

Harun Farocki

Parallel I-IV, 2012-2014

Vídeo instalación de 6 canales de video, color, sonido, 43 min.

Video installation, 6 video-channels, color, sound, 43 min

Parallel I (two-channel video-installation, 2012, color, 16 min.)

Parallel II (single-channel video-installation, 2014, color, 9 min.)

Parallel III (two-channel video-installation, 2014, color, 7 min.)

Parallel IV (single-channel video-installation, 2014, color, 11 min.)



Imagen de la instalación en àngels barcelona, espai2. LOOP Festival, 2014 / Installation view espai2. LOOP Festival, 2014.

Gracias a la capacidad del cine de registrar la realidad y convertir las imágenes en perdurables, los mundos plasmados en la pantalla cinematográfica siempre nos han ofrecido un reflejo de la realidad ¿Qué sucede cuando las imágenes generadas por ordenador de los videojuegos - imágenes que no poseen este tipo de referentes - superan al cine como medio predominante en la creación del mundo visual? ¿De qué manera puede cambiar la relación que tenemos con los héroes de la pantalla cuando ya no podemos identificarnos con cuerpos reales, sino con avatares sin afectos y sin apenas rostro?

La video instalación de cuatro pantallas de Harun Farocki, Parallel I-IV (2012-14), retoma estas preguntas, mostrando la manera en la que los gráficos generados por ordenador han ido evolucionando a partir de esquemas bidimensionales hasta entornos foto-realistas en tan sólo treinta años. A través del uso de fragmentos de videojuegos tan populares como Minecraft, Grand Theft Auto y Assassins Creed, acompañados por una voz en off en forma de ensayo, Farocki hace una reflexión sobre cuestiones como la representación de la naturaleza, las posibilidades de movimiento corporal, las implicaciones de privilegiar el punto de vista en primera persona, y la concreta fisicalidad del espacio de juego. Además de estos fragmentos reutilizados, Parallel I-IV incluye imágenes de animadores trabajando, haciendo visible la mano de obra involucrada en la producción de estos simulacros algorítmicos. En lugar de enfatizar la novedad de esta forma de representación, Farocki inserta a los videojuegos en la historia de lo visual, explorando su parentesco con las concepciones pre-helenísticas del mundo y haciendo referencia, de manera implícita, a los textos clásicos de la teoría del cine con el fin de poner en relieve el conflicto creado por las narrativas doctrinales del progreso.

En su *Histoire générale du cinéma*, Georges Sadoul afirmó que una de las cosas que más fascinaba a los primeros espectadores de cine no era el argumento proporcionado por las imágenes, sino el susurro del viento entre los árboles que estas mostraban. Como nos indica la voz en off de Parallel I, "En el cine, existe el viento que sopla y el viento creado por una máquina de viento. En las imágenes generadas por ordenador, sólo hay un tipo de viento". Si la fascinación por estas imágenes ya no se haya en su poder de referencia hacia el mundo real, ¿dónde la podemos encontrar?



Imagen de la instalación en àngels barcelona, espai2. LOOP Festival, 2014 / Installation view espai2. LOOP Festival, 2014.

Cinema's onscreen worlds have always borne an indexical bond to the real, thanks to film's ability to register traces of physical reality and preserve these moments as enduring images. What happens when computer-generated images of video games- images possessing no such indexical bond- usurp film as the predominant medium of visual worldmaking? How does one's relation to onscreen héroses shift when we no longer identify with real bodies, but with affectless avatars scarcely possessing a face?

Harun Farocki's four-part installation, *Parallel I-IV* (2012-14), takes up these questions, tracing how the computer-generated graphics of video games have developed from two-dimensional schematics to photorealistic environments in just over thirty years. Using excerpts from popular games such as Minecraft, Grand Theft Auto, and Assassin's Creed accompanied by an essayistic voiceover, Farocki moves through topoi such as the rendering of nature, the possibilities of bodily movement, the implications of privileging a first-person point of view, and the peculiar physics of the gamespace. In addition to these repurposed excerpts, *Parallel I-IV* includes footage of animators at work, rendering visible the labor involved in the production of these algorithmic simulacra. Rather than emphasizing the novelty of this representational form, Farocki inserts video games into a longer history of visuality, exploring their kinship with pre-Hellenistic conceptions of the world and implicitly referencing classic texts of film theory in order to construct a comparative framework that disputes teleological narratives of progress.

In his *Histoire générale du cinéma*, Georges Sadoul claimed that what most fascinated the first spectators of cinema was not narrative action but rather the rustling of the wind in the trees. As the voiceover of *Parallel I* states, "In cinema, there is the wind that blows and the wind blown by a wind machine. In computer images, there is only one kind of wind: a new constructivism". If the fascination of these images no longer rests in providing a frame through which to access the contingencies of the world, where does it lie? *Parallel I-IV* offers a speculative response.

Parallel I
2-channels, 2012, color, 16 min.



Video still. "Parallel I" (2012).

Paralell I abre una historia de estilos en los gráficos por ordenador. Los primeros juegos de 1980 consistían solamente en líneas horizontales y verticales. Esta abstracción fue vista como un error, y hoy en día, las representaciones están orientadas hacia la foto-realismo.

Paralell I opens up a history of styles in computer graphics. The first games of the 1980s consisted of only horizontal and vertical lines. This abstraction was seen as a failing, and today representations are oriented towards photorealism.

Parallel II
single channel, 2014, color, 9 min.



Video still. "Parallel II" (2014).

Parallel II y *III* buscan los límites del mundo de los videojuegos y de la naturaleza de los objetos que aparecen en ellos. Los mundos creados en los videojuegos toman la forma de discos flotantes en el universo – reminiscencias de concepciones pre-helenísticas del mundo. Dichos mundos tienen una parte frontal y un telón de fondo, como los escenarios de teatro, y los objetos en ellos no tienen una existencia real. Cada una de sus propiedades debe ser construida y asignada por separado.

Video still. "Parallel II" (2014).

Parallel II and *III* seek out the boundaries of the game worlds and the nature of the objects represented in them. As it has been observed many game worlds take the form of discs floating in the universe as if they were reminders of pre-Hellenistic conceptions of the world. The worlds have an apron and a backdrop, like theatre stages, and the things in these games have no real existence. Each of their properties must be separately constructed and assigned to them.

Parallel III

2-channels, 2014, color, 7 min.



Video still. "Parallel III" (2014).

Parallel IV

single-channel, 2014, color, 11 min.

Parallel IV explora los héroes de los videojuegos, los protagonistas cuyos respectivos jugadores los siguen a partir de la década los años cuarenta en Los Ángeles, un mundo post-apocalíptico, un Western u otros géneros. Los héroes no tienen padres o profesores; ellos deben encontrar las reglas para continuar el juego según su propia voluntad. Difícilmente tienen más de una expresión facial y en tan sólo algunos personajes los rasgos de carácter llegan a expresarse con frases cortas y casi intercambiables. Ellos son una especie de *homúnculos*, seres antropomorfos, creados por el ser humano. Quienquiera que juegue con ellos participa a su manera del orgullo del creador.

Parallel IV explores the figure of the heroes in video games, the protagonists whom the respective players follow through 1940s L.A., post-apocalyptic worlds, a Western or other genre worlds. The heroes have no parents or teachers; they must find the rules to follow of their own accord. They hardly have more than one facial expression and only very few character traits which they express in a number of different if almost interchangeable short sentences. They are homunculi, anthropomorphist beings, created by humans. Whoever plays with them has a share in the creator's pride.

