



Emanuel Licha

Et maintenant regardez cette machine



*Emanuel Licha : Et maintenant regardez cette machine*

Cette publication accompagne l'exposition *Emanuel Licha : Et maintenant regardez cette machine* présentée au Musée d'art contemporain de Montréal du 16 février au 14 mai 2017.

Commissaire : Lesley Johnstone  
Responsable de l'édition : Chantal Charbonneau  
Révision et lecture d'épreuves en français : Olivier Reguin  
Révision et lecture d'épreuves en anglais : Susan Le Pan  
Traduction : Isabelle Cardin-Simard, Nathalie de Blois, Colette Tougas  
Conception graphique : Réjean Myette  
Impression : Croze inc.

Le Musée d'art contemporain de Montréal est une société d'État subventionnée par le ministère de la Culture et des Communications du Québec, et il bénéficie de la participation financière du gouvernement du Canada et du Conseil des Arts du Canada.

©Musée d'art contemporain de Montréal, 2017

Dépôt légal  
Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2017  
Bibliothèque et Archives Canada, 2017

Catalogage avant publication de Bibliothèque et Archives nationales du Québec et Bibliothèque et Archives Canada

Licha, Emanuel, 1971-

[Œuvre. Extraits]

Emanuel Licha : Et maintenant regardez cette machine

Catalogue d'une exposition tenue au Musée d'art contemporain de Montréal du 16 février au 14 mai 2017.  
Comprend des références bibliographiques.  
Textes en français et en anglais.

ISBN 978-2-551-25694-5

1. Licha, Emanuel, 1971- — Expositions. 2. Installations (Art) — Expositions.  
3. Art québécois — 21<sup>e</sup> siècle — Expositions. I. Johnstone, Lesley, 1958- .  
II. Pantenburg, Volker, 1973- . III. Schuppli, Susan, 1959- . IV. Musée  
d'art contemporain de Montréal. V. Titre. VI. Titre : Et maintenant regardez  
cette machine.

N6549.L52A4 2017 709.2 C2016-942173-2F

Tous droits de reproduction, d'édition, de traduction, d'adaptation, de représentation, en totalité ou en partie, réservés en exclusivité pour tous les pays. La reproduction d'un extrait quelconque de cet ouvrage, par quelque procédé que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du Musée d'art contemporain de Montréal, 185, rue Sainte-Catherine Ouest, Montréal (Québec) Canada H2X 3X5.  
[www.macm.org](http://www.macm.org)

Distribution  
ABC Livres d'art Canada/Art Books Canada  
[www.abcartbookscanada.com](http://www.abcartbookscanada.com)  
[info@abcartbookscanada.com](mailto:info@abcartbookscanada.com)

L'exposition *Emanuel Licha : Et maintenant regardez cette machine* [*Now Have A Look At This Machine*] est réalisée et mise en tournée avec l'appui financier du gouvernement du Canada. Son premier point de chute a été The Rooms Provincial Art Gallery, St. John's (Terre-Neuve-et-Labrador), du 17 septembre au 31 décembre 2016.

## Table des matières

4	<b>Avant-propos</b>	John Zeppetelli
6	<b>Foreword</b>	John Zeppetelli
8	<b>Installation</b>	
13	<b>Observer l'hôtel de guerre</b>	Lesley Johnstone
18	<b>Hôtel de guerre comme proximité</b>	
24	<b>War Hotel As Proximity</b>	
27	<b>Observing the War Hotel</b>	Lesley Johnstone
32	<b>Hôtel de guerre comme observation</b>	
40	<b>War Hotel As Vantage Point</b>	
43	<b>Situations, infrastructures, temporalités</b>	Volker Pantenburg
57	<b>Situations, Infrastructures, Temporalities</b>	Volker Pantenburg
62	<b>Hotel Machine</b>	
73	<b>Un hôtel de guerre est bien plus qu'un bâtiment</b>	Emanuel Licha
80	<b>Hôtel de guerre comme sécurité</b>	
86	<b>War Hotel As Security</b>	
89	<b>A War Hotel Is Far More Than a Building</b>	Emanuel Licha
96	<b>Hôtel de guerre comme communication</b>	
104	<b>War Hotel As Communication</b>	
107	<b>Le subterfuge des écrans</b>	Susan Schuppli
116	<b>Hôtel de guerre comme convergence</b>	
122	<b>War Hotel As Hub</b>	
125	<b>The Subterfuge of Screens</b>	Susan Schuppli
140	<b>Liste des œuvres</b>	
142	<b>Biographies</b>	



2014/04/09 10:04:29 Over



# Le subterfuge des écrans

Susan Schuppli

Le type qui s'avancé en courant avait perdu sa jambe droite. Je le regardais se vider de son sang; je veux dire, son sang était chaud. Quand il est mort, son corps s'est refroidi, et son image thermique a changé jusqu'à devenir de la même couleur que le sol. Je peux voir chacun des petits pixels quand je ferme les yeux<sup>1</sup>.

<sup>1</sup> Nick Wing, « Brandon Bryant, Former Drone Operator, Recalls What It's Like To Watch Target "Bleed Out" on Screen », *The Huffington Post*, 6 juin 2013. [Notre traduction.]

Ce troublant compte rendu de la transformation chromatique d'une image thermique suivant une frappe américaine au drone, en Afghanistan, a été fait par Brandon Bryant, ex-pilote de drone de l'armée de l'air devenu depuis lors un critique véhément de la guerre contre le terrorisme menée par les États-Unis. À mesure que le corps de la cible de Bryant refroidit, sa signature thermique s'estompe pour ne devenir qu'un champ indistinct de pixels monochromes qui se fondent avec le sol. Dans cette transition – de sujet à données chaudes à cache de données froides –, l'image et l'événement fusionnent complètement. Différents aspects de l'être sont alors renégo-ciés, à un point tel que l'image d'un homme blessé qui court devient le pur figement électronique de l'écran. Alors que la violence physique de l'événement – une frappe de missile Hellfire menée au moyen d'un lien satellitaire entre le Nevada et l'Afghanistan – était déjà subsumée dans l'économie visuelle de l'image en tant que transaction entre détecteurs et écrans, la description poignante offerte par Bryant de son assassinat télévisuel, à distance mais intime, met en relief jusqu'à quel point les zones de conflit ont migré vers des opérations à l'écran. Il ne s'agit toutefois pas ici de l'interface de la télévision publique qui médiatise et transmet le conflit sous forme de bulletins de nouvelles et de résumés, mais bien des pixels, des armes acoustiques et des extraits sonores du conflit : un événement confidentiel sur écran mené entre un code et un combattant.

Medina Wasl, Fort Irwin National Training Center, Californie. Vue de la mosquée depuis l'intérieur de la chambre de l'hôtel où résident les journalistes. La fenêtre 16/9 n'a pas de rideaux. Image tirée de la vidéo *Mirages*, réalisée par Emanuel Licha, 2010.



En 2009, Emanuel Licha s'est rendu à Fort Irwin, dans le désert de Mojave, où se trouve un centre national d'entraînement militaire qui dispose de simulacres de treize villages irakiens servant à préparer les soldats américains à leur déploiement là-bas. Accidentellement assimilé à un journaliste, Licha s'est vu attribuer une chambre dans l'hôtel construit tout exprès sur le site pour accueillir les médias et les visiteurs officiels. Bien que décorée sobrement, sa chambre lui donnait un point de vue direct sur l'une des principales composantes du lieu : la réplique grandeur nature d'une mosquée avec ses minarets et un muezzin. Mais ce qui l'a intrigué le plus, c'est le format de la grande fenêtre offrant ce point de vue, c'est-à-dire ses dimensions cinématographiques qui correspondaient parfaitement au format 16/9 des médias HD. Construit par le Corps des ingénieurs de l'armée des États-Unis, ce village irakien simulé, connu sous le nom de Medina Wasl, est une mise en scène à tout point de vue : il fait entrer des journalistes dans une zone de guerre reconstituée dans le décor extérieur d'un studio de film d'action implanté sur une base militaire dans le Sud de la Californie. « Les champs de bataille que nous avons créés ici au National Training Center peuvent être vus comme une scène géante, ou comme un décor géant où les différentes scènes sont des villages. Cela peut aussi être vu comme un grand spectacle de télé-réalité<sup>2</sup>. » Les observations de Licha sur la manière dont l'armée « entraînaient » non seulement ses soldats mais aussi les médias couvrant l'invasion en Irak et les incursions subséquentes en Afghanistan, l'ont amené à approfondir ses recherches sur le fonctionnement de l'hôtel de guerre en tant que dispositif médiatique spatialisé, essentiel à l'infrastructure du journalisme dans les zones de conflit aussi bien qu'à la façon dont les images de guerre sont « recadrées » – le sujet de sa thèse de doctorat et de son film *Hotel Machine*, qui est au cœur de la présente exposition.

À Fort Irwin, Licha a également interviewé des figurants irakiens-américains dont les commentaires ont eux aussi souligné les aspects cinématographiques du camp d'entraînement. Chacun a comparé son expérience de vie et de travail à Medina Wasl à celle de jouer dans un film. Cependant, la transformation des médias en l'une des principales zones de conflit trouve ses correspondances historiques non seulement dans la généalogie du cinéma – tels les films de British Pathé sur la Seconde Guerre mondiale qui présentaient les victoires des Alliés à un public cinéphile –, mais surtout dans la diffusion quotidienne des images de la guerre du Viêtnam à la télévision. À partir de la fin des années 1960, alors que 93 % des foyers américains possèdent la télévision, les actualités diffusaient en soirée un torrent apparemment non censuré d'images montrant des soldats inquiets et blessés ainsi que des housses mortuaires. L'espace de l'écran devient alors vite *le* champ de bataille disputé pour mener la guerre du Viêtnam sur le front

2 Lieutenant-colonel Cameron Kramer, chef des plans et opérations (Fort Irwin), *Full Battle Rattle*, film réalisé par Tony Gerber et Jesse Moss, 2008. Un quotidien rapporte également des faits sur des simulations d'entraînement se déroulant dans le village afghan de Fort Polk, en Louisiane. En Grande-Bretagne, des villages-tests semblables ont été construits à Thetford et à Norfolk ; ce dernier, une installation de 30 millions de dollars destinée à l'entraînement des forces de la coalition, fait appel à plus de cent acteurs.

3 Susan Schuppli, « *Improvised Explosive Designs: The Film-Set as Military Set-Up* », *Borderlands* 9, (2010), p. 2.

intérieur. J'ai déjà écrit sur les sites d'essai et les camps d'entraînement simulés, dont Fort Irwin, qui s'inscrivent dans une longue histoire d'expérimentation architecturale et militaire qui a utilisé, voire développé, de nouveaux formats et technologies médiatiques comme principaux outils d'investigation pour comprendre l'action des munitions sur le cadre bâti<sup>3</sup>. Les installations comme Fort Irwin ou Thetford au Royaume-Uni remplissent non seulement le double rôle de simulateur pour l'entraînement des soldats (afin d'améliorer leurs connaissances transculturelles et leur perception des situations) et d'appareillage médiatique conçu pour reconditionner le regard : elles témoignent également jusqu'à quel point le conflit contemporain continue de s'éloigner du terrain au profit de l'écran. Avec ses décors de films de série B, le profil racialisé de ses personnages et sa pyrotechnie de film d'action, Fort Irwin constitue sans doute également une sorte de recul anachronique vers une époque où la guerre prenait encore des formes hautement représentatives dans ses mises en scène de confrontation avec l'ennemi. Certes, les cartes militaires et la ligne Maginot préfiguraient déjà la capacité opérationnelle des abstractions, mais quand les actes de violence émergent de plus en plus de l'agrégation de mégadonnées, comme l'illustre la guerre des drones qui se joue en temps réel dans l'espace d'un écran informatique, alors l'espace de guerre simulée dans un désert de la Californie ou dans un village du Norfolk ressemble encore davantage à une séance de photo de tourisme de guerre pour journalistes privilégiés.

À cet égard, le projet de Licha sur l'hôtel de guerre devient le rappel opportun d'une série de glissements qui se font le long de l'axe médiatique du journalisme de guerre. Son ethnographie filmique montre à la fois le caractère essentiel et la disparition d'une certaine forme de reportage centralisé organisé par les réseaux de nouvelles et les agences de photo qui placent des envoyés et des équipes de télévision dans le voisinage immédiat des sites de conflit, exigence qui a donné lieu, en retour, à l'hôtel de guerre. Elle signale également l'avènement d'une nouvelle situation médiatique dans laquelle l'éloignement est reconfiguré en tant que proximité par les opérations à l'écran<sup>4</sup>. De Sarajevo à Bagdad, Tripoli et Gaza, l'hôtel de guerre a servi de passerelle stratégique vers le conflit, d'espace de sécurité relative, de point de rencontre pour la presse étrangère, de point de vue à partir duquel on filme, et de centre de communications permettant aux reporters de respecter la date de tombée depuis leur champ d'action. Et ce, alors que le déploiement spatial de plusieurs de nos conflits actuels est caractérisé par des réseaux hautement décentralisés et diffus pendant que les migrants fuient les zones de guerres changeantes en Syrie, en Irak et en Turquie, ou que les mesures anti-terrorisme se cachent dans les zones troubles d'opérations clandestines et de détentions secrètes. Combinée aux modes diffus de sources ouvertes et de journalisme participatif, incluant l'activisme

4 Voir : *The Bureau of Investigative Journalism*, [www.thebureauinvestigates.com/](http://www.thebureauinvestigates.com/).

vidéo, les médias populaires et les plateformes en ligne, ainsi qu'aux capacités de détection à distance de Google Earth par exemple, cette situation d'indétermination spatiale a rendu en quelque sorte obsolètes non seulement la nécessité topographique de situer le journaliste professionnel dans les coordonnées spatiales fixes d'un seul emplacement, mais aussi l'hôtel de guerre. Les écrans et les logiciels sont aujourd'hui un portail essentiel pour les événements en cours aussi bien que des outils novateurs pour le travail d'investigation; cependant, l'espace informatique a aussi évidemment joué un rôle central dans la perpétration d'exactions alors que les pratiques d'acquisition de données et de ciblage numérique transforment les sujets en schémas et en ensembles de données qui sont activables, voire exécutables.

Même si Bryant – qui souffre d'ESPT – revoit l'image pixélisée de l'événement dès qu'il ferme les yeux, l'assassinat qu'il a perpétré en même temps qu'il en a été témoin se dissout dans le champ de l'abstraction numérique où la guerre contre le terrorisme a trouvé son allié politique le mieux choisi, c'est-à-dire les mégadonnées et les algorithmes d'apprentissage automatique. Sous l'administration Obama, la pratique aujourd'hui bannie des frappes sur signalement (« signature strikes »), basées sur l'analyse du mode de vie, a porté la guerre des drones à de nouveaux sommets, alors que la liste de gens à tuer (« kill list ») s'est allongée exponentiellement sous l'égide du dépouillement des données<sup>5</sup>. Cette pratique permettait que des militants suspects soient légalement éliminés, non pas sur la base de leurs actions mais plutôt à cause de leur correspondance informatique avec un routage de données préétabli. De la même façon, les victimes des frappes de drones sont représentées presque exclusivement par les courbes de listes de pertes présentées sous forme de graphiques et de statistiques. Bien que cette situation ne soit pas sans lien avec le défi que représente l'acquisition d'informations sur le terrain dans des régions comme le Waziristan, l'Afghanistan et le Yémen, où a principalement lieu la guerre des drones, elle est également une conséquence du recours à l'abstraction des données, qui contribue à couper le lien affectif entre les victimes de la violence et le public dont les opinions peuvent chanceler lorsqu'il est confronté aux séquelles sanglantes d'une telle technologie militaire, employée beaucoup trop souvent contre des civils. La publication à la une du *New York Times* (le 9 juin 1972) de la photographie d'une jeune Vietnamiennne - Phan Thi Kim Phúc - en train de fuir l'enfer d'une attaque erronée au napalm a marqué, à cet égard, un autre tournant quant à la gestion et au contrôle de la couverture médiatique de la guerre au Viêt Nam par l'État<sup>6</sup>. Cette image sacrificielle a suscité l'indignation morale aux États-Unis et a alimenté l'opposition du public à ce qui était déjà une guerre impopulaire. Pourtant, même en soulignant cet exemple paradigmatique, je suis bien au

5 Cori Crider, *Killing in the Name of Algorithms: How Big Data Enables the Obama Administration's Drone War*, Al Jazeera America, 4 mars 2014, disponible à : <http://america.aljazeera.com/opinions/2014/3/drones-big-data-waronterror-obama.html>. Voir également le graphique d'évolution *A look inside the "disposition matrix" that determines when—or if—the administration will pursue a suspected militant*. Daniel Byman et Benjamin Wittes, « How Obama Decides Your Fate If He Thinks You're a Terrorist », *The Atlantic*, 3 janvier 2013.

6 Susan Schuppli, « War Dialling: Image Transmissions from Saigon », *Mythologizing the Vietnam War: Visual Culture and Mediated Memory*, sous la dir. de Jennifer Good, Brigitte Lardinois, Paul Lowe et Val Williams, Cambridge, Cambridge Scholars Publishing, 2013.



7 Thomas Keenan, «Publicity and Indifference (Sarajevo on Television)», *PMLA*, vol. 117, no 1 (janvier 2002), p. 104-116 [accessible par <http://www.jstor.org/stable/823254>].

fait des théories plus récentes qui remettent en cause le « pouvoir putatif » de l'image à l'écran dans le travail des théoriciens des médias, par exemple celui de Thomas Keenan qui avance que le discours télévisuel sur la souffrance ne se répercute nullement dans la sphère publique comme un appel à l'action ou à l'intervention humanitaire<sup>7</sup>. La couverture « en direct » de la violence génocidaire qui a balayé la Bosnie au milieu des années 1990 a signalé un glissement tristement célèbre dans la théorie de l'écran, alors que l'image a forgé de nouvelles alliances avec les gens qui ont ouvertement commis des atrocités devant les caméras et les équipes de télévision, voire même pour elles. La publicité de masse avait créé, au mieux, de l'indifférence et, au pire, un mépris délibéré. Mais Keenan, dans son commentaire, n'accuse finalement pas le potentiel de l'image d'agir comme « témoin de fait » d'un crime ; il manifeste plutôt la préoccupation que le concept vénéré de sphère publique, issu des Lumières, soit lui-même défectueux.

«Ce qui est en jeu, c'est la vision qui s'attend à ce que, comme l'explique David Rieff, "une autre image, ou un autre article, ou un autre correspondant filmé debout devant un édifice bombardé et fumant, persuaderait les gens, les forcerait à arrêter de hausser les épaules ou, comme les Nations Unies, de blâmer les victimes" – à ce qu'une autre image, donc, produise quelque chose. Et si cette attente à l'égard de l'information et de l'illumination faisait partie du problème<sup>8</sup>? »

8 Thomas Keenan, art. cit., p. 113.  
[Notre traduction.]

Keenan met à mal un précepte « bien-aimé » selon lequel la connaissance est suffisante en soi ; que la révélation publique d'une injustice – notre confrontation collective à la vérité des images transmises d'une zone de conflit – est parfaitement capable de susciter une politique nouvelle. Mais si, comme il le sous-entend, notre conviction mal placée dans le pouvoir cathartique de l'information véhiculée par les images a donné lieu à une sorte de paralysie collective, ne devrions-nous pas en appeler à un renouveau du concept de public, ou bien devrions-nous peut-être porter notre attention ailleurs, c'est-à-dire sur l'idée non plus de « rendre les choses publiques » (ce qui inclut une demande d'imputabilité et de transparence), mais de les rendre politiques<sup>9</sup>. Autrement dit, d'entreprendre l'énorme tâche requise pour établir des liens causaux entre des images et des événements se déroulant à de multiples échelles, durées et géographies. Le projet de Licha accomplit une partie de ce travail puisque les miroirs, les télévisions murales, les écrans d'ordinateurs et les fenêtres d'hôtel qui meublent l'exposition sont radicalement déphasés par rapport au temps et à l'espace réels des conflits auxquels renvoie le projet. Ils encadrent le passé d'un point de vue actuel dans des scènes de conflit aujourd'hui devenues historiques. Un reportage d'actualités documentant la réplique armée au printemps arabe sur la place Tahrir en 2011 s'arrête

9 Bruno Latour et Peter Weibel, *Making Things Public: Atmospheres of Democracy*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2005.

soudainement et recule jusqu'en 1991, à la transmission en direct sur CNN d'une prise de vue de Bagdad depuis le balcon de l'hôtel Al Rasheed lors la première guerre du Golfe, puis encore plus loin dans le temps, en 1989, au moment où un jeune protestataire affrontait, seul, une colonne de tanks sur la place Tiananmen. Il s'agit là d'une stratégie consistant à faire s'entrecroiser des lieux et des temporalités, ce qui a pour effet à la fois d'élargir le cadre de référence et de recadrer les images de départ documentant une horrible déclaration de guerre contre les libertés civiques. Même le geste banal dans la première séquence du film du nettoyage de miroirs d'hôtel, se dédouble en surface réfléchissante et en dispositif de réflexion critique collective.



Images tirées du film *Hotel Machine*, réalisé par Emanuel Licha, 2016.

En sous-entendant que l'événement en direct à l'écran ne se traduit pas naturellement en action par la vertu d'une révélation publique, Keenan utilise le mot « information » pour renvoyer à la capacité rhétorique des images « d'exposer » une injustice ou un mal, choix qui a des impacts directs, même s'ils sont involontaires, sur les pensées que je soumets dans le présent essai quant à la montée d'une esthétique des données et d'un espace-écran militarisé. Durant la guerre des Balkans, le champ d'action télévisuel – qui a résulté en peu de choses si ce n'est l'inaction – a été un événement écranique au cours duquel les atrocités commises au vu et au su de la presse et des Casques bleus de l'ONU ont toutefois conservé un contour perceptible en tant qu'images-événements formellement reconnaissables. Par contre, une base de données rend une violence semblable impossible à représenter. Une telle représentation, si elle avait été possible, aurait pu galvaniser l'opinion publique ou déclencher l'indignation morale, malgré le fait qu'il n'existe aucune garantie que ce type d'empathie change quelque chose. Rétablir les liens causaux dont dépendent des événements non linéaires complexes, comme la guerre contre le terrorisme (surtout dans le contexte des campagnes américaines et

européennes) en tant que *modus operandi* devient une tâche beaucoup plus difficile quand les décisions de tuer sont invariablement prises dans le monde abstrait des bandes passantes et des codes. J'avance cela tout en sachant que la violence cachée dans les mégadonnées et les chiffres n'est pas uniquement imputable à la guerre, mais qu'elle opère également dans les infrastructures de données comme la NSA (National Security Agency, États-Unis) et le GCHQ (Gouvernement Communications Headquarters, Royaume-Uni), chez la bande des cinq de la Californie (Google, Facebook, Apple, Amazon et PayPal) et dans les monolithes en gestion de patrimoine comme BlackRock, voire dans les pratiques plus quotidiennes d'évaluation de crédit, le marketing des produits de grande consommation et les calculs prévisionnels de l'assurance santé. Bien sûr, les données numériques servent fréquemment et spécifiquement à indiquer l'intensification et la gravité d'un désastre ou d'une crise, mais même le langage abstrait des statistiques doit être traduit dans des formes intelligibles et convaincantes. Cela se produit normalement quand les chiffres atteignent un point de basculement scalaire en nombres triples et quadruples. Dans des cas précis, les nombres peuvent fournir un « bruit » de fond dont peut émerger la singularité d'une image, comme celle du réfugié Aylan Kurdi, l'enfant syrien échoué sur une plage en Turquie (le 2 septembre 2015), pour qu'elle devienne emblématique ou iconique. En ce sens, la représentation de la crise des réfugiés a été numérique – littéralement une mer de nombres – avant d'acquérir une forme pleinement visuelle.

L'image thermique de la cible qui refroidit évoquée au début du présent essai constitue un exemple puissant car, par elle, nous pouvons accéder à la dimension traumatique de l'abstraction



militarisée en tant qu'espace paradoxalement infondé et privé, où ce qui est représenté ne peut plus rendre les effets réels de la guerre ni produire leurs récits conventionnels et moraux pour le public. J'utilise le mot paradoxal parce qu'après tout, c'est le sol en devenir de la figure - celle qui s'est vidée de son sang à l'écran - qui a tant troublé Bryant par sa monochromie et sa terrifiante absence de forme. Il se souvient de chaque pixel et il est horrifié. Chaque quadrant électronique indifférencié est le paramètre fictif d'une mort momentanément bien présente à l'écran, mais maintenant insaisissable et indéchiffrable, sinon en tant que nom raturé sur la « kill list ». Pourtant, s'attarder sur le désespoir de Bryant induit par l'image à distance, c'est aussi accorder un privilège immérité à la subjectivité et au regard souverain de l'auteur du crime dont l'acte de tuerie est répété par la dissolution technique et visuelle de la figure dans l'abstraction numérique du sol. Lors d'une conversation avec Emanuel Licha, je lui ai fait remarquer que l'artiste arrive toujours trop tard sur les lieux de l'action, suggérant que son temps de réaction est beaucoup plus lent que celui des médias. Mais peut-être devrions-nous considérer ce décalage temporel de manière quelque peu différente. Car ce qui est important dans le contexte de la présente analyse, c'est que l'artiste s'intéresse à l'après d'un conflit ; en arrivant trop tard, il s'attarde aux espaces et aux sites où s'est déployé le conflit, où ceux qui ont survécu persévèrent, continuant d'exécuter les tâches quotidiennes qui ont assuré le fonctionnement continu de l'hôtel en temps de guerre. Le personnel à la réception, les préposés à l'entretien, les cuisiniers, les nettoyeurs et les gouvernantes sont toujours à la tâche, longtemps après que le conflit s'est déplacé ailleurs. Ils sont les programmeurs invisibles qui veillent au fonctionnement de l'hôtel de guerre. Licha interpelle ces travailleurs tout au long du film, mettant en relief leurs expériences et les conditions de travail qui ont rendu possible l'émergence de l'espace écranique du journalisme de guerre.

Certes, le rôle des médias comme outil permettant de documenter la violence et comme extension de sa logique était déjà au cœur de plusieurs projets d'exposition de Licha. Avec *Hotel Machine*, l'artiste élargit l'appareillage médiatique pour y inclure l'architecture et l'infrastructure, toutes deux étant également des composantes clés pour mener une guerre avec des moyens informatiques. L'espace de l'écran est inextricablement lié à ses supports matériels et à ses exigences techniques, lesquels sont en retour la conséquence de nombreuses formes de travail enchevêtrées, allant de l'extraction de ressources à l'ingénierie de systèmes, en passant par le travail de routine dans les centres de données. Dans l'entrevue citée au début de cet essai, l'opérateur de drone Brandon Bryant admet également entretenir des doutes sérieux sur la justesse de l'information à partir de laquelle il agissait. « Il y a un dicton à la NSA disant

10 Cori Crider, *op. cit.* [Notre traduction.]

11 La philosophe Luciana Parisi a écrit abondamment à ce sujet. Voir Luciana Parisi, *Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space*, Cambridge, Mass., MIT Press, 2013.

12 Judith Butler, *Ce qui fait une vie. Essai sur la violence, la guerre et le deuil*, Paris, Zones, 2010.

13 Le travail de pionnier du Bureau of Investigative Journalism (BIJ) pointe dans la direction d'une telle pratique, celle du journalisme de données qui, dans le cas du BIJ, s'intéresse à l'agrégation mondiale et à la ré-analyse de rapports de médias déposés par voie électronique. Bien que leurs journalistes ne fassent pas de reportage directement sur le terrain, mais plutôt en ligne, leur capacité de filtrer l'information à partir d'une très grande variété de sources en provenance de différents contextes et dans diverses langues a contribué à créer un degré beaucoup plus élevé d'exactitude dans le reportage sur la guerre contre le terrorisme. Leur travail a été essentiel, par exemple, dans la correction des fausses prétentions de la CIA quant aux pertes civiles dans la guerre des drones. John O. Brennan, directeur de la CIA, a fait une fausse déclaration en juin 2011 quand il a dit que, sur une période d'un an, « il n'y a eu aucune mort collatérale, et ce en raison de la compétence et de la précision exceptionnelles des capacités que nous avons été en mesure de développer ».

que "SIGINT ne ment jamais". C'est peut-être vrai que SIGINT ne ment jamais, mais il est assujéti à l'erreur humaine<sup>10</sup>. » Le commentaire de Bryant concernant la faillibilité humaine à l'œuvre dans l'interprétation de « renseignements par signaux » (« Signals Intelligence » ou SIGINT) devrait être rationalisé – non comme une preuve supplémentaire qu'il faut en arriver à la prise de décision et à la guerre entièrement automatisées, mais plutôt comme une indication de l'incommensurabilité entre l'humain et les modes de raisonnement informatiques<sup>11</sup>. Bien qu'il soit valable de dire que les systèmes informatiques sont totalement dépendants d'acteurs humains et liés à eux, les algorithmes d'apprentissage automatique ont maintenant des capacités leur permettant de prendre en charge plusieurs fonctions qui nous écartent de la chaîne de décision, en raison principalement et tout simplement du volume de données qui peuvent être scannées et recoupées. L'identification du critère à partir duquel une certaine décision a été rendue par une machine, par exemple une cote de crédit ou l'apparition d'un nom sur la « kill list », est devenue incroyablement difficile pour les experts aussi bien que pour les non-spécialistes. Pendant que les lignes de front se déplacent progressivement dans l'espace secret de l'informatique et de l'abstraction numérique, bien au-delà des seuils de la perception humaine et de ses modes d'expression, nous ne pouvons certainement plus nous fier uniquement aux objets spatiaux pour nourrir nos points de vue critiques sur des situations de conflit. L'espace de l'écran a multiplié et réfracté les « cadres de la guerre » en un champ complexe de détecteurs, de logiciels et de serveurs qui traquent leurs cibles – des combattants, le capital, les consommateurs... – à travers le spectre électromagnétique<sup>12</sup>. Enquêter sur les formes aujourd'hui numérisées et automatisées de la violence exigera un réalignement conceptuel dans lequel nous apprendrons à déceler la spécificité des batailles qui se déclenchent d'elles-mêmes au niveau du processus : des traductions entre formats de fichier à la latence des signaux, des erreurs de compression à la rémanence des données et jusqu'à la diffusion de métadonnées. Si les appareils photo, les caméras et les médias se sont depuis longtemps aventurés dans les zones de conflit, exposant les injustices et documentant les exactions, l'expansion de ces zones à de puissants dispositifs informatiques doit donner lieu à de nouvelles pratiques de décodage pour que nous puissions intervenir politiquement dans les champs électroniques de données transformées en armes, où les algorithmes exécutent et les pixels dissimulent les crimes<sup>13</sup>. Tout comme *Hotel Machine* a élargi l'analyse des médias pour y inclure les bâtiments « de guerre » discrets, notre tâche est maintenant de poursuivre ce travail en étendant l'analyse des conflits aux espaces négligés de l'écran.

(Traduction de Colette Tougas)





# The Subterfuge of Screens

Susan Schuppli

The guy that was running forward, he's missing his right leg.  
And I watch this guy bleed out and, I mean, the blood is hot.  
As the man died his body grew cold, and his thermal image  
changed until he became the same color as the ground. I can  
see every little pixel, if I just close my eyes.<sup>1</sup>

<sup>1</sup> Nick Wing, "Brandon Bryant, Former Drone Operator, Recalls What It's Like To Watch Target 'Bleed Out' On Screen," *The Huffington Post*, June 6, 2013.

This literally chilling account of the chromatic transformation of a thermal image in the aftermath of a U.S. drone strike over Afghanistan was recounted by Brandon Bryant, a former Air Force drone pilot who has since become an outspoken critic of the U.S.-led war on terror. As the heat signature of Bryant's target cooled, his victim's body quickly becomes an indistinguishable field of monochromatic pixels that convert figure into ground. In this transition from hot data subject to cool data cache, the distinction between image and event fully merge. Different ontological realms are remediated, such that the on-screen dynamism of a wounded running man is converted into the pure electronic stasis of the screen. While the material violence of the event—a Hellfire missile strike conducted via satellite link between Nevada and Afghanistan—was already subsumed into the visual economy of the image as a transaction conducted between sensors and screens, Bryant's harrowing description of his remote but intimate televisual assassination emphasizes the degree to which the conflict zone has migrated almost entirely to the operations of the screen. Yet this is not the public interface of broadcast television that mediates and transmits conflict as nightly news and sound bites, but the informatic screen of conflict pixels and sonic weapons or sound bytes. A private screen event conducted between code and combatant.

Medina Wasl, Fort Irwin National Training Center, California. View of the mosque from the interior of the hotel room where journalists are housed. The 16:9 window has no curtains. Still, *Mirages*, dir. Emanuel Licha, 2010.



When Emanuel Licha travelled in 2009 to Fort Irwin, a National Training Center in the Mohave Desert replete with thirteen mock Iraqi villages used to prepare U.S. troops for their overseas deployment, he was accidentally given the status of a journalist and was duly assigned to the Army's on-site purpose-built hotel for media and official visitor. His room, though sparsely decorated, provided a direct line of sight onto one of the key features of the location—a full-scale replica mosque complete with minarets and a muezzin. But what he found even more intriguing was the dimensions of the large picture window that permitted this view, namely its cinematic proportions which conformed perfectly to the 16:9 format of HD media. Built by the Army Corps of Engineers, this simulated Iraqi village known as Medina Wasl is stage-managed at every turn, embedding journalists into the war zone as it unfolds pre-emptively in the backlot of an action-film studio cum army base in southern California. "The battlefield we've created here at the National Training Center can be seen as a giant stage, it can be seen as a giant set with several different stages being the towns or it can be seen as one big large reality TV show."<sup>2</sup> Licha's insights into the ways in which the military was "training" not only its troops, but also the media that covered the invasion of Iraq and subsequent incursions into Afghanistan, initiated an extended inquiry into the workings of the war hotel as a spatialized media device essential to both the infrastructure of conflict journalism as well to the ways in which images of war are being "reframed"—the subject of his doctoral dissertation and film project *Hotel Machine*, the key feature of this exhibition.

At Fort Irwin, Licha also interviewed Iraqi-American role-playing extras, whose comments further emphasized the cinematic propositions of the training camp. Each referred to the experience of living and working at Medina Wasl as akin to being in a movie. However the transformation of media into one of the primary zones of conflict finds its historical coordinates not so much within the genealogy of cinema, such as the British Pathé film reels of WWII that showcased Allied victories to a movie-going public, but rather in the daily televisual transmissions coming out of Vietnam. From the late 1960s onward, the point by which 93% of American households owned TV sets, the nightly news broadcast a seemingly uncensored stream of images depicting weary and wounded troops as well as body bags. Screen space quickly became *the* contested battleground for waging the war in Vietnam on the domestic front. I have previously written about test sites and simulated training camps, including Fort Irwin, which participate in a long history of architectural/military experimentation that used and even developed new media formats and technologies as primary investigative tools for understanding the behaviour of munitions upon the built

<sup>2</sup> Lt. Col. Cameron Kramer, Chief of Plans and Operations (Fort Irwin). *Full Battle Rattle* (film), dir. Tony Gerber and Jesse Moss, 2008.

Likewise, a daily newspaper reports on the training simulations at the Afghani village in Fort Polk, Louisiana. In Britain, similar test villages have been constructed at Thetford and Norfolk; the latter, a \$30-million training facility for coalition forces, employs over 100 actors.



3 Susan Schuppli, "Improvised Explosive Designs: The Film-Set as Military Set-Up," *Borderlands* 9, 2 (2010).

environment.<sup>3</sup> In their dual capacities as a simulation for training troops (aimed at enhancing cross-cultural awareness and heightening situational awareness) as well as a media apparatus for retraining the gaze, facilities such as Fort Irwin or Thetford in the U.K. also function to signal the degree to which contemporary conflict has migrated ever further from the ground to the screen. With its B-movie sets, racialized character profiles and action-film pyrotechnics, Fort Irwin is arguably, also, somewhat of an anachronistic throwback to a time when warfare still assumed highly representational formats in staging a confrontation with the enemy. Certainly military maps and Maginot lines were already precursors of the operational capacity of abstractions, but when acts of violence increasingly emerge out of the aggregation of big data, exemplified by the drone war played out in the real-time screen space of computational combat, then the fake space of war in the California desert or in a Norfolk village seems ever more like a photo op in the war tourism of press junkets.

In this regard, Licha's project on the war hotel becomes a timely reminder of a series of related shifts taking place along the media axis of conflict journalism. His filmic ethnography charts both the instrumental necessity as well as the demise of a certain form of centralized reporting organized by news networks and photo agencies that located protagonists and TV film crews in the immediate vicinity of sites of conflict, a requirement which in turn gave rise to the war hotel. It also gestures toward the advent of a new media condition in which remoteness is reconfigured as proximity through the operations of the screen.<sup>4</sup> From Sarajevo to Baghdad, Tripoli and Gaza, the war hotel has acted as strategic gateway to the conflict, a space of relative security, a meeting point for foreign press, a vantage point for filming, and a communication hub enabling reporters to meet their filing deadlines from the field. Whereas the spatial condition of many of our current conflicts is characterized by highly decentralized and diffused networks as migrants flee the shifting war zones of Syria, Iraq and Turkey, or counter-terrorism measures recede into the murky spaces of black ops and secret detentions. This condition of spatial indeterminacy in combination with distributed modes of open source and participatory journalism, including video activism, grassroots media as well as online platforms, and remote sensing capacities such as Google Earth, have rendered the geometric necessity of locating the professional journalist within the fixed spatial coordinates of a single location somewhat obsolete and with it the war hotel. Screens and software now provide a crucial portal into current events as well as innovative tools for investigative work, but computational space has of course also been central to the production of violations as practices of data acquisition and digital targeting transform subjects into patterns and data sets that are actionable and even executable.

4 See *The Bureau of Investigative Journalism*, [www.thebureauinvestigates.com/](http://www.thebureauinvestigates.com/)

Despite the pixel memory that re-renders the event each time Bryant, who suffers from PTSD, closes his eyes, the killing he both perpetrated and witnessed quickly dissolved into the field of digital abstraction where the war on terror has found its most calculated political ally: namely in big data and machine learning algorithms. During the Obama administration, the now banned practice of signature strikes based upon pattern of life analysis took the drone war to new levels as the “kill list” expanded exponentially through the means of data analytics.<sup>5</sup> Under this practice, suspected militants could be legally terminated, not on the basis of their actions but rather via their informatic correspondence with a pre-established data mesh. Likewise the victims of drone strikes are represented almost exclusively through the metrics of casualty lists in the form of graphs and stats. While some of this has to do with the challenge of on-the-ground documentation in regions such as Waziristan, Afghanistan and Yemen, where much of the drone war is taking place, it is also a consequence of the recourse to data abstractions that help to sever the affective bond between the victims of violence and a public whose opinions might waiver if confronted with the visceral aftermath of such military technology exerted upon what are, all too often, civilian lives. In this regard, the publication of a photograph of a young Vietnamese girl—Phan Thị Kim Phúc—as she runs out of the inferno of an erroneous napalm attack on the front page of *The New York Times* (June 9, 1972) marked a further turning point in the ways in which media coverage of the war in Vietnam would come to be managed and controlled by the state.<sup>6</sup> Her sacrificial image provoked moral outrage in the U.S. and fuelled public opposition to what was already an unpopular war. Yet even in noting this paradigmatic example, I am well aware of more recent theorizations that question the “putative power” of the screen image in the work of media theorists such as Thomas Keenan, who argues that televisual disclosure of suffering is by no means contracted to the public sphere as a call to action or humanitarian intervention.<sup>7</sup> The “live” coverage of the genocidal violence that swept through Bosnia in the mid-1990s designates an infamous shift in screen theory as images brokered new alliances with perpetrators who committed atrocities in full view of TV cameras and crews or indeed expressly for such cameras. Mass publicity had engendered indifference at best and wilful disregard at worst. But Keenan’s commentary is ultimately not an indictment of the potential of the image to act as a “material witness” to a crime, but rather a concern that our faith in the Enlightenment concept of the public sphere might itself be flawed.

What is at stake is the program which expects that, as David Rieff puts it, “one more picture, or one more story, or one more

5 Cori Crider, *Killing in the Name of Algorithms: How Big Data Enables the Obama Administration’s Drone War*, Al Jazeera America, March 4, 2014, available at: <http://america.aljazeera.com/opinions/2014/3/drones-big-data-waronterrorobama.html>. See also the flow chart *A look inside the “disposition matrix” that determines when—or if—the administration will pursue a suspected militant*. Daniel Byman and Benjamin Wittes, “How Obama Decides Your Fate If He Thinks You’re a Terrorist,” *The Atlantic*, January 3, 2013.

6 Susan Schuppli, “War Dialling: Image Transmissions from Saigon,” *Mythologizing the Vietnam War: Visual Culture and Mediated Memory*, ed. Jennifer Good, Brigitte Lardinois, Paul Lowe and Val Williams (Cambridge, U.K.: Cambridge Scholars Publishing, 2013).

7 Thomas Keenan, “Publicity and Indifference (Sarajevo on Television),” *PMLA* 117,1 (January 2002), pp. 104–116 [accessed at <http://www.jstor.org/stable/823254>].

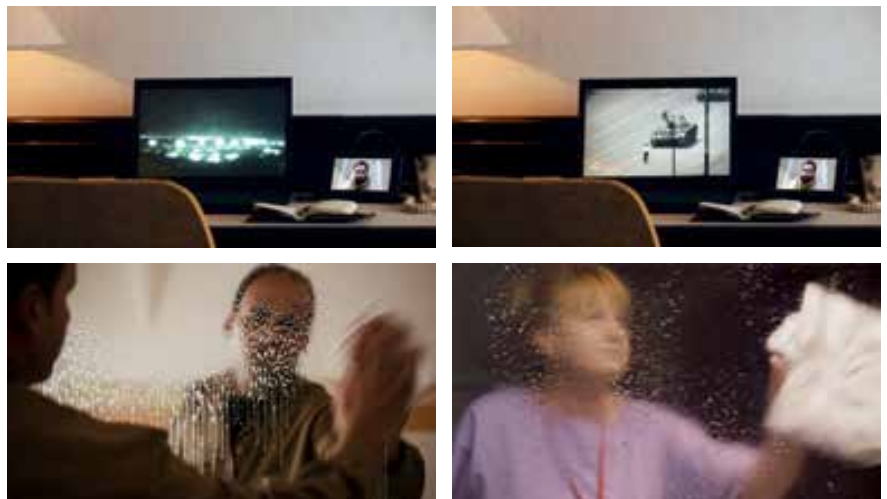
correspondent's taped stand-up in front of a shelled, smoldering building would bring people around, would force them to stop shrugging their shoulders, or like the United Nations, blaming the victims"—one more picture would force something to happen—what if just that expectation about information and illumination was part of the problem?<sup>8</sup>

8 Ibid., p.113.

Keenan is questioning the “cherished” precept that knowledge is self-sufficient; that public disclosure of injustice—our collective confrontation with the truth of images streamed from the conflict zone—is wholly adequate for bringing about a transformative politics. But if, as he implies, our misplaced conviction in the cathartic power of the information that images yield has resulted in a kind of collective paralysis, should we be calling for a renewal of the concept of the public or should we perhaps shift our attention from simply a concern for “making things public” (which includes demands for accountability and transparency) to making things political?<sup>9</sup> That is to say, doing the considerable work that is required to establish causal links between images and events that operate across multiple scales, durations and geographies. Licha's project starts, in fact, to do some of this work, as the mirrors, wall-mounted TVs, computer screens and hotel windows that populate the exhibition are radically out-of-sync and out-of-time with the actual time and space of the conflicts to which the project refers. They frame a past into what are, in effect, now historic scenes of conflict viewed from the vantage point of the present. News coverage of armed response to the 2011 Arab Spring in Tahrir Square suddenly cuts backward in time to the 1991 live CNN feed from Baghdad shot from the balcony of the Al Rasheed Hotel during the First Gulf War and then further back again to the 1989 broadcast that captured the moment a lone student protestor confronted a platoon of Chinese tanks in Tiananmen Square. A strategy of crosscutting between locations and temporalities that both enlarges the frame of reference and also reframes the inaugural images that document a terrifying global declaration of war on civil liberties. Even the mundane act of wiping clean a series of hotel mirrors in the opening sequence of the film doubles as a reflecting pool and device for collective critical reflection.

9 Bruno Latour and Peter Weibel, *Making Things Public: Atmospheres of Democracy* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2005).

Stills, *Hotel Machine*, dir. Emanuel Licha, 2016.



In suggesting that the live screen event is not naturally contracted to action by way of public exposure, Keenan uses the term “information” to refer to the rhetorical capacity of images to “out” wrongs, a choice that has direct if unintended stakes in the reflections I am presenting in this essay vis-à-vis the rise of data aesthetics and militarized screen space. The televisual field of action that provoked little—save inaction—during the war in the Balkans was a screen event in which the atrocities committed in full view of the press and UN peacekeepers still retained their perceptual contours as formally recognizable image-events. Whereas the database renders such violence as largely indifferent to the representational forces that might otherwise work to galvanize public opinion or fuel moral indignation, despite the fact that there is no guarantee that such empathic attachments will change anything. Reconnecting the causal links that complex, non-linear informatic events such as the war on terror (especially within the context of American and European campaigns) rely upon as their *modus operandi* becomes a much more difficult task when decisions to kill are consistently being taken within the abstractions of bandwidth and code. I say this, all the while bearing in mind that the violence embedded in big data and numbers is not to be identified solely with warfare but works across data infrastructures from the NSA (National Security Agency, U.S.) and GCHQ (Government Communications Headquarters, U.K.) to the California gang of five (Google, Facebook, Apple, Amazon, PayPal) and asset-management monoliths such as BlackRock, to more quotidian practices of credit scoring, consumer marketing and health insurance determinations. Numeric data is of course also frequently and expressly used to signal the escalation and gravity of a disaster or crisis, but even the abstract nature of statistics needs to be translated into intelligible and persuasive formats. Something usually achieved when numbers reach a scalar tipping point in triple or quadruple digits. In select instances, numbers can provide the background “noise” out of which the singularity of an image such as that of refugee Aylan Kurdi, the drowned Syrian child who washed ashore in Turkey (September 2, 2015), can emerge as emblematic or iconic. The representation of the refugee crisis was in this sense numeric—a literal sea of numbers—before it assumed a wholly visual character.



The cooling thermal image that initiates this essay offers a powerful example, because through it we can access the traumatic dimension of militarized abstraction as a paradoxically ungrounded and private space in which representations can no longer hold fast to the reality effects of war, nor produce their conventional public moral narratives. I say paradoxical because it is after all the becoming ground of the figure—the one who bled out on screen—that so disturbs Bryant in its monochromatic and excessive formlessness. He remembers each pixel and is horrified. Every undifferentiated electronic quadrant is a placeholder for a death that was momentarily fully present on-screen but is now ungraspable and unknowable, except as another classified deletion on the kill list. Yet to focus upon Bryant's televisually induced despair is also to grant undue privilege to the subjectivity and sovereign gaze of the perpetrator whose act of killing is repeated through the technical and visual abolition of the figure into the digital abstraction of the ground. In a conversation with Emanuel Licha, I once made the remark that the artist always arrives too late on the scene, implying that the response time of the artist is much slower than that of the media. But perhaps we should consider this temporal lag somewhat differently. For what is important in the context of this discussion is that the artist engages with the aftermath of conflict; in arriving too late he lingers on the ground in the spaces and sites where conflict unfolded, where those who survived persevere, where the daily labour practices that ensured the steady functioning of the

hotel during times of war continue to take place. Reception staff, maintenance workers, cooks, cleaners and housekeeping are all still there toiling long after the conflict has moved on. They are the invisible programmers that run the operating system of the war hotel. Licha engages with these workers throughout his film, foregrounding their experiences and the labour practices that produced the possibilities for the screen space of conflict journalism to appear.

Certainly the role of media as both a tool for documenting violence and an extension of its logic had already been central to many of his exhibition projects. With *Hotel Machine* Licha enlarges the media apparatus to include architecture and infrastructure, both of which are also key components for conducting warfare by computational means. Informatic screen space is inextricably bound to its material supports and technical requirements, which are in turn the consequence of many entangled forms of labour, from resource extraction and systems engineering to routine work in data centres. In the same interview with which I began, drone operator Brandon Bryant also admits to having serious doubts about the accuracy of the information that he was acting upon. "There is a saying at the NSA that 'SIGINT never lies.' It may be true that SIGINT never lies, but it's subject to human error."<sup>10</sup> Bryant's comment about the human fallibility involved in the interpretation of signals intelligence (SIGINT) should be rationalized not as further proof for moving toward fully automated decision making and robotic warfare, but as pointing to the incommensurability between human and computational modes of reasoning.<sup>11</sup> While it may be valid to say that computational systems are wholly dependent upon and entangled with human actors, machine learning algorithms have evolved capacities to assume many functions that remove us from the chain of decision making, due in large part to the sheer volume of data that can be scanned and cross-referenced. Assessing the criteria upon which a certain decision was returned by a machine, such as a credit score or the appearance of a name on the kill list, has become incredibly difficult to ascertain for experts and non-specialists alike. As the frontlines increasingly move into the covert spaces of computation and digital abstraction, well beyond the thresholds of human perception and their attendant regimes of publicity, surely we can no longer rely solely upon spatial objects to provide our critical vantage points into conditions of conflict. Screen space has multiplied and refracted the "frames of war" into a complex field of sensors, software and servers that track their targets—combatants, capital and consumers—across the electromagnetic spectrum.<sup>12</sup> Investigating digitized and automated forms of contemporary violence will require a conceptual realignment in which we learn to attend to the specificity of struggles that are also

10 Crider, *Killing in the Name of Algorithms*.

11 Philosopher Luciana Parisi has written extensively on this subject. Luciana Parisi, *Contagious Architecture: Computation, Aesthetics, and Space* (Cambridge, Mass.: MIT Press, 2013).

12 Judith Butler, *Frames of War: When Is Life Grievable?* (London: Verso, 2009).

working themselves out at the level of processing: from translations between file formats, signal latency, compression artifacts and data remanence to disclosures of metadata. While cameras and media have long ventured into conflict zones, exposing injustice and documenting violations, the expansion of these zones into powerful computational arrangements must bring about new decoding practices if we are to intervene politically in the electronic fields of weaponized data, where algorithms execute and pixels cover up a crime.<sup>13</sup> Just as *Hotel Machine* extended the analysis of media to the overlooked architectures of war, our task is now to continue this work by extending the analysis of conflict to the unseen spaces of the screen.

13 The pioneering work of the Bureau of Investigative Journalism (BIJ) points toward one such practice, that of data journalism, which in the case of the BIJ is concerned with the global aggregation and re-analysis of electronically filed media reports. Although their journalists may not be reporting directly from on the ground, but rather from online, their ability to filter information from an extremely wide range of diverse sources from many different contexts and languages has helped to generate a much higher degree of accuracy when it comes to reporting on the war on terror. Their work has been crucial, for example, in correcting the false claims made by the CIA as to civilian casualties in the drone war. John O. Brennan, Director of the CIA, made the false claim in June 2011 that for almost a year, "there hasn't been a single collateral death because of the exceptional proficiency, precision of the capabilities we've been able to develop."





UKRAINE CRISIS  
media center

УКРАЇНСЬКИЙ  
КРИЗИСНИЙ

ЦЕНТР

UKRAINE CRISIS  
media center

УКРАЇНСЬКИЙ КРИЗИСНИЙ  
МЕДІА ЦЕНТР

UKRAINE CRISIS  
media center

УКРАЇНСЬКИЙ

КРИЗИСНИЙ  
МЕДІА ЦЕНТР



