

EM QUEDA LIVRE: UM THOUGHT EXPERIMENT* SOBRE PERSPECTIVA VERTICAL

Hito Steyerl

queda livre perspectiva linear
observação ponto de vista

Atravessando referências no histórico da perspectiva linear como uma construção para a percepção, a autora permite-nos observar o atual estado de suspensão reforçado pelas tecnologias de imagem em que outro olhar, deslocado de um plano estável, busca observar ao redor, se localizar no tempo e no espaço.

Em queda livre: um *thought experiment* sobre perspectiva vertical

Imagine que você está caindo. No entanto, não há chão. Muitos filósofos contemporâneos apontaram que o presente momento é distinto por uma condição predominante de *groundlessness*.¹ Não podemos presumir qualquer terreno estável em que basear afirmações metafísicas ou mitos políticos fundamentais. Na melhor das hipóteses, somos confrontados com tentativas temporárias, contingentes e parciais de fundamentação. Se, porém, não há terreno estável disponível para nossas vidas sociais e aspirações filosóficas, a consequência deve ser um permanente, ou ao menos um estado intermitente de queda livre para sujeitos e objetos similares. Por que, então, não percebemos?

Paradoxalmente, enquanto está caindo, você provavelmente se sente como se estivesse flutuando – ou absolutamente imóvel. Cair é relacional – se não há nada na direção em que vai cair, talvez você nem perceba que está caindo. Se não há chão, a gravidade pode estar baixa, e você se sentirá leve. Objetos continuarão suspensos se você os soltar. Sociedades inteiras ao seu redor podem estar caindo, assim como você. E isso pode realmente parecer inércia perfeita – como se história e tempo tivessem terminado sem que você nem sequer se lembre de que o tempo já se moveu adiante.

IN FREE FALL: A THOUGHT EXPERIMENT ON VERTICAL PERSPECTIVE | Crossing references in the history of linear perspective as a construct for perception, the author allows us to observe the current state of suspension reinforced by the technologies of image where another view, displaced from a stable ground, seeks to observe around, to locate in time and space. | Free fall, linear perspective, observation, point-of-view.

Vista da instalação de Hito Steyerl ExtraSpaceCraft, 2016 Bienal de Berlim Foto Timo Ohler, Cortesia de Hito Steyerl

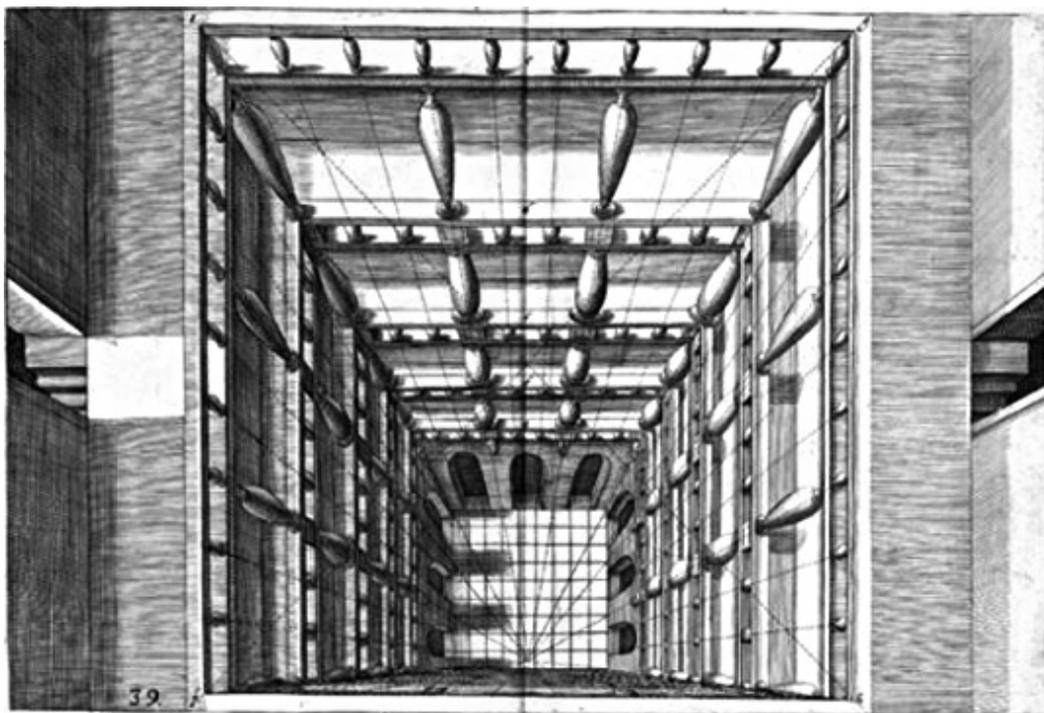
Enquanto você cai seu senso de orientação pode começar a pregar outras peças em você. O horizonte treme num labirinto de linhas em colapso, e você pode perder qualquer noção de em cima e embaixo, de antes e depois, de você e seus limites. Pilotos têm relatado que a queda livre pode desencadear uma sensação de confusão entre eles e o avião. Enquanto caem, as pessoas podem sentir-se como coisas, enquanto coisas podem sentir-se como pessoas. Modos tradicionais de ver e sentir são rompidos. Qualquer senso de equilíbrio é perturbado. Perspectivas são distorcidas e multiplicadas. Novos tipos de visualidade emergem.

Essa desorientação se deve parcialmente à perda de um horizonte estável. E com a perda do horizonte também vem o desvio de um paradigma estável de orientação, que situou conceitos de sujeito e objeto, de tempo e espaço, por toda a

modernidade. Na queda, as linhas do horizonte se despedaçam, giram e se sobrepõem.

Uma breve história do horizonte

Nosso senso de orientação espacial e temporal tem mudado drasticamente nos últimos anos, acelerado por novas tecnologias de vigilância, rastreamento e orientação. Um dos sintomas dessa transformação é o crescimento da importância de vistas aéreas: panoramas, vistas do Google Maps, vistas de satélite. Estamos nos acostumando cada vez mais com o que era chamado de Visão de Deus. Por outro lado, nós também percebemos a decrescente importância de um paradigma de visualidade que por tanto tempo dominou nossa visão: a perspectiva linear. O ponto de vista estável e único da perspectiva linear está sendo complementado (e frequentemente substituído) por perspectivas múltiplas,



Hans Vredeman de Vries, matriz da gravura Perspective, 1604-1605

sobreposição de janelas, linhas de voo distorcidas e pontos de fuga divergentes. Como essas mudanças podem estar relacionadas ao fenômeno de *groundlessness* e permanente queda?

Primeiro, vamos dar um passo atrás e considerar o papel crucial do horizonte em tudo isso. Nosso senso de orientação tradicional – e, com ele, conceitos modernos de tempo e espaço – baseia-se em uma linha estável: a linha do horizonte. Sua estabilidade depende da estabilidade do observador, que é pensado para estar localizado em algum tipo de terreno, um litoral, um barco – um chão que pode ser imaginado estável, mesmo que não o seja de fato.

A linha do horizonte era um importante elemento de navegação. Ela definia os limites de comunicação e entendimento. Além do horizonte, havia apenas mudez e silêncio. No interior, as coisas podiam fazer-se visíveis. Também podiam, entretanto, ser usadas para determinar a própria localização e relação com o entorno, destino ou ambições de algo ou alguém. As navegações primitivas consistiam no uso de gestos e posturas em relação ao horizonte. “Em tempos antigos [navegantes árabes] usavam o espaço entre os dedos polegar e mindinho com o braço esticado, ou uma flecha mantida no comprimento do braço para ver o horizonte na extremidade inferior e Polaris na parte superior.”² O ângulo entre o horizonte e a estrela Polar informava sobre a altitude em determinada posição. Esse método de medição era conhecido como avistar o objeto, mirar o objeto ou visar.

Instrumentos como o astrolábio, o quadrante e o sextante refinaram esse modo de se obter orientação por meio do horizonte e das estrelas. Um dos principais obstáculos com essa tecnologia, em primeiro lugar, era o fato de o chão em que os marinheiros se situavam nunca ser estável. O horizonte estável permaneceu uma projeção, até que



Instrumento náutico, o sextante determina o ângulo entre um objeto celeste e o horizonte

horizontes artificiais foram finalmente inventados para criar a ilusão de estabilidade.

O uso do horizonte para calcular a posição propiciou aos navegantes senso de orientação, permitindo assim o colonialismo e a expansão de um mercado capitalista global; tornou-se também importante ferramenta para a construção dos paradigmas ópticos que vieram a definir a modernidade, sendo a chamada perspectiva linear o mais importante deles.

Abu Ali al-Hasan ibn al-Haytham (965-1040), também conhecido como Alhazen, escreveu em 1028 um livro de teoria visual, *Kitab al-Manazir*. Depois de 1200, ele foi disponibilizado na Europa, e numerosos experimentos em produção visual surgiram entre os séculos 13 e 15, o que culminou no desenvolvimento da perspectiva linear.

Em *Last Supper* (1308-1311), de Duccio, há vários pontos de fuga evidentes. As perspectivas nesse espaço não se fundem em uma linha do horizon-

te, nem se cruzam em único ponto de fuga. Em *Miracle of the Desecrated Host* (Scene I) (1465-1469), pintado por Paolo Uccello, um dos grandes entusiastas dos experimentos no desenvolvimento da perspectiva linear, a perspectiva alinha-se para culminar em um só ponto de fuga, localizado em horizonte virtual definido pela linha do olho.

A perspectiva linear se baseia em inúmeras negações decisivas. Primeiro, a curvatura da Terra é tipicamente desprezada. O horizonte é concebido como uma linha reta abstrata para a qual convergem os pontos ou qualquer plano horizontal. Adicionalmente, como argumentou Erwin Panofsky,³ a construção da perspectiva linear declara a visão de um espectador monocular e imóvel como norma – e a própria visão é dada como natural, científica e objetiva. Assim, a perspectiva linear baseia-se em uma abstração e não corresponde a qualquer percepção subjetiva. Em vez disso, calcula um espaço matemático, achatado, infinito, contínuo e homogêneo, e o declara realidade. A perspectiva linear cria a ilusão de uma vista quase natural para “fora”, como se a imagem plana fosse uma janela abrindo-se ao mundo “real”. Isto também é o significado literal do latim *perspectiva*: para ver através.

Esse espaço definido pela perspectiva linear é calculável, navegável e previsível. Ele permite o cálculo de um risco futuro, que pode ser antecipado e, portanto, controlado. Como consequência, a perspectiva linear não só transforma o espaço, como também introduz a noção do tempo linear, que permite a previsão matemática e, com isso, um progresso linear. Este é o segundo significado temporal de perspectiva: uma vista sobre um futuro calculável. Como argumentou Walter Benjamin, o tempo pode tornar-se tão homogêneo e vazio quanto o espaço.⁴ E para todos esses cálculos operarem, devemos assumir um observador

de pé sobre solo estável olhando na direção de um ponto de fuga em um horizonte plano e, na realidade, bastante artificial.

A perspectiva linear, todavia, também realiza uma operação ambivalente no que diz respeito ao observador. Como todo paradigma converge em um dos olhos do observador, ele se torna central para a visão de mundo estabelecida pela perspectiva linear. O observador é refletivo no ponto de fuga e, assim, é construído por ele. O ponto de fuga dá ao observador um corpo e uma posição. Por outro lado, porém, a importância do espectador também é indeterminada pela suposição de que a visão segue leis científicas. Enquanto dá poder ao sujeito ao colocá-lo no centro da visão, a perspectiva linear também sabota sua individualidade, sujeitando-a a leis supostamente objetivas de representação.

Evidentemente, essa reinvenção de sujeito, tempo e espaço forneceu ferramentas adicionais que permitiram a dominação ocidental e de seus conceitos – como também a redefinição de padrões de representação, tempo e espaço. Todos esses componentes são evidentes na pintura de seis painéis de Uccello, *Miracle of the desecrated host* (1465-1469). No primeiro, uma mulher vende uma hóstia a um mercador judeu, que no segundo painel tenta “profaná-la”. Junto com sua mulher e dois filhos pequenos, ele é amarrado a um pilar cujas paralelas convergem como se fossem marca de alvo. A data desses painéis representa brevemente a expulsão de judeus e muçulmanos da Espanha, em 1492, ano da expedição de Cristóvão Colombo às Índias Ocidentais.⁵ Nessas pinturas, a perspectiva linear se torna matriz para propaganda racial e religiosa, e atrocidades relacionadas. Essa visão de mundo dita científica ajudou a definir padrões para marcar pessoas como ‘outro’, legitimando assim sua conquista e dominação.

Por outro lado, a perspectiva linear também carrega as sementes de sua própria queda. Seu fascínio científico e atitude objetivista estabeleceram reivindicação universal para a representação, um vínculo com a veracidade que minou visões de mundo particularistas, mesmo que tardias e pouco enfáticas. Assim, transformou-se em refém da verdade que havia tão seguramente proclamado. E uma profunda suspeita foi plantada à beira das pretensões de autenticidade desde seu início.

A queda da perspectiva linear

A situação agora, contudo, é um tanto diferente. Parece que estamos em um estado de transição em direção a um ou vários outros paradigmas visuais. A perspectiva linear foi complementada por outros tipos de visão, a ponto de concluirmos que seu *status* como paradigma visual dominante está mudando.

A transição já era aparente no século 19 no campo da pintura. Uma obra em particular expressa as circunstâncias dessa transformação: *The slave ship* (1840), de J. M. W. Turner. A cena nessa pintura representa um episódio real: quando o capitão de um navio negreiro descobriu que seu seguro cobria somente os escravos perdidos no mar, e não os doentes e moribundos a bordo, ele ordenou que esses fossem jogados ao mar. A pintura de Turner captura o momento em que os escravos começam a afundar.

Nela, a linha do horizonte, se de todo distinguível, é inclinada, curvada e agitada. O observador perdeu sua posição estável. Não há paralelas que possam convergir para ponto de fuga único. O sol, centro da composição, é multiplicado em reflexos. O observador está transtornado, deslocado, posto ao lado da visão dos escravos, que não estão apenas afundando, como também têm seus corpos reduzidos a fragmentos – seus membros,

devorados por tubarões, são meras formas abaixo da superfície da água. A perspectiva linear, na visão dos efeitos do colonialismo e da escravidão – o ponto de vista central, a posição de domínio, controle e subjetividade –, é abandonada e começa a inclinar e tombar, levando consigo a ideia de espaço e tempo como construções sistemáticas. A ideia de um futuro calculável e previsível mostra um lado assassino por meio de um seguro que impede a perda econômica inspirando o assassinato a sangue frio. O espaço se dissolve no caos da superfície instável e ameaçadora de um mar imprevisível.

Desde cedo, Turner experimentou perspectivas móveis. Conta-se que ele se amarrou ao mastro de um navio que atravessava de Dover a Calais, explicitamente para observar a mudança do horizonte. Em 1843 ou 1844, ele manteve sua cabeça para fora da janela de um trem em movimento por exatamente nove minutos, o que resultou na pintura *Rain, steam, and speed – The Great Western Railway* (1844). Nela, a perspectiva linear se dissolve ao fundo. Não há resolução, ponto de fuga ou visão clara de qualquer passado ou futuro. Novamente, é mais interessante a perspectiva do próprio espectador, que parece estar balançando no ar além dos trilhos de uma ponte férrea. Não há base definida sob essa suposta posição. Ele pode estar suspenso na névoa, fluando acima de chão ausente.

Nas duas obras de Turner, o horizonte aparece embaçado, inclinado, mas não necessariamente rejeitado. As pinturas não negam sua existência; deixam-no, porém, inacessível à percepção do observador. A questão do horizonte começa a flutuar, por assim dizer. Perspectivas assumem pontos de vista móveis, e a comunicação é inviabilizada, ainda que sob um horizonte comum. Pode-se dizer que o movimento descendente dos escravos afun-

dando afeta o ponto de vista do pintor e o arranço de uma posição de certeza e o sujeita à gravidade e ao movimento de um mar sem fundo.

Aceleração

Com o século 19, o dismantelamento da perspectiva linear começou a estabilizar-se em diferentes áreas. O cinema anexa a fotografia com a articulação de diferentes perspectivas temporais. A montagem torna-se dispositivo perfeito para desestabilizar a perspectiva do observador e quebrar o tempo linear. A pintura abandona em grande parte a representação e destrói a perspectiva linear com o cubismo, a colagem e diferentes tipos de abstração. Tempo e espaço são reimaginados por meio da física quântica e da teoria da relatividade, enquanto a percepção é reorganizada pela guerra, pela publicidade e pela esteira transportadora. Com a invenção da aviação, aumentam as oportunidades de queda, mergulhos e colisões. Com isso



Jim Clark, da Netscape, no alto do mastro de 58m de seu superiate Hyperion, durante uma sessão de fotos para a Fortune, em 1998
Louie Psihoyos/Science Faction Images

– e especialmente com a conquista do espaço sideral – vem o desenvolvimento de novas perspectivas e técnicas de orientação, encontradas sobretudo em números crescentes de vistas aéreas de todos os tipos. Enquanto todos esses desenvolvimentos podem ser descritos como características típicas da modernidade, os últimos anos têm visto uma cultura visual saturada por vistas de cima de imagens militares e de entretenimento.

Aeronaves expandem o horizonte de comunicação e agem como câmeras aéreas, fornecendo planos de fundo para mapas de vistas aéreas. Drones pesquisam, rastreiam e matam. A indústria do entretenimento, no entanto, também está movimentada. Especialmente no cinema 3D, as novas características das vistas aéreas são exploradas a fundo ao encenar voos vertiginosos aos abismos. Pode-se dizer que o 3D e a construção de mundos verticais imaginários (prefigurados na lógica dos jogos de computador) são essenciais entre si. O 3D ainda intensifica hierarquias de materiais necessários para acessar essa nova visualidade. Como argumentou Thomas Elsaesser, um ambiente de *hardware* que integre o militar, a vigilância e aplicações de entretenimento produz novos mercados para *hardware* e software.⁶

Em texto fascinante, Eyal Weixman analisa a verticalidade na arquitetura política, descrevendo uma mudança espacial de soberania e vigilância em termos de soberania vertical tridimensional 3D. Ele argumenta que o poder geopolítico esteve distribuído em uma superfície planar tipo mapa cujas fronteiras foram desenhadas e defendidas. No presente, porém, a distribuição de poder – ele cita a ocupação israelita na Palestina como exemplo, mas poderia haver muitas outras – tem cada vez mais ocupado dimensão vertical. A soberania vertical divide o espaço em camadas horizontais empilhadas, separando não só o espaço aéreo do chão, como também o chão do subterrâ-

neo, e o próprio espaço aéreo em várias camadas. Diferentes camadas de comunidade são separadas umas das outras em um eixo y, multiplicando locais de conflito e violência. Sendo assim, como afirma Achille Mbembe,

*a ocupação dos céus adquire importância crítica, uma vez que a maior parte do policiamento é feito pelo ar. Várias outras tecnologias são mobilizadas para esse efeito: sensores em veículos aéreos não tripulados UAV, jatos de reconhecimento aéreo, aviões de alerta aéreo Hawkeye, helicópteros de ataque, satélites de observação, técnicas de “hologramatização”.*⁸

Queda livre

Como, no entanto, ligar esse policiamento obsessivo, divisão e representação do chão à hipótese

filosófica de que nas sociedades contemporâneas não há sequer um chão? Como essas representações aéreas – nas quais um aterramento constitui efetivamente um sujeito privilegiado – estão ligadas à hipótese de que nós atualmente habitamos uma condição de queda livre?

A resposta é simples: muitas das vistas aéreas, mergulhos 3D, Google Maps e panoramas de vigilância na verdade não retratam um solo estável. Em vez disso, criam uma suposição de que ele existe em primeiro lugar. Retroativamente, esse terreno virtual cria uma perspectiva de visão geral e vigilância para um espectador distante e superior flutuando, seguro, no ar. Exatamente como a perspectiva linear estabeleceu um observador imaginário estável e um horizonte, a perspectiva de cima também estabelece um observador imaginário flutuando em solo firme imaginário.



Detritos de lixo espacial (como peças de foguete, satélites desativados e fragmentos de explosões e colisões) orbitando a Terra

Isso estabelece uma nova norma visual – uma nova subjetividade seguramente dobrada em tecnologia de vigilância e distração via tela.⁹ Alguém poderia concluir que isso é, de fato, a radicalização – embora não seja uma superação – de um paradigma da perspectiva linear. Nessa direção, a distinção anterior entre objeto e sujeito é exacerbada e torna-se a única via de superiores sobre inferiores, olhando do alto para baixo. Além disso, o deslocamento de perspectiva cria um olhar desencarnado e remotamente controlado, terceirizado às máquinas e seus objetos.¹⁰ Olhares já se tornaram decisivamente móveis e mecanizados com a invenção da fotografia, porém novas tecnologias permitiram o olhar desprendido do observador, que se tornou mais inclusivo e instruído do que nunca, a ponto de tornar-se massivamente intrusivo – tão militarista quanto pornográfico, tão intenso quanto extenso, micro e macroscópico.¹¹

A política da verticalidade

A vista de cima é metonímia perfeita para uma verticalização de relações de classe mais geral no contexto de uma luta de classes intensificada de cima – vista através de lentes e nas telas militares, do entretenimento e das indústrias de informação.¹² É uma perspectiva indireta que projeta ilusões de estabilidade, segurança e extremo domínio sobre um contexto de uma soberania 3D expandida. Se, entretanto, as novas vistas de cima recriam sociedades como abismos urbanos em queda livre e terrenos de ocupação estilhaçados, podem também – como a perspectiva linear fez – carregar com elas as sementes de sua própria destituição.

Como a perspectiva linear começou a cair junto aos corpos de escravos afundando no oceano, para muitas pessoas hoje os terrenos simulados

de imagens aéreas fornecem uma ferramenta ilusória de orientação, em condição na qual os horizontes, de fato, se despedaçaram. O tempo está desarticulado, e nós não mais sabemos se somos objetos ou sujeitos ao descer, em espiral, em imperceptível queda livre.¹³

Se, porém, aceitamos a multiplicação e a deslinearização de horizontes e perspectivas, as novas ferramentas de visão talvez possam servir também para expressar, e até mesmo alterar, as condições contemporâneas de ruptura e desorientação. As últimas tecnologias de animação 3D incorporaram múltiplas perspectivas, que são deliberadamente manipuladas para criar imagens multifocais e não lineares.¹⁴ O espaço cinemático é distorcido de qualquer modo imaginável, organizado ao redor de perspectivas heterogêneas, curvadas e coladas. A tirania das lentes fotográficas, amaldiçoadas pela promessa indexada de sua relação com a realidade, abriram caminho para as representações hiper-realistas – não do espaço como ele mesmo, mas do espaço como podemos fazê-lo – para melhor ou pior. Não há necessidade de *renderings* caros; uma simples colagem de telas verdes produz perspectivas cubistas impossíveis e concatenações implausíveis de tempos e espaços iguais.

Finalmente, o cinema alcançou as liberdades representacionais e estruturais da pintura e do filme estrutural e experimental. E ao se fundir com as práticas do *design* gráfico, desenho e colagem, o cinema ganhou independência das dimensões focais que normalizaram e limitaram o domínio de sua visão. Enquanto pode-se argumentar que a montagem foi o primeiro passo em direção à liberação da perspectiva linear cinemática – e foi, por esse motivo, ambivalente para a maior parte de sua existência – só agora novos e diferentes tipos de visão espacial podem ser criados. Coisas similares podem ser ditas sobre projeções em múltiplas te-

las, que criam um espaço de visualização dinâmico, dispersando a perspectiva e possíveis pontos de vista. O observador não é mais unificado por tal olhar, mas antes dissociado e sobrecarregado, concebido para dentro da produção de conteúdo. Nenhum desses espaços de projeção supõe um só horizonte unificado. Em vez disso, muitos chamam um espectador múltiplo, que deve ser criado e recriado por articulações sempre novas de multidão.¹⁵

Em muitas dessas novas visualidades, o que parecia uma queda desamparada no abismo na verdade acaba por ser uma nova liberdade representacional. E talvez isso nos ajude a superar a última suposição implícita nesse *thought experiment*: a ideia de que nós precisamos de um chão em primeiro lugar. Em sua discussão sobre o vertiginoso, Theodor W. Adorno ridiculariza a obsessão da filosofia com a terra e a origem mediante uma filosofia do pertencimento que obviamente vem carregada com o mais violento medo do que é infundado e insondável. Para ele, o vertiginoso não é sobre a perda desesperada de um chão imaginado para ser um refúgio seguro do ser:

*uma cognição que deve dar fruto ao se lançarem objetos à fond perdu (sem esperança). A vertigem que isso causa é um index veri; o choque da inclusão, o negativo como o que não pode deixar de aparecer no reino emoldurado e imutável, é verdade apenas para inverdades.*¹⁶

Uma queda em direção a objetos sem reserva, abraçando um mundo de forças e matéria, no qual falta qualquer estabilidade original e lança faísca do choque súbito do aberto: uma liberdade que é assustadora, completamente desterritorializante, e sempre desconhecida. Estar caindo significa a ruína e o falecimento como também o amor e o abandono, paixão e entrega, declínio e catástrofe. Queda é corrupção como também

libertação, uma condição que transforma pessoas em coisas e vice-versa.¹⁷

Finalmente, a perspectiva da queda livre nos ensina a considerar um cenário social e político da guerra de classes radicalizada de cima, uma guerra que joga as desigualdades sociais em foco nítido. Cair, porém, não significa apenas estar caindo aos pedaços, pode também significar uma convicção caindo no lugar. Ao lutar com futuros desmoronando que nos impulsionam de volta a um presente agonizante, nós talvez possamos perceber que o lugar no qual estamos caindo já não está mais aterrado, nem mesmo é estável. Ele não promete nenhuma comunidade, mas uma formação mutável.

Tradução Aline Mielli

Revisão técnica Michelle Sommer

NOTAS

O texto foi publicado originalmente em: e-flux journal #24 – abril 2011 – Disponível em: <http://www.e-flux.com/journal/24/67860/in-free-fall-a-thought-experiment-on-vertical-perspective/> Acesso em 9 jun. 2017.

* Optamos por manter no idioma original as expressões *thought experiment* e *groundlessness*, com a intenção de preservar sua amplitude de sugestão e contornar a ausência de termos que as traduzam com exato sentido. Especificamente quanto a *groundlessness*, pensamos em desmoronamento ou desmantelamento, porém ambos pressupõem construções e, tão logo, terrenos. (NT)

1 Exemplos da chamada filosofia anti e pós-fundacional são dados no prefácio do volume introdutório *Post-Foundational Political Thought: Political difference in Nancy, Lefort, Badiou and Laclau* (Edinburgh: Edinburgh University Press, 1997), 1-10. Resumindo, tal pensamento, como

proferido pelos filósofos em discussão, rejeita a ideia de um terreno metafísico dado e estável, e gira em torno das metáforas heideggerianas de abismo e chão, como também de ausência de chão. Ernesto Laclau descreve a experiência de contingência e *groundlessness* como uma possível experiência de liberdade.

2 Peter Ifland, *The history of the sextant*. Talk given at the amphitheatre of the Physics Museum under the auspices of the Pro-Rector for Culture and the Committee for the Science Museum of The University of Coimbra, the 3 October 2000. Disponível em: www.mat.uc.pt/~helios/Mestre/Novemb00/H61iflan.htm.

3 Erwin Panofsky. Die Perspektive alssymbolische Form. In: Kemp, Wolfgang et al. (Ed.). *Erwin Panofsky: Deutschsprachige Aufsätze II*. Berlin: AkademieVerlag, 1998: 664-758.

4 Walter Benjamin, Theses on the philosophy of history. In: *Illuminations*. Trans. H.Zohn. New York: Schocken Books, 1969: 261.

5 Balibar, Etienne; Wallerstein, Immanuel. *Race, nation, class: ambiguous identities*. London, New York: Verso, 1991.

6 A citação de Elsaesser a seguir pode ser entendida como um projeto para este artigo, cuja inspiração deriva de uma conversa informal com o autor: "Isto significa que as imagens estereoscópicas e os filmes 3D são parte de um novo paradigma, que está transformando nossa sociedade da informação em uma sociedade de controle e nossa cultura visual em uma cultura de vigilância. A indústria do cinema, a sociedade civil e o setor militar estão todos unidos nesse paradigma de vigilância, que, como parte de um processo histórico, busca reposicionar a "visão monocular", o modo de ver que definiu

pensamento e ação ocidentais nos últimos 500 anos. Nesses meios de ver que deram origem a uma larga série de inovações, como a pintura de painéis, a colonização marítima e a filosofia cartesiana, mas também a todo o conceito de projetar ideias, riscos, chances e linhas de ação para o futuro. Simuladores de voo e outros tipos de tecnologia militar são parte de um novo esforço para introduzir o 3D como o meio-padrão de percepção – mas o desenvolvimento vai ainda mais longe para incluir a vigilância. Isso abarca todo um catálogo de movimentos e comportamentos, todos intrinsecamente conectados ao monitoramento, condução e observação de processos contínuos, e que delegam ou terceirizam o que já foi referido como introspecção, consciência de si mesmo e responsabilidade pessoal" (Elsaesser, Thomas. The dimension of depth and objects rushing towards us. Or: the tail that wags the dog. A discourse on digital 3-D cinema).

7 Weizman, Eyal. The politics of verticality.

8 Mbembe, Achille. Necropolitics, *Public Culture*, v. 15, n. 1, Winter 2003: 29.

9 Dieter Roelstraete e Jennifer Allen descrevem essa nova normalidade de diferentes perspectivas em ótimos textos: Roelstraete, Dieter. (Jena Revisited) Ten Tentative Tenets. *e-flux journal*, issue 16, May, 2010. Roelstraete, Dieter; Allen, Jennifer. That eye, the sky. *Frieze*, 132, Jun.-Aug. 2010.

10 Parks, Lisa. *Cultures in orbit: satellites and the televisual*. Durham: DukeUniversity Press, 2005.

11 De fato, a perspectiva da câmera flutuante pertence a um homem morto. Mais recentemente, a desumanização (ou pós-humanização) do olhar é talvez lugar nenhum como literalmente alegorizado no filme *Viagem alucinante* (Gaspar

Noé, 2010), durante boa parte do qual um ponto de vista desincorporado flutua infinitamente sobre Tóquio. Esse olhar penetra qualquer espaço, movendo-se sem limitações e com mobilidade irrestrita, buscando um corpo para poder se reproduzir e reencarnar. Esse ponto de vista em *Viagem alucinante* é remanescente da visão de um drone. Em vez de trazer a morte, no entanto, ele está buscando recriar sua própria vida. Para esse fim, o protagonista basicamente quer sequestrar um feto. O filme, porém, também é muito seletivo sobre esse procedimento: fetos miscigenados são abortados em favor de fetos brancos. Há outras questões que ligam o filme a ideologias reacionárias criacionistas. Flutuação e policiamento biopolítico se misturam em uma obsessão com corpos superiores, controle remoto e visão aérea digital, animada por computador. Assim, o olhar flutuante do homem morto literalmente ecoa a poderosa descrição de Achille Mbembe de necropoder: ele regula a vida pela perspectiva da morte. Poderiam essa tropas alegorizadas em um único (e, francamente, horrível) filme ser expandidas em uma análise mais geral de pontos de vista flutuantes a pairar? As vistas aéreas, perspectivas de drone e imersões 3D em abismos substituiriam os olhares dos “homens brancos mortos”, uma visão de mundo que perdeu sua vitalidade e persiste em uma ferramenta moribunda mas poderosa para policiar o mundo e controlar sua própria reprodução?

12 Parafraseando a noção de *military-surveillance-entertainment complex*, de Elsaesser.

13 Supondo que não há chão, mesmo aqueles mais abaixo na hierarquia continuam caindo.

14 Essas técnicas são descritas em Agrawala, Maneesh; Zorin; Denis; Munzer, Tamara. Artistic multiprojection rendering. In: Peroche, Bernard;

Rusgmaier, Holly E. (Ed.). *Proceedings of the Eurographics Workshop on Rendering Techniques 2000*. London: Springer-Verlag, 2000: 125-136; Coleman, Patrick; Singh, Karan. Ryan: rendering your animation nonlinearly projected. In: NPAR'04: Proceedings of the 3rd International Symposium on Non-photorealistic Animation and Rendering. New York: ACM Press, 2004: 129-156; Glassner, Andrew. Digital Cubism, part2. *IEEE Computer Graphics and Applications*, v. 25, n. 4, Jul. 2004: 84-95; Singh, Karan. A fresh perspective. In: Peroche, Bernard; Rusgmaier, Holly E. (Ed.). *Proceedings of the Eurographics Workshop on Rendering Techniques 2000*. London: Springer-Verlag, 2000: 17-24; Sudarsanam, Nisha; Grimm, Cindy; Singh, Karan. Interactive manipulation of projections with a curved perspective. *Computer Graphics Forum*, 24, 2005: 105-108; e Yang, Yonggao; Chen, Jim X.; Beheshti, Mohsen. Nonlinear perspective projections and magic lenses: 3D view deformation. *IEEE Computer Graphics Applications*, v. 25, n. 1, Jan.-Feb. 2005:76-84.

15 Steyerl, Hito. Is a museum a factory? e-flux journal, issue 7, June, 2009.

16 Adorno, Theodor W. *Negative dialectics*. Trans. E. B. Ashton. New York: Continuum, 1972: 43.

17 Tomando a sugestão da reflexão de Gil Leung, After before now: notes on In Free Fall.

Hito Steyerl é cineasta, artista visual e escritora. Seus interesses voltam-se para a mídia, a tecnologia e a circulação de imagens em escala global. É professora de New Media Art na University of Arts em Berlim, onde foi cofundadora do Research Center for Proxy Politics.