

## Serious Games, 2010

Video installation, color, sound.

*Serious Games I: Watson is down, 2010 / 2 channel / Color, Sound, 8 min*

*Serious games II: Three Dead, 2010 / Single channel / Color, Sound, 8 min*

*Serious Games III: Immersion, 2009 / 2 channel / Color, Sound, 20 min*

*Serious games IV: A Sun With no Shadow, 2010 / 2 channel / Color, Sound, 8 min*

ENG

*Watson is down, 2010*

At the Marines base in Twentynine Palms, we filmed an exercise: in a computer animation, a unit of armored vehicles drove through a mountainous Afghan landscape. In a schoolroom, the four-man crew of each vehicle sat side by side in front of laptops whose screens showed images of the terrain and of the unit. The unit was ambushed and the gunner of the vehicle whose crew we were filming was hit by a sniper. On the screen, he fell out of the vehicle, dead. The flash and bones soldier Watson withdrew from the computer with an expression of resignation, leaning back on his chair.

*Three Dead, 2010*

Also in Twentynine Palms, we filmed an exercise with around 300 extras playing both Afghani and Iraqi civilian population. A few dozen Marines stood guard and went on patrol. The maneuver town lay on a piece of land that rose slightly above the desert; it's buildings were assembled out of containers. The scene looked like something modeled on the reality of a computer simulation.

*Immersion, 2009*

In January 2009, we shot for two days at Fort Lewis, near Seattle, Washington. We filmed a workshop where civilian therapists explained to army therapists how to work with "Virtual Iraq". The object is to treat soldiers and former soldiers traumatized in war. The immersion therapy allows the traumatized patients to repeat the key experience, to retell it and relive it. Virtual Iraq, "VI" for short, is a computer animation program designed to facilitate and strengthen immersion in the experience responsible for the patient's fear. The training largely took the form of role play, the therapist sits at the computer wearing a headset, while the patient sits or stands next to the therapist wearing virtual reality glasses running the VI program. There are two locations: a road through the dessert along which an armored vehicle is driving and an oriental town with a market, mosque, open spaces, narrow alleys and houses, through which the user can navigate. This navigation is controlled by the patient, while the therapist selects incidents. He can steer patients into virtual ambush or make them witness a horrific attack. All manner of sounds can also be selected: helicopters, muezzins, various explosions.

*A Sun no Shadow, 2010*

This chapter considers the high degree of similarity between the images used in briefing for war and those used in debriefing once it's over. There is one difference, however: the program for recalling traumatic experiences is slightly cheaper. Here, nothing and nobody casts shadow.

Harun Farocki

## CAS

### *Watson is down, 2010*

En la base militar Twentynine Palms en California filmamos un ejercicio: en una animación para ordenador, una unidad de vehículos blindados condujo a través de un paisaje montañoso en Afganistán. El equipo de cuatro de cada uno de los vehículos se sentaron lado a lado en el aula, enfrentados a las pantallas de sus portátiles que enseñaban imágenes del terreno y de la unidad. La unidad había caído en una emboscada y el artillero del vehículo que estábamos filmando fue golpeado por un francotirador. En la pantalla el cae muerto del vehículo. El verdadero soldado Watson de carne y hueso se retiró del ordenador con una expresión de resignación, recostado en su silla.

### *Three Dead, 2010*

También en Twentymime Palms, filmamos un ejercicio con unos 300 extras, que interpretaban la población civil Afgana e Iraquí. Unas docenas de marines estaban de guardia y vigilaban. La ciudad estaba situada en un terreno que se elevaba por encima del desierto; sus edificios se construyeron con contenedores. La escena parece modelada a partir de una simulación informática.

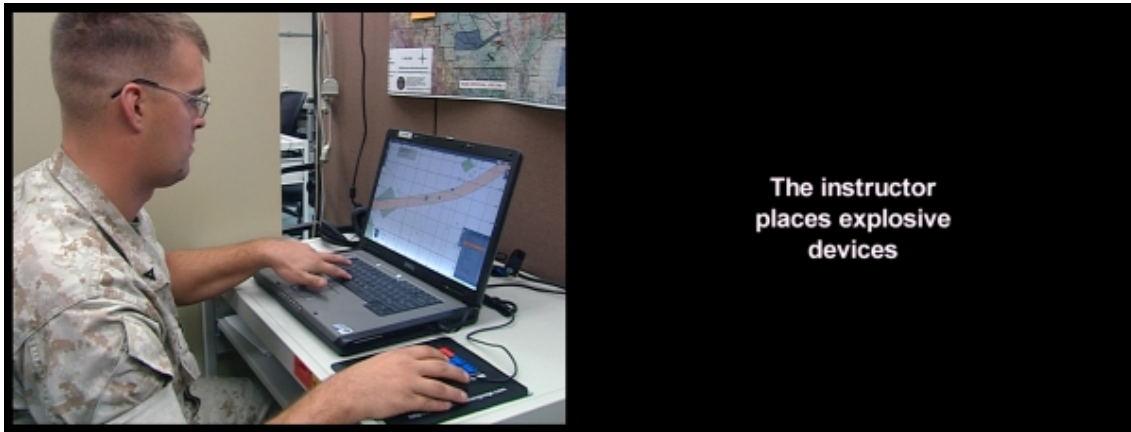
### *Immersion, 2009*

En Enero de 2009, filmamos durante dos días en Fort Lewis, cerca de Seattle, Washington, en un taller dónde terapeutas civiles explicaron a terapeutas militares como trabajar con "Virtual Iraq". El objetivo es el tratamiento de soldados y ex soldados traumatizados en la guerra. La terapia da la oportunidad a los pacientes de repetir la experiencia clave, a revivirla y recontarla. "Virtual Iraq" es un programa de animación e informática diseñado para facilitar y fortalecer la inmersión del soldado en la experiencia que es la responsable por el miedo que siente el paciente. La formación en gran medida tomó la forma de un teatro: el terapeuta esta sentado adelante del ordenador con auriculares, mientras el paciente esta sentado o esta de pie a su lado con unas gafas de realidad virtual ejecutando el programa "VI". Hay dos localizaciones: el camino del desierto por dónde conduce un vehiculo blindado y una ciudad oriental con un mercado, mezquita, espacios abiertos, callejones estrechos y casas, por dónde puede navegar el usuario. Esta navegación esta controlada por el paciente mientras el terapeuta escoge los incidentes. Él puede dirigir a los pacientes en una emboscada o hacerlos parte del ataque horroroso. Hay todo tipo de sonidos: helicópteros, explosiones, entre otras.

### *A Sun With no Shadow, 2010*

Hay que tener en cuenta el alto grado de similitud entre las imágenes utilizadas en la preparación para la guerra y las que se utilizan en los programas terapéuticos, una vez que ha terminado. Pero hay una diferencia: el programa utilizado para recordar la experiencia traumática es ligeramente más barata, nada ni nadie tiene sombra.

Harun Farocki



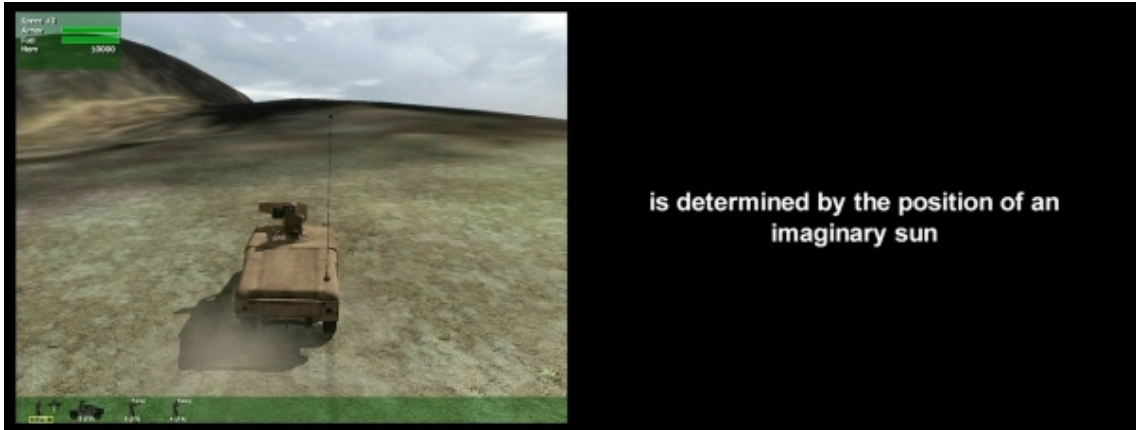
Video still, Serious games I: *Watson is Down*, 2010



Video still, Serious games II: *Three Dead*, 2010



Video still, Serious games III: *Immersion*, 2009



Video still, *Serious Games IV: A Sun without Shadow*, 2010



Installation view at àngels barcelona. *Serious Games I: Watson is Down*, 2010