

**Harun Farocki, *Serious Games: I–IV (2009–10)*, Ryerson Image Centre, Toronto, 17 September to 7 December, 2014**

Elisa Julia Gilmour

Number 99, Winter 2015

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/73377ac>

[See table of contents](#)

**Publisher(s)**

Les Productions Ciel variable

**ISSN**

1711-7682 (print)

1923-8932 (digital)

[Explore this journal](#)

**Cite this review**

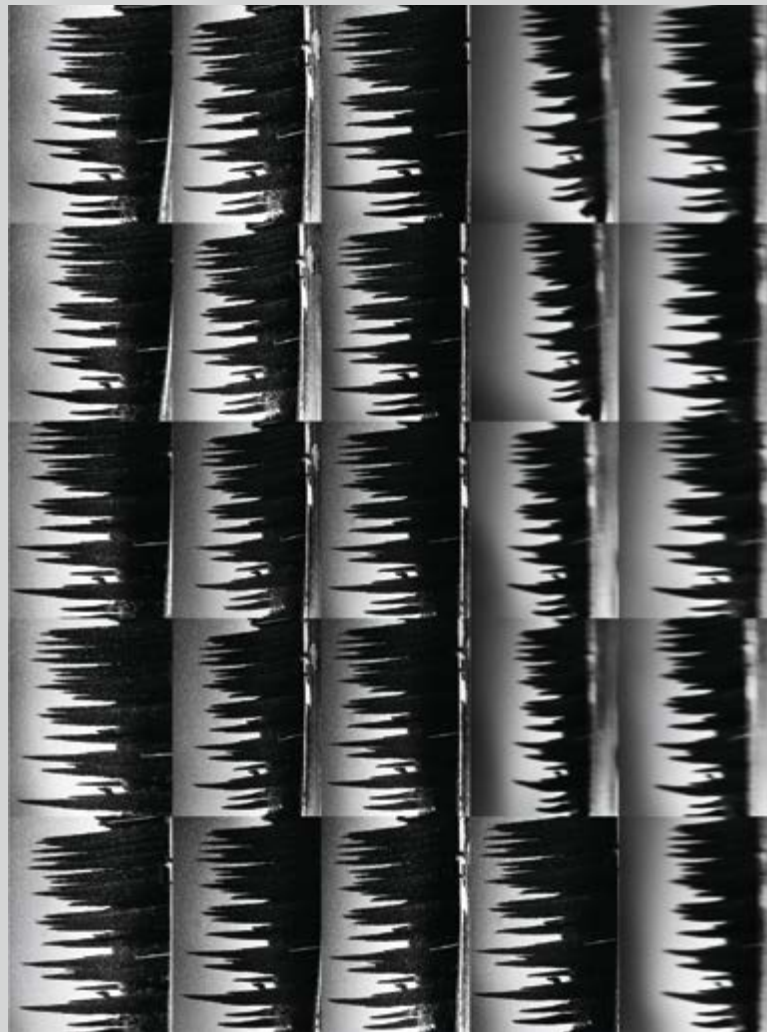
Gilmour, E. J. (2015). Review of [Harun Farocki, *Serious Games: I–IV (2009–10)*, Ryerson Image Centre, Toronto, 17 September to 7 December, 2014]. *Ciel variable*, (99), 90–91.

l'autoroute devenait, littéralement, une méthode photographique.

Sophie Calle achève quant à elle de transformer l'autoroute en une entité troublante et vivante dans *Où pourriez-vous m'emmener*? À son habitude, elle investit un lieu public pour le transformer en scène de l'intime. S'installant pour une nuit dans une cabine du péage de Saint-Arnoult, elle propose aux automobilistes de l'emmener, en diffusant des annonces sur les panneaux de signalisation de l'autoroute et la chaîne de radio du groupe Vinci, annonces qui sont photographiées et reproduites dans l'exposition. Aux messages impersonnels, automatiques et purement informatifs, Sophie Calle substitue ainsi des invitations à la rencontre, au rêve, à la discussion, au voyage partagé, à l'amour, comme si l'autoroute sortait de ses gonds pour devenir subitement un organisme géant désirant, doté de sensibilité, avide de partage, d'échange et de lien. Sophie Calle fait ainsi émerger du bitume une poésie inattendue, placée sous le signe du merveilleux. Toujours dans l'optique de poser un regard décalé et onirique sur le monde de l'autoroute, Calle recourt à une autre série, *Migrants*, constituée cette fois de clichés pris par des caméras de surveillance. Aucun humain n'y figure toutefois : il s'agit uniquement de photographies d'animaux sauvages circulant dans des passages aménagés autour des autoroutes A85 et A19. Détournant les dispositifs de sécurité habituels, Sophie Calle dévoile un univers parallèle et insoupçonné, qui contribue à transformer l'autoroute en un lieu inspirant et propice à la fantaisie, où la nature

réussit parfois à reprendre ses droits. L'exposition, appuyée par une scénographie élégante et intelligente, comme c'est souvent le cas au BAL, remplit ainsi parfaitement son objectif de dépaysement et de voyage. On regrettera simplement parfois un certain manque de distinction entre le monde de l'autoroute, objet que l'exposition se proposait, à raison, d'explorer, et l'univers de la route, quant à lui plus vaste et déjà bien ancré dans l'histoire de la photographie, depuis les magnifiques clichés de Dorothea Lange ou de Robert Frank jusqu'aux réalisations récentes, pour parler de travaux français, de Raymond Depardon, de Max Pam ou encore de Bernard Plossu. Il aurait ainsi été souhaitable que les œuvres de l'exposition fassent davantage ressortir les spécificités de l'autoroute, en tant que dispositif de voyage certes, mais aussi comme structure économique, industrielle et sociale.

—  
**Ada Ackerman** est chargée de recherches au CNRS, au laboratoire THALIM. Historienne de l'art, spécialiste d'Eisenstein, elle a consacré à ce dernier un ouvrage tiré de sa thèse, *Eisenstein et Daumier, des affinités électives* (2013). Elle prépare actuellement un recueil sur la bibliothèque et les lectures d'Eisenstein, à paraître aux éditions Caboose Books en 2015, ainsi qu'un ouvrage sur ses rapports aux théories de l'empathie. Elle travaille également sur une exposition autour de la figure du Golem, qui se tiendra au Musée d'art et d'histoire du judaïsme, à Paris.



Antoine d'Agata, de la série *Où le seigneur a perdu ses chaussures*, 2014, permission de la galerie Les Filles du Calvaire et Magnum Photos



*Serious Games 2, Three Dead*, 2010, still from video installation, courtesy of the Green Naftali Gallery, NY

## Harun Farocki

### **Serious Games: I–IV (2009–10)**

Ryerson Image Centre, Toronto

17 September to 7 December, 2014

On September 17, 2014, the Ryerson Image Centre (RIC), an institution that collects, researches, and exhibits historical and contemporary lens-based imagery, opened three new exhibitions on war imagery: how it is produced, constructed, distributed, and received. As I have previously observed with delight of exhibitions at the RIC, the uniting of these shows – *DISPATCH: War Photographs in Print, 1854–2008*, curated by Thierry Gervais; Harun Farocki's *Serious Games I–IV* (2009–10); and *Drone Wedding* by Public Studio – makes for an engaging and challenging reading of the subject.

Curated by Gaëlle Morel, *Serious Games I–IV* (2009–10) presents four video works by German filmmaker Harun Farocki. His

pieces show a fascination with the world of images, particularly moving images, which he believed are cyclically perceived and perpetuated as representative of our social identity. His body of work, spanning a forty-year career from the 1960s to his recent death in 2014, is composed of over 120 films, videos, and installations. He examines our relationship with contemporary concerns, such as warfare, capitalism, and surveillance, as a means of analyzing the different kind of violence that each evokes. Although Farocki is renowned for his essay-films, it is through his simultaneous use of various media – film, video, animation, and installation – and the circulation of his works in different institutions that he makes his

audience consider the subject as a complex system made up of multiple blurring planes of reality.

*Serious Games: I–IV* investigates the animation technologies that have been developed for the purposes of recruiting, training, and treating soldiers of the U.S. Marine Corps. These tantalizing visual technologies, with their sophisticated ability to simulate the world that we live in – the nearly infinite range of temporal, atmospheric, and environmental conditions – are being used not only to recruit, train, and treat U.S. soldiers but also to blur the distinction between documentary, animation, and reality, begging the viewer to look beyond their visibility. Farocki's four videos share the same structure, which can be reduced to three principal perspectives: the documentary-style perspective on the instructor, psychologist, or professor fabricating or controlling the simulation; the documentary-style perspective on the soldier interacting with the simulation through virtual gaming or memory re-enactment; and the animated simulation itself.

Morel creates a dramatic spatial framework within which Farocki's work immerses the viewer in an alternate multi-perspective reality. The exhibition begins in a bright, narrow hallway and continues through a second hallway in complete darkness, with black walls and floors, which leads to a dimly lit square room. Entering carefully, we position ourselves in the centre of a kind



*Serious Games I, Watson is Down, 2010, still from video installation, courtesy of the Green Naftali Gallery, NY*

of cycloramic display of four separate large-scale videos projecting across three walls. Three of the films – *Serious Game I: Watson is Down*, *Serious Game III: Immersion*, and *Serious Game IV: A Sun with no Shadow* – are two-channel video projections, and *Serious Game II: Three Dead*, is a single-channel video projection. The “serious games” are synchronized to play one at a time, forming a narrative that travels from one wall to another, shifting our orientation in the space through sound and light.

As exhibitions curator at the RIC since the centre opened in 2012, Morel has been exploring the space that seemingly “surrounds” the image – a concern that she explored extensively as guest curator for the 2009 edition of *Le Mois de la*

Photo in Montreal, *The Spaces of the Image*. In *Serious Games: I–IV*, she has explored three distinct areas that make up the U.S. Marine Corps, from multiple perspectives mediated by Farocki's cinematic production and as an installation in an art institution. We may find it challenging to reconcile the fact that we are looking at U.S. soldiers playing *Virtual Battle Space 2*, and at recruitment animations created for the Marine Corps by Maraizon International, and at *Virtual Reality Exposure for Post-Traumatic Stress Disorder* from a workshop for U.S. Force psychologists at the Madigan Army Medical Center at Fort Lewis. But it is this very challenge that fulfils our desire to understand war as a shared concern experienced on multiple planes. If the

utilization of technologies in warfare reflects and affects the culture we live in, the joint efforts of Farocki and Morel demonstrate a beautiful and eerie rendering of the spectacle of war made of sophisticated and overlapping visual information that is sustained by recruiting, training, and treating.

—  
*Elisa Julia Gilmour is an emerging Canadian artist producing analogue photographic and cinematic work. Through the use of ephemeral materials, her installations draw attention to the fleeting nature of gestures and gazes in portraiture. She is currently pursuing a master's degree in visual studies in the studio arts stream at the University of Toronto.*



*Dépeindre, 2014, vue de l'exposition, photo: Alexandre Payer*

## Gwenaël Bélanger

**Dépeindre**

Galerie Graff, Montréal

Du 15 mai au 21 juin 2014

La série présentée sur les murs de la Galerie Graff a été réalisée à Québec alors que Gwenaël Bélanger était en résidence de recherche au Centre VU. Elle a été produite avec l'aide du Musée national des beaux-arts du Québec, où l'artiste est allé sélectionner des images de référence, des représentations picturales connues auxquelles il comptait infliger un traitement bien particulier. Celui-ci consistait en une saisie photographique à travers une vitre enduite d'une matière grasse incolore. Il en résulte que nous distinguons assez difficilement les œuvres choisies puisque notre accès visuel est entravé par cet écran qui brouille les couleurs, les tonalités, les lignes et la composition des œuvres originales. On peut parfois en venir à reconnaître des vibrations colorées familières, sans pour autant en arriver à identifier le tableau représenté.

Car il s'agit principalement de peintures. L'artiste va ainsi puiser dans les travaux de valeurs sûres et affirmées telles que Théophile Hamel et Cornelius Krieghoff; de ceux d'artistes modernistes connus tels que Paul-Émile Borduas, Alfred Pelland et Fernand Léduc; ou encore d'héritiers plus contemporains, comme François Lacasse, Cynthia Girard et Dan Brault. Si, pour les premiers, la reconnaissance reste difficile, voire impossible, il n'en va pas de même pour certaines des autres œuvres reprises. Ainsi, un *Bleu, blanc, rouge* de Serge Lemoyne, par sa coloration marquée, est facile à identifier. *L'Accélérateur chromatique 64* de Claude Tousignant sort lui aussi relativement indemne de l'opération. Il arrive même qu'au lieu d'y aller d'un cadrage serré qui épouse l'œuvre au plus près, créant un rapport de congruence entre le tableau saisi et