
SEMAINE 18.II

We can be Heroes

Espace multimédia gantner,
Bourogne





COUVERTURE / COVER

Yann Bauquesnc, *No Surrender*, 2010,
vidéo – video, 0,25 secondes.

QUATRIÈME DE COUVERTURE / BACK COVER

Djeff Regottaz, *Penta Pong*, 2008,
installation interactive – interactive installation.

CI-DESSUS / ABOVE

teamcHmAn, *Opniyama*, 2001,
jeu vidéo de plateforme – video game platform.

Exposition – Exhibition

26.03 – 25.06.2011
We can be Heroes
Espace multimédia gantner,
1 rue de la Varonne, 90140 Bourogne.
+33 (0)3 84 23 59 72.
Du mardi au samedi, 14-18h –
From Tuesday to Saturday, 14-18h.

www.espacemultimediantner.cg90.net

Commissaire de l'exposition –
Curator Margherita Balzerani.

En partenariat avec l'association
Human Atopic Space.

Partenaires – Partners :
L'Espace multimédia gantner est un service du
conseil général du territoire de Belfort, soutenu par le
ministère de la Culture et de la Communication et la
ville de Bourogne.

FR

À l'ère de la cyberculture et de l'intelligence collective, le jeu vidéo s'impose de plus en plus à côté des disciplines artistiques historiquement établies. Son esthétique et sa manière de revisiter le réel révèlent une nouvelle « représentation formelle ». De plus en plus d'artistes contemporains l'utilisent comme moyen d'expression pour en faire des explorations plastiques participatives qui s'éloignent de la simple finalité ludique et de divertissement. Dans les œuvres choisies pour cette exposition, le rôle du spectateur demeure fondamental grâce à une esthétique « participative ». Le spectateur a désormais la place du protagoniste. *Margherita Balzerani, commissaire de l'exposition*

EN

In the era of cyberculture and collective intelligence, video games are placed more and more next to historically established art practices. Their aesthetics and their ways of revisiting the real reveals a new "formal representation". More and more contemporary artists are using them as means of expression to create participatory plastic exploration away from the mere purpose of entertainment and fun. In the works chosen for this exhibition the viewer's role remains vital through "participatory" aesthetics. The viewer now has the role of the protagonist. *Margherita Balzerani, curator of the exhibition*

Semaine n° 269
Revue hebdomadaire
pour l'art contemporain.
Vendredi – Friday 06.05.2011
Publié et diffusé par –
published and diffused by
Analogues, maison d'édition
pour l'art contemporain.
67, rue du Quatre-Septembre,
13200 Arles, France.
Tél. +33 (0)9 54 88 85 67
www.analogues.fr

Directrice de la publication –
Publishing Director
Gwénoïla Ménou
Graphisme – Graphic design
Alt studio, Bruxelles
Corrections
Pierre-Marie Prugnard
Traductions – Translations
Eirini Linardaki
Photogravure – Photoengraving
Terre Neuve, Arles
Impression
imprimerie Laffont, Avignon
Papier – Paper
Claro Silk 130g/m²
Crédits photos – Photographic credits
Samuel Carnovali et Thomas Bresson

© les artiste pour les œuvres,
l'auteur pour les textes,
Analogues pour la présente édition.
© the artists for the works,
the author for the texts,
Analogues for this edition.

Abonnement annuel – Annual subscription
3 volumes, 52,80 €
Prix unitaire – price per issue 4 €
Dépôt légal mai 2011
Issn 1766-6465

Détournement et réappropriation de l'esthétique du jeu vidéo dans l'art contemporain

« Nous voulons intéresser le spectateur, le sortir des inhibitions, le décontracter. Nous voulons le faire participer. Nous voulons le placer dans une situation qu'il déclenche et qu'il transforme. Nous voulons qu'il s'oriente vers une interaction avec d'autres spectateurs. Nous voulons développer chez le spectateur une forte capacité de perception et d'action ¹. »
Manifeste du GRAV, 1963

Le jeu vidéo est aujourd'hui l'un des loisirs culturels les plus diffusés. Trente ans après sa naissance, il est un média et une source d'intérêt pour de nombreux artistes contemporains. Le détournement de l'outil et de la fonction de départ d'un objet sont récurrents dans la recherche artistique et cette pratique concerne également l'histoire du jeu vidéo. Le jeu vidéo et l'œuvre d'art interactive partagent une histoire commune en lien avec le détournement de la fonctionnalité première d'outils technologiques. En 1958, en détournant un oscilloscope, instrument de mesure destiné à visualiser les tensions électriques, le physicien Willy Higinbotham crée un jeu appelé *Tennis for Two* pour distraire les visiteurs du laboratoire national de Brookhaven à New York. Quelques années plus tard, en 1961, un groupe d'étudiants du MIT mené par Steve Russell programme un jeu nommé *Spacewar* sur un PDP-1, le premier mini-ordinateur de la société DEC. Le but n'était pas de créer un jeu en lui-même, mais d'expérimenter les possibilités du nouvel ordinateur. Dans l'art, de la même manière, le détournement et la réappropriation d'une rotative

en plaques de verre réalisés par Marcel Duchamp en 1920 avec l'œuvre *Rotary Glass Plate* permettent à l'artiste de réaliser l'une des premières œuvres visuelles interactives. On peut également citer John Cage, qui réalise en 1964 *Variations V* pour la Merce Cunningham Dance Company en collaboration avec Nam June Paik, qui a mené à cette occasion les premières expériences de détournement et de manipulation des images de télévision. En franchissant la limite d'une télévision de pure réception, avec plus de trente ans d'avance, Nam June Paik se moquait des protocoles et des interfaces classiques. À noter que cette tendance au détournement et à l'expérimentation des artistes est aussi ce qui donnera lieu à la démocratisation du réseau Internet et à la possibilité de hacker/ pirater le code informatique et les systèmes d'exploitation, comme au Net.art. Dans le milieu des *gamers*, à la fin des années 1990 et avec le développement des jeux comme *Half Life* ou *Quake*, fournis avec des kits de développement, commence à s'étendre la pratique du « MOD », modification du code d'origine du jeu, qui donnera naissance aux Machinimas, ou à des œuvres réalisées à partir de ces univers, mais qui n'y appartiennent plus à proprement parler. D'autres artistes quant à eux vont s'approprier les codes des jeux vidéo pour faire des œuvres interactives et ludiques qui ressemblent aux jeux vidéo, mais dont l'esprit est tout autre. Les artistes contemporains s'emparent de cette forme d'expression pour en faire de nouvelles explorations plastiques et participatives, loin de sa finalité ludique et de simple divertissement. Les jeux vidéo comme les installations renforcent le sentiment de délocalisation ou d'ubiquité que procure le spectacle sous toutes ses formes. De l'idée d'une esthétique « relationnelle » évoquée par Nicolas Bourriaud², on passe avec les installations qui font appel au dispositif du jeu vidéo à une esthétique « participative » où le spectateur a désormais la place du protagoniste.

Nous assistons alors avec le jeu vidéo à un tournant dans l'expérience du vécu qui consiste à interroger le corps dans l'espace et le temps de manière cognitive. Les artistes contemporains semblent incontestablement s'approprier l'idée de Duchamp selon laquelle « ce sont les regardeurs qui font les tableaux ». Dans cet esprit, l'œuvre demeure inachevée tant qu'elle n'a pas été reçue par le public. Le regardeur est alors acteur dans une dynamique spectaculaire et son rapport à l'œuvre va au-delà de la simple contemplation passive.

Le Héros et son double. Chronique d'une mort annoncée

« We can beat them
Just for one day
We can be Heroes
Just for one day »
David Bowie/Ziggy Stardust, *Heroes*, 1977

Figure au destin tragique, le héros demeure au centre de la littérature et de l'imaginaire collectif. Un héros est un personnage fictif (qu'il s'inscrive dans la mythologie, les arts ou la littérature). « Héros » vient du mot grec « *heros* » signifiant demi-dieu ou chef de guerre. Le héros est celui qui fait preuve de courage, qui sait dépasser ses limites. Le héros est au-dessus de l'humanité ordinaire, mais son destin demeure double, il est lié malgré lui à un sort humain et ne cache pas une certaine fragilité. L'exposition *We can be heroes* met au centre la figure du héros et l'insaisissable destin qui est le sien. Le titre s'inspire de la célèbre chanson *Heroes* de David Bowie³ composée en 1977 en collaboration avec Brian Eno. Connue pour ses changements fréquents de styles, David Bowie est l'un des rares artistes à avoir développé le concept de l'alter ego en musique, avec Ziggy Stardust, qui était une sorte de Janus. La chanson *Heroes* parle du désir

d'être un héros malgré la vie ordinaire, de cette possibilité que nous avons de changer le destin, même si c'est seulement pour un bref moment. Dans les paroles, David Bowie évoque la figure du héros et sa capacité à dépasser ses limites. « *We can* » représente le pouvoir, la possibilité, la puissance, la force. Si on transcrit cette réflexion dans les jeux vidéo et les mondes virtuels, la possibilité de dépassement prend encore plus d'importance. L'étymologie du mot « virtuel » dérive en effet du latin « *virtus* », force, puissance. Avec le jeu vidéo et les mondes virtuels, le joueur se retrouve face à une condition nouvelle : la « *persistance du possible* », où il est en mesure de prolonger le plaisir qu'il tire d'une omnipotence fantasmatique. Dans le jeu vidéo, le joueur incarne et acte cette possibilité, cette opportunité. Comme l'a écrit Deleuze : « L'image virtuelle absorbe toute l'actualité du personnage, en même temps que le personnage actuel n'est plus qu'une virtualité. Cet échange perpétuel du virtuel et de l'actuel définit un cristal. C'est sur le plan d'immanence qu'apparaissent les cristaux. L'actuel et le virtuel coexistent, et entrent dans un étroit circuit qui nous ramène constamment de l'un à l'autre. Ce n'est plus une singularisation, mais une individuation comme processus, l'actuel et son virtuel. Ce n'est plus une actualisation mais une cristallisation. La pure virtualité n'a plus à s'actualiser puisqu'elle est strictement corrélative de l'actuel avec lequel elle forme le plus petit circuit. Il n'y a plus inassignabilité de l'actuel et du virtuel, mais indiscernabilité entre les deux termes qui s'échangent⁴. » Le jeu vidéo peut constituer une expérience intime ou collective, et une importance fondamentale est donnée au personnage ou au « héros ». Le joueur s'identifie au personnage du jeu et engendre alors ce qu'on appelle l'« avatar » (terme dérivé du sanscrit « *avatara* », c'est-à-dire incarnation, retour) qui désigne la représentation numérique de celui qui se déplace dans un univers tridimensionnel. Il s'agit de l'« alter ego » du joueur. Le joueur contrôle un avatar qui donne

1 — En 1963 le Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV) avait pour but de permettre à tous d'approcher leur art (Horacio Garcia Rossi, Julio Le Parc, François Morellet, Francisco Sobrino, Joël Stein, Yvaral). Ainsi le manifeste du GRAV contenu sur un tract distribué lors de la 3^e biennale de Paris en octobre 1963 s'intitulait « Assez de mystifications ».

2 — Nicolas Bourriaud, *Esthétique Relationnelle*, Dijon, Les presses du réel, 2001.

3 — David Bowie est par ailleurs un artiste ayant collaboré avec l'univers du jeu vidéo, dans le jeu *Nomad Soul*.

4 — Gilles Deleuze, « L'actuel et le virtuel », in *Dialogues*, 1996, Flammarion.



Antonin Fourneau,
Winnami, 2010,
 installation interactive –
 interactive installation.

vie au fantôme de renaissance, ou de mété-
 morphose formelle dans un environnement 3D.
 L'espace virtuel livre alors au joueur la possibilité
 de réagir en temps réel, d'intervenir sur un espace
 éloigné et de faire partie d'une réalité fictive.
 Dans les jeux vidéo, une autre dimension interagit
 avec le joueur : la perception du temps qui change
 en fonction de la situation. La dimension tempo-
 relle est modelée sur le rythme propre du joueur.
 Le virtuel œuvre donc entre réalité maté-
 rielle et réalité psychique, que Winnicot
 définissait comme un *espace transitoire*⁵.
 Les jeux vidéo procurent à leurs utilisateurs
 des plaisirs qui peuvent les absorber complè-
 tement, jusqu'à leur faire éprouver à domicile,
 à l'aide de représentations symboliques (jeux,
 récits, images et sons), des sensations qui
 jadis réclamaient un exercice physique.
 Mais ce spectacle conserve une originalité
 considérable : l'interactivité, une implication
 plus directe que dans un spectacle tradition-
 nel, que les auteurs américains définissent
 plus volontiers comme une *immersion*.

Du jeu au je. Rocambolesque mésaventure de la quête de soi

Dans la mythologie tout comme dans le
 jeu vidéo ou dans la littérature, le héros
 est traversé par une sorte *d'alchimie de la*
douleur qui lui révèle son destin tragique.
 L'orgueil du héros finit parfois par le conduire
 à la démesure. L'échec et le châtement ne se
 feront pas attendre, par exemple sous la forme
 de la mise à mort du compagnon, du « double »
 du héros (Gilgamesh et son compagnon
 Enkidu, ou encore Thésée et son compagnon
 Pirithoos, punis d'avoir imaginé pouvoir
 enlever Perséphone, l'épouse d'Hadès).
 Charles Baudelaire décrit, dans *Le Spleen de Paris*,
 la mort héroïque comme « la prédominance de
 l'imparfait », l'absolu du relatif et la beauté du

transitoire. L'héroïsme de la vie moderne, celui
 du dandy, consiste à maintenir, dans le monde de
 la contingence où tout est voué à la disparition,
 la beauté de la forme, qui résiste à sa dissolu-
 tion dans l'informe, et revendique ainsi, dans
 l'universel mouvement, la dignité de l'éternel.
 La mort semble alors pour le héros dans
 toutes les histoires l'ultime solution (Achille
 tué par derrière, ou Héraclès trahi par sa
 propre femme Déjanire, qui lui fait revêtir une
 tunique empoisonnée) ; en dernier recours,
 parfois, le héros décide d'aller au-devant de
 la mort (dans *Le Cid*, Rodrigue choisit de se
 laisser tuer par Don Sanche) ; parfois, encore, la
 trahison et la liberté coexistent (Jeanne d'Arc).
 Dans l'exposition *We can be heroes* les œuvres
 présentées questionnent le jeu vidéo, lui donnent
 une autre dimension esthétique, éthique et
 politique où le héros/joueur parcourt de nou-
 velles possibilités. Le jeu devient alors un espace
 potentiel de quête de soi. Le jeu, comme l'a défini
 Winnicot avec le concept d'*objet transitionnel*⁶,
 est le saisissement de soi. La beauté prend ainsi
 valeur de victoire sur le temps et sur la mort.
 Acteur ou metteur en scène ? Dans leurs péripé-
 ties identitaires, par leur mélancolie et grâce à
 leur humour, les protagonistes/héros des œuvres
 de Benjamin Nuel affirment l'espoir d'un Éden
 construit par la synergie de communautés virtuel-
 les, les *builders* qui créent un monde dématérialisé
 voué à être infini, persistant et éternel dans les
 serveurs informatiques, avec ou malgré eux.

MARGHERITA BALZERANI
 Commissaire de l'exposition

5 – Donald W. Winnicott, *Jeu et réalité*, Paris, Gallimard, coll. Folio essais, 1975.
 6 – *Ibid.*



Text UK *italic word*

AUTHOR
Function

Diversion and reappropriation of video games' aesthetics in contemporary art.

"We want to interest the viewer, take him out of his inhibitions, relax him. We want to make him participate. We want to get him into a situation that he triggers and transforms. We want him to move towards interaction with other spectators. We want to develop in the viewer a greater capacity for perception and action."¹
Manifesto GRAV, 1963

Video gaming is now one of the most widespread cultural activities. Thirty years after its birth, it is a medium and source of interest to many contemporary artists. The diversion of the tool and initial function of an object are recurring in artistic research and this practice also relates to the history of video gaming. The video game and interactive art work share a common history in connection with the diversion of the primary feature of technological tools. In 1958, by diverting an oscilloscope, a measuring instrument designed to view electric voltages, the physicist Willy Higinbotham created a game called *Tennis for Two* to entertain visitors at Brookhaven National Laboratory in New York. A few years later, in 1961, a group of MIT students led by Steve Russell programmed a game called *Spacewar* on a PDP-1, the first mini-computer of the Dec company. The goal was not to create a game in itself, but to experience the possibilities of the new computer. In art, in the same way, the diversion and reappropriation of rotating glass plates created by Marcel Duchamp, in 1920 with the work *Rotary Glass Plate*, allows the artist to produce one of the first interactive visual art works. We can also mention John Cage who performs *Variations V* in 1964 for the Merce

Cunningham Dance Company in collaboration with Nam June Paik, who led on this occasion the first experiences of diversion and manipulation of television images. By crossing the boundary of a television of pure reception, over thirty years in advance, of Nam June Paik mocked protocols and conventional interfaces. Note that this tendency of misuse and experimentation by artists is also what will lead to the democratization of Internet and the ability to hack / crack computer codes and operating systems, like in the Net.art. In the gamers in the late 90s and with the development of games like Half Life and Quake, provided with development kits, begins the expansion of the practice of "MODDING", modification of the original code of the game, that gives birth to Machinima, or to works made from these worlds, but belong there anymore properly speaking. Other artists will take ownership for their video games' codes to make interactive and playful works that look like video games but whose sense is quite different. Contemporary artists seize this form of expression to make new plastic and participatory exploration, far from its purpose of fun and easy entertainment. Video games, just as installations, reinforce the feeling of relocation or ubiquity provided by a show in all its forms. The idea of "relational aesthetics"² mentioned by Nicolas Bourriaud, we pass to installations that use video game' displays to a "participatory" aesthetic where the viewer has taken the role of the protagonist. Then we witness with video games a change of direction in the lived experience that is asking of the body in space and time cognitively. Contemporary artists seem unquestionably appropriate the idea of Duchamp that "it is the viewers who make the paintings." In this spirit, the work remains incomplete until it has been received by the public. The viewer is then actor in a spectacular dynamic and its relation to the work goes beyond the mere passive contemplation.

The hero and his double. Chronicle of a foretold death

« We can beat them
Just for one day
We can be Heroes
Just for one day ».
David Bowie/Ziggy Stardust, *Heroes*, 1977

A figure with a tragic destiny, the hero remains in the center of literature and collective imagination. A hero is a fictional character (whether he is part of the mythology, art or literature). "Hero" comes from the Greek word "*heros*" meaning half-god or warlord. The hero is the one who demonstrates courage, who knows how to go beyond his limits. The hero is above ordinary humanity, but his fate remains double, and he is tied despite himself to a human fate and does not hide a certain fragility. In the exhibition *We Can Be Heroes* the central figure is the hero and his elusive destiny. The title was inspired by the famous song *Heroes* by David Bowie³ composed in 1977 in collaboration with Brian Eno. Known for his frequent changes of styles, David Bowie is one of the few artists to have developed the concept of alter ego in music, with Ziggy Stardust, which was a kind of Janus. The song *Heroes* speaks of the desire to be a hero in spite of the ordinary life, of this opportunity we have to change the destiny, even if only for a brief moment. In these words, David Bowie evokes the heroic figure and his ability to overcome its limitations. "*We Can*" is the power, ability, power, strength. If this reflection is transcribed in video games and virtual worlds, the possibility of overtaking is even more important. The etymology of the word "virtual" in fact derives from the Latin "*virtus*", strength, power. With video games and virtual worlds, the player is faced with a new condition: "*persistence of the possible*", where he is able to prolong the pleasure he takes of a fantasy of omnipotence. In the video game, the player is

and acts in this possibility, this opportunity. As Deleuze writes: "The virtual image absorbing all of a character's actuality," as the actual never ceases being no more than a virtuality. This perpetual exchange is what defines a crystal; and it is one the plane of immanence that crystals appear." This is what is meant by a continually retracing from one to the other. And here we have left singularization, and entered individuation as process, no longer actualization, but crystallization because: "Pure virtuality no longer has to actualize itself, since it is a strict correlative of the actual with which it forms the tightest circuit. There is no more inassignability of the current and the virtual, but indistinguishability between two terms that are exchanged."⁴ The video game can be an intimate or collective experience, and a fundamental importance is given to the central character or the "hero." The player identifies with the character of the game and creates what is called the "avatar" (a term derived from the Sanskrit "*avatara*", that is to say, REincarnation, coming back) which designates the digital representation of he who moves in a three-dimensional universe. It is the "alter ego" of the player. The player controls an avatar that gives life to the fantasy of rebirth, or formal metapsychosis in a 3D environment. The virtual space delivers thus to the player the possibility to react in real time, to intervene in a remote area and be part of a fictional reality. In video games, another dimension interacts with the player: the perception of time changes depending on the situation. The time dimension is modeled on the player's own pace. Thus the virtual work between material reality and psychic reality, that Winnicott defined as a "*transitional space*"⁵ Video games provide their users with pleasures that can absorb them completely, up to making them feel at home, using symbolic representations (games, stories, pictures and sounds), sensations which once required physical exertion. But this show retains a considerable originality: interactivity, a more direct involvement

1 — In 1963: The Groupe de Recherche d'Art Visuel (GRAV) with the aim of enabling everyone to approach their art (Horacio Garcia Rossi, Julio Le Parc, François Morelet, Francisco Sobrino, Joël Stein, Yvara). Thus the manifesto content of GRAV on a leaflet distributed at the 3rd Biennale of Paris in October 1963 titled "Enough with hoaxes".

2 — Nicolas Bourriaud, *Relational Aesthetics*, Dijon, Les Presses du réel, 2002.

3 — David Bowie is moreover an artist who collaborated with the video game world, in the game *Nomad Soul*.

4 — Gilles Deleuze, "The Actual and the Virtual", *Dialogues II*, Continuum, 2002.

5 — Donald W. Winnicott, *Playing and Reality*, Routledge Classics/Playing and Reality, Routledge Classics, 1971.



Molleindustria,
Everyday is the same Dream, 2009,
 jeu vidéo – video game.
 Carlo Zanni,
Average Shovel, 2004,
 jeu vidéo en ligne – online video game.
 Molleindustria,
McDonald's Videogame, 2006,
 jeu vidéo en ligne – online video game.

Martin Le Chevallier,
Vigilance 1.0, 2001,
 jeu de vidéosurveillance –
 video surveillance game.

than in a traditional show, that the American authors define more readily as a submersion.

From the game to me. Incredible misadventure in the quest for one's self

In mythology as in video games or in literature, the hero is filled by a kind of *alchemy of pain* that is his tragic fate. The pride of the hero can eventually sometimes lead him to excess. The failure and retribution will not wait, such as in the form of the killing of the companion, the "double" of the hero (Gilgamesh and his companion Enkidu, or Theseus and his companion Pirithous, punished for having imagined abducting Persephone, wife of Hades). Charles Baudelaire described in *Paris Spleen*, the heroic death as "the predominance of the imperfect", the absolute and relative beauty of the transient. The heroism of modern life, that of a dandy, is to maintain, in the world of contingency where everything is doomed to extinction, the formal beauty, that resists dissolution in the formless, and thus claims, in the universal movement, the dignity of the eternal. Death seems then for the hero in every story the ultimate solution (Achilles killed from behind, or Heracles betrayed by his own wife Deianeira, who makes him wear a poisoned tunic) as a last resort, sometimes, the hero decides to meet death (in *El Cid*, Rodrigue chooses to be killed by Don Sanche), and sometimes even treachery and freedom coexist (Joan of Arc). In the exhibition *We Can Be Heroes* the presented works question the video game, give it another aesthetic dimension, ethics and politics in which the hero / player goes through new opportunities. The game then becomes a potential space in search of itself. The game, as Winnicott defined it with the concept of *transitional object*⁵, is the shock of oneself. The beauty is well worth a victory over time and over death.

Actor or director? In their identity adventures, by their melancholy and thanks to their humor, the protagonists / heroes of Benjamin Nuel's works affirm the hope of an Eden built by the synergy of virtual communities, the *builders* that create a dematerialized world dedicated to be endless, persistent and eternal in computer servers with or against their will.

MARGHERITA BALZERANI
 Curator of the exhibition



Yann Bauquesne,
Through the Player 4, 2010,
vidéo – vidéo.

Benjamin Nuel,
L'Hôtel, la série, 2010,
vidéo. Production Lardux Films –
vidéo. Lardux Films production.



Marco Cadioli,
La série Arenae, 2005,
photographies, tirages Lambda –
photographies, Lambda prints.

Yann Bauquesne,
Reverse, 2010,
vidéo – vidéo.

