

Imaginación paisajística y mundos paralelos. En torno a la serie *Parallel* de Harun Farocki

Por Guadalupe Lucero*

Resumen: Este trabajo se propone analizar la serie *Parallel*, de Harun Farocki, desde la perspectiva de la representación de la naturaleza concebida como paisaje. En primer lugar, se examinará la relevancia de los conceptos de naturaleza y paisaje, situando este análisis en el marco de los problemas estéticos que surgen al considerar la naturaleza como objeto de la imagen en el contexto del Antropoceno. Esta reflexión permitirá explorar las prácticas implicadas en la construcción de la imagen, adoptando un enfoque agencial hacia las producciones de Farocki. Finalmente, se llevará a cabo un análisis específico de la serie, presentada entre 2012 y 2014, considerando su particularidad en el contexto de la filmografía de Farocki y su contribución a los debates contemporáneos sobre la lógica del paisaje.

Palabras clave: Farocki, naturaleza, paisaje, Antropoceno.

Imaginação paisagística e mundos paralelos: Sobre a Série *Parallel* de Harun Farocki

Resumo: Este artigo tem como objetivo analisar a série *Parallel*, de Harun Farocki, a partir da perspectiva da representação da natureza concebida como paisagem. Em primeiro lugar, se examinará a relevância dos conceitos de natureza e paisagem, situando-os no contexto das questões estéticas que surgem ao considerar a natureza como objeto da imagem no âmbito do Antropoceno. Essa reflexão permitirá explorar as práticas envolvidas na construção da imagem, adotando uma abordagem agencial em relação às produções de Farocki. Por fim, será realizada uma análise específica da série, exibida entre 2012 e 2014, considerando sua particularidade no contexto da filmografia de Farocki e sua contribuição para os debates contemporâneos sobre a lógica da paisagem.

Palavras chave: Farocki, natureza, paisagem, antropoceno.

Landscape Imagination and Parallel Worlds: On Harun Farocki's *Parallel* Series

Abstract: This paper approaches Harun Farocki's *Parallel* series from the perspective of the representation of nature conceived as a landscape. It begins by examining the relevance of the concepts of nature and landscape; then it discusses the aesthetic issues that arise from considering nature as an image within the context of the Anthropocene. Subsequently, the article explores the practices involved in image-making, adopting an agentive approach to Farocki's productions. Finally, it analyzes the series (from 2012 to 2014) to consider its specificity within Farocki's filmography and its contribution to contemporary debates on the logic of the landscape.

Key words: Farocki, nature, landscape, Anthropocene.

Fecha de recepción: 22/11/2024

Fecha de aceptación: 30/12/2024

1. Imágenes de la naturaleza en el contexto antropocénico

El motivo de la crisis climática, que ocupa no solamente a la investigación científica, artística y filosófica, sino ante todo política, ha sido declinado en la última década en los términos del concepto de “Antropoceno”. Proponer una interpretación de imágenes “de la naturaleza”, en el contexto de los debates actuales sobre el Antropoceno, puede parecer ingenuo. ¿No es acaso la naturaleza un concepto perimido, que solo remite a la ingenuidad de una falsa separación? ¿Qué puede ser algo así como la naturaleza en medio de aquello que Isabelle Stengers llamó “intrusión de Gaia”, es decir, la imposibilidad de sostener el límite objetivante que separa los fines humanos de los terrestres? Bruno Latour, por su parte, ha explicado de manera exhaustiva el carácter dual del concepto de *naturaleza* en tanto referido siempre a otro concepto que lo compone, el de *cultura*. Esta bilateralidad del concepto, fuertemente moderno, nos recuerda que en el origen de aquello que cotidianamente llamamos naturaleza se encuentra una operación de separación, que destierra lo natural del mundo humano y lo recupera como pura objetividad. En este trabajo, sin embargo, insistiremos con la noción de naturaleza. Sin dejar de atender a los resguardos críticos referidos, consideramos que es posible sostener, al menos

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

en el análisis imaginario que llevaremos adelante, una noción de naturaleza entendida bajo el concepto de *paisaje*, operador conceptual que nos permite salir, al menos provisoriamente, de este dilema. Se nos objetará que el *paisaje* es todavía más problemático que la *naturaleza* por las deudas que carga con la estética del siglo XVIII y XIX y sobre todo por el acento presupuesto en la distancia y la separación. Sin embargo, es justamente esta característica la nos interesa pensar junto con las imágenes de la naturaleza. Consideramos que el concepto de paisaje nos es útil en tanto que concepto *estético*, es decir, un concepto que no se dirige a un *real* objetivable y que no pertenece al ámbito epistemológico, sino a la relación subjetiva entre una imagen y la experiencia del placer y del dolor.

Las imágenes de la naturaleza se han anudado actualmente a una lógica del sentimiento de placer y dolor de un modo novedoso. Si la forma del desastre característica del siglo XX implicaba la proliferación de imágenes de destrucción *humana*, en la que tanto los cuerpos como los monumentos humanos encontraban en ellas su registro y comunicación, en el siglo XXI estas imágenes se enlazan con otras en las que los territorios no son la encarnación de un mapa sobre el cuál avanzar y tramar estrategias, no son ya el teatro de operaciones, sino que, por el contrario, los territorios parecen ser sujetos de una guerra en la que ellos mismos avanzan, arrasan y son arrasados. Las imágenes de las catástrofes climáticas han renovado el repertorio imaginario de lo sublime, aunque la caída de la premisa kantiana que indicaba como presupuesto del goce el *estar a salvo* parece tergiversar monstruosamente el sentimiento estético.

A pesar de su construcción léxica, que nos remite al lenguaje de las eras geológicas, el Antropoceno no es una era nueva sobre la que se hayan expedido las autoridades geológicas pertinentes, sino una manera de pensar el estado de cosas. Una hipótesis metafísica, según la cual la actividad humana habría alcanzado el punto de convertirse en una fuerza climática, geomórfica, cuyos

efectos implican al menos tres aristas. Un efecto objetivo que se encontraría en los datos que la comunidad científica acumula respecto de la aceleración en los cambios ambientales del planeta; un efecto sensible que puede observarse en la proliferación de la producción imaginaria en torno a la catástrofe climática; y un efecto narrativo, donde el problema de la historia humana (y no humana), cuya teleología había sido ya cuestionada por las filosofías antihumanistas del siglo XX, encuentra un horizonte problemático que explora perspectivas no antropocentradas (especialmente no androcentradas) desde el horizonte del apocalipsis acontecido.

En las conferencias sobre Gaia editadas en el volumen *Cara a cara con el planeta. Una nueva mirada sobre el cambio climático alejada de las posiciones apocalípticas*, Bruno Latour explicita la necesidad de reentramar estos tres efectos a partir de la relación entre el Antropoceno y un renovado estado de guerra. Las conferencias se inician con la referencia a una obra de danza, “The Angel of Geohistory”, interpretada por Stéphanie Ganachaud, en la que la bailarina parece huir de algo o de alguien, de un peligro que el público no ve pero que resulta a las claras inminente. Latour afirma que la obra de teatro *Gaïa Global Circus*, ideada por el propio Latour, y cuyo texto es de Pierre Daubigny, es en cierto modo una traducción de aquella obra coreográfica. La obra de teatro, en la que una científica se enfrenta en el formato de *top-show* televisivo a un climatoescéptico, también explicita la persecución de ese *algo* que no vemos, pero que sentimos. La científica grita fuera de todo protocolo científico, que se encuentra en estado de guerra, estado de guerra que es la forma más simple de explicar la imposibilidad de dirimir los diagnósticos sobre el estado del clima desde la lógica del diálogo que mide *civilizadamente* diferencias de opinión. El escenario del supuesto debate de ideas que de hecho se postulan como *equivalentes*, como si cada vez debiéramos reeditar la escena del discurso del método cartesiano en la que todas las opiniones deben volver a ser puestas en duda, solo puede ser recusado declarando una guerra: estado de guerra es aquel

en el que toda negociación está cerrada. Justamente de lo que se trata en la relación entre guerra y Antropoceno es de la imposibilidad de tomar un punto de partida común. Los pueblos del Antropoceno deben, de acuerdo con Latour, mostrar sus cartas para poder explicitar el mundo por el que luchan. Esas *cartas* son menos las armas que poseen que el mundo que imaginan, y aquí la imaginación no juega un papel secundario respecto del conocimiento objetivo de aquello que pensamos *real*, sino que implica una relación de activa coproducción del mundo donde lo que se imagina se pone en juego con lo que hay en función de la explicitación de un modo de ser en común deseado. Esa explicitación es la que a menudo se encuentra velada en la construcción de un escenario de conversación donde se reduce el deseo de ser en común a la parcialidad de los puntos de vista, presuntamente iguales.

Lo que el pluralismo democrático escenificado en la obra de teatro presupone es que es posible tener varias opiniones sobre un mundo que se presenta como *el mismo*, y donde cada opinión es una interpretación posible e igualmente válida sobre ese mundo inerte expuesto para su hermeneusis. En ese marco, la *naturaleza* (es decir, ese concepto sin referente que analiza Latour) se discute como un estado de cosas que se presentaría ante nosotros y ante cualquiera como un cuadro visible y presente ante los ojos: “Generalmente es de la pintura —y en especial de la pintura de paisaje— de donde tomamos el fondo de nuestras concepciones de la naturaleza” (2017: 33) Esta idea de que la naturaleza es, para cierta manera de pensar las relaciones entre mundo y pueblos, una declinación del modelo del paisaje, tiene una serie de consecuencias que reencontramos no únicamente en la representación del así llamado mundo natural, sino especialmente en la imaginación posthumana.

2. La superficie del paisaje

En un texto publicado en *Documents* en 1930, Michel Leiris anticipa la cuestión que, de acuerdo con la perspectiva que busco compartir aquí, se encuentra en

el cruce de la relación entre imagen y paisaje. El texto se titula “El hombre y su interior” y postula la pregunta por la fascinación por la piel, y la imposibilidad de imaginar el cuerpo humano como conjunto de vísceras, huesos y nervios tensores (Leiris, 1930). Esa imposibilidad implica una particular relación con el terror: el cuerpo desollado, sin su piel, no habilita una imagen sino un modo de sentir táctil, sin distancia, que arroja al cuerpo a las mezclas monstruosas de un mundo no individuado. El breve escrito no habla de la naturaleza; sin embargo, la oposición entre interioridad y exterioridad, entre consciencia y cuerpo, apuntalada por las más diversas filosofías de la consciencia, ha sostenido una particular relación con el mundo imaginario que anticipa un vínculo específico entre la construcción de la imagen de la naturaleza y el modo en el que su producción se ha convertido de muy diversas maneras en una práctica generadora de mundos con y a partir de las imágenes. En el texto de Leiris, la superficie es aquello que, antes que la densidad de la materia, mejor se adecúa al modo de ser de la imagen. La posibilidad de observar e imaginar el mundo bajo la forma de la superficie sin espesor, articula una particular historia de la imagen, que nos permite leer en continuidad la pintura de paisaje, el avance de la cartografía, y el procesamiento de imágenes con fines bélicos y lúdicos.

La construcción del paisaje como superficie sin espesor, frente a la cual un sujeto puede observar la grandeza o el poderío de la naturaleza, *siempre a salvo*, de acuerdo con la definición kantiana de lo sublime, es la contracara del cambio crucial que se produce a partir del siglo XVIII respecto de la *disponibilidad* de los actualmente llamados *recursos* naturales. Al mismo tiempo que la materialidad del mundo se convierte en materia prima, su imagen se convierte en paisaje. En ese paisaje, los elementos se disponen de acuerdo con la visión del mundo moderno: aquella en la que el mundo es *para* el hombre. Ese *para* vale tanto para el goce contemplativo como para la explotación económica. En uno y en otro caso el hombre es pensado como separado del mundo que habita. Ese mundo produce una naturaleza que inventa sus propios cánones de belleza. En

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025- ISSN 1852-9550

adelante, una vista del mundo natural será tanto más bella cuanto más se acerque al patrón paisajístico.

El paisaje no es simplemente una representación de la así llamada *naturaleza*, sino ante todo un dispositivo visual. Benjamin analiza el impacto de la revolución imaginaria implicada por la experiencia de la ciudad y de la mercancía en el siglo XIX, y afirma que en “los panoramas la ciudad se abre transformándose en paisaje” (2012: 50). El espectador de paisajes deja de encontrarse en medio de un mundo que materialmente lo trama con todo tipo de existencias, para ocupar solitariamente un punto de vista alejado de la producción de una visión. La visión de un espacio que se abre ante él y que observa como si fueran sus dominios. La ciudad de los panoramas, transformada en paisaje, también se abre a la visión imaginando un grandísimo angular, un lente tan cóncavo que entraría en él la imagen del mundo entero. El panorama anticipa la cámara porque imagina ya el lente no-humano de la visión total.

La producción industrial que implicaba una novedosa explotación de las existencias, de forma masiva y global, replicó la lógica imaginaria moderna en las exposiciones universales. Como dispositivo visual, las exposiciones universales del siglo XIX materializaron una nueva relación entre la visión y el deseo. La mercancía aparece allí expuesta para ser mirada y deseada. Del mismo modo que el paisaje, puesto en escena por fuera de las prácticas comunitarias que lo producen y habitan, su utilidad se encuentra en un segundo plano, para abrir paso a su pura presencia imaginaria. Pero se trata de un tipo de producción imaginaria que contradice la lógica representativa de las imágenes. El fetiche es un tipo de existente al que se le atribuye agencia, como la mesa marxiana que está a punto de ponerse a bailar. Anticipan una nueva vida de las imágenes, tal que la imagen reproducida técnicamente se encuentra ya desfasada respecto de este otro modo de existencia. Las mercancías comparten con las imágenes el hecho de que producen masivamente su modo

de ser fantasmagórico. Existencias paradójicas que construyen un mundo que no representa al así llamado “real”, y tampoco lo reproduce. Un mundo paralelo, que en todo caso compite de manera cada vez más compleja con un modo de existencia quizás obsoleto, aquel que no existe, en primer lugar, como imagen. Benjamin anticipa en el final del texto sobre París capital del siglo XIX (Benjamin, 2012), el hecho de que la ciudad de los monumentos de la burguesía era ya el anticipo de una ciudad en ruinas. Esas ruinas ya no señalan los restos de los viejos edificios desmoronados, cuyas piedras se insinúan en medio de aquel paisaje natural también recientemente inventado y superado, sino la ruina de un modo de ser que construirá un mundo nuevo, sin monumentos.

El mundo de la mercancía es el del intercambio. A propósito de la construcción en hierro, Benjamin señala que se utiliza fundamentalmente en los edificios de tránsito. Los paseantes no tienen allí moradas, sino vías de paso. Las vías del tren se construyen modularmente. Pueden desmontarse y volverse a montar. Una misma pieza se repite infinitamente. Las piezas modulares, todas iguales, pero cuyas combinaciones producen infinitas formas, constituyen el paradigma de una nueva imaginación. Un mundo discreto, donde las imágenes técnicas tienen cada vez menos relación con una función mimética y cada vez más con una función informacional. Las imágenes producen información, que puede ser procesada para intervenir en lo real.

3. Sublevar la imagen

Para comprender la relación actual entre naturaleza e imagen es necesario reformular la pregunta que interrogaría por lo representado en la imagen, para convertirla en la pregunta “por qué hace una imagen”. Harun Farocki es quizás uno de los cineastas que ha trabajado obsesivamente sobre esta capacidad agencial de las imágenes. Podemos rastrear en su obra temprana la necesidad de pensar en qué sentido un mundo modulado por la trama tecnológica, capitalista, científica, bélica e imaginaria, implica una nueva relación con las

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

superficies de inscripción, registro y representación, que han dejado de pertenecer al viejo mundo platónico de las copias de un mundo *real* para mezclarse e intervenir con/en él. En la pieza *Las palabras del presidente* (1967) Farocki anticipa un particular modo de comprender los dispositivos imaginarios y técnicos. En primer plano, vemos el libro rojo de Mao Tsé-Tung; una voz en off nos indica que debemos escuchar sus palabras y seguir sus instrucciones, mientras alguien pasa rápidamente las hojas del libro con sus dedos. La velocidad con la que se pasan las hojas evidencia la disociación entre lo que oímos y lo que vemos. Las palabras dichas no están siendo leídas, el libro se está usando de otro modo. Las hojas pasan rápido, hasta que, en un momento, el muchacho que parece manipular el libro se detiene, arranca una hoja y arma con ella un dardo de papel. Ahora sí se acoplan el texto y la imagen: “debemos llevar sus palabras a otro nivel, transformarlas audazmente [...] En nuestras manos, deben ser armas”. El dardo se lanza, parece viajar largamente para llegar a una escena en la que dos comensales son atacados por la salpicadura del papel-proyectil cayendo en el plato. El libro puede ser una máquina para leer, pero también puede devenir otra cosa, justamente cuando se literalizan las palabras que guarda. El intercambio de información entre el dispositivo técnico y el sujeto humano no se produce unidireccionalmente y tampoco en un único plano.

Lo que Farocki comienza a explorar a través de las imágenes que componen su cine es una noción diferente de la imagen, y a través de ella, de la noción de dispositivo técnico e imaginario. Las imágenes, como los dispositivos que las producen y las interpretan, no *imitan* a los seres vivos, sino que interactúan con ellos, y, más precisamente, se encuentran entramados con ellos. Antes que una copia de lo viviente, las máquinas son un centro de indeterminación, que puede responder, intervenir, producir sentido y acciones.

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

Deleuze desarrolla esta idea en el primer tomo de sus libros sobre cine. Recordemos que en el primer capítulo de *La imagen-movimiento* el filósofo francés inscribe el problema de las imágenes cinematográficas en el horizonte de un problema metafísico planteado por Bergson casi simultáneamente a la primera proyección cinematográfica de los hermanos Lumière en París. Las imágenes no son allí un contenido de consciencia, tampoco una existencia sucedánea de un real, sino una cosa entre las cosas. En lugar de pensar las imágenes como imitaciones de los seres vivos, las piensa junto a ellos. De hecho, los vivientes, dentro del marco conceptual propuesto por Deleuze, son tipos particulares de imágenes que pueden retener información y disponer una respuesta demorada, en función de la retención de información previa y generando así un desvío. Y así como las imágenes vivientes no se caracterizan por *reaccionar* sino por *responder*, también las imágenes en general pueden ser analizadas bajo una lógica semejante. Resulta interesante señalar aquí el carácter performático de aquella primera filmación de los obreros de la fábrica Lumière saliendo del trabajo en el que justamente no actúan para construir una imagen ficticia, sino que actúan de sí mismos ante la cámara, anticipando una relación con la producción de imágenes a través de las cámaras que encontrará quizás su momento más acabado no ya en el cine, sino en la producción imaginaria en vivo de la televisión, y la inclusión del registro de la vida cotidiana como parte constitutiva de esa misma vida (Sontag). A propósito de su instalación *Trabajadores saliendo de una fábrica durante once décadas* (2006), Farocki puede afirmar que el film de los Lumière instala un motivo fundamental del archivo imaginario audiovisual, que se ubica en el límite preciso entre el documental y la ficción. Los obreros tienen que salir de la fábrica, de su modo de ser colectivo, para convertirse en los héroes individuales de alguna narración — audiovisual— (Farocki, 2016a: 75-76). La imagen audiovisual se ubica en el punto indiscernible entre realidad y ficción, destituyendo la lógica mimética de la imagen: lo que la cámara registra sucediendo ante sí es siempre realidad para la cámara.

En *El fuego inextinguible* (1969), Farocki desarrolla de un modo más complejo la relación entre literalidad y acción. La construcción de un arma, el napalm, no puede ser pensada desde la perspectiva de sus efectos o su utilidad, sino desde el punto de vista de las relaciones de producción y poder que la engarzan, desde la máquina productiva, política, social, científica y tecnológica en la que se encuentra agenciada. El “modelo 1” desarrollado en el documental, que podríamos pensar bajo la lógica de la bomba atómica, se inicia con un cartel que dice “el humanismo adherido”. En este modelo, los científicos cargan con la responsabilidad de sus actos y no pueden poner la distancia suficiente entre su actividad y sus consecuencias. En el modelo 2, que “intensifica la división del trabajo”, los trabajadores pueden observar la guerra en la televisión como espectadores, e incluso apagarla. Antes de la coda que cierra el film como un teorema, una científica se pregunta qué debe hacer, ya que lo que produce puede ser bueno o malo dependiendo de quién lo utilice o cómo. El teorema final retoma esta hipótesis para plantear el centro teórico de la filmografía farockiana: el nexo entre capitalismo, ciencia, tecnología y guerra se encuentra claramente en la reversibilidad de la herramienta y el arma. Una ametralladora puede ser una aspiradora. Una aspiradora puede ser una ametralladora. Eso depende de la máquina socio-técnica en la que se inserte. Si pensamos los elementos técnicos como definibles intrínsecamente de acuerdo con su utilidad o componentes materiales, olvidamos un aspecto central del dispositivo tecnológico. Un objeto técnico siempre puede convertirse en otra cosa, su modo de existencia depende de lo que hacemos con él. Es, como las imágenes deleuzianas, un centro de indeterminación. Los dispositivos tecnológicos, ya sean armas, herramientas manuales, cámaras o micrófonos, se encuentran inscriptos en una máquina social que los precede y con la cual se acoplan. No hay oposición entre lo humano y la máquina sino siempre una trama relacional, interacciones o más bien “intracción”, para utilizar el concepto de Karen Barad. “Intra-acción” refiere a la “constitución mutua de agencialidades entramadas” (2007: 33). Se opone a la noción de “interacción” que es la relación que se

presupone posterior a la existencia de las individualidades con sus propiedades y características propias e independientes de las relaciones en las que entran. Bajo la hipótesis ontológica de Barad, los dispositivos “no son meros instrumentos de observación sino prácticas que dibujan fronteras —(re)configuraciones materiales específicas del mundo— que se materializan” (Ib.: 140). Que el dispositivo sea en sí mismo una especie dentro del género de las prácticas, es decir, algo que se trama con/en modos de hacer específicos, permite pensar la producción imaginaria (y con ella de mundos) desde una perspectiva diferente de la mimético-representacional.

4. Los juegos

Me gustaría entonces volver al inicio de este trabajo, y pensar nuevamente el problema de la naturaleza —es decir, el paisaje— tal como se inscribe en la historia de la representación, a través de una serie de videoinstalaciones que Harun Farocki realizó entre 2012 y 2014. Farocki presentó la serie *Parallel* por primera vez en el contexto de la muestra *Die Große Weltausstellung* durante 2012 en el Tempelhofer Park de Berlín. La muestra recuperaba irónicamente la tradición de las exposiciones universales a través de la pregunta por la visión del mundo, en su amplio sentido de representación, pero también de panorama de lo visible y las visibilidades del mundo. En este contexto su obra presenta una reflexión en torno a la visualidad de los videojuegos, como cierto estado del mundo imaginario.

Como sabemos, gran parte del trabajo de Farocki ha estado orientado a la reflexión sobre las imágenes producidas, registradas y leídas por computadoras. A partir de *Imágenes del mundo e inscripción de la guerra* (1989), y especialmente en la serie *Ojo-máquina* (2001) y *Juegos serios* (2009), el director alemán profundizó su investigación sobre imágenes operativas, aquellas que no están producidas por y para humanos, sino por y para máquinas, que obtienen información de las imágenes para generar nuevas imágenes o acciones. Las

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

imágenes en el contexto computacional no tienen una función representacional, sino que permiten hacer cosas a las máquinas. Su contenido imaginario es indiferente para el ojo de la máquina. El ejemplo paradigmático es la cámara puesta sobre las armas para encontrar sus blancos.

El trabajo de Farocki recorre el camino que parte de las imágenes operativas, aquellas que pueden ser llamadas *invisibles* porque no corresponden a ningún observador humano, hacia las simulaciones que producen imágenes a partir del modelo del ojo de la máquina. El ojo puesto en la máquina permite reconstruir el horizonte de la acción manteniendo la distancia necesaria para que los cuerpos humanos no se involucren en la escena en la que actúan. Del cine-ojo al ojo-máquina el mundo ha dejado de ser la trama material que la cámara podía desentrañar poniendo el ojo en y entre las cosas, para convertirse en una masa de datos a ser procesados (o minados) como recurso para el registro y la generación de imágenes leídas y producidas por las máquinas. En *Juegos serios*, Farocki había ya explorado el uso de la simulación a través de la animación por computadora con fines terapéuticos: la simulación del hecho traumático revivido en el juego permitía recuperarse a los soldados que vuelven como restos de las guerras llevadas adelante también por grandes sistemas de simulación y acción a distancia. La simulación, como dramatización, permite experimentar el mundo como juego de probabilidades, manteniendo la distancia impuesta por la escena.

Cuando Farocki comienza a presentar su trabajo en el marco del museo de arte contemporáneo, las salas de cine cierran mientras que los museos se multiplican. En una entrevista junto a Cuauhtemoc Medina y Eva Sangiorgi, Farocki afirma que no se trata de que el cine haya perdido su capacidad crítica, en términos de lenguaje. Pasar al museo no implica abrazar algún aspecto en que la institución museística resulte más interesante e importante para la producción audiovisual que cualquier otra institución, sino un giro pragmático. De

hecho, los museos han logrado transformarse para alojar unas prácticas que la subjetividad moderna hubiera ubicado en el espacio público: diálogos, debates, multiplicidad de intereses. El museo guarda ahora aquellas prácticas que se han convertido en museables. Allí se refugia también la instalación audiovisual. El hecho de que las imágenes de las obras farockianas se encuentren cada vez más asociadas al diseño de mundos digitales paralelos, nos permiten pensar el modo en el que la vida cotidiana entra al museo como espectáculo arcaico frente a un mundo *en paralelo* construido bajo el modelo de la imagen.

El paralelo permite pensar una construcción del mundo que no es ni representativa ni falsa. No es una copia del mundo ni un simulacro en el sentido de un velo engañoso que debe ser desenmascarado. Un mundo paralelo es en realidad algo que existe *en paralelo*. Una línea que se abre en y dentro de ese mundo que pensamos bajo la lógica de la encarnadura, pero que ni lo replica ni lo oculta, simplemente existe a la par. La palabra simulacro posee una carga negativa que querríamos evitar en nuestro análisis, pero la necesitamos para abordar la cuestión del sistema representacional que presenta Farocki como parte de una gran historia de la producción imaginaria. Si la estética platónica encontraba una serie de paradojas en la imagen no era por considerarla un existente ontológicamente degradado, sino por su efecto de simulacro. El simulacro es ese tipo de existencia que es indiferente respecto de su relación con un modelo que considera *verdadero*. Son fantasmas, como los que asedian a los soldados retornantes, y que reencuentran y conjuran en la simulación. A su vez, y dado que las imágenes co-actúan con los sujetos, el tipo de relación que se establece conlleva una modulación conjunta, que no puede ser entendida como unidireccional.

5. Nuevo constructivismo

El primer video de la serie *Parallel* recorre la representación de los elementos de la “naturaleza”: los árboles, el agua, las nubes y el fuego. Farocki muestra cómo

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

el mundo del videojuego pasa del simbolismo abstracto al hiperrealismo. Los árboles que en 1980 se construían con líneas horizontales y verticales, luego con una serie de cuadrados de colores, actualmente incorporan el movimiento e incluso la pregunta por la cantidad de movimiento que un árbol puede asumir. El fuego puede ser reconstruido con cuadrados. El agua puede ser una serie de líneas. El estilo actual de los videojuegos ha desarrollado formas cada vez más complejas de la verosimilitud. Las nubes se reconstruyen a partir de planos que se rotan una y otra vez. Las imágenes que se nos muestran repiten un patrón: son a menudo superficies superpuestas, parecen no tener espesor. Sin embargo, y paradójicamente, esta construcción imaginaria por superposición de planos resulta en una poderosa ilusión realista, que supera en detalle y expresividad —en densidad— a las tomas que podemos realizar bajo la forma del registro. El paisaje que se construye a través de la animación por computadora es más real que el tomado por una cámara cinematográfica. Las imágenes generadas por computadoras no imitan lo real. Por el contrario, es lo real lo que intenta alcanzar la perfección de la imagen por computadora.

En *Parallel II*, Farocki se ocupa de la particular forma del territorio que los videojuegos imaginan. Su sistema de representación recuerda al cine de *road movie*: una vista tomada en movimiento ante un camino que se abre. La vista del automóvil, que en movimiento hace avanzar el escenario. Farocki se pregunta en este caso cómo se crean estos mundos, qué lugar ocupan en ellos los humanos y los no humanos. A diferencia del escenario cinematográfico, que combina elementos contingentes, no controlables, aquellos que se encuentran ya en el mundo filmado, y elementos artificiales, generados especialmente para la escena, las imágenes informáticas solo generan los elementos proyectados. Farocki llama a este sistema representacional un “nuevo constructivismo”. Si el constructivismo ruso buscaba encarnar desde el punto de vista de la revolución el mandato vanguardista que procuraba la continuación entre arte y vida (y no ya su mera representación), este nuevo constructivismo propone un mundo

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

completamente planificado, desprovisto de toda contingencia. La imagen cinematográfica tenía la capacidad de poner en presente el pasado sin eliminar su carácter de huella, de no actual, de muerto (Comolli, 2015: 35). El retorno espectral del pasado en el cine mantiene su carácter de vestigio y se alía con el necesario revés de la imagen, como lo no dicho en ella. La imagen sintetizada digitalmente tiene la posibilidad de reescribir el pasado, pero sin resto material, sin la ruina que el pasado es. Las huellas históricas, si aparecen, como en el caso de *Juegos serios*, lo hacen bajo la pátina del cálculo y la simulación. Este nuevo constructivismo no se alía con la historia de la verdad (o de la revolución como verdad política), sino con la historia de la verosimilitud. Verosimilitud no es la realidad, sino la forma construida de una realidad ficticia que sin engañarnos produce un mundo coherente y composable. Una utopía radical, que se desprende de su referencia a la realidad física, donde el escenario se abre a medida que se mueve el sujeto-jugador. La clave no se encuentra ya en una lógica derivada de imágenes que *representan*, sino en el diseño de una *simulación*, donde el jugador puede manipular el mundo, dentro de los límites estipulados por el juego. Los videojuegos entran así en la larga historia del arte tensada entre la mimesis y el simulacro. Más allá de toda narrativa, se trata aquí de la posibilidad de explorar el mundo y sus límites, forzando el horizonte de la estética del paisaje.

La inversión de la dependencia imaginaria resulta fundamental para comprender cierto estado de situación respecto de nuestras visualidades y el modo en que las imágenes nos moldean. Como afirma Schwarzböck (2017: 199), la subjetividad contemporánea moldeada por la dependencia respecto de la cámara se define a través de un gesto que transforma la lógica del viejo *cogito* moderno. El yo no afirma su existencia a través de la imposibilidad de negar el flujo de consciencia, sino que requiere como testigo de su existencia, y más específicamente de su supervivencia, de una cámara ante la cual decir “yo”. Cámara y supervivencia —en lugar de pensamiento y existencia—, permiten

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

pensar radicalmente la transformación de la subjetividad en el contexto de las imágenes digitales que registran y modelan la vida cotidiana. La forma en la que las imágenes de los videojuegos diseñan el mundo nos dan una pista no sólo respecto de la radicalización de la lógica del paisaje como idealización superficial de la naturaleza, sino al mismo tiempo, del modo en que la subjetividad separada de la modernidad se reinserta en este mundo a través de su dependencia respecto de la cámara que lo hace vivir.

El sujeto del videojuego, tal como aparece en *Parallel IV*, es un sujeto sin historia, arrojado ante una superficie que despliega sus posibilidades de acción a medida que el sujeto avanza hacia el horizonte. El vocabulario fenomenológico revela aquí su forma oscura. Un sujeto arrojado, solo, que interactúa con un mundo que se abre progresivamente ante él, no figura nada, solo hace avanzar el círculo de su *claro* que opera como *airbag*. Las plantas, los objetos, las otras personas se interponen a su paso, y se mueven abriéndole paso, o repitiendo frases y sonidos. Ocasionalmente el héroe puede morir y el juego recommienza. Pero a menudo el avatar se encuentra con una pared que recorre de costado o que intenta atravesar. Explorar es seguir el límite rebotando contra él. El mundo a menudo termina en un abismo, como las antiguas representaciones terraplanistas que postulaban un borde y un precipicio. A menudo lo vemos de espaldas, como en una pintura de Friedrich. A veces a través del objetivo de un arma.

La cámara, como paradigma visual del siglo XX, curva el mundo en torno a ella. Ante la cámara todos actuamos (Schwarzböck). Pero aquí el sujeto ha liberado la mirada de la cámara para dejar de tenerla enfrente, y ubicarla en sus espaldas. Esta función *guardaespaldas* de la cámara perfecciona su función biopolítica, en tanto que no solo asegura la supervivencia del sujeto, sino que al mismo tiempo registra su muerte. Hacer vivir y dejar morir, la fórmula foucaultiana parece reescribirse en la imagen en términos de seguir la vida y registrar la muerte. La

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

cámara con su visión maquínica implicaba aún un estado de la visión del mundo. Despojada de toda empatía en relación con lo que está mirando, la imagen aún registra algo. La visión maquínica, aquella que ven las cámaras, como modelos de producción imaginaria, comienza a ser ocupada por un tipo de visión diferente. Fría y sin embargo moral, en tanto que postula un nuevo ideal imaginario. En adelante, el mundo intenta imitar la simulación computacional. Su dramatización, su anticipación y su planificación imaginaria. Las imágenes generadas por computadora no quieren engañar a criaturas desprevenidas: ellas aspiran a diseñar sus propias criaturas.

Para terminar, me gustaría volver sobre el tema inicial: cómo las imágenes de la guerra pueden vincularse con las imágenes del antropoceno. Las imágenes del antropoceno son menos imágenes de catástrofes que esta nueva construcción imaginaria en la que nuestro mundo es siempre una superficie que se despliega ante los intereses humanos, y que como superficie imaginaria no tiene espesor. La contraparte de este mundo paralelo es otro tan paralelo como el de los videojuegos, habitado por granjas de servidores, cables submarinos, extracción de metales a cielo abierto, y guerras civiles desatadas por el acceso a los recursos. Los sujetos pueden pasar a ser parte del paisaje (digital), pero también pueden agenciar su intrusión, siguiendo el ejemplo de aquella intrusión cada vez más violenta de Gaia, para construir otros mundos. Mundos espesos y densos, habitados por seres con parentescos inimaginables por los patrones ideales del diseño informático. Quizás ese mundo ya existe en paralelo.

Bibliografía

Arlander, Annette (2014). "De la interacción a la intra-acción en la performance del paisaje" en Beatriz Revelles Benavente, Ana M. González Ramos, Krizia Nardini (coordinadoras). "Nuevo materialismo feminista: engendrar una metodología ético-onto-epistemológica". *Artnodes*. número 14, 26-34. Disponible en: <http://journals.uoc.edu/ojs/index.php/artnodes/article/view/n14-arlander/n14-arlander-es> (Acceso en: 21 de noviembre de 2024).

IMAGOFAGIA

Revista de la Asociación Argentina de Estudios de Cine y Audiovisual
www.asaeca.org/imagofagia - N°31 - 2025 - ISSN 1852-9550

- Barad, Karen (2007). *Meeting the Universe Halfway. Quantum Physics and the Entanglement of Matter and Meaning*, Durham and London: Duke University Press.
- Benjamin, Walter (2012). *El París de Baudelaire*. Buenos Aires: Eterna Cadencia.
- Comolli, Jean-Louis (2015). *Cuerpo y cuadro. Cine, ética, política. Vol. 1: La máquina-cine y la obstrucción de lo visible*. Buenos Aires: Prometeo.
- Deleuze, Gilles (1985). *La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1*, Buenos Aires: Paidós.
- Latour, Bruno (2017). *Cara a cara con el planeta. Una nueva mirada sobre el cambio climático alejada de las posiciones apocalípticas*, Buenos Aires: Siglo XXI.
- Leiris, Michel (2018). "El hombre y su interior" en Colectiva Materia (editor), *Indisciplina. Estética, política y ontología en la revista Documents*. Buenos Aires: RAGIF.
- Farocki, Harun et. alt. (2014a). *Otro tipo de empatía*. Fundació Antoni Tàpies: Barcelona.
- Farocki, Harun, Medina, Cuauhtemoc y Sangiorgi, Eva (2014b), "El replanteamiento del espacio del arte en el cine y en la galería". Fragmento de la conversación realizada en colaboración con el Festival Internacional de cine UNAM (FICUNAM) y el Museo Universitario Arte Contemporáneo (MUAC). XII sesión, 1 de marzo 2014, Auditorio MUAC. Disponible en <https://www.youtube.com/watch?v=mWW2YP1-X9w>.
- Schwarzböck, Silvia (2017). *Los monstruos más fríos. Estética después del cine*. Buenos Aires: Mardulce.
- Stengers, Isabelle (2017). *En tiempos de catástrofes. Cómo resistir a la barbarie que viene*. Buenos Aires: Ned Ediciones.

*Guadalupe Lucero es Doctora en Filosofía (Universidad de Buenos Aires) y Magíster en Estética y Teoría del Arte Contemporáneo (Universidad Autónoma de Barcelona). Es Docente de Estética en la Licenciatura en Filosofía de la Universidad de Buenos Aires y en la Licenciatura en Artes Multimediales de la Universidad Nacional de las Artes. E-mail: guadalupe.lucero@gmail.com