

PRESS KIT

Departamento de Prensa
[+54-11] 4104 1044
prensa@proa.org
www.proa.org

-
Fundación PROA
Av. Pedro de Mendoza 1929
[C1169AAD] Buenos Aires
Argentina

Harun Farocki

-

Instalaciones Cine



Harun Farocki. *Eye / Machine II*, 2002. Video, color y b/n, versión de un solo canal, 15 min. © Harun Farocki

Inauguración: Sábado 2 de febrero de 2013, 18 hs.

PROA



 Tenaris



Harun Farocki. Instalaciones / Cine

Con el auspicio de Tenaris - Organización Techint

Inauguración: Sábado 2 de febrero de 2013, 18 hs.

Organización

Goethe-Institut Buenos Aires
Universidad del Cine
Fundación Proa

-

Diseño expositivo y montaje

Fundación PROA
Pablo Zaefferer / Soledad Oliva
Tubia Audio

-

Diseño gráfico

Fundación PROA

-

Educación

Paulina Guarnieri / Rosario García Martínez
Camila Villarruel
Educadores: Agostina Gabanetta / Mariano Gilmore
Mercedes Longo Brea / Laia Ross Comerma

Departamento de Prensa

Andrés Herrera
Juan Pablo Correa
[+54 11] 4104 1044
prensa@proa.org
www.proa.org

PROA

Horario

Martes a domingo de 11 a 19 hs
Lunes cerrado

-

Admisión general: \$15
Estudiantes: \$10 / Jubilados: \$5
Martes de estudiantes: libre

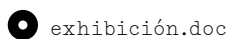
-

Fundación PROA

Av. Pedro de Mendoza 1929
La Boca, Ciudad de Buenos Aires
[+54 11] 4104 1000/1 info@proa.org
www.proa.org



Acerca de la exhibición



Desde el sábado 2 de febrero de 2013, Fundación Proa y el Goethe-Institut presentan **Harun Farocki**, la primera exhibición individual del artista en la Argentina. Cinco videoinstalaciones realizadas entre 2002 y 2012, y un ciclo de cine que estrena sus últimas tres realizaciones, proponen un panorama completo del complejo universo conceptual de Farocki, centrado en develar los procesos ideológicos involucrados en la producción y recepción de las imágenes. En marzo, Farocki visita Buenos Aires para realizar un taller en la Universidad del Cine y presentar su último libro de ensayos, *Desconfiar de las imágenes* (Caja Negra Editora). En el Auditorio Proa ofrecerá una entrevista pública sobre su obra audiovisual.

Organizada por el Goethe-Institut Buenos Aires y Fundación Proa, la exhibición Harun Farocki cuenta con el auspicio de Tenaris – Organización Techint.

Harun Farocki (Alemania, 1944) es considerado uno de los artistas más radicales de la escena actual. Su obra está centrada en el análisis de las representaciones audiovisuales y las imágenes producidas por la sociedad contemporánea. En más de un centenar de filmes, realizaciones para la televisión, videos, instalaciones y ensayos sobre cine, Farocki busca revelar las formas de poder involucradas en la producción, registro y consumo de las imágenes, desde los comienzos de la historia del cine hasta los videojuegos y la realidad virtual. Farocki, como narrador, desaparece detrás de las imágenes; más que explicar, se preocupa por hacer visible aquello que la imagen oculta.

La exhibición presenta cinco instalaciones de Farocki realizadas en la última década. En la sala 1, la obra *Eye / Machine II* (Ojo / Máquina II, 2002, 15 min.) utiliza un vasto repertorio de imágenes bélicas históricas y actuales, otras grabadas por cámaras implantadas en misiles y simulaciones por computadora. Presentadas en dos videos sincronizados, las imágenes virtuales y las registradas en el campo de batalla a lo largo de la historia no dejan de plantear cuál es su poder en la construcción y la ejecución de la guerra.

La segunda sala exhibe las instalaciones *Workers Leaving the Factory in Eleven Decades* (Trabajadores saliendo de la fábrica durante once décadas, 2006, 36 min.), *The Silver and the Cross* (La plata y la cruz, 2010, 17 min.) y *Parallel* (Paralelo, 2012, 17 min.). *Workers...*, una de las obras más emblemáticas de Farocki, muestra en doce pantallas, simultáneamente, distintas representaciones de los trabajadores en la historia del cine con una misma temática: escenas de obreros saliendo de la fábrica. El trabajo como cuestión también está presente en *The Silver and the Cross*, donde Farocki examina exhaustivamente una pintura de Gaspar Miguel de Berrío de 1758 que retrata la extracción de plata en una mina de Potosí, comparando las condiciones de vida en el siglo XVIII con el relato de la ciudad actual. *Parallel* –la última videoinstalación realizada por Farocki– es un ensayo sobre el estatuto actual de las imágenes animadas por computadora. Si en el cine y la fotografía se cuestionaba su capacidad de representar la realidad, ¿la imagen generada digitalmente puede superar la “realidad” misma?

En la última sala, *Serious Games III: Immersion* (Juegos serios III: Inmersión, 2009, 20 min.) muestra la experiencia de un centro de investigación dedicado al tratamiento de soldados que regresan de la guerra de Irak con trastornos postraumáticos. Los pacientes recrean las situaciones dramáticas con imágenes generadas por computadoras. *Immersion*, finalmente, cuestiona la posibilidad de recrear e, incluso, sustituir las imágenes de la memoria por medio de las tecnologías de realidad virtual.

Invitado por el Goethe-Institut, Farocki se presenta en marzo en la Argentina y ofrece una entrevista pública en el Auditorio Proa. Además, en la Universidad del Cine, dirige el workshop “El trabajo en una sola toma” junto con Antje Ehmann y, el 14 de marzo, participa del lanzamiento de su antología *Desconfiar de las imágenes* (Caja Negra Editora), que reúne ensayos escritos entre 1980 y 2010.

Instalaciones

● farocki-instalaciones.doc

Eye / Machine II, 2002 **Ojo / Máquina II**

Video, color y b/n, versión de un solo canal, 15 min.

Director y guionista: Harun Farocki con Matthias Rajmann, Ingo Kratisch y Kilian Hirt
Editor: Max Reimann

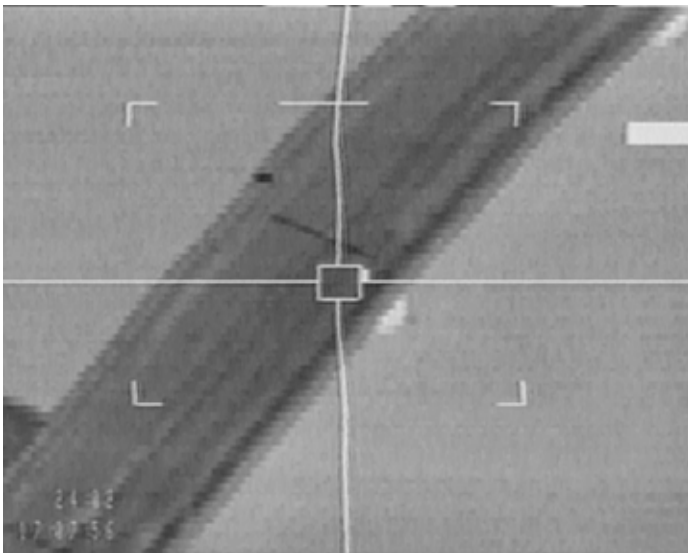
Con el apoyo de ZDF/3sat, Mainz, (Inge Classen), Galerie Greene Naftali, Nueva York, (Carol Greene), y Brugge 2002, Capital Europea de la Cultura / desire productions, Cis Bierinckx
Productor: Harun Farocki

Eye / Machine II, 2002. 15 min. **Ojo / Máquina II**

¿Cómo es posible que se siga haciendo la distinción entre “hombre” y “máquina” con la tecnología actual? En la tecnología armamentística moderna, estas categorías cambian constantemente: la inteligencia ya no se limita a los humanos. En **Eye / Machine II**, Farocki combina material visual tanto del sector militar como del sector civil, mostrando máquinas que funcionan de manera inteligente y qué es lo que ven al trabajar sobre la base de programas de procesamiento de imagen. La distinción tradicional hombre-máquina se reduce a “ojo / máquina” ya que las cámaras se implantan en las máquinas como si fueran ojos. Como consecuencia de la Guerra del Golfo, la tecnología de guerra impulsó la innovación e incentivó el desarrollo de la producción civil. Farocki muestra imágenes simuladas por computadora que parecen salidas de películas de ciencia ficción: misiles que se dirigen hacia islas situadas en un mar radiante; edificios de viviendas que hacen explosión; aviones de combate que se disparan unos a otros con misiles y que se defienden con bengalas virtuales... ¿Serán suficientes estos campos de batalla por computadora o necesitaremos más ofensivas de racionalización para nuevas guerras? **Eye / Machine II** es la continuación de un estudio más amplio sobre el mismo tema: máquinas inteligentes y armas inteligentes. Como instalación, la obra se presenta en dos monitores o como una proyección doble. En esta versión de un solo canal las dos imágenes se muestran simultáneamente en una pantalla.

Antje Ehmann*

* *Autora, curadora y videocineasta.*



Harun Farocki. *Eye / Machine II*, 2002. Video, color y b/n, versión de un solo canal, 15 min. © Harun Farocki

Workers Leaving the Factory in Eleven Decades, 2006. 36 min Trabajadores saliendo de la fábrica durante once décadas



Harun Farocki. *Workers Leaving the Factory in Eleven Decades*, 2006. Videoinstalación para 12 monitores. Video b/n y color, sonido, 36 min. (loop) © Harun Farocki

En esta instalación se muestran simultáneamente en doce monitores escenas de la historia del cine donde los trabajadores están saliendo de la fábrica. En el cine, la percepción y el concepto se desintegran. De hecho, la primera película de la historia, *La sortie des usines Lumière*, muestra un edificio que no se parece para nada a una fábrica. Se asemeja más a una granja. Cuando se trata de conflictos sociales, la escena “delante de una fábrica” es muy significativa. Cuando se trata de la vida privada de un personaje de película, que en realidad comienza cuando se ha terminado el trabajo, la fábrica queda relegada a un segundo plano. En *Clash by Night* de Fritz Lang (1952) se la ve a Marilyn Monroe en la línea de montaje, saliendo de la fábrica y hablando acerca de eso. Pero la existencia de fábricas y la existencia de estrellas de cine son incompatibles. Una estrella de cine trabajando en una fábrica evoca un cuento de hadas en el que la princesa debe trabajar antes de cumplir con su verdadero destino. Las fábricas –y toda la cuestión del trabajo– se encuentran en los márgenes de la historia del cine.

Harun Farocki

-
Workers Leaving the Factory in Eleven Decades, 2006

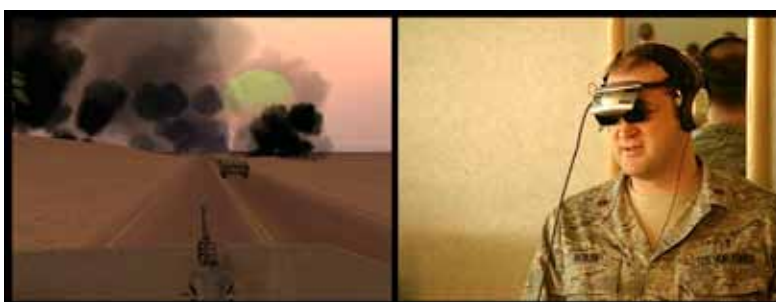
Trabajadores saliendo de la fábrica durante once décadas

Videoinstalación para 12 monitores. Video b/n y color, sonido, 36 min. (loop)

Idea y realización: Harun Farocki / Colaborador: Jan Ralske

Serious Games III: Immersion, 2009. 20 min Juegos Serios III: Inmersión

Para la videoinstalación *Immersion*, Farocki visitó un taller organizado por el Institute for Creative Technologies, un centro de investigación dedicado a la realidad virtual y la simulación por computadora. Uno de los proyectos del centro consiste en el desarrollo de un tratamiento terapéutico para veteranos de guerra que padecen trastornos de estrés posttraumático. Farocki se interesa por el uso de realidades virtuales y juegos en el reclutamiento, el entrenamiento y, ahora también, la terapia para soldados. Explora la conexión entre la realidad virtual y el ejército, la utilización de escenarios ficticios de juegos de computadora tanto para el entrenamiento de las tropas estadounidenses antes del despliegue en las zonas de combate, como para el tratamiento psicológico de los soldados que retornan de las zonas de conflicto.



Harun Farocki. *Serious Games III: Immersion*, 2009. 2 videos, color, sonido, 20 min. © Harun Farocki

-
Serious Games III: Immersion, 2009

Juegos Serios III: Inmersión

2 videos, color, sonido, 20 min. (loop)

Director y guionista: Harun Farocki / Investigación: Matthias Rajmann

Editor: Harun Farocki y Max Reimann / Cámara: Ingo Kratisch

Sonido: Matthias Rajmann / Producción: Harun Farocki Filmproduction, Berlín, con el apoyo de Medienboard Berlin-Brandenburg GmbH

Coproducción: Jeu de Paume, París, Stuk, Leuven



The Silver and the Cross, 2010. 17 min
La plata y la cruz

La obra examina la pintura *Descripción del Cerro Rico e Imperial Villa de Potosí* (Óleo sobre tela, 262 x 181 cm) de Gaspar Miguel de Berrío, 1758, que forma parte de la colección del Museo Colonial Charcas de la Universidad San Francisco Xavier, Sucre, Bolivia.

“Sobre la montaña de plata pueden verse distintos grupos de trabajadores; pero en la entrada de la mina no se ve a nadie. Los *mitayos*, es decir, los trabajadores forzados, por lo general venían de pueblos situados a cientos de kilómetros de Potosí; el viaje podía durar hasta un mes y debían permanecer un año en las minas, razón por la cual traían a sus familias y también su ganado. En la imagen se muestran los barrios de los trabajadores, pero no se ven mujeres ni niños, ni tampoco el ganado. Se ve un edificio principal en el que los trabajadores reciben su salario y, frente a él, un pequeño mercado callejero, donde se venden bebidas. Pero es imposible distinguir a los trabajadores libres de los trabajadores forzados. [...] ‘Parece razonable suponer que un acontecimiento tan señalado como el descubrimiento de América debería mencionarse en las Escrituras Sagradas’. [...] Esta frase la cita Todorov, y a mí me parece razonable suponer que un episodio que fue el genocidio más grande de la historia debería mencionarse en alguna parte de esta imagen.”

Harun Farocki*



* Fragmento del texto publicado en el catálogo *Principio Potosí, 2010. Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía*



The Silver and the Cross, 2010
La plata y la cruz

2 videos, color, sonido, 17 min.

Director y guionista: Harun Farocki / Cámara: Ingo Kratisch
 Edición: Christine Niehoff / Posproducción, sonido: Matthias Rajmann
 Narración: Cynthia Beatt / Traducción: Michael Turnbull
 Producción: Harun Farocki Filmproduktion, Berlín
 Producido para la exhibición *Principio Potosí*, curada por Alice Creischer, Max Jorge Hinderer y Andreas Siekmann en el Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía, Madrid; Haus der Kulturen der Welt, Berlín; Museo Nacional de Arte y Museo Nacional de Etnografía y Folklore, La Paz

Harun Farocki. *The Silver and the Cross*, 2010. 2 videos, color, sonido, 17 min. © Harun Farocki



Harun Farocki. *Parallel*, 2012. Videoinstalación. 2 canales de video HD. Color, sonido, 17 min. © Harun Farocki

Parallel, 2012. 17 min

Paralelo

En *Parallel*, Farocki yuxtapone la historia de la animación por computadora y elementos de la historia del arte. En sólo 30 años, las imágenes generadas por computadora y las animaciones han evolucionado, desde ser simples formas simbólicas hasta convertirse en imágenes que aspiran a la simulación perfecta, y parecen querer superar las representaciones cinematográficas y fotográficas, ya no sólo de la realidad “estática” sino de los aspectos dinámicos de la vida, como se manifiesta en los gestos o movimientos complejos en general. Al apropiarse de las dinámicas de la realidad social y natural, el hiperrealismo generado por computadora ¿busca superar a la realidad misma?

Actualmente, la mimesis se ha convertido en una cuestión de algoritmos generativos, y las tecnologías resultantes son cada vez más capaces de calcular, predecir y controlar procesos complejos, desde la manufactura hasta la guerra o las experiencias emocionales en los mundos animados del entretenimiento de masas. Por detrás de la investigación de Farocki sobre las fronteras de la innovación en las actuales tecnologías de la imagen, subyace la idea de que vivimos en mundos de imágenes producidas tecnológicamente donde las imágenes se convierten en “tipos ideales”. En el nuevo paradigma mimético del “realismo” digital, la realidad ya no es más la medida para las imágenes, siempre imperfectas. Por el contrario, la imagen virtual se convierte en la medida

de una realidad siempre imperfecta. Con la imagen del “tipo ideal”, la representación busca superar la realidad vivida, la construye, la monitorea y la gobierna. Incluso la fantasía y la ficción ahora tienden a asumir una cualidad predictiva e incluso preventiva. ¿Esto convierte la realidad vivida en una simple derivación del ideal, como defecto o impureza, o –como en las tecnologías militares o de vigilancia– como una amenaza potencial? ¿Estos tipos ideales se han convertido en los nuevos esquemas normativos, en ídolos capaces de guionar y predecir los movimientos de la vida real?

Parallel cuestiona la noción de “progreso” que subyace en las historias del arte y de la representación, basadas en una progresión lineal y evolutiva que va desde las representaciones imperfectas (mimesis) a formas más precisas, complejas y perfectas. *Parallel* es un interrogante sobre otras posibles historias, evoluciones o evoluciones inversas en las que toman la palabra las imágenes de animación digital y sus algoritmos generativos ocultos.

Anselm Franke*

* Curador. Fragmento del texto publicado en el catálogo *Modern Monsters / Death and Life of Fiction*, *Bienal de Taipei 2012*. Taiwán: *Taipei Fine Arts Museum*.

-
Parallel, 2012
Paralelo

Videoinstalación. 2 canales de video HD.
Color, sonido, 17 min.

Ciclo de cine | Harun Farocki: Cuando la imagen se revela

● farocki-cine.doc

Los sábados de marzo, Proa Cine presenta un ciclo dedicado a Harun Farocki y estrena sus tres últimas realizaciones, *Respiro* (2007), *En comparación* (2009) y *Un nuevo producto* (2012). El ciclo *Harun Farocki: Cuando la imagen se revela* recorre gran parte de su producción cinematográfica, desde *Fuego inextinguible* (1969) hasta las películas de la última década, seleccionadas por Inge Stache .

Como evento destacado, Harun Farocki brindará una entrevista pública en el Auditorio Proa en ocasión de su visita a Buenos Aires. Una oportunidad inédita para conversar con el artista y conocer su destacada producción teórica.

Estrenos:

Aufschub (Respiro), 2007. 40 min.

Zum Vergleich (En comparación), 2009. 61 min.

Ein neues Produkt (Un nuevo producto), 2012. 37 min.

Filmes:

Nicht löschesbares Feuer (Fuego inextinguible), 1969. 25 min.

Bilder der Welt und Inschrift des Krieges (Imágenes del mundo y epitafios de la guerra), 1988. 75 min.

Videogramme einer Revolution (Videogramas de una revolución), 1992. 106 min. Dir. H. Farocki y Andrei Ujica

Arbeiter verlassen die Fabrik (Trabajadores saliendo de la fábrica), 1995. 36 min.

Erkennen und verfolgen (Reconocer y perseguir), 2003. 58 min.

Nicht ohne Risiko (No sin riesgo), 2004. 50 min.

Yella, 2007. 88 min. Dir. Christian Petzold / Guión en colaboración con Harun Farocki



Harun Farocki. *Aufschub*, 2007. 40 min. © Harun Farocki

Aufschub, 2007. 40 min **Respiro**

Realizado como parte del Jeonju Digital Project de 2007, este mediodocumental de Farocki rescita el material filmado por Rudolf Breslauer, prisionero del campo de tránsito de judíos de Westbork, Holanda, bajo encargo directo de los comandantes nazis. Las imágenes mudas de trenes llegando y saliendo, el registro de los prisioneros y de las tareas diarias son intervenidos mínimamente por una serie de intertítulos que comentan la ambigüedad de éste, otro de los intensos documentos de la humanidad rescatados por Farocki.

Respiro consiste en filmaciones mudas en blanco y negro realizadas en Westerbork, un campo de refugiados holandeses creado en 1939 para los judíos que huían de Alemania. En 1942, tras la ocupación de Holanda, los nazis revirtieron su función y lo convirtieron en un "campo de tránsito". En 1944, el comandante del campo encargó una película que fue rodada por un fotógrafo, Rudolph Breslauer. Al exhumar los fragmentos dispersos y rastros del filme fantasma (intertítulos, ideas para el guión, elementos gráficos), Harun Farocki inscribe el montaje holandés dentro del género de películas corporativas. Estaba destinado a exaltar la eficiencia económica del campo en un momento en el que su existencia se veía amenazada: cuando fue filmado, como casi todos los judíos de Holanda ya habían sido deportados, Westerbork fue convertido



Harun Farocki. *Aufschub*, 2007. 40 min. © Harun Farocki

en un campo de trabajo por decisión del comandante que temía por su cierre y la posibilidad de ser transferido a otro teatro de operaciones. En este sentido, una de las revelaciones de *Respiro* es el descubrimiento del logotipo del campo que consistía en el dibujo de una fábrica coronada por una chimenea humeante... Esto aparece en el medio de un gráfico que señala con flechas y números las “entradas” y “salidas” (notablemente, hacia el Este) de los prisioneros del campo holandés. Así, los materiales montados para el film de Westerbork demuestran claramente su doble función como campo de trabajo y como lugar de tránsito, como antesala del exterminio. Más allá de las intenciones del creador de este llamativo logotipo, para los espectadores de *Respiro*, el diseño remite a las altas chimeneas de las instalaciones de cremación de Birkenau. Tomando este proceso como fuente de inspiración, Harun Farocki optó por colocar las secuencias pacíficas de Westerbork como resonancias de otras escenas e imágenes trágicas que pueblan la memoria y la imaginación colectiva. Sobre las escenas inocuas de una clínica dental, evoca los dientes de oro arrancados a los muertos en Birkenau; sobre los delantales blancos en un laboratorio, los experimentos médicos siniestros practicados en Auschwitz; sobre los cables expuestos en un taller, los montones de pelos de mujer encontrados por los soviéticos; sobre las imágenes de obreros descansando en el pasto, las fosas abiertas y los tendales de cadáveres filmados por los Aliados cuando abrieron los campos. En *Images of the World and the Inscription of War* (1989), Farocki yuxtapone fotografías de diversas fuentes con el objetivo de descifrar los rastros de acontecimientos inscritos en las imágenes, al mismo tiempo que infiere aquello que no está representado directamente. En *Respiro*, sin embargo, parte de una sola fuente para evocar imágenes de la memoria. En las secuencias de Westerbork, las imágenes se vuelven palimpsestos en los que salen a la superficie otros estratos de imágenes que evocan la memoria y la historia del cine.

Sylvie Lindeperg*

* Historiadora. Université Paris I.

-

Aufschub, 2007

Respiro

Video, b/n, sin sonido, ROK / D, 40 min.

Autor y productor: Harun Farocki / Colaboración: Antje Ehmman, Christiane Hitzemann, Lars Pienkoß, Matthias Rajmann, Jan Ralske y Meggie Schneider / Documentación: Herinneringscentrum Kamp Westerbork
Fotografías: Nederlands Instituut voor Oorlogs-documentatie; Niederländisches Institut für Kriegsdokumentation, Amsterdam
Fílmicos: Rijksvoorlichtingsdienst Filmarchief; Niederländisches Institut für Tonund Bild, Hilversum



Harun Farocki. *Zum Vergleich*, 2009. 61 min. © Harun Farocki

Zum Vergleich, 2009. 61 min En comparación

Zum Vergleich, 2009

En comparación

16mm, color, 61 min.

Director: Harun Farocki

Guión: Harun Farocki y

Matthias Rajmann

Cámara: Ingo Kratisch

Sonido: Matthias Rajmann

Editora: Meggie Schneider

Dibujos: Andreas Siekmann

Colaboración: Antje Ehmann,

Anand Narayan Damle, Michael

Knauss, Regina Krottil,

Iyamperumal Mannankatti, Mamta

Murthy, Markus Nechleba, Jan

Ralske, Yukara Shimizu y

Isabelle Verreet

“Me gustaría pensar una película que contribuya a entender el concepto de trabajo. Que compare el trabajo en una sociedad tradicional, como la africana, con el de una sociedad con una industrialización temprana, como la India, y una sociedad muy industrializada, como Europa o Japón. El objeto de comparación sería el del trabajo de construcción de casas. Casas habitables”. Harun Farocki lo pensó y, de hecho, lo filmó varios años más tarde: un film que compara las distintas estrategias laborales ante un mismo objetivo, desde el punto de vista económico y siguiendo algo básico y tan común a la construcción inmobiliaria como es el ladrillo. Un ensayo desbordante y, al mismo tiempo, uno de los ejemplos más precisos de eso que podría llamarse economía de recursos audiovisuales, y que pocos como Farocki han explotado tan conscientemente a lo largo de su obra.

-

Los ladrillos son los fundamentos resonantes de la sociedad. Los ladrillos son capas de arcilla que resuenan, como las grabaciones, demasiado gruesos. Como las grabaciones, aparecen en serie, pero cada ladrillo es un poco diferente, no es sólo otro ladrillo en la pared. Los ladrillos crean espacios, organizan relaciones sociales y guardan el conocimiento en las estructuras sociales. Resuenan de una manera que nos indica si son lo suficientemente buenos o no. Los ladrillos conforman el sonido fundamental de nuestras sociedades, pero no hemos aprendido a escucharlos. A través de diferentes tradiciones de producción de ladrillos, la película de Farocki hace que nuestros ojos y oídos comparen esos modos, aunque sin generar una competición o un choque de culturas. Farocki muestra diferentes lugares donde se producen ladrillos, con sus colores, movimientos y sonidos. La quema de ladrillos, el transporte de ladrillos, la colocación de ladrillos, ladrillos sobre ladrillos, sin comentarios en off. Veinte intertítulos en sesenta minutos nos indican algo acerca de la temporalidad del proceso productivo. El film demuestra que ciertos modos de producción requieren de una duración particular y que las culturas se diferencian en torno al tiempo del ladrillo.

Ute Holl*

* Autora y cineasta. *Universitat Basel*.



Ein neues Produkt, 2012. 37 min
Un nuevo producto

Para *Ein neues Produkt*, Farocki siguió con su cámara a lo largo de un año a la empresa de consultoría corporativa Quickborner Team. La película documental discusiones acaloradas de los empleados de la oficina de Hamburgo que deben desarrollar un nuevo producto de consultoría que optimice los procesos de trabajo a través de una reorganización espacial de las empresas. La consultora aconseja otorgar una mayor independencia a los empleados, reducir la asistencia obligatoria y desarrollar lugares de trabajo más flexibles. Así, Farocki revela con una austera reserva una serie de situaciones que suelen ser opresivas, incluso cuando pueden volverse humorísticas, y sólo interviene en ellas a través de cambios de escena o de orden. Deliberadamente, excluye todo tipo de comentarios. El resultado es un documental acerca de las discusiones fundamentales en torno a la relación con el trabajo en el mercado capitalista, en el que todo tiene que mejorar constantemente de un modo más rápido y eficiente.



Ein neues Produkt, 2012
Un nuevo producto

Video, color, 37 min.

Director y guionista: Harun Farocki / Cámara: Ingo Kratisch
 Edición: Harun Farocki / Sonido: Matthias Rajmann
 Mezcla: Jan Ralske / Con: kommunikationslotsen (Martin Haußmann), Quickborner Team (Bernd Fels, Nils Grote, Andrea Kopfer, Michael Maile, Jens Münstermann, Matthias Pietzcker, Ulli Wörne), SH Consultants (Sebastian Heinemann), Unilever (Michael von Rußoff) y Vodafone (Ulrich Kerber).
 Producción: Harun Farocki Filmproduktion, Matthias Rajmann



Harun Farocki. *Ein neues Produkt*, 2012. 37 min. © Harun Farocki

Escritos de Harun Farocki

● farocki-escritos.doc

Los textos que se reproducen a continuación fueron extraídos del libro *Desconfiar de las imágenes*, de Harun Farocki (2013, Caja Negra Editoria). Selección: Inge Stache y Ezequiel Yanco. Traducción: Julia Giser. Con el apoyo del Goethe-Institut. (Disponible a partir de marzo de 2013).

Desde su primer cortometraje en 1966, Harun Farocki ha producido una vasta obra en la que la escritura y el cine son concebidas como actividades complementarias con las que interrogar la producción de imágenes de la sociedad contemporánea. Farocki pertenece a la generación posterior a la de los prominentes directores del “Joven Cine Alemán” –como Wenders, Fassbinder y Herzog–, a quienes desde la revista *Filmkritik*, que dirigió entre 1974 y 1984, acusó de “conformarse con la idea que todo el mundo tenía acerca de lo que se suponía que tenía que ser el cine”. En contraposición a esta tradición, tanto sus películas documentales o ensayos cinematográficos como sus más recientes video-instalaciones hacen uso de recursos formales propios del situacionismo, la *nouvelle vague* francesa y el cine directo para producir 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.

Desconfiar de las imágenes se propone trazar una suerte de “biografía intelectual”, a partir de una selección de textos publicados por Harun Farocki entre 1980 y 2010 en revistas, diarios, libros y catálogos de exhibiciones en museos y galerías. Estos ensayos no sólo reflejan los conceptos y líneas de investigación involucrados en su obra cinematográfica sino que los extienden, profundizando y expandiendo el alcance de su labor crítica.

“Como Aby Warburg, que se pasó la vida obsesionado con la dialéctica de lo que él llamaba los *Monstra* y los *Astra* –una dialéctica que, según él mismo, encerraba toda la “tragedia de la cultura”–, y Theodor Adorno, continuamente preocupado por la dialéctica de la razón autodestructiva, Harun Farocki formula incansablemente la misma pregunta terrible (la misma pregunta que, me atrevería a decir, ha estimulado mi trabajo por “siempre”, y que, en cualquier caso, es la que me da esa sensación de una verdadera *identificación* cada vez que me enfrento a los montajes de Farocki). La pregunta es la siguiente: ¿por qué, de qué manera y cómo es que la *producción de imágenes* participa de la *destrucción de los seres humanos*?”

Del prólogo de Georges Didi-Huberman

Trabajadores saliendo de la fábrica

Con el título original “Arbeiter verlassen die Fabrik”, este texto fue publicado en la revista *Meteor* N°1 en 1995.

La película *La sortie des usines Lumière à Lyon* de los hermanos Louis y Auguste Lumière (1895) dura cuarenta y cinco segundos y muestra a unos cien empleados de la fábrica de artículos fotográficos de Lyon-Montplaisir saliendo de la fábrica por dos portones y abandonando la imagen por ambos lados. Durante los últimos doce meses me dediqué a registrar la mayor cantidad de variaciones posibles del tema de esta película: los empleados dejando su lugar de trabajo. Encontré ejemplos en documentales, en películas sobre la industria, en noticieros y largometrajes de ficción. Dejé de lado los archivos televisivos, que disponen de

una cantidad inabarcable de material para cada tema. Tampoco recurrí a los archivos de publicidad para cine y televisión, donde el trabajo industrial aparece muy de vez en cuando. En los avisos publicitarios hay dos temas que producen pavor: la muerte y el trabajo fabril.



Harun Farocki. *Workers Leaving the Factory in Eleven Decades*, 2006. Videoinstalación para 12 monitores. Video b/n y color, sonido, 36 min. (loop) © Harun Farocki

[...] La primera cámara de la historia del cine enfocó una fábrica, pero después de cien años se puede decir que la fábrica como tal ha atraído poco al cine, más bien la sensación que ha producido es de rechazo. El cine sobre el trabajo o el trabajador no se ha constituido en un género central, y el espacio frente a la fábrica quedó relegado a un lugar secundario. La mayoría de las películas narran aquella parte de la vida que está después del trabajo. Todo lo que constituye una ventaja del modo de producción industrial frente a otros: la división del trabajo en etapas mínimas, la repetición constante, un grado de organización que casi no requiere toma de decisiones individuales y concede al individuo un mínimo campo de acción, todo ello dificulta la aparición de factores inesperados para la construcción de un relato. Casi todo lo que ha ocurrido en la fábrica en los últimos cien años, palabras, miradas o gestos, ha escapado a la representación cinematográfica. La invención de la cámara y del proyector es esencialmente mecánica, y en 1895 la época de florecimiento de las invenciones mecánicas ya había terminado. Los procesos técnicos que surgían en esa época, como la química y la electricidad,

prácticamente ya no eran accesibles para la comprensión visual. La realidad que se funda en esos métodos técnicos carece, virtualmente, de movimientos visibles. Pero la cámara de cine siempre ha estado capturada por el movimiento. Hace diez años, cuando todavía se utilizaban esas computadoras enormes, que tenían solo una pieza cuyo movimiento era visible (una banda magnética que se desplazaba de un lado al otro), las cámaras siempre filmaban ese movimiento perceptible como representación sustituta de las operaciones ocultas. Esta adición al movimiento dispone cada vez de menos material, pudiendo conducir al cine hacia su autodestrucción.

Influencia cruzada / Montaje blando

Este texto fue publicado originalmente en 2002 con el título “Quereinfluss / Weiche Montage” en la revista *Trafic* N° 43.

A la izquierda, en blanco y negro, se ve a un hombre introduciendo pequeñas piezas metálicas en una máquina industrial. A continuación, en suave cámara lenta, se ven solo sus manos, luego de un corte también aparece su cara, que expresa una gran concentración, más de lo que puede justificar la actividad monótona.

A la derecha se ve un misil rojo teledirigido, filmado desde arriba desde un avión en retirada, de fondo el terreno boscoso. Una música sintética barata se mezcla con el ruido del avión, que también podría ser el ruido de la fábrica donde se encuentra la máquina. Un video de promoción de los misiles teledirigidos *Atlas*.

Estas dos imágenes forman parte de mi proyecto *Ojo/Máquina*, una proyección doble. En una proyección doble hay sucesión y simultaneidad, el vínculo de una imagen con la si-

guiente y con la de al lado. Un vínculo con lo previo y lo simultáneo. Imaginemos tres enlaces covalentes saltando en cualquier dirección entre los seis átomos de carbono de un anillo de benceno. Así de plural me imagino la relación entre un elemento de un canal de imagen con el elemento siguiente o con el que se encuentra a su lado. [...]

[...] Al ver esta proyección doble en el Instituto de Arte Contemporáneo Kunst-Werke en Berlín en dos monitores ligeramente enfrentados, percibí de pronto la evidencia de una red transversal de significados, el vínculo entre las fuerzas productivas y las fuerzas destructivas. Para eso no hace falta ser marxista. [...]

[...] Antes, desde 1965, yo ya había visto proyecciones dobles o múltiples, se trataba del *expanded cinema*, de criticar el estándar cinematográfico planteando desafíos extraordinarios a la proyección. Andy Warhol conseguía un fuerte impacto al yuxtaponer o superponer la misma imagen. Esta mínima repetición conseguía evocar vertiginosamente lo infinito. Sus trabajos gráficos, por ejemplo dos imágenes de un accidente automovilístico, me impresionaron más que sus proyecciones dobles cinematográficas.

Cinco años después, mientras trabajaba en mi segunda proyección doble (*Creía ver prisioneros*, Alemania-Austria, 2000, 24 min.), se presentaba con frecuencia la posibilidad de transformar uno de los canales en texto y otra en su comentario o nota al pie. El segundo canal permite trabajar con la anticipación y la repetición, con *trailer* y *cliffhanger*. Se trata de un recurso seductor que produce efecto rápidamente, comparable al recurso del plano-contraplano en las películas de un solo canal. Con la anticipación y la repetición de un elemento se logra fácilmente la impresión de integración compositiva, legitimando su inclusión en el todo. [...]

Inmersión

Hoy en día el ejército británico sigue contratando pintores para la realización de óleos sobre lienzo con escenas de batallas. Probablemente intentan contraponer así algo permanente a las imágenes fugaces de los noticieros. El acontecimiento (en este caso el último fue la guerra contra Irak) recibe como distinción una imagen precedida por una reflexión intelectual y que requiere una capacidad artesanal especial.

También las animaciones de los juegos de computadora requieren capacidad artesanal y reflexión intelectual. Hace tiempo que "Vietnam" como escenario de guerra se ha transformado en el reino visual de los videojuegos. La iconografía de la representación lleva la marca de los tantos cientos de películas realizadas sobre esa guerra. En el caso de Irak, fueron las autoridades militares de los Estados Unidos las que le otorgaron la información a la industria de los juegos.



Harun Farocki. *Serious Games III: Immersion*, 2009. 2 videos, color, sonido, 20 min. © Harun Farocki

Hoy en día el videojuego aparentemente es el medio por el que circulan y se plasman las representaciones colectivas de un país. Hoy, los paisajes iraquíes, sus desiertos y palmeras, sus pistas de hormigón y sus torres de alta tensión, o las numerosas estatuas de Hussein, quedan grabados en la mente de los niños como ocurría antes con las aldeas de montaña incluidas como accesorios en los trenes de juguete. Las ciudades intrincadas de Irak con sus pasajes repletos de casas bajas de hormigón, desde cuyos techos abren fuego los francotiradores, perdurarán en la memoria frente a las imágenes televisadas de la guerra. Dentro de cincuenta o sesenta años, cuando les llegue el día a nuestros jugadores de PC, ellos no recordarán un trineo, como en *El ciudadano*, sino una mujer cubierta con un velo, una de las imágenes presentes en estas ciudades de juguete.

El ejército abastece a la industria de los juegos y también se aprovecha de sus desarrollos. Las aventuras del juego comercial *Full Spectrum Warrior*, desarrollado para la consola de juegos Xbox y financiado por el Departamento de Defensa norteamericano, tienen lugar en una versión virtual de Irak y Afganistán. De ser reclutado por el ejército, el jugador apasionado podrá acceder al nivel de la realidad sin necesidad de readaptarse a los escenarios.

En el programa de entrenamiento *Camp Pendleton, Advanced Simulator Combat Operations and Training* se emplean formas híbridas, *Augmented Reality*. Los soldados armados y uniformados inspeccionan unos edificios de madera terciada en penumbras y luego practican el combate virtual contra el enemigo proyectado por el programa. El escenario siempre se puede repetir o modificar. Un director dispone situaciones imprevisibles y giros en la acción. Así como los pilotos de los aviones comerciales practican el vuelo nocturno o se cruzan con nubes de tormenta programadas en un simulador, los reclutas pueden practicar qué curso tomar en un allanamiento si se encuentran con heridos o cómo cruzar en convoy un desierto en territorio enemigo. El objetivo es optimizar el comportamiento.

Si sale algo mal en la versión real de Irak y Afganistán se utiliza el procedimiento inverso, es decir, si las vivencias de los soldados tienen consecuencias terribles en sus vidas y producen la aparición de nuevos enlaces sinápticos en sus cerebros haciéndolos regresar a casa como veteranos de guerra traumatizados. Esos soldados sufren de un trastorno de estrés posttraumático. Para ellos, por ejemplo, viajar en auto puede ser terrorífico porque en su experiencia han visto explotar bombas ocultas bajo el asfalto al pasarles por encima un vehículo. Ir de compras con la familia también puede volverse impracticable, por ejemplo, porque en el mercado de Bagdad perdieron el control de la situación y el hombre de al lado sufrió heridas fatales.

Albert Rizzo, del Instituto de Tecnologías Creativas de la Universidad del Sur de California en Marina del Rey, utiliza el programa *Full Spectrum Warrior* para ofrecer un tratamiento terapéutico conductista a los soldados que han regresado al país y sufren de algún trauma. A partir de los informes de los veteranos se reconstruye de manera virtual la situación real vivida. Para verificar los diseños de la realidad del laboratorio californiano se envían los escenarios al equipo militar de referencia, el *Iraq Combat Stress Control Team*.

Una vez de regreso en el espacio y en el tiempo de la génesis de sus traumas (hoy incontrolables), en la terapia de exposición los veteranos vuelven a atravesar las causas que dieron origen a su sufrimiento. Se busca la *inmersión* profunda del paciente en lo vivido en la guerra.

Sin embargo, ahora el soldado traumatizado tiene un acompañante, el terapeuta, que tiene la capacidad de interferir en los hechos. Puede aumentar el grado de amenaza y conseguir que el paciente supere el momento de crisis, o utilizar el *Wizard of Oz*, la unidad de control del juego de PC, para modificar, moderar, pausar o dar por terminada la sesión en la realidad virtual. El objetivo es la reprogramación de los enlaces mentales fatales. Se busca que el paciente pueda elaborar el trauma y hacer consciente la escena original que lo disparó, en lugar de reprimirla.

Biografía de Harun Farocki

● farocki-biografia.doc



© Markus J. Feger 2009

Harun Farocki nació en 1944 en Novy Jicin (República Checa, en aquel momento, anexo a Alemania). En 1966 entró a la Academia de Cine y Televisión (DFFB) en Berlín, de la que fue expulsado en 1968 por razones políticas. Farocki ha escrito textos teóricos, guiones cinematográficos y televisivos. Su obra se expuso en la Documenta 12 de Kassel y en numerosas retrospectivas internacionales.

Las primeras películas de Farocki están marcadas por las ideas de la revolución cultural formuladas por la izquierda radical de la época. *Fuego inextinguible* (1968-69), sobre la fabricación de napalm para su uso en la guerra de Vietnam, toma uno de los temas por excelencia del movimiento estudiantil de esos años.

Paralelamente, realiza ensayos cinematográficos que cuestionan el uso del cine como medio pictórico. A través del montaje y la composición de imágenes filmadas y de archivo, Farocki produce un subtexto que deja al descubierto los contextos de significación técnicos, sociopolíticos y culturales en la producción, distribución y recepción de imágenes. En obras como *Videogramas de una revolución* (1992), realizada enteramente con *found footage* –imágenes tomadas de la televisión–, Farocki configura un orden narrativo completamente nuevo. En estos trabajos, tematiza las interacciones entre los procesos históricos y su representación en los medios.

Desde finales de la década de 1990, Farocki profundiza en la creación de obras en video e instalaciones para contextos expositivos, como la Documenta 10, en 1997. Sus últimas instalaciones tratan acerca de la instrumentalización de la cámara como herramienta de supervisión y control: *I Thought I Was Seeing Convicts* (2001) revela la transición de una sociedad disciplinaria a una sociedad de control por medio del uso de imágenes de video de una cámara de seguridad. Del mismo modo, *Eye / Machine* (2002) muestra hasta dónde ha progresado el uso de imágenes con fines de supervisión técnica en los sectores civil y militar.

Sus trabajos más recientes incluyen: *Harun Farocki. First Time in Warsaw*, Centre for Contemporary Art Ujazdowski Castle, Varsovia, 2012 (curaduría y publicación); *Video Installations at the former Hotel Pythagoras*, Samos, 2012; *Serious Games. War – Media – Art*, Mathildenhöhe, Darmstadt, 2011 (curaduría y publicación); *Tropen des Krieges*, Gorki Theater, Berlín, 2011 (exhibición con Harun Farocki); *Three Early Films* (con Kodwo Eshun & Bart van der Heide), Cubitt Gallery, Londres, 2009 (curaduría); *Harun Farocki. 22 films, 1968–2009* (curaduría con Stuart Comer & Kodwo Eshun), Tate Modern, Londres, 2009; *Harun Farocki. Against What? Against Whom?* (publicación con Kodwo Eshun), Köln, 2009.

<http://www.farocki-film.de/>

Conversación con Harun Farocki

En marzo, Harun Farocki ofrecerá una entrevista pública en el Auditorio Proa donde hablará acerca de su producción audiovisual y sus trabajos recientes. Además, se convertirá en una ocasión única para discutir algunos de los temas en torno a los cuales ha desarrollado una amplia producción teórica.

La presentación de Farocki en Proa se enmarca en una serie de actividades en Buenos Aires organizadas conjuntamente con el Goethe-Institut.

- Educación

Con el fin de abordar en profundidad la obra de Harun Farocki, el Departamento de Educación de Fundación Proa diseñó un programa de actividades con el asesoramiento de especialistas: visitas guiadas para público general, actividades para escuelas y universidades, materiales para docentes y talleres para familias.

- **Visitas guiadas.** Martes a viernes: 17 hs. / Sábados y domingos: 15 y 17 hs.

- **Martes de estudiantes.** Admisión libre para estudiantes y docentes. Materiales de consulta a disposición del público en Librería Proa.

Programa para escuelas. Especialmente pensadas para cada nivel educativo, las visitas escolares y universitarias articulan el trabajo desarrollado en el aula con los contenidos de la exhibición. **Consultas e inscripción: visitas@proa.org**

- Artistas + Críticos

Los sábados de febrero y marzo, a las 17 hs., el ciclo **Artistas + Críticos** reúne a destacados investigadores, curadores, artistas y cineastas con el objetivo de recorrer junto al público la obra de Harun Farocki. Desde diversas disciplinas y posicionamientos teóricos, cada invitado ofrece una mirada singular acerca de la obra del artista, complementando las actividades educativas y de extensión. La programación completa está disponible en www.proa.org.

- Proa TV

PROA TV, el canal de videos de Proa en la web, ofrece a lo largo de la exhibición una destacada programación centrada en la obra de Harun Farocki: la opinión de críticos y especialistas, materiales de archivo y la palabra del artista en ocasión de su visita a la Argentina.

En sus dos años online, **PROA TV** se ha posicionado como una fuente imprescindible de recursos sobre arte contemporáneo, destinada especialmente a estudiantes e investigadores. Entrevistas con artistas, visitas guiadas por curadores y el registro de las conferencias más destacadas en www.youtube.com/proawebtv.