

Synets aktivering

Harun Farockis 'Serious Games'

– Pernille Lystlund Matzen

I den tyske dokumentarist Harun Farockis firdelte videoværk *Serious Games* (2014) tages det amerikanske militærs brug af computerspil og simulationer under kritisk behandling. Med filmserien fortsatte Farocki sit mangeårige favntag med det, han selv navngav *operationelle billeder*. En type billeder, der findes inden for både videnskabelige, militære, kommercielle og spilrelaterede kontekster, og som peger mod et helt nyt synsparadigme, hvor billeder ikke nødvendigvis skal ses, men snarere udgør et sæt instrukser eller visuel data, der scannes, aflæses eller handles på. Billederne slører effektivt grænsen mellem *syn* og *handling*: Med droner, 3D-renderinger, computersimulationer og avanceret overvågningsteknologi outsources det menneskelige blik til fordel for maskinens digitale aflæsninger, der fordrer interaktion og handling. Ud fra denne karakteristik er det nærliggende at foreslå, at et kritisk engagement med militærbilleders simulationer må ske på baggrund af en genindstiftelse af den menneskelige perceptions rolle i forhold til disse operationelle, interaktive billeder. Farockis filmserie *Serious Games 1-4* kan netop ses som et sådant forsøg. Serien bearbejder militære simulationsbilleder gennem filmiske virkemidler såsom splitscreen,

montage og kommentarspor, og forsøger herigennem at aktivere synets opmærksomme rolle i vurderingen af denne billedtypes sanselige og politiske effekter.

Serious Games 1-4 eksisterer i flere forskellige udstillingsformater og kontekster – herunder både som separate film, som firdelt videoinstallation og som *single-channel* film. I alle tilfælde følger værket ikke en lineær tidslig progression, men er opdelt i fire tematiske nedslag, der supplerer og komplimenterer hinanden på tværs. Første del, *Watson is Down*, følger en computersimuleret militærøvelse, mens anden del, *Three Dead*, flytter militærøvelsen ud i det fysiske terræn. Del tre, *Immersion*, fokuserer på de computersimulationer, der anvendes i forbindelse med terapeutiske behandlinger af soldater efter krig. Sidste del, *A Sun With No Shadow*, benytter udvalgt billedmateriale fra de tre forrige dele for at sammenstille og undersøge computersimulationernes formmæssige træk. Karakteristisk for Farockis dokumentariske stil benytter han sig af en sparsom æstetik med få klip og ingen tydelig dramatisering af stoffet. Kameraet registrerer blot simulationerne og deres funktionsmåde i lange, statiske indstillinger. Men billederne veksler alligevel hele tiden mellem at engagere og distancere, vildlede og narre beskueren, og insisterer herigennem på en opmærksomhed mod den subtile og forførende måde, billeder henvender sig til os på. Beskueren må løbende tage sit eget blik op til forhandling. Denne strategi er både med til at skærpe blikket på de militærbilleder, filmen behandler, men også at henlede opmærksomheden på beskuerens eget partiske blik, der altid bærer underbevidste billedkonventioner med sig.

Filmens første del, *Watson is Down*, starter med at vise en militær computersimulation i venstre halvdel af filmens splitscreen. En

militærtank triller rundt i et goldt ørkenlandskab, der gennemskæres af en enkelt hovedvej. Simulationen ligner i så høj grad et regulært computerspil, at det først står klart, at der er tale om en militærtræningsøvelse, da ørkenlandskabet suppleres med fire uniformerede amerikanske soldater foran hver deres computerskærm i anden halvdel af filmens splitscreen. Træningssceneriet virker aldeles udramatisk, næsten kedeligt. Soldaterne kommunikerer med lakoniske, monotone stemmer foran hver deres skærm, og da den virtuelle soldat Watson skydes ned i simulationen, reagerer den virkelige Watson blot med et opgivende skuldertræk og et suk.

Selve computerspillets visualitet virker umiddelbart som en realistisk tilnærmelse af det fysiske landskab i Afghanistan. Støvet hvirvler op fra de tunge larvefødde, når militærkøretøjet er i fart, mens motoren brummer i forskelligt toneleje, alt efter fart og terræn. Selv solen i simulationen bevæger sig i præcis samme bane som den virkelige sol i Afghanistan, ligesom det virtuelle landskab er konstrueret ud fra præcis kartografisk data. Som vi skal se senere, har computerspillet dog samtidig et nøje tilrettelagt *interface*, der i sin specifikke visualitet fordrer en bestemt syns- og handlemåde.

Filmen klipper indimellem til soldaternes instruktør, der sidder bag sin egen computerskærm og placerer fjender i landskabet, som udvælges fra et digitalt katalog af arabiske mande- og kvindetyper – flere med synlige selvmordsbomber fastspændt om livet. Så snart et uventet element dukker op i simulationens synsfelt, indrammes det af en rød firkant, der identificerer potentielle farer. “Hold up, we got a glitch!” som en soldat senere råber, da en fjende viser sig i det simulerede ørkenlandskab. Det virtuelle landskab er ikke fortrinsvist et *billede*, men en 3D *kortlægning*,

der kan aflæses og scannes for uregelmæssigheder i det digitale landskab – og hvor hver eneste vildfarende pixel er en potentiel vejsidebombe.

Gennem Watsons apatiske reaktion samt soldaternes fokus på *glitches* i den digitale struktur vises træningssimulationens kultivering af et paradoksalt blik, der på samme tid er interaktivt, men følelsesmæssigt distanceret. En desensivering, der producerer fjendens rum som abstrakt spillerum af pixels, koordinater og data, men uden virkelige kroppe af kød og blod. Samtidig er det bemærkelsesværdigt at soldaterne ikke oplever ørkenlandskabet fra hver deres POV, men gennem en synsvinkel, der synes at svæve et par meter over den militære tank. Et kropsløst fugleperspektiv, der blot understreger den paradoksale, kropsligt uengagerede interaktion, som simulationen synes at fordrer.

Den desorienterende ørkenlandsby

Filmværkets anden del er den eneste, der ikke er opdelt i en splitscreen. I stedet kæder *Three Dead* computerinterface og fysisk rum sammen gennem traditionel montage. Sekvensen bliver indledt af en computeranimation, der mest af alt ligner et Hollywood helteepos: Synsvinklen bevæger sig fra en amerikansk soldat på jorden og længere og længere opad til et fugleperspektiv, der viser tre helikoptere nærme sig en by i et ørkenlandskab. På lydsiden buldrer dramatisk spændingsmusik. Sekvensen klipper ubemærket videre til virkelige optagelser fra en ørkenlandsby med amerikansk militærtilstedeværelse: Beboere kaldes til bøn i landsbyens moské, én af de lokale sludrer med en amerikansk soldat på arabisk, og der uddeles mad til byens mange beboere i et udendørs suppekøkken. Det ligner en helt almindelig morgen i en lille irakisk eller afghansk landsby, men noget er alligevel ikke helt som det skal være.



Serious Games (2014). Foto: Harun Farocki GbR.

Computervisualiseringen fra filmens indledende sekvens sætter ramme-
fortællingen for de dokumentariske optagelser fra ørkenlandsbyen:
Heroiske, amerikanske soldater er på vej til at indtage en mellemøstlig
ørkenlandsby. De efterfølgende optagelser fra landsbyen er filmet
i statiske, registrerende indstillinger med reallyd, der lader sanse-
indtrykkene bundfælde sig langsomt hos beskueren. Man foranlediges
umiddelbart til at tro på filmoptagelsernes dokumentariske “realisme”,
men opdager efterhånden som filmen skrider frem, at optagelserne i
Three Dead viser en iscenesat begivenhed. Ved nærmere eftersyn mimer
landsbyens arkitektur computerspilllets geometri og det ser i den forstand
ud som om landsbyens kasseformede containerarkitektur er bygget med
forlæg i et virtuelt miljø. Byens beboere reagerer samtidig så afmålt på
en pludselig skudepisode, at vi som beskuerer efterhånden indser, at
der må være tale om en simuleret træningsmission – de flere hundrede
lokale arabisktalende “beboere” er skuespillere og statister i en militær
træningskulisse. Billedernes langsomme forvandling gør på subtil vis
opmærksom på deres egen manipulationskraft. Filmen viser ikke blot,
hvordan militærsimulationens æstetik synes at være dissemineret ud i
det fysiske (militære) miljø, men også, hvordan vi som beskuerer langt hen
ad vejen ubevidst bærer rundt på disse normative billedkonventioner.
Three Dead foregår altså på én gang på vores frie fortolknings præmisser,
men tydeliggør samtidig de underliggende, forudindtagede synsfiltre,
der spiller ind på vores perception.

Traumatisk erindring - et blødende sår i det virtuelle arkiv

Tyngdepunktet i *Serious Games* ligger i filmværkets tredje del, *Immersion*,
der specifikt fokuserer på de menneskelige og psykologiske konsekvenser
af soldaternes krigsdeltagelse, hvilket har været stort set fraværende
i de foregående sekvenser. Denne del, der også udgør filmseriens

længste, fokuserer på brugen af computersimulationer i behandlingen af soldaters posttraumatiske stress (PTSD). Der er tale om en form for terapeutisk 3D-simulation, der kan hjælpe militærfolk med at komme sig over krigstraumer, ved at genbesøge eller rekonstruere traumatiske oplevelser. Igen benytter Farocki sig af en splitscreen, der placerer 3D-simulation og filmede optagelser i hver sin halvdel af skærmen, sommetider simultant, sommetider hver for sig. Forskellige militærfolk fortæller om svære krigsoplevelser med et par *virtual reality*-briller på, mens en terapeut kontrollerer computervisualiseringen, som vises i den anden halvdel af billedet. Det forekommer at være en afgørende pointe i denne sekvens, at det paradoksalt er i *teknologiens* desorienterende, fragmentariske visualitet, at krigens traumatiske realitet kan træde frem som et åbent sår i det virtuelle arkiv.

Immersion fokuserer på et enkelt terapiforløb mellem terapeut og traumatiseret soldat. Gennem splitscreen-effekten skabes der en spændingsfyldt forhandling mellem stemme og billede: Iført virtual reality-briller beskriver soldaten en episode, hvor kollegaen Jones bliver sprængt i stykker under en mission i Irak. Hans hurtige åndedræt og grådkvalte stemme vidner om erindringens stærke, kropslige indvirkning på soldaten. Terapeuten presser soldaten til at genfortælle hændelsen i detaljer, mens soldaten, der er på kvalmens rand, trygler terapeuten om at stoppe forløbet. Hvor den mundtlige fremstilling træder klart frem i grafiske detaljer om afhuggede kropsdele, blod og pistolskud, står simulationens visualisering af erindringen i skarp kontrast til dette. Godt nok viser den et urbant, mellemøstligt bymiljø med moské, bygninger, gader og palmer, men selve byen er næsten affolket. Simulationens førstepersonsperspektiv bevæger sig samtidig i repetitive, desorienterende ryk, hvor synsvinklen ofte er vendt direkte mod en

husmur, en blå himmel eller ned mod soldatens eget maskingevær. Man ser altså meget lidt af den traumatiske erindring, og det man kan se, er fragmenteret og sjældent særligt figurativt. De desorienterende billeder virker som en kortslutning i teknologien, en *glitch* i simulationens styresystem, hvor der opstår en skarp kontrast mellem soldatens levende, traumatiske fortælling og de famlende, abstrakte erindringsbilleder i simulationen.

I en anden forstand er simulationens *ikke-billeder* måske netop i stand til at lade den traumatiske erindring træde frem som kropslig erkendelse. Simulationsbilledets hektiske bevægelser fungerer som en visuel forskydning, der på den ene side afskærmer os fra en visuel repræsentation af den traumatiske erindring, mens denne gentagelse samtidig skaber en meget direkte kropslig indstiftelse af det traumatiske. Kunsthistorikeren Hal Fosters idé om traumatisk realisme synes relevant her, især som den kommer til udtryk i hans læsninger af Andy Warhols brug af teknologisk gentagelse. I artiklen *Death in America* (1996) skriver han blandt andet:

“As missed, the real cannot be represented; it can only be repeated, indeed it must be repeated. [...] Rather, repetition serves to screen the real understood as traumatic. But this very need points to the real, and it is at this point that the real ruptures the screen of repetition.”

Ordet *trauma* er på sigende vis også det græske ord for *sår*: Det traumatiske går, ligesom et sår, direkte i kødet snarere end at skabe en bevidst refleksion. Den traumeudløsende begivenhed er altså ikke traumatisk på grund af nogen iboende kvaliteter, men på grund af diskrepansen



Serious Games (2014). Foto: Harun Farocki GbR.

mellem begivenheden og de kognitive repræsentationsstrukturer, der er tilgængelige for den person, der oplever den. Traumet er på den måde en manglende erfaring – en “ikke-erfaring”, der går direkte i legemet. Denne effekt bliver i Farockis film netop skabt gennem kombinationen af soldatens følelsesmæssigt påvirkede stemme og computersimulationens desorienterende, abstrakte repetitioner. 3D-simulationen *viser* dermed ikke direkte det traumatiske, men udtrykker det. Vi *ser* ikke den lidende civilbefolkning eller de sårede soldater i en samlet repræsentation, men oplever dem som et traumatisk minde gennem forskydning og fravær.

Med én brat gestus ændrer filmens præmis sig dog, da terapisesessionen ophører, og det viser sig, at den traumatiserede “soldat” i virkeligheden er en psykolog, der har foregivet et traume for at sælge en ny type simulationsudstyr til militæret. Et ikke-synligt publikum uden for kameraets indstilling klapper ad manden, der nu griner, smiler og laver jokes om sin performance: “Some of the nausea was real!” Hans kollega undskylder for de tekniske vanskeligheder med at få simulationen til at virke. Det bratte skift i scenens grundlæggende præmis får beskuerens hidtidige position til at smuldre, idet vi ikke har været vidne til en traumatisk erindring, men derimod *selv* er blevet en del af en hyperrealistisk simulation. Vi har som beskuerer engageret os kropsligt og følelsesmæssigt i en traumatisk situation, der viser sig at være et led i en aggressiv salgsstrategi. Filmen genindstifter en distance mellem os og volden, de sårede eller dræbte soldater og civile i Afghanistan og Irak, der forbliver uden for filmens rækkevidde. Som beskuerer er vi endda placeret i samme position som det ikke-synlige publikum uden for kameraets ramme. I en parallel til *Three Dead* benytter Farocki de observerende optagelser som en forførende visuel fælde, vi som beskuerer lokkes ind i. Den eneste tydelige manipulation, filmmaterialet har undergået, er

opdelingen af scenen i splitscreen. *Immersion* fortsætter med dette enkle greb de betydningsglidninger mellem simulation og virkelighed, som filmen leger med i tidligere episoder, men inddrager beskueren langt mere følelsesmæssigt i denne forskydning. Og måske endnu tydeligere end i de foregående episoder kompliceres grænsedragningen mellem spil og krig, simulation og virkelighed, oplevelsesøkonomi og militær træning. Filmoptagelsernes transformerende betydning blotlægger på brutal vis beskuerens og filmens egen ambivalente deltagelse i det, som man kan kalde *militær-overvågnings-underholdningskomplekset*: Vi placeres i samme beskuerposition som det publikum, der ser salgs-/terapi-/militær-simulationen, mens Farocki ligesom terapeuten manipulerer med vores perception gennem billeder.

En sol, der ikke kaster skygger

Filmens fjerde og sidste episode gentager tidligere viste filmsekvenser, men sætter dem ind i en ny sammenhæng. *A Sun With No Shadow* fokuserer især på at skabe en formel sammenligning mellem 3D-billederne fra de krigsforberedende simulationer i *Watson is Down* og de terapeutiske simulationer i *Immersion*. Udover billedsammenstillingerne lader Farocki sine egne betragtninger om simulationsbillederne komme frem i et tekstspor, der vises adskilt fra billedet. Gentagelsen af billeder fra de tidligere episoder i sammenhæng med tekstsporet leder opmærksomheden hen mod specifikke detaljer i billederne, som er lette at overse ved første møde. Eksempelvis bemærker et ordknap, konstaterende tekstspor de terapeutiske simulationers mangel på skygger:

The follow-up images resemble those that prepare for war.
But the follow-up images have no shadows.

The system for remembering is a little cheaper than the one for training.

Tekstens pointering af de manglende skygger peger på en perifer detalje ved de to billedtyper, som får os til at genbesøge og revurdere de billeder, vi allerede er blevet præsenteret for tidligere. Mens krigssimulationen (fra *Watson is Down*) anvender præcis kartografisk data og lader objekterne i simulationen kaste skygger i relation til solens position, er billederne til at afhjælpe den erindringsmæssige, terapeutiske perception væsentligt mindre detaljerede (i *Immersion*). Militæret lægger altså betydeligt flere økonomiske ressourcer i at gøre deres soldater kampklare end at behandle deres efterfølgende krigstraumer.

Desuden rammer tekstsporets påpegning af de manglende skygger i terapiesimulationen en visuel "akilleshæl", der sætter simulationsbillederne i perspektiv: Markeringen af skygge peger på en udstrækning i rum, en *legemlighed*. Det, der mangler en skygge, har ikke nogen rumlighed men kun en *flade*. De manglende skygger kan i den forstand siges at fremvise det militære blikks synsmåde, der ikke "ser" kroppe af kød og blod men udelukkende flader og visuel information. Fraværet af skyggevirksomheder afslører, at terapiesimulationen ikke tilstræber et illusionistisk dybdeperspektiv, men snarere viser et symbolsk rum. Et rum, der forsøger at hele arrene fra krigen hurtigt og effektivt, men som ikke viser de "dybereliggende" sociale, menneskelige og historiske faktorer. Billederne i den terapeutiske simulation foregiver dybde, men er i virkeligheden flade. I denne enkle poetiske pointe træder Farockis billedetik frem: Militærsimulationerne projicerer masser af visualitet, men censurerer de rent menneskelige og psykologiske aspekter af krigsførelse. På paradoksal vis er det kun gennem terapiesimulationens

hakkende, fejlende visualiseringer og psykologens forførende salgspædagogik, at vi som beskuerer får fornemmelsen af at nærme os krigens traumatiske erindring, der i sidste ende alligevel afsløres som et fravær.

Serious Games viser os ikke kun de synsdynamikker, der er på spil i militærets simulationsbilleder, men lader os gennem beskueroplevelsen samtidig forhandle vores egen fortolkningsramme i forhold til filmens billeder. Som startbilledet fra *Watson is Down*, der ligner et regulært computerspil, indtil den anden side af splitscreenen viser de uniformerede soldater, der træner til kamp gennem dette spil. Eller den intuitive sympati med den traumatiserede soldat, der viser sig at være en indladende sælger. Aktiveringen af små betydningsmæssige glidninger og vendepunkter gennem enkle filmiske virkemidler som splitscreen, montage og lange indstillinger, gør beskueren bevidst om den ubevidste forforståelse, vi møder billeder med. Vi tolker og filtrerer perceptioner, før vi selv er bevidst om det, og derfor er evnen til at blive konfronteret med den (begrænsede) forståelseshorisont, vi intuitivt aflæser et billede ud fra, et vigtigt etisk anliggende.

Pernille Matzen, kunstformidler, dokumentarist og redaktør på filmtidsskriftet Skuelyst.

Litteratur

Foster, Hal. 1996. "Death in America" i *October*, vol. 75.