

## «AVATAR: OF THE WORLD».

### Quelques exemples de réappropriation et de détournement de l'univers de jeux vidéo dans l'art contemporain.

Margherita Balzerani (Paris - Rome) France/Italie.

#### Abstract (EN).

In the era of cyber culture and collective intelligence, video game establishes itself more and more nearby the artistic disciplines historically settled.

Its aesthetics and its way of revisiting the real reveal a new "formal representation" and an increasing number of contemporary artists use it as an expression mean.

The spatial development of video games is comparable to contemporary installations, it presents itself as a distinctive space recreated into a public or a domestic dimension.

Video games, like installations, intensify the feeling of displacement or ubiquity, that any kind of show may provide.

The installations using video games mechanism make us pass from the idea of "*esthétique relationnelle*" introduced by Nicolas Bourriaud to a participative aesthetics where the spectator takes the place of the protagonist.

The analyze of three works: "QQQ" of Tom Betts, "Nekropolis" of Tobias Bernstrup and "Vigilance 1.0" of Martin Le Chevalier, shows some examples of reappropriation and diversion of the video games universe in contemporary art.

Those examples allow us to see in a new way the world of video games.

The three contemporary artists appropriate this form of expression to make new plastic and participative explorations far of from the first play and entertainment finality.

In these three pieces the role of the spectator in the device is fundamental and it produces a total experience mobilizing at the same time: the vision, the hearing and the touch.

The video game represents a post-modern form where contemporary artists may express the idea of "Gesamtkunstwerk" evoked by Richard Wagner (1813- 1883) in the second half of the XIX century with his theory of the "complete art work piece".

We are witnessing a turning point in the way of experimenting life which consists in interrogating the body into space and time in synaesthesia.

Contemporary artist seem indisputably to make their own the Duchamp's words: "the viewers are the ones who make the painting", the art of work remains unfinished until the spectator hasn't received it, the viewer turns up into an actor in a spectacular dynamics and his relation to the work of art goes beyond a simple passive contemplation.

**Keywords:**

**Video game**

**Installation**

**Contemporary Art**

**Performance**

**Avatar**

**Interactivity**

**Diversion**

## Zusammenfassung (DE).

Im Zeitalter der Cyber-Kultur und der kollektiven Intelligenz behaupten sich Videospiele immer stärker neben den historisch etablierten Disziplinen.

Ihre Ästhetik und ihre Art, das Reale zu reinterpretiern, zeugen von einer neuen « formalen Repräsentation », die immer häufiger von zeitgenössischen Künstlern als Ausdrucksmittel verwendet wird.

Die räumliche Disposition des Videospieles ist mit einer Installation im Bereich der bildenden Kunst vergleichbar, indem es einen einspezifischen Raum schafft, der eine öffentliche oder private Dimension wiedergibt.

Videospiele, wie auch Installationen, verstärken jenes Gefühl der Delokalisierung und Ubiquität, das jede Art von Spektakel hervorruft. Von der Idee einer « Ästhetik der Beziehungen » ( Nicolas Bourriaud ) geht man mit den Videospiele zu einer « partizipativen » Ästhetik über, wo der Betrachter nun die Rolle des Protagonisten hat.

Die Analyse von drei Werken : «**QQQ**», **Tom Betts** ; «**Nekropolis**», **Tobias Bernstrup** ; «**Vigilance 1.0**», **Martin Le Chevalier** sind Beispiele der Aneignung und Zweckentfremdung von Videospiele in der zeitgenössischen Kunst.

Die erwähnten Beispiele zeigen einen anderen Zugang zum Universum der Videospiele.

Die drei Künstler nutzen diese Ausdrucksform für neue plastische und partizipatorische Experimente und entfernen sich hiermit vom Spiel- und Vergnügungskontext. In den drei beschriebenen Werken ist die Rolle des Betrachters von wesentlicher Bedeutung. Er provoziert eine « totale » Erfahrung, die gleichzeitig, das Sehen, Hören und Fühlen mobilisiert. Das Videospiele stellt eine postmoderne Form dar, in der zeitgenössische Künstler die von Richard Wagner (1813-1883) evozierte Idee des *Gesamtkunstwerkes* ausdrücken, die in der zweiten Hälfte des 19. Jahrhunderts auch im wörtlichen Sinn, dem eines «*Meisterwerkes der totalen Kunst*» aufgekommen war. Wir sind folglich Zeugen einer Veränderung des Erfahrens, das den Körper in

Raum und Zeit auf synthetische Weise hinterfragt. Die zeitgenössischen Künstler scheinen sich ganz offensichtlich Marcel Duchamps Worte anzueignen « *Es sind die Betrachter, die die Bilder machen* ». Folglich bleibt das Kunstwerk unvollendet, solange es nicht sein Publikum gefunden hat, denn der Betrachter wird Akteur einer spektakulären Dynamik. Sein Bezug zum Kunstwerk geht somit über die simple, passive Kontemplation hinaus.

## Résumé (FR).

A 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» et de plus en plus d'artistes contemporains l'utilisent comme moyen d'expression.

Le dispositif spatial du jeu vidéo est comparable à une installation d'art contemporain, il se présente comme un espace distinctif récréé dans une dimension publique ou domestique.

Les jeux vidéo comme les installations renforcent le sentiment de délocalisation ou d'ubiquité que procure toute sorte de spectacle. De l'idée d'une "esthétique relationnelle" évoquée par Nicolas Bourriaud on passe avec les installations qui font appel au dispositif du jeu vidéo à une esthétique "participative" où le spectateur a désormais la place de protagoniste.

L'analyse de trois œuvres: «**QQQ**» de **Tom Betts**, «**Nekropolis**» de **Tobias Bernstrup** et «**Vigilance 1.0**» de **Martin Le Chevalier**, représentent quelques exemples de réappropriation et de détournements de l'univers de jeux vidéo dans l'art contemporain

Les exemples cités permettent d'envisager différemment l'univers des jeux vidéo.

Les trois artistes contemporains s'emparent de cette forme d'expression pour en faire des nouvelles explorations plastiques et participatives, loin de sa finalité ludique et de simple divertissement.

Dans les trois oeuvres citées le rôle du spectateur dans le dispositif est fondamental et il génère une expérience totale mobilisant en même temps : la vue, l'ouïe et le toucher. Le jeu vidéo représente une forme postmoderne, avec laquelle les artistes contemporains expriment l'idée du *Gesamtkunstwerk* évoquée par Richard Wagner (1813 - 1883) et surgie de la seconde moitié du XIXe siècle avec son sens littéral, celui du "chef d'oeuvre d'art total ". Nous assistons alors à un tournant dans l'expérience du vécu qui consiste à interroger le corps dans l'espace et le temps de manière synesthétique. Les artistes contemporains semblent incontestablement s'approprier des mots de Duchamp qui disait "*ce sont les regardeurs qui font les tableaux*", l'œuvre alors demeure

inachevée tant qu'elle n'a pas été reçue par le public, le regardeur devient alors acteur dans une dynamique spectaculaire et son rapport va au-delà de la simple contemplation passive.

**Mots clés:**

**Jeux vidéo**

**Installation**

**Art contemporain**

**Performance**

**Avatar**

**Interactivité**

**Détournement**

## I. «Avatar of the world».

### 1. Quelques exemples de réappropriation et de détournement de l'univers de jeux vidéo dans l'art contemporain.

A 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» et de plus en plus d'artistes contemporains l'utilisent comme moyen d'expression.

Le jeu vidéo peut comprendre une expérience intime ou collective, et l'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 une ambiance tridimensionnelle.

Il s'agit de «*l'alter ego*» du joueur.

Le dispositif spatial du jeu vidéo est comparable à une installation d'art contemporain, il se présente comme un espace distinctif récréé dans une dimension publique ou domestique.

Les jeux vidéo comme les installations renforcent le sentiment de délocalisation ou d'ubiquité que procure toute sorte de spectacle. L'espace virtuel livre alors au joueur la possibilité de réagir en temps réel, de pouvoir 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 temporelle, passe facilement du ralenti le plus extrême à l'accélération la plus débridée, elle est modelée sur le rythme propre du joueur.

Les jeux vidéo procurent à leurs utilisateurs des plaisirs qui peuvent les absorber complètement, jusqu'à éprouver à domicile, à l'aide de représentations symboliques (jeux, récits, images, et sons), des sensations qui jadis réclamaient un exercice physique.

Le potentiel esthétique et persuasif des jeux vidéo trouve des analogies avec les installations d'art contemporain.

Compétition, accomplissement, maîtrise d'un système, intérêt du récit, spectacle, tels sont les principaux plaisirs que les joueurs éprouvent avec les jeux vidéo. Mais un des aspects le plus important aux yeux des joueurs est lié à la participation. Les jeux récents ont de plus en plus une nature proche à de véritables films interactifs, et à ce titre obéissent à toutes les lois du spectacle audiovisuel.

Mais ce spectacle conserve une originalité considérable: l'interactivité, une implication plus directe que dans un spectacle traditionnel, que les auteurs américains définissent plus volontiers comme une *immersion*.

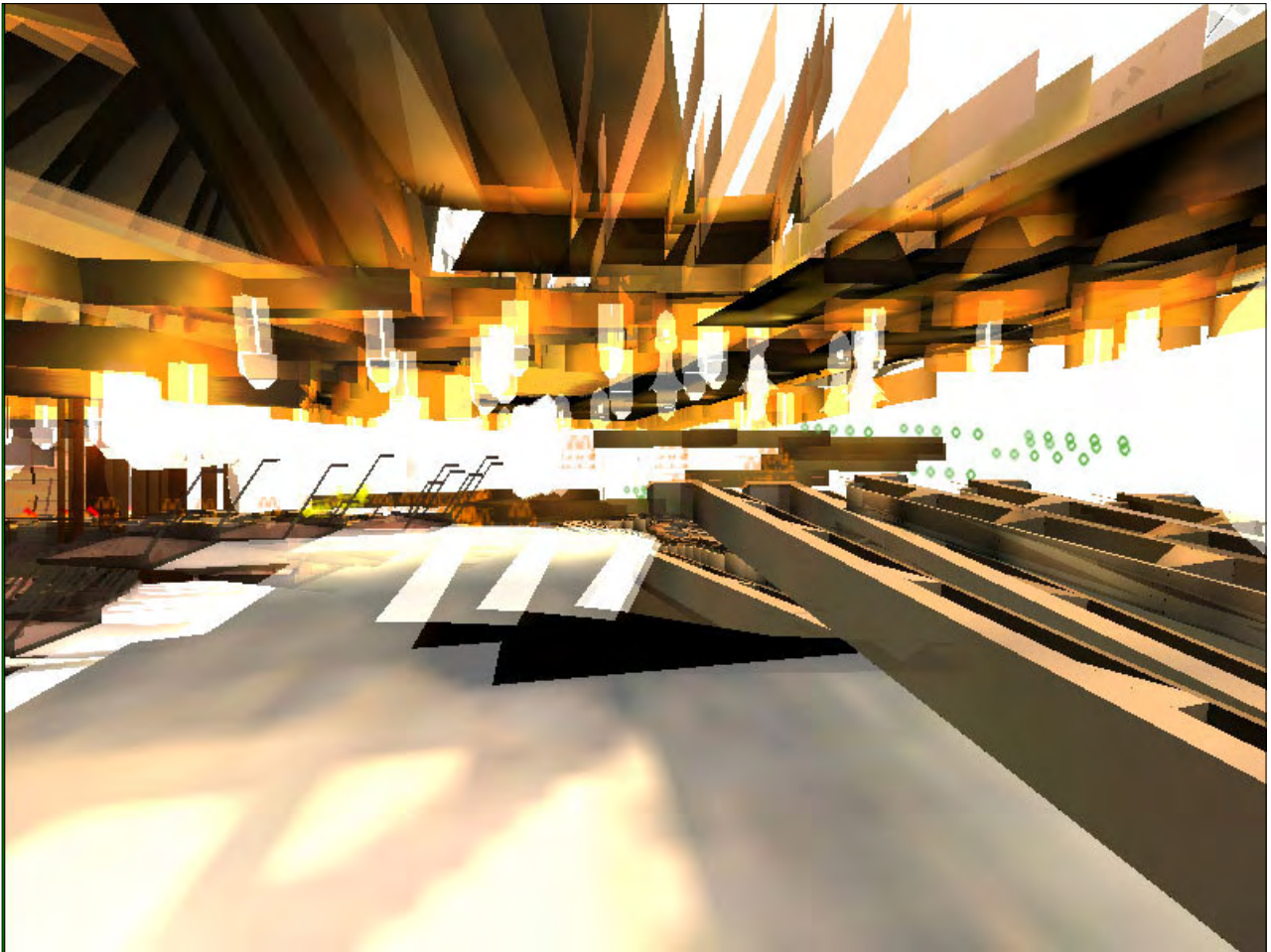
Le déploiement d'une esthétique participative dans les jeux vidéo créés par les artistes, se développe à travers l'interactivité par le «divertissement» et le protocole ludique, plonge le «spectateur joueur» dans un monde virtuel et son rapport à l'œuvre va au de là de la simple relation, il engendre un événement spectaculaire qui pourrait être comparé à une véritable "performance", d'où l'on entre et sort d'un "coup de clic".

De l'idée d'une "esthétique relationnelle" évoquée par Nicolas Bourriaud<sup>1</sup> on passe avec les installations qui font appel au dispositif du jeu vidéo à une esthétique "participative" où le spectateur a désormais la place de protagoniste.

On pourrait alors présenter ici quelques exemples de réappropriation et de détournements de l'univers de jeux vidéo dans l'art contemporain.

**Tom Betts**, né en Grande-Bretagne, connu également sous le nom de Nullpointer, est un artiste aux multiples facettes : programmeur, DJ/VJ, performer et musicien, il travaille indifféremment tous les aspect et les supports de la création numérique pour en créer des formes hybrides.

Ses installations et ses compositions sonores et/ou graphiques sont souvent interactives.

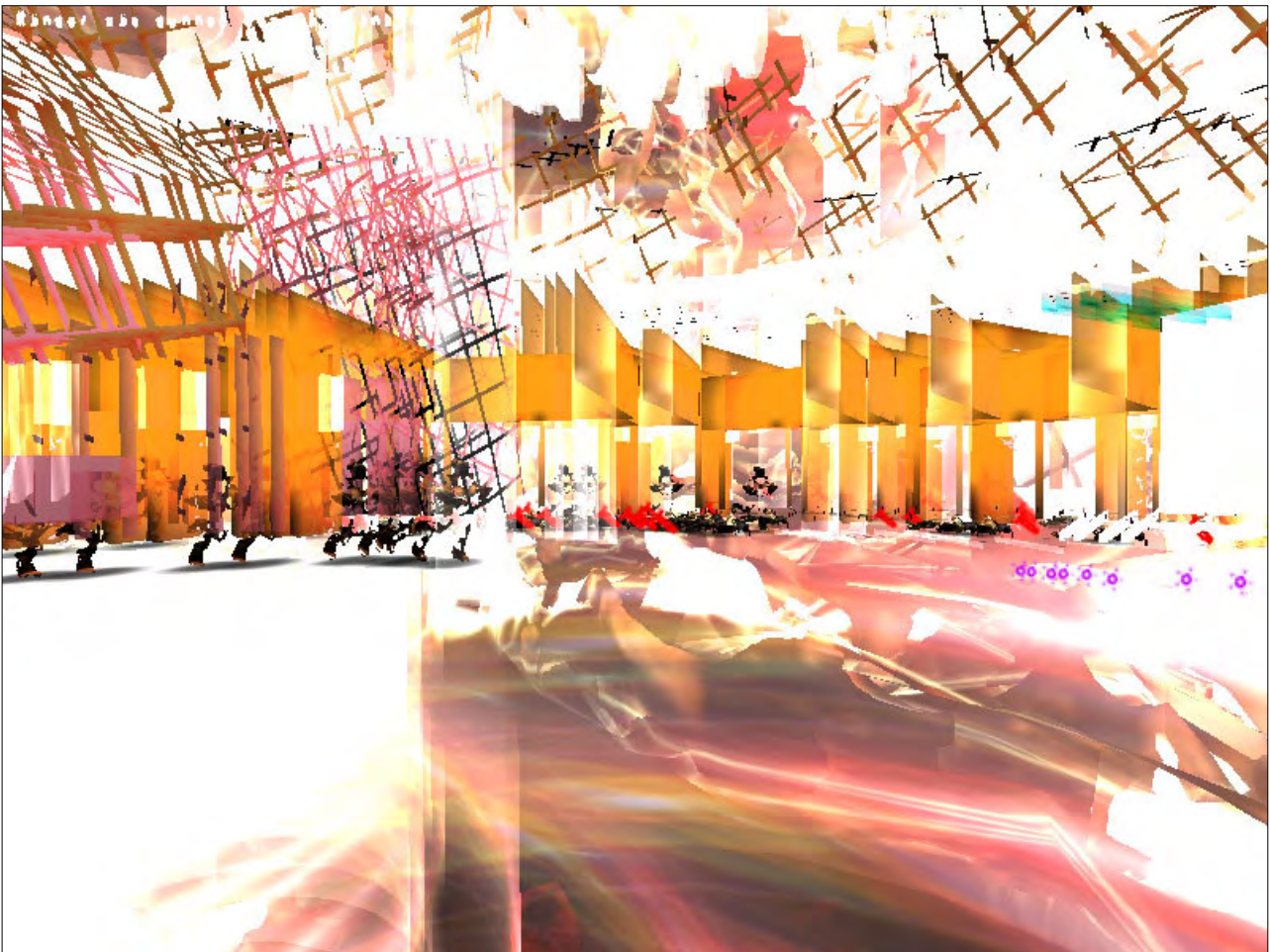


**Figure 1.** Tom Bett, «QQQ» (Modification of Quake 3). (c) Tom Betts. <http://www.nullpointer.co.uk/-/home.htm>

Dans l'installation «QQQ», qui appartient à la catégorie des "Games Mods"\* à partir de la plateforme du jeu "Quake 3", l'artiste Tom Betts crée de véritable "tableaux vivants" activés par le joueur. Le spectateur devient « performeur » et se retrouve à l'intérieure de l'installation en tant que personnage principal activant le travail de l'artiste par le déplacement de son corps dans l'espace.

L'installation « **QQQ** » doué du concept de synesthésie (trouble de la perception qui donne l'illusion, lorsqu'un sens est sollicité, qu'un second sens est touché : l'audition colorée par exemple) peut représenter un vrai hommage aux recherches plastiques amenées par Kandinsky entre la couleur et la musique. Il s'agit dans ce cas d'un des rares à avoir pris en considération la mesure des possibilités dynamiques du médium comparables à celles du cinéma d'animation.

Le spectateur est complètement plongé dans l'installation et, par son déplacement, l'univers graphique du dispositif interactif se dessine en 3D et surtout en temps réel comme s'il s'agissait d'un « geste pictural ».



**Figure 2.** Tom Bett, «QQQ» (Modification of Quake 3). (c) Tom Betts. <http://www.nullpointer.co.uk/-/home.htm>

Par son déplacement il créera son environnement graphique, l'artiste s'est probablement inspiré du pouvoir du geste évoqué par l'*action painting* et propre au « dripping » de Jackson Pollock.

Ce jeu se développe autour d'un système graphique en 3D en temps réel : ce type de représentation domine depuis le milieu des années 1990 l'univers des jeux vidéo. Animé en 3D, l'univers répond dynamiquement aux injonctions du joueur. L'action est montrée en vue subjective (à travers les yeux du personnage) ou en vue à la troisième personne (où le personnage est suivi à distance).

Pour réaliser ses installations **Tobias Bernstrup** télécharge les cartes graphiques, il re-modélise les jeux à sa manière et il détourne les récits.



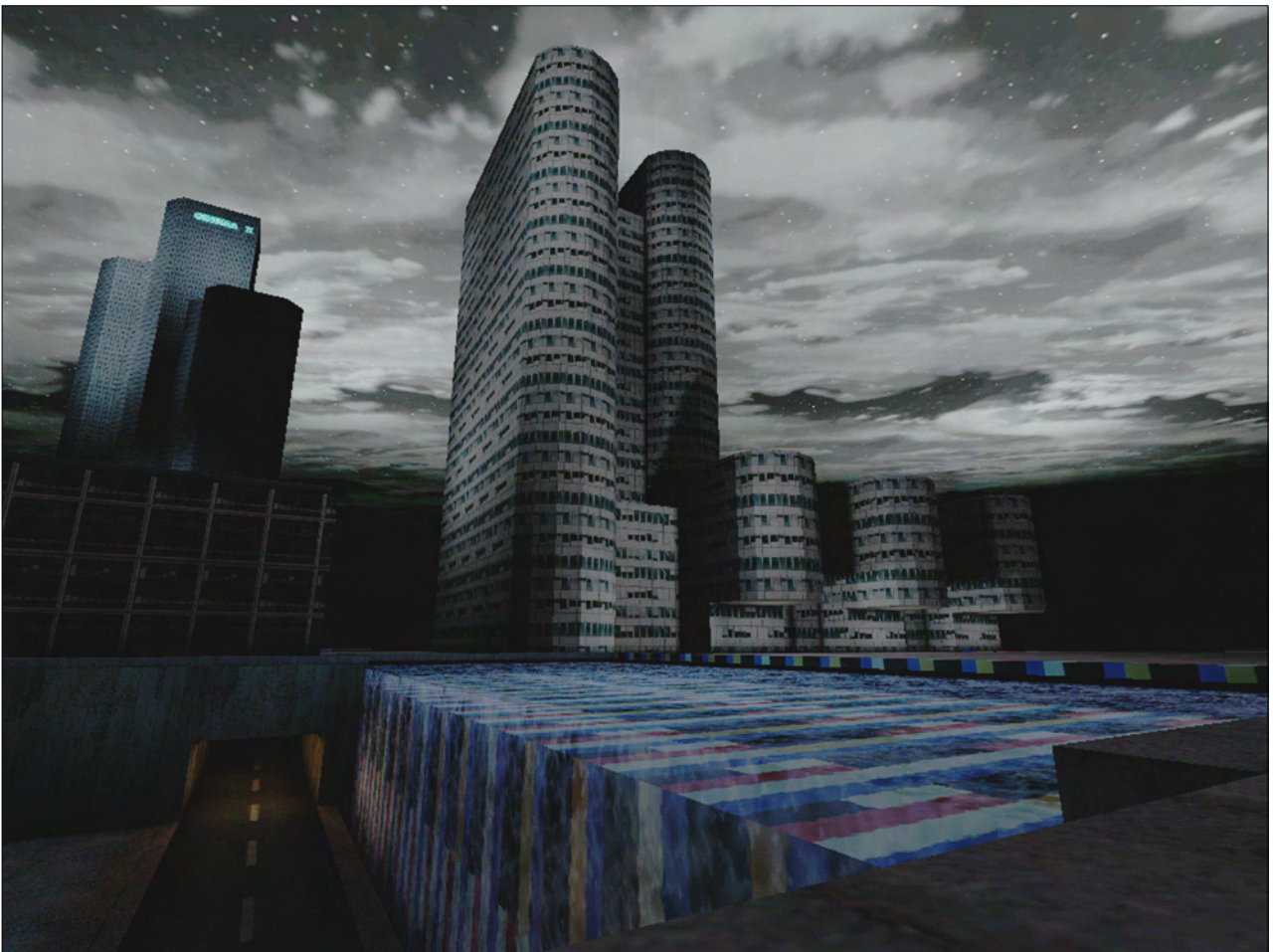
**Figure 3.** Tobias BERNSTRUP, «Nekropolis (Modification of Unreal Tournament)», 2002, exposition du 3 octobre 2002 au 12 janvier 2003 au Palais de Tokyo. Courtesy : Cosmic Galerie.  
(c) Tobias Bernstrup 2002.

A partir des codes de jeux comme «*Unreal Tournament*», il réalise ses installations interactives, où le visiteur est plongé dans une réalité fétiche où la musique et l'image sont toujours créées par l'artiste.

Il s'inspire des jeux en réseaux (FPS)\* de «tir à la première personne» et il propose un environnement de science fiction, des graphismes de grande qualité et un armement aussi original qu'intéressant.

Le travail de Tobias Bernstrup s'articule autour de la réflexion du rapport entre l'espace urbain, le corps et la musique électronique. L'élément récurrent dans ses installations et ses performances est le corps. Son travail aux marges explore la non-zone identitaire, sexuelle et urbaine.

Dans sa création «**Nekropolis**» (nécro=mort, polis=ville) d'après l'étymologie grecque « Ville des morts », installation spécialement conçu en 2002 pour Tokyogames programmation du Palais de Tokyo, site de création contemporaine de Paris, cette fois le corps disparaît .



**Figure 4.** Tobias BERNSTRUP, « Nekropolis (Modification of Unreal Tournament) », 2002, exposition du 3 octobre 2002 au 12 janvier 2003 au Palais de Tokyo. Courtesy : Cosmic Galerie.  
(c) Tobias Bernstrup 2002.

Le jeu démarre par une vue aérienne au-dessus de la Défense.

Le travelling commence sous l'un des tunnels et s'envole en passant au-dessus de la grande fontaine d'Agam, des bâtiments de la Défense, de la Tour d'Elf, pour retomber plus loin, et tout de suite après le spectateur devient acteur et la vue passe en premier plan et en première personne. Ce jeu utilise le point de vue subjectif, utilisé de manière sporadique au cinéma et employé dans l'univers des jeux vidéo parce qu'il permet au joueur de contrôler le personnage.

Les jeux qui utilisent le point de vue subjectif facilitent l'implication du joueur et plus communément, le point de vue subjectif est associé au suspens et à l'excitation, comme dans le cas de « Half Life » et « Halo ».

Cette solution visuelle est de matrice fortement cinématographique, « au milieu des années 1940, Hollywood a tenté de réaliser quelques films où la narration se faisait à la première personne.

Une approche filmique dont « Lady in the Lake » de Robert Montgomery demeure l'archétype »<sup>2</sup>.

Le spectateur dans « Nekropolis » devient acteur et il voit, entend et marche dans une ville morte à l'architecture froide et post-moderne, directement inspirée des caractéristiques urbaines du quartier de la Défense à Paris. Une bande-son écrite par l'artiste accompagne la promenade nocturne du joueur.

L'artiste refuse tout but au jeu et le joueur n'est pas amené à affronter des épreuves ou à résoudre des dilemmes secrets, il n'y affronte aucune épreuve autre que lui-même. Il ne s'agit que de errer jusqu'à une chambre cachée où le protagoniste, le joueur est destiné à mourir en suivant le même destin que tous les autres. Il n'y a pas de but au jeu, toute la finalité tourne autour de l'angoisse évoquée visuellement par des graphismes minimales et des couleurs froides, par la musique qui l'accompagne tout au long des déplacements et des sensations que le spectateur est amené à sentir.

L'interface est la souris et par ce biais le joueur peut explorer l'environnement participer activement au déroulement de la situation. Ce jeu est doué d'une vue 3D pré calculée, le joueur navigue dans un univers constitué d'images fixes et de vidéos pré-dessinées en 3D. Cette technique a été massivement utilisée par des jeux d'aventures, notamment « Myst ». (Éd. Broderbund)

L'artiste français **Martin le Chevalier** entretient une position critique et humoristique vis-à-vis de la société contemporaine. Il utilise le jeu vidéo et ses détournements pour mettre en parodie et dénoncer les comportements.

Avec «**Vigilance 1.0**» l'artiste se sert du protocole ludique pour dissocier la dimension narrative, en inventant un spectateur interactif.



**Figure 5.** Martin Le Chevalier, «Vigilance 1.0». (c) Martin Le Chevalier. [www.martinlechevalier.net](http://www.martinlechevalier.net)

L'œuvre est un jeu de vidéosurveillance de plusieurs lieux publics: jardin, cimetière, école, supermarché etc., et l'objectif du joueur spectateur est la délation.

Dans un temps limité il doit dénoncer un maximum d'infractions: cambriolages, vols d'autoradio, transgressions du code de la route, abandon de détritux, deal de drogue, racolage, proxénétisme, alcoolisme sur la voie publique, attentats à la pudeur, détournement de mineur, harcèlement sexuel, adultères, incestes, pédophilie, zoophilie, nécrophilie, etc. et à chaque délit le score augmente et à chaque diffamation le score baisse.

Une bonne vigilance entraînera la société vers les valeurs de la famille et de la solidarité.

Une vigilance insuffisante plongera inmanquablement la population dans le chaos et la turpitude.

Toute infraction impunie augmente le taux d'immoralité de la société puisque chaque citoyen est un délinquant potentiel.

"Le joueur se trouve toute de suite confronté à un paradoxe: il continue à se comporter en justicier implacable tout en comprenant peu à peu que jouer le jeu, c'est jouer contre le discours du jeu.

Les lieux où la dénonciation opère - critique de la société de contrôle, de la visibilité totale, de l'espionnage généralisé -, déguisés sous des écrans qui rappellent des jeux d'enfance, placent finalement le joueur en position de se dénoncer lui-même."<sup>3</sup>

L'artiste explique que *"Dans Vigilance 1.0, je propose de pousser à fond la banalisation de la surveillance, quelque chose comme une vidéo-surveillance en s'amusant, une vidéo-surveillance enseignée aux enfants. Mais la finalité, c'est surtout la critique d'un projet de contrôle social. C'est aussi l'idée du geste. Quel est le geste du joueur? Ici, plutôt que de tuer quelqu'un ou de lui donner des ordres, c'est de le dénoncer."*<sup>4</sup>

Avec «**Vigilance 1.0**» Martin Le Chevalier détourne une catégorie très particulière de jeux concernant la construction et la gestion d'un environnement: une ville, un parc, une civilisation. Les jeux portent le nom générique de Sim-like, en référence au simulateur de gestion municipale qui lança le genre, Sim City.

Will Wrigt est l'inventeur de la planète "SIM", triomphe de la critique et succès commercial; Wrigt a donné au joueur la responsabilité de la création d'une ville "Sim City", ou d'une planète "Sim Earth", ou d'une fourmilière "Sim Ant" ou encore d'êtres humains "The Sims".

Dans le même esprit, Martin Le Chevalier reprend le principe d'une seconde catégorie de jeux de gestion: les God-Games\*. Ce jeu est doué d'une vue 3D isométrique : vue du dessus en trois dimensions sans point de fuite, et le jeu est réalisé en référence à des jeux comme « Populous » (support Amiga, éd. Electronic arts 1989).

Les trois créations analysées permettent d'envisager différemment l'univers des jeux vidéo, les artistes contemporains s'emparent de cette forme d'expression pour en faire des nouvelles explorations plastiques et participatives, loin de sa finalité ludique et de simple divertissement.

Dans les trois jeux cités le rôle du spectateur dans le dispositif est fondamental.

Le jeu vidéo est taillé pour l'élaboration d'univers interactifs et d'expériences totales mobilisant en même temps : la vue, l'ouïe et le toucher.

Le jeu vidéo représente une forme postmoderne, avec laquelle les artistes contemporains expriment l'idée du *Gesamtkunstwerk* évoquée par Richard Wagner (1813 - 1883) et surgie de la seconde moitié du XIXe siècle avec son sens littéral, celui du "chef d'oeuvre d'art total".

Les exemples cités, comme beaucoup d'autres installations d'art contemporain, concernent une perspective où le jeu évolue vers la mise en abyme de la réalité, grâce à des casques, des capteurs sensoriels, des lunettes vidéo afin d'augmenter la réalité et de rajouter des couches au réel.

Nous assistons alors à un tournant dans l'expérience du vécu qui consiste à interroger le corps dans l'espace et le temps de manière synesthétique.

Les artistes contemporains semblent incontestablement s'appropriier des mots de Duchamp qui disait "*ce sont les regardeurs qui font les tableaux*", l'œuvre alors demeure inachevée tant qu'elle n'a pas été reçue par le public, le regardeur devient alors acteur dans une dynamique spectaculaire et son rapport va au delà de la simple contemplation passive.

## Glossaire.

\***Game Mods**: permet au membres possédant ou jouant sur un serveur de jeu, d'y entrer leur information, et via une page serveur, les informations concernant le jeux s'affiche automatiquement.

\***(FPS) (First Person Shooter)**: Ces *Jeux de tir en vue subjective*, sont aussi appelés jeux de tirs «à la première personne», ou «Jeux de shoot» en référence à des titres emblématiques du genre.

Le principe reste simple: dirigeant son personnage en vue subjective, ayant l'impression de voir le monde à travers ses yeux, le joueur se fraie un chemin à travers des niveaux en utilisant toutes les armes qu'il peut trouver.

\***Les «God Games»**: Il s'agit de jeux dans lesquels le pouvoir du joueur sur le monde est quasi «divin» d'où le nom. Les «God Games» réalisent un rêve cher au joueur: surplomber le monde, en avoir une vue d'ensemble et pouvoir à sa guise s'intéresser à tous les détails. Cette relation peut entraîner une implication extrême du joueur, à cause de sa réception et son interactivité, comme le cinéma ne l'a jamais permis.

## Bibliographie.

### Ouvrages:

Bourriaud, N. (2001). Esthétique Relationnelle. Paris: Les presses du réel.

Morris, D. & Hartas, L. (2003). Game Art Le graphisme des jeux vidéo. Paris: © pyramyd NTCV 2003.

Catalogue de la Biennale d'art Contemporain de Lyon "Connivence" du 23 juin au 23 septembre 2001.

**Sites internet:**

[www.martinlechevalier.net](http://www.martinlechevalier.net)

<http://www.nullpointer.co.uk/-/home.htm>

---

<sup>1</sup> Bourriaud, N. (2001). Esthétique Relationnelle. Paris: Les presses du réel.

<sup>2</sup> Morris, D. & Hartas, L. (2003). Game Art Le graphisme des jeux vidéo. Paris: © pyramyd NTCV 2003.

<sup>3</sup> ([www.martinlechevalier.net](http://www.martinlechevalier.net))

<sup>4</sup>([www.martinlechevalier.net](http://www.martinlechevalier.net))