

Actes du Colloque ART et JEU / JEU et ART
Colloque scientifique organisé
par le laboratoire RIRRA21
de l'Université Paul-Valéry Montpellier 3
Semaine du jeu vidéo Montpellier
Vendredi 18 novembre 2016

Dispatchwork, Space Invaders, **le jeu, le street art et la cité**

Karine Pinel

*RIRRA 21, Université Montpellier III Paul Valéry
route de Mende, 34199 Montpellier cedex 5, France.
karine.pinel@univ-montp3.fr*

< RÉSUMÉ >

Comment se rencontrent le jeu et l'art au sein des œuvres qui s'inscrivent dans l'espace public de la ville ? A l'heure de «l'Etat esthétique», le jeu est-il une ressource pour que les œuvres puissent permettre aux individus d'être des citoyens et de regagner une force de pensée et d'action politique, ou bien permet-il à l'Etat ou au pouvoir économique d'affirmer leurs dominations ? Les œuvres de street art *Dispatchwork* et *Space Invaders* feront l'objet d'une analyse sociocritique afin de tenter de comprendre à qui profite le jeu.

< ABSTRACT >

How meet the game and the art within the works which join the public place of the city? At the time of " the esthetic State ", is the game a resource so that the works can allow the individuals to be citizens and to get back to a strength of thought and political action, either does he allow the State or the economic power to assert their dominations? The works of street art *Dispatchwork* and *Space Invaders* will be the object of a sociocritique analysis to try to understand who benefits the game.

< MOTS-CLES >

Sociocritique, street art, jeu, cité, esprit du capitalisme, postmodernité, Etat esthétique, domination, profit.

< KEYWORDS >

Sociocriticism, street art, game, city, spirit of the capitalism, postmodernity, aesthetic state, dominance, profit.

1. Introduction

Comment se rencontrent le jeu et l'art au sein des œuvres qui s'inscrivent dans l'espace public de la ville ? D'un point de vue étymologique ce qui est « public » est ce qui concerne le peuple, la collectivité. D'un point de vue lexical c'est ce qui est sous le contrôle mais aussi sous la responsabilité et la gestion de l'Etat, ce qui concerne l'ensemble du peuple, ce qui est commun à tous et ce qui est connu de tous. La définition que donne Hannah Arendt¹, philosophe allemande et politologue, de l'espace public est précisément celle d'un espace citoyen dans lequel les hommes se présentent les uns aux autres par l'acte et la parole. C'est un espace politique qui a pour objet d'instituer et de maintenir les relations humaines, les actions entreprises en commun où les membres qui le composent prennent part à des communautés politiques organisées.

C'est donc au rôle et à la place de l'art dans la cité auxquels je me suis intéressée. Le jeu permet-il à l'art d'avoir une relation spécifique à l'espace public ? Dans l'affirmative, permet-elle la construction de la cité, c'est-à-dire la construction de la ville en tant qu'espace social et politique ? De quelle manière ? A l'heure de « l'Etat esthétique »², le jeu est-il une ressource pour les œuvres tendant à permettre aux individus (artistes et spectateurs) de regagner une force de pensée et d'action politique, ou bien permet-il à l'Etat ou au pouvoir économique

1.Arendt Hannah (2012) *L'Humaine condition*, Paris, Gallimard.

2.Cette notion a été élaborée au XVIII^e siècle par le poète allemand et théoricien de l'esthétique Friedrich Von Schiller mais elle est employée au sens ou Christian Ruby, philosophe, l'entend dans son ouvrage *L'Etat esthétique. Essai sur l'instrumentalisation de la culture et des arts*. Par cette notion, il montre comment l'Etat démocratique contemporain favorise la concentration d'émotions et d'affects (il parle de « politique de sentiments », p38), par l'instrumentalisation de la culture et de l'art, en vue de pacifier les relations sociales en esquivant par ce biais « les revendications de participation politique » (p53).

Ruby Christian (2000) *L'Etat esthétique. Essai sur l'instrumentalisation de la culture et des arts*, Paris, Castells.

d'affirmer leurs dominations ? Le jeu permet-il d'aller à l'encontre d'une esthétisation des relations sociales ou au contraire la favorise-t-il ?

Pour aborder ces questions, j'ai choisi d'approcher et de confronter deux œuvres de street art dans la mesure où elles présentent un point commun : celui d'un principe de colonisation ludique et à priori joyeux de l'espace public à une échelle mondiale. Nous verrons qu'elles ne présentent pas le même rapport vis-à-vis des valeurs esthétique, sociale et politique du jeu mis en œuvre. Je m'appuie sur une analyse sociocritique qui considère les contextes de conception, de production, de monstration et de réception de ces réalisations, afin de tenter de comprendre à qui profite le jeu.

2. *Dispatchwork* de Jan Vormann

En 2009, à l'occasion du festival d'Art contemporain « 20 eventi » à Bocchignano en Italie, Jan Vormann³ a initié une forme de réappropriation de l'espace public selon une action ludique et non invasive. Elle consiste à assembler des petites briques de plastique coloré de jeux LEGO selon un principe d'accumulation. Elle permet de combler des manques, trous, creux et interstices laissés au sol ou aux murs par la dégradation des matériaux de construction de la ville.

L'artiste décrit *Dispatchwork* comme un jeu multijoueur/multi acteur pour pratiquement tous les espaces publics du monde entier. Il a consacré un site à cette forme d'appropriation afin de cartographier le réseau mondial de participants qui s'est constitué suite à ses interventions et à leurs médiatisations. Il y présente tant ses propres réalisations que celles de groupes de dispatchers qui ont pris le relai dans différents endroits du monde. Jan Vormann parle de jeu global⁴ dans le sens où il se joue à l'échelle du monde dans une collaboration autour d'un même principe. Le projet *Dispatchwork* a essaimé dans une

3. L'artiste est né en 1983 à Bamberg en Allemagne. Il réside à Berlin. De 2002 à 2004, il étudie la restauration et la conservation des bâtiments à l'Université de Bamberg. De 2004 à 2010 il fait des études aux Beaux-Arts à Berlin et entre temps e 2007 à 2008, va en Russie étudier l'art monumental à l'Académie d'Etat à Saint Pétersbourg.

4. « global game ». <http://www.dispatchwork.info/mission/>

quarantaine de villes de façon officielle et légitime, en particulier par le biais de festivals, jusqu'à la Grande muraille de Chine.

Les relations, déclenchées par le jeu, entre l'œuvre et l'espace public de la ville sont multiples. Les briques de plastique utilisées sont des jouets pour enfants mais sont paradigmatiques des briques de construction. Il s'agit pour l'artiste de proposer un principe d'intervention par la réparation et non la dégradation. Le processus de construction est respectueux de l'espace investi puisque les briques ne sont qu'insérées et pas solidarisées. L'installation a pour particularité d'être éphémère et supprimable sans dégâts. En juillet 2010, Jan Vormann a été invité, à l'instar d'autres jeunes créateurs sélectionnés, à investir ou à détourner les lieux patrimoniaux d'une ville française dans le cadre du festival « Imaginez Maintenant »⁵. Par le biais des imaginaires et des créations le principe était de « donner vie »⁶ à ces sites. Le Conseil pour la Création Artistique à l'origine du festival⁷ présente Jan Vormann comme un

*[...] jeune plasticien qui répare les murs du monde entier avec des pansements de legos.*⁸

Mais est-il question à cette occasion de réfléchir à ce qui fait patrimoine dans la ville, à sa préservation, à sa transformation, à sa construction, ou bien avons-nous affaire à des colmatages esthétiques en lieu et place de la nécessité de tels débats ?

5. Le festival s'est déroulé simultanément dans les villes de Lyon, Toulouse, Amiens, Basse-Terre (Guadeloupe), Grenoble, Metz, Paris, Marseille, et Bordeaux. Il a été conçu par le Conseil pour la création artistique (fondé en février 2009, autodissout en avril 2011, présidé par le Président de la République Nicolas Sarkozy) pour répondre à une commande de Martin Hirsch alors Haut-commissaire à la Jeunesse, dans le cadre du fonds d'expérimentation pour la jeunesse. L'objectif était de repérer et faire connaître des jeunes créateurs de moins de trente ans représentatifs de diverses disciplines.

6. Karmitz Marin délégué général (sous la direction de...) (mars 2011) *Bilan du Conseil pour la Création Artistique (C.C.A.)*, p3 in [archive.wikiwix.com](http://archive.wikiwix.com/cache/?url=http%3A%2F%2Fconseil-creation-artistique.fr%2FDocuments%2FBilan_CCA.pdf) consulté le 06/11/2016.

7. Le Conseil pour la création artistique a été fondé en février 2009, autodissout en avril 2011 et présidé par le Président de la République Nicolas Sarkozy.

8. Karmitz Marin *op. cit.* p33.

La pratique ludique en elle-même incite des gens qui ne se connaissent pas à collaborer localement ou mondialement. Elle motive la participation à une action à l'extérieur de la sphère privée, dans l'espace public, et permet aux acteurs concernés de regagner leur droit à fréquenter cet espace. Elle convoque les souvenirs sensibles et esthétiques de l'enfance, la tournure d'esprit enfantine malicieuse et espiègle en vue d'embellir la ville en ajoutant des couleurs vives là où les murs sont gris, sales et dégradés. Le parti pris de l'artiste est de proposer une œuvre pour une amélioration esthétique de l'espace public. A l'occasion de la participation de Jan Vormann à la 13^e édition parisienne de la manifestation « Nuit Blanche » en octobre 2014, la Mairie de Paris indiquait dans le dossier de presse :

Pour Nuit Blanche, il «soigne» au fil de la nuit murs, façades ou escaliers de la rue du Chevaleret, poursuivant ainsi la mission artistique et poétique qu'il s'est fixée : réenchanter la ville⁹.

Mais à qui profite cet enchantement de la ville de Paris ? Pour cette manifestation, la marque LEGO¹⁰ est partenaire de la réalisation des œuvres de l'artiste. N'est-ce pas là une opportunité supplémentaire pour la société danoise de valoriser son produit alors qu'elle entreprend la même année de s'ouvrir sur le jeu en ligne ? N'est-ce pas également une valeur symbolique ajoutée à la ville qui l'accueille ?

Si Jan Vormann propose une amélioration esthétique et une poétisation de la ville par l'acte naïf du jeu de reconstruction, l'œuvre considère-t-elle vraiment l'espace public ?

9. Mairie de Paris *Dossier de presse Nuit blanche, 4 octobre 2014, Paris*, p47 in Presse.Paris.fr consulté le 27/09/2016.

<https://presse.paris.fr/wp-content/uploads/2015/02/Nuit-Blanche-2014.pdf>

10. La marque LEGO (que l'on peut traduire en français par « joue bien ») estime avoir mis sur le marché plus de 350 milliards de briques dans le monde depuis le dépôt en 1958 du brevet. Elle a conçu des parc à thème Lego dès 1968, des jeux vidéo dès 1997. En 2014 elle rend accessible un jeu de construction en ligne *Build with chrome* développé en partenariat avec Google, devient N°1 du marché du jouet, achète des licences de jeu vidéo, en particulier celle de Minecraft qualifié de jeu lego virtuel.

Selon les propres termes de l'artiste son œuvre s'infiltrer¹¹. *Dispatchwork* fabrique un espace plastique certes poétique mais qui vient en surimposition dans une négation de la dimension symbolique et sémantique du lieu. Selon un processus d'abstraction par l'intégration de briques de plastique qui possèdent une forme générique, géométrique et abstraite, l'espace public devient terrain de jeu selon une neutralisation de son histoire, de sa différence physique, de sa valeur symbolique. Les tailles standardisées des modules, la texture lisse inhérente aux techniques de fabrication du plastique ABS, les couleurs vives mais limitées dans leurs gammes chromatiques pour des raisons économiques de production et de diffusion, signent les lieux selon un procédé répétitif. Le patrimoine devient un espace relatif et indifférencié, un espace support.

Certes l'œuvre provoque le rassemblement autour d'elle, permet l'expérience de l'autre et suscite la collaboration dans le cadre de sa réalisation : la dimension ludique, très rapidement repérable, autorise la participation à la réalisation de l'œuvre lorsque Jan Vormann est en action ou lorsqu'il y a possibilité pour des groupes d'agir indépendamment mais dans une communauté d'action.

Cependant si le jeu permet une mise en réseau de personnes cela ne les responsabilise pas : les dispatchers ne dégradent ni ne réparent, ils font semblant. Ils jouent à soigner. La fiction ludique les dédouane de toute implication pérenne puisqu'il s'agit de se connecter à l'occasion d'un jeu qui ne nécessite aucun savoir-faire particulier, n'engage personne et ne contraint pas à penser ni à agir pour la cité. L'action n'est pas politique mais ludique et esthétique.

Certes l'œuvre permet la création d'une histoire autour d'elle et de son implantation pour les gens du quartier et pour la communauté mondiale constituée. Mais cela ne signifie pas qu'elle participe à la production d'un espace politique : elle ne maintient pas véritablement durablement les relations établies. Les actions menées ont pour point commun non pas l'entreprise commune mais l'assemblage d'initiatives

11. *Together we have infiltrated cultural heritage, facades and fortifications*
<http://www.dispatchwork.info/mission/>

multiples. Ce qui les lie in fine ne relève pas de l'organisation mais de la juxtaposition : opportuniste, elle correspond au déplacement de l'artiste et aux commandes qu'il reçoit ; spontanée, elle est fonction des initiatives des dispatchers. De façon non consciente l'œuvre est traversée par le caractère connexionniste, anhistorique et infantilisant du « nouvel esprit du capitalisme »¹² et est symptomatique du retrait et du désengagement généralisés vis-à-vis de l'action politique.

3. *Space Invaders* du street artist Invader

Pour les *Space Invaders*, le scénario semble diverger. Le street artist Invader les introduit depuis 1998 dans l'espace urbain selon une stratégie de contrepoint qui oriente le regard pour signaler, avertir ou faire découvrir. Ce sont des personnages composés de pixels qui reprennent l'iconographie du jeu vidéo du même nom, *Space Invaders*, développé par la société japonaise Taito en 1978 et dont le principe était de tuer des envahisseurs. De cette façon, l'artiste s'approprie les influences du jeu vidéo lui-même : le tout premier jeu de casse brique *Breakout* sorti en 1976, le roman de science-fiction de Herbert George Wells *La guerre des mondes* (sorti pour la première édition en 1898) et l'univers de *Star Wars* que George Lucas a commencé à diffuser sous forme de trilogie cinématographique en 1977.

Né vraisemblablement dans les années soixante-dix, Invader reprend la structure de l'invasion qui marque les imaginaires de ces années-là, influencés par certains événements marquants tels le sit-in géant à Washington par les opposants à la guerre du Vietnam, la tuerie du Bloody Sunday en Irlande du Nord, les missions lunaires habitées Apollo 13 et 14, l'affaire du Water Gate, le coup d'état du général Augusto Pinochet, la capitulation du Sud-Vietnam suite à la prise de Saïgon par le Nord-Vietnam, les manifestations de la population noire sud-américaine du ghetto de Soweto ou encore la propagation de 200 000 tonnes de fuel brut sur les côtes françaises consécutive à l'échouage de l'Amoco Cadiz au large du Finistère.

12. Boltanski Luc, Chiapello Ève (2011) *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard.

Invader réinterprète la graphie numérique pixellisée en concevant des personnages par assemblage de carreaux de céramique colorés. Il introduit ses compositions par collage dans l'espace public urbain, la plupart du temps de façon illégale. C'est sur les modes de la répétition, de la variation, de la prolifération mais surtout de la colonisation qu'il intervient.

Avec ces productions plastiques le street artist signe l'espace à la façon des graffiteurs : son logo s'étend sur un territoire, atteste de sa présence et le définit. Mais sa pratique est-elle un héritage des contestations des années soixante et soixante-dix qui revendiquent un art urbain éphémère pour contrer la marchandisation des œuvres, combattre les injustices et la culture bourgeoise de l'institution, et faire coïncider l'art et la vie ? Relève-t-elle de cette culture du street art qui tente de lutter contre la publicité qui déverse son flot de signes visuels et s'approprie l'espace de la rue en instaurant ce que Jean Baudrillard a appelé une « sémiocratie »¹³, c'est-à-dire une domination du code vis-à-vis du réel qui neutralise la dialectique entre le signe et le signifié ? Est-elle de cette résistance culturelle « no Logo », telle que la décrit Naomi Klein¹⁴, qui utilise des codes culturels reconnaissables empruntés à la culture dominante mais qui les détourne pour redonner une nouvelle symbolique aux signes pour des revendications sociales ou politiques, pour reconquérir cet espace public pour y exposer des problèmes sociaux, écologiques ou politiques ? A travers les *Space Invaders*, de quelle conquête, ou reconquête, est-il question ?

L'œuvre colonise les espaces urbains du monde entier par des personnages envahisseurs pixelisés. L'artiste cartographie lui aussi ses interventions mais, contrairement à Jan Vormann, il les planifie selon des stratégies spécifiques basées sur un principe ludique de comptabilisation de points où les collages les plus risqués ont une valeur supérieure. A Montpellier, son invasion présente une organisation spécifique selon la figure d'un *Space Invader* à l'échelle de la ville reportée au niveau du plan géographique.

13. Baudrillard Jean (1976) *L'échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, p122.

14. Klein Naomi (2001) *No logo. La tyrannie des marques*, Arles, Actes Sud.

Mais si Invader concède une collaboration avec Zevs sur Montpellier, il veut néanmoins être le seul à jouer : même s'il affirme dans son ouvrage¹⁵ et les interviews qu'il donne que tout le monde peut faire comme lui en raison de la simplicité de mise en œuvre des personnages de mosaïque, il parle de copies lorsque d'autres que les siens sont introduits. Il produit des « Kits d'invasion » numérotés et produits en éditions limitées, pour certains vendus aux enchères. Le street artist veut bien déléguer la contamination mais à ses conditions.

De la même façon que pour *Dispatchwork*, le jeu tend à se structurer à l'échelle mondiale. Mais c'est un jeu privé qui atteste de la présence de l'artiste sur les territoires investis et prend la forme de l'autopromotion. Je cite ici Paul Ardenne :

*Space Invader, c'est un logo à part entière, un emblème du branding universel qui a fait aujourd'hui le tour du monde, aussi célèbre à présent que la pomme d'Apple*¹⁶

Ne serions-nous pas en présence d'une conquête de l'espace tout à fait personnelle pour la mise en place d'un processus de reconnaissance, d'une invasion quelque peu mégalomane ? De quel autre type d'invasion ces envahisseurs pourraient-ils être consciemment ou inconsciemment le relai ?

L'iconographie développée est celle d'une forme originelle du jeu vidéo dont on connaît aujourd'hui le développement et l'expansion. Les *Spaces Invaders* ne sont-ils pas une manne publicitaire pour ce type d'industrie créative et pour les éditeurs du jeu en question ? Faut-il s'étonner lorsqu'Invader remarque qu'il n'a pas été inquiété pour spoliation d'image ? Faut-il s'étonner de la persistance de ses personnages dans les villes alors que l'artiste produit des cartes permettant de partir en quête des petites mosaïques, initiant ainsi des flâneries psycho géographiques¹⁷ dans l'espace urbain ? Là également le travail du street artist n'offre-t-il pas un soutien esthétique et décoratif à

15. Invader (2012) *L'invasion de Paris 2.0 / Prolifération*, Control P.

16. Ibid. Paul Ardenne *Refigurer Paris*, p7.

17. Debord Guy (2006) « Ecologie, psychogéographie et transformation urbaine. » in *Œuvres*. Malesherbes, Gallimard.

la découverte touristique, à une récupération par la logique politique et économique ?

Le virus *Space Invaders* n'a pas pour vocation à proposer une réappropriation physique ou sémantique en vue de soutenir une communauté citoyenne. Le contre point qu'il offre n'a pas de velléité revendicative. Bien au contraire il ouvre la porte à une instrumentalisation par les pouvoirs détenant le capital culturel¹⁸ et économique.

2. Conclusion

Dans la logique de l'Etat esthétique, que l'art soit contaminé par le jeu n'est pas un problème bien au contraire. Ce processus sert indéniablement la domination de l'espace politique par une logique de l'émotion et de l'affect que les Etats exploitent pour forger l'unité des multiplicités et maintenir la paix sociale indispensables pour la survie du système économique capitaliste libéral. Que les partis pris des artistes soient individualistes ou non, leurs œuvres servent inévitablement le système toujours prompt à se servir de l'unique et de la diversité, capitaux symboliques qui permettent de capter ce que David Harvey nomme les rentes de monopoles¹⁹.

Néanmoins, dans la mesure où les œuvres constituent des moyens pour les artistes d'affirmer des parti pris, s'interroger sur la nature du jeu que porte l'œuvre et sur l'esprit qui le traverse, sur ce qui est susceptible de l'aliéner, n'est-il pas un enjeu fondamental si l'on cherche à produire une œuvre libre et libératrice ? Ne s'agirait-il pas d'être en quête, non pas de l'autonomie de l'art, mais bien de l'autonomie esthétique au sens où le comprenait Friedrich von Schiller²⁰ : où l'esthétique endosserait une fonction politique en vue de donner une cohérence et une autonomie à la nature humaine ?

18. Bourdieu Pierre (1979) « La dynamique des champs » in *La distinction. Critique sociale du jugement. Le sens commun ?* Paris, Minuit.

19. Harvey David (2008) *Géographie de la domination*, Les prairies ordinaires.

20. Jimenez Marc (2007) *Qu'est-ce que l'esthétique*, Saint Amand, Gallimard pp. 170-177.

Bibliographie et Références

Arendt Hannah (2012) *L'Humaine condition*, Paris, Gallimard;

Baudrillard Jean (1976) *L'échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard;

Boltanski Luc, Chiapello Ève (2011) *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard ;

Bourdieu Pierre (1979) *La distinction. Critique sociale du jugement. Le sens commun ?* Paris, Minuit ;

Debord Guy (2006) *Œuvres*, Malesherbes, Gallimard ;

Harvey David (2008) *Géographie de la domination*, Les prairies ordinaires ;

Invader (2012) *L'invasion de Paris 2.0 / Prolifération*, Control P ;

Jimenez Marc (2007) *Qu'est-ce que l'esthétique*, Saint Amand, Gallimard ;

Karmitz Marin délégué général (sous la direction de...)(mars 2011) *Bilan du Conseil pour la Création Artistique (C.C.A.)*, p3 in archive.wikiwix.com consulté le 06/11/2016 ;

Klein Naomi (2001) *No logo. La tyrannie des marques*, Arles, Actes Sud ;

Ruby Christian (2000) *L'Etat esthétique. Essai sur l'instrumentalisation de la culture et des arts*, Paris, Castells ;

<https://presse.paris.fr/wp-content/uploads/2015/02/Nuit-Blanche-2014.pdf>;

<http://www.dispatchwork.info/mission/>