

## **Parallel I- IV (2012-14)**

HD Video installation, 7 channels, color, sound, 17 mins.  
Video instalación HD, 7 canales, color, sonido, 17 min.



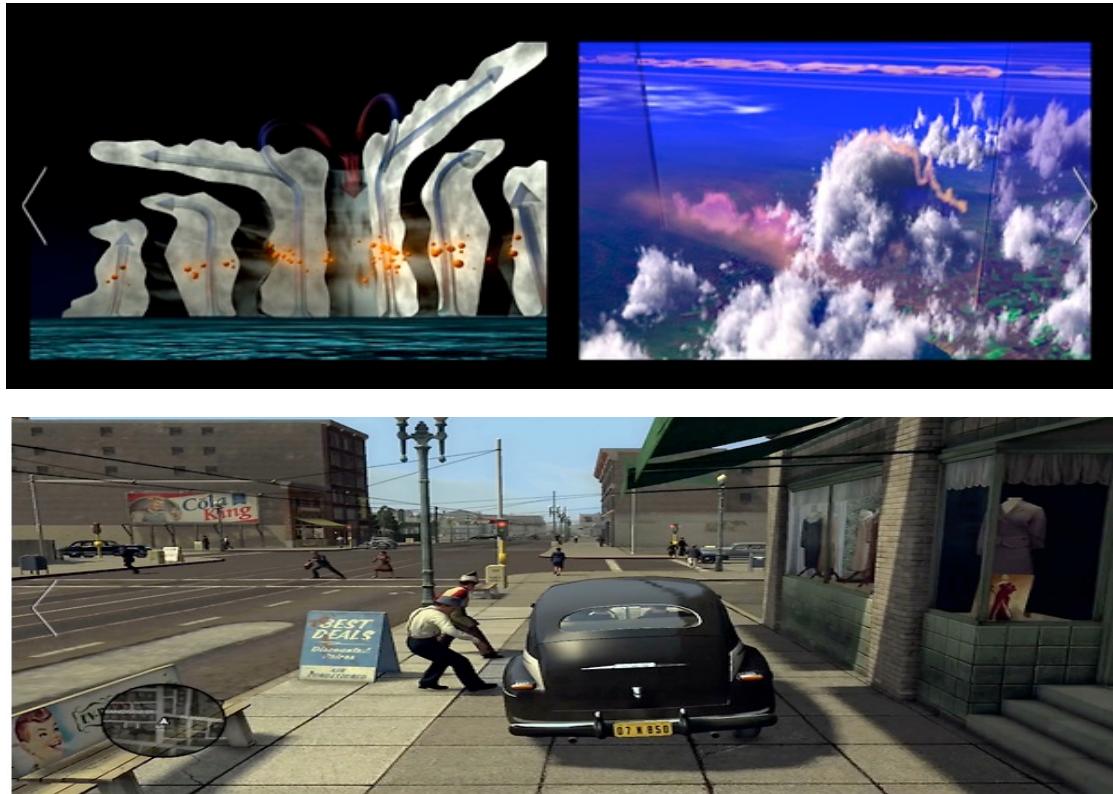
In his new four-part installation, *Parallel I- IV* (2012-14) Harun Farocki, questions the notion of progress in the field of computer animation graphics and the potential of present-day technology to create virtual representations of reality that are able to surpass it or even control it. By taking as an example the linear vision offered by art historical discourses, in which the most archaic images change themselves overtime from being "imperfect" representations of reality to more complex ones, Farocki explores the elements that comprise the world of computer games and their potential as mechanisms of appropriation, prediction or even control of real life experiences.

For a long time, Farocki's work had as its main reference the questioning of how technology-produced images can influence and define our social and political spheres, our consciousness and habits. With this new series, Farocki describes the 30-year long developmental history of computer graphics, with a special focus on the aspect of computer animation.

*Parallel I-IV* is based on the assumption that we live in technologically produced image worlds, which Farocki characterises as *ideal-typical*. It seems that soon reality will no longer be the criterion for the imperfect image, but rather the virtual image will be the criterion for imperfect reality.

The four-part installation addresses different aspects on the production processes of virtual computer image animation, that range from the history of the different styles that emerged in computer games during the 1980s, to the exploration of the heroes, or main characters of these games. Heroes who have no parents or teachers and who must find the rules to follow of their own accord. "They are homunculi, anthropomorphous beings, created by humans. Whoever plays with them has a share in the creator's pride." (Harun Farocki).

If in the past cinema and photography were able to question the representation of reality, could present-day computer animated images "surpass" reality?

Stills of the installation *Parallel I-IV*, 2012-14 / Stills de la instalación *Parallel I-IV*, 2012-14

El nuevo trabajo de Harun Farocki, *Parallel I-IV* (2012-14) es una instalación compuesta de cuatro partes con las que el artista cuestiona la noción del progreso de las imágenes de animación digital y el potencial de la tecnología actual para crear representaciones virtuales de la realidad capaces de sobrepasárla e incluso gobernarla. Tomando como ejemplo la visión lineal de la historia del arte, en la que las imágenes más arcaicas pasan de ser representaciones "imperfectas" de la realidad a convertirse, con el tiempo, en representaciones más complejas de ésta, Farocki explora el mundo de los distintos elementos que componen los juegos de animación y su potencial como mecanismos de apropiación, predicción e incluso de control de la experiencia vivida.

Durante mucho tiempo, el trabajo de Farocki ha tenido como referente el cuestionamiento de cómo las imágenes producidas tecnológicamente llegan a influenciar y definir nuestras esferas sociales y políticas, nuestras conciencias y nuestros hábitos. Con esta nueva serie, Farocki describe la evolución transcurrida durante los últimos treinta años en el campo de las imágenes de animación por ordenador.

*Parallel I-IV* se basa en la suposición de que vivimos en un mundo de imágenes creadas tecnológicamente, las cuales son categorizadas por Farocki como imágenes *tipico-ideales*. Como si en poco tiempo la realidad no fuera ya el criterio a seguir de las imágenes imperfectas, pero que en cambio sean las imágenes virtuales las que sirvan como criterio de una realidad imperfecta.

Así pues, las cuatro partes integrantes de la obra abordan diferentes aspectos sobre la producción de dichas imágenes virtuales, los cuales van desde la historia de los diferentes estilos surgidos durante la década de los años 80 hasta la exploración de los héroes protagonistas de dichos juegos. Héroes que no tienen padres o profesores, sino que deben encontrar las reglas a seguir por su propia voluntad. "Son homúnculos, seres antropomorfos, creados por seres humanos. El que juega con ellos tiene una cuota en el orgullo del creador. " (Harun Farocki)

Si el cine y la fotografía llegaron a interrogar la representación de la realidad precedentemente, serán las imágenes de animación de hoy en día capaces de "sobrepasar" la realidad?