



**HAL**  
open science

# Street art et numérique : liens, impacts et enjeux. Quelles évolutions pour le street art à l'ère des nouvelles technologies ?

Quentin Verdier

## ► To cite this version:

Quentin Verdier. Street art et numérique : liens, impacts et enjeux. Quelles évolutions pour le street art à l'ère des nouvelles technologies ?. Art et histoire de l'art. 2017. dumas-01563269

**HAL Id: dumas-01563269**

**<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01563269v1>**

Submitted on 17 Jul 2017

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0  
International License



Université européenne de Bretagne

**Université Rennes 2**

UFR ALC  
**Master Arts et Technologies Numériques**

**STREET ART ET NUMERIQUE : LIENS, IMPACTS ET ENJEUX.**  
**Quelles évolutions pour le street art à l'ère des nouvelles technologies ?**

**Quentin VERDIER**

sous la direction de Marion HOHLFELDT

2017



**STREET ART ET NUMERIQUE : LIENS, IMPACTS ET ENJEUX.**  
**Quelles évolutions pour le street art à l'ère des nouvelles technologies ?**

## REMERCIEMENTS

Je tiens en premier lieu à adresser mes plus vifs remerciements à Marion Hohlfeldt, enseignante à l'Université Rennes 2, qui a su me diriger dans mes recherches et tout au long de ce projet. Pour son temps, ses bons conseils et son soutien.

Je tiens également à remercier l'ensemble de l'équipe enseignante du Master d'Arts et Technologies de Rennes 2 qui m'a permis d'acquérir les connaissances et l'ouverture nécessaire à ce travail.

Pour finir, je souhaite remercier mes amis pour leur aide à la relecture et à la correction de ce mémoire, mais également à la réalisation de mon projet plastique.

# SOMMAIRE

Remerciements.....	p.4
Sommaire.....	p.5
Introduction.....	p.6
<b>Chapitre 1 : l'importance du lieu.....</b>	<b>p.11</b>
A.Le croisement de deux contre-cultures aux problématiques communes.....	p.11
1.Street Art et Art Numérique, deux parcours hors institutions.....	p.11
2.Droit d'auteur et anonymat, suivi et reconnaissance des œuvres.....	p.14
3.Art accessible mais illégal: du DIY au vandalisme, comment définir l'art ?.....	p.18
B. Quelle place pour cet art ?.....	p.23
1.Vers une démocratisation et une légitimation.....	p.23
2.Rues ou musées ? L'importance du lieu.....	p.26
3.Un art accessible à tous, l'opportunité numérique.....	p.31
C.La réappropriation d'espaces.....	p.34
1.Faire pont entre réel et virtuel : <i>Maps &amp; Are you human ?</i> , Aram Bartholl.....	p.34
2.Des espaces publics : <i>Street Ghosts</i> , Paolo Cirio.....	p.37
3.Jouer des espaces : <i>50 square meters of public space</i> , Epos 257.....	p.41
<b>Chapitre 2 : l'opportunité numérique.....</b>	<b>p.45</b>
A.Le web comme support.....	p.45
1.Un nouveau média de diffusion.....	p.45
2.Penser la rue pour le web.....	p.49
3.Pirater et détourner le réel.....	p.53
B.De nouveaux outils de création.....	p.57
1.Le GPS : Cartographier et détourner.....	p.57
2.Le QR code : Information et autres usages.....	p.61
3.Le GIF : animer ses œuvres.....	p.64
4.L'impact de la culture numérique.....	p.67
C. Quel futur pour le numérique au sein du street art ?.....	p.69
1.Le numérique comme porte vers l'institutionnalisation du street art ?.....	p.69
2.Les nouvelles technologies au cœur de nouvelles pratiques.....	p.71
3.Une hybridation acceptable ?.....	p.77
<b>Chapitre 3 : pratique.....</b>	<b>p.80</b>
A. Une pratique sur le fil.....	p.80
1.Collecter, cartographier et partager.....	p.80
2.Art, vandalisme ou archivage ?.....	p.84
3.Rendre visible l'invisible.....	p.87
B. Laisser une trace.....	p.88
1.Après l'œuvre, quel souvenir ?.....	p.88
2.Creuser les murs, une archéologie.....	p.93
3.L'œuvre à travers différentes strates.....	p.96
Conclusion.....	p.99
Bibliographie.....	p.101
Index lexical.....	p.106
Index des illustrations.....	p.108
Annexes.....	p.109
Table des matières.....	p.113

# INTRODUCTION

Depuis d'innombrables années, la ville et les rues sont le lieu de l'expression du peuple. L'espace public est un lieu de vie, de rencontre, de débat et même de révolte. Dès la Grèce antique et la mise en place de la première forme de démocratie<sup>1</sup> le cœur de la ville est un l'agora, lieu ouvert de rassemblement politique, social et mercantile. Le peuple vit, débat, décide dans la rue. Ce principe d'agora se retrouve toujours dans nos villes modernes sur certaines places publiques piétonnière à fort flux regroupant commerçants, équipement culturels, etc. Alors que les villes regorgent de places publiques concentrant la vie du peuple, les murs vont quant à eux devenir petit à petit des pages sur lesquels les citoyens s'expriment que ce soit politiquement, socialement ou encore artistiquement pour arriver de nos jours à un large panel d'artistes, de pratiques, regroupés sous une appellation : le street art. Bien sûr, on peut partir du principe que les hommes n'ont pas attendus la démocratie, ni même les cités pour s'exprimer sur les murs. Je pense notamment aux nombreuses inscriptions et peintures murales de natures très diverses retrouvées lors de fouilles à Pompéi<sup>2</sup> appelées d'ailleurs dès leur découverte graffitis. En effet, le graffiti n'est qu'une inscription lettrée réalisée sur un mur, un monument, un objet dans l'espace public. Le street art ne date donc pas d'hier, mais c'est à sa forme contemporaine que nous allons nous intéresser ici et à son évolution.

Depuis les années 1960, on a pu apercevoir une prise en compte de l'espace urbain dans l'acte de création artistique. A partir de là, l'art urbain ou street art va s'installer petit à petit dans le champ de l'art contemporain. La pratique de l'art dans ce milieu urbain va se développer de manière très étalée, que ce soit dans le temps ou géographiquement. C'est dans les rues de New-York, au milieu des années 1960, que nous retrouvons un jeune homme, Taki 183<sup>3</sup>, qui est considéré comme l'un des premiers artistes de rue graffeur. Il se mit ainsi à écrire son nom et son adresse dans

---

1 Durant le VI<sup>e</sup> siècle av. J.-C. Le monde grec rencontre une grave crise politique. A partir de 507 av. J.-C. La démocratie voit le jour dans la cité Athénienne, instaurant un gouvernement par et pour le peuple, donnant le pouvoir aux citoyens.

2 On retrouve ces inscriptions indexées dans le volume IV du Corpus Inscriptionum Latinarum (CIL) de 1871. Les différents volumes du CIL recensent les inscriptions latines anciennes publiques et privées collectées.

3 Demetrios, de son vrai nom, est d'origine grecque. Taki est une abréviation de Demetraki, alternative au prénom Demetrios, 183 désigne la rue dans laquelle le jeune homme résidait.

les rues qu'il fréquente, il devient l'un des premiers *writers*<sup>4</sup> new-yorkais. Derrière cette pratique, aucune revendication, c'est selon lui « quelque chose qu'il a à faire<sup>5</sup> » et qui lancera une nouvelle mode. Suite à cet article<sup>6</sup> paru dans le *New York Times*, de nombreux jeunes vont se mettre à graffer dans le but de s'imposer dans la rue, de laisser une trace de leur passage, d'affirmer leur présence. Les tags vont se multiplier, se complexifier, différents styles vont apparaître, une culture va se créer. Dans le même temps, en France, on peut considérer que l'arrivée du graffiti moderne a lieu durant mai 1968. En effet, durant ce mois agité, des étudiants apposent des messages engagés, souvent recherchés et teintés d'humour et de poésie, sur les murs de la ville. Il y a une réelle démarche derrière ces inscriptions, une recherche et un aspect social important. On peut ainsi suivre les parcours des manifestations après coup en cherchant ces inscriptions. Le graffiti prend un sens. Parallèlement à cela, l'un des pionniers de l'art urbain appose ses premières œuvres en France : Gérard Zlotykamien. Alors qu'il est totalement extérieur au milieu de l'art, ils commencent à investir les rues en 1963 et sera reconnu en 1970 en commençant à peindre sa série des *Ephémères*<sup>7</sup> dans le chantier du trou des Halles à Paris.

Comme dit précédemment c'est donc dans les années 1960 que le mouvement graffiti avant de prendre réellement de l'ampleur dès le milieu des années 1970. L'objectif de ces *writers* était de se faire un nom dans le milieu en inscrivant leur « blaze »<sup>8</sup> en premier lieu sur les murs des bâtiments puis dans les tunnels, sous les ponts, sur les bus et même sur les rames de métro ou de train. Influencé par la culture Hip Hop, le graffiti se retrouve popularisé grâce à la diffusion des médias. Il faut attendre les années 80 pour que le graffiti s'impose en Europe. Ces innombrables lettrages sont quasiment systématiquement réalisés à la bombe de peinture (ou spray aérosol). En parallèle, de nombreuses pratiques se développent également dans la rue, toutes se retrouvent sous l'appellation street art que John Fekner définit comme étant : « tout art dans la rue qui n'est pas du graffiti »<sup>9</sup>. Ces

---

4 Autre nom donné aux praticiens du graffiti.

5 « He says it is something he just has to do. »

6 « 'Taki 183' Spawns Pen Pals », *New York Times*, 21/07/1971, p.37. [En ligne]

7 Dessin de silhouettes fantomatiques dessinés à la bombe de peinture.

8 Nom que l'artiste de street art s'attribue.

9 John Fekner cité dans Lewisohn, C. (2008) *Street art. The Graffiti Revolution*. catalogue de l'exposition à la Tate Modern. Londres : Abrams, p. 23.



artistes pratiquent l'affichage, la sculpture, utilisent des pochoirs, de la peinture, des stickers et s'éloignent des lettrages du graffiti pour proposer des œuvres graphiques plus élaborées, réfléchies, parfois pensées et réalisées en atelier. Le street art est donc multiple dans ses pratiques, les œuvres peuvent ainsi prendre de nombreuses formes. Ainsi se pose un premier problème : Comment définir le street art ? Comment poser des limites entre ce que l'on considère comme du street art sans exclure pour autant des pratiques qui ne sont pas du graffiti ou du tag ? Car en effet, la majorité du temps lorsque l'on parle de street art on sous-entend qu'il s'agit également de peintures de type tag et graffiti. Afin de ne pas exclure ainsi des artistes, des œuvres et pratiques qui pourraient nous intéresser, nous partirons du postulat que le street art regroupe toute action plastique et artistique modifiant l'espace urbain, englobant ainsi le mouvement du graffiti. On se rapproche également avec cette définition d'autres tendances de l'art contemporain tel que le land art. Né à la même période que le street art, les artistes de land art utilise le cadre et les matériaux de la nature pour créer leurs œuvres. Alors que le street art est considéré comme urbain, le land art se trouve plus du côté donc de la nature. Cependant on retrouve une notion inhérente à toutes ces pratiques du street art évoquées auparavant, mais également au land art : l'aspect plus ou moins éphémère des œuvres.

Dans le cadre du street art, c'est le côté illégal de la pratique qui influe sur la durée de présence des œuvres. C'est un véritable jeu du chat et de la souris qui est en place entre les artistes et les collectivités, les particuliers mais également les autres graffeurs qui cherchent à effacer, faire disparaître ou recouvrir les œuvres. C'est l'une des grosses problématiques liée au street art. Les œuvres restent dans la rue pour une courte durée et ne peuvent donc pas s'exporter, être reconnues. Cependant dès les débuts du graffiti, des artistes comme Brassai vont commencer à immortaliser les murs de la ville. Gyula Halász aka Brassai est français d'origine hongroise, arrivé en 1924 à Paris il se fait vite une place dans le Paris artistique. Il photographie ses contemporains mais également Paris sous toutes ses formes et notamment la beauté des rues et leurs graffitis. A cette époque il s'agit surtout de gravures et dessins qui fascineront l'artiste jusqu'à la fin de sa vie<sup>10</sup>. Avec le

---

10 Une rétrospective consacrée à son travail photographique autour de l'art urbain a été organisée au Centre Pompidou du 09 novembre 2016 au 30 janvier 2017 intitulée *Brassai – Graffiti*.

développement des appareils de prise de vue, des appareils photos aux téléphones portables, et leur accessibilité accrue par rapport à l'époque, il est de plus en plus facile de fixer un moment ou une œuvre. Cela facilite donc le travail de collecte et d'archivage des œuvres de street art. De nos jours on observe une omniprésence du numérique et ces nouveaux appareils offrent de nombreuses nouvelles possibilités dans la vie de tous les jours. Ces avancées ne sont par ailleurs pas réservées à l'utile mais s'appliquent également dans le champs des arts. Le street art bénéficie par exemple de l'essor de la photographie, médium privilégié dans ma pratique afin de collecter, d'archiver des œuvres croisées sur mon chemin au gré du hasard ou de mes recherches. Chacun peut ainsi emmener un peu de l'œuvre publique avec lui, et la partager au monde grâce à ce nouveau médium que les artistes s'approprient : internet.

Avec l'arrivée de ces nouvelles technologies naît toute une culture autour de celles-ci mais également des mouvements artistiques liés au numérique. Nous prenons ici le terme de nouvelles technologies au sens large, désignant ainsi toutes la haute technologie dans lequel sont également inclus les nouvelles technologies dites de l'information et de la communication<sup>11</sup>. Le numérique désignant quant à lui les informations se présentant sous la forme de nombre à ces nouveaux appareils, le son devient numérique, la photographie, la vidéo mais également le cinéma deviennent numérique. Avec ces nouveaux instruments et cette nouvelle manière de penser, l'art numérique va émerger et se développer sous plusieurs formes. De l'art ASCII<sup>12</sup> à l'art internet<sup>13</sup>, en utilisant des logiciels, le web ou encore la DATA permettent la création d'œuvres immatérielles nombreuses. L'art numérique désigne également des œuvres physiques, des sculptures ou installations qui sont très souvent interactives et ont pour thème central le numérique et les nouvelles technologies. Ces œuvres numériques sont d'ailleurs souvent dépendante d'une autre pratique, de la performance, de la danse, du théâtre, de la sculpture, etc. cependant l'aspect numérique permet d'ouvrir le champs des possibilités et des réflexions autour de ces arts, de les découvrir d'un nouveau point de vue inédit.

---

11 Abrégé en TIC, cette expression désigne les différentes techniques de l'audiovisuel, des multimédias, d'internet et de toutes les techniques de l'informatique.

12L'art ASCII consiste à réaliser des images uniquement à l'aide des lettres et caractères spéciaux contenus dans le code ASCII.

13 L'art internet ou encore art en ligne désigne les pratiques utilisant le réseau Internet comme support de diffusion, mais aussi et surtout comme espace de création et d'existence même de l'oeuvre.

C'est en partant de ce constat de cette omniprésence du numérique dans nos vies de tous les jours et de son implication dans de nombreux travaux artistiques que l'idée de ce mémoire est née. La pratique du numérique se greffe à tous les arts, pourquoi pas au street art ? Les deux courants se sont développés sur la même période, regorgent de points communs et questionnent parfois les mêmes sujets. Penser le street art à l'aune du numérique permet de révéler une nouvelle pratique, de nouveaux enjeux et de proposer en somme une nouvelle évolution dans la manière de faire et de percevoir le street art que certains artistes ont déjà commencés à explorer. Afin de traiter de cette question, nous commencerons dans un premier temps par traiter les problématiques communes aux street art et à l'art numérique, d'un parcours non institutionnel à une redéfinition de l'Art. Nous tenterons également de trouver quel est le lieu d'acceptation de ces arts, dans la rue, au musée ou sur le web ? Enfin nous évoquerons la notion d'espaces qui semble centrale, en effet l'art numérique et le street art se développent à priori dans deux espaces distincts : les rues, un espace réel et dans un espace numérique, virtuel. Nous verrons à travers plusieurs exemples que des ponts se créent et que les artistes essaient de se réapproprier ces espaces. Pour poursuivre nous nous intéresserons plus particulièrement au numérique intégré dans le processus de création artistique urbain. Nous débuterons par le nouveau média de diffusion privilégié du street art : le web. Ce nouveau support nouveau support permet également de penser la rue différemment. Nous explorerons par la suite les nouveaux outils numériques permettant aux street artistes d'explorer de nouvelles dimensions dans leurs pratiques. Pour finir nous nous questionnerons quant au futur de cette hybridation. Les possibles risques, l'impact des nouvelles technologies pour de réelles œuvres numériques liées au street art, tous ces changements sont-ils acceptables ? Dans une dernière partie nous reviendrons sur ma pratique développée en liant avec ce mémoire. Ce projet processuel se compose en plusieurs étapes. De la déambulation dans la ville à la recherche d'œuvres à l'affichage final, l'ensemble se veut comme un tout, un travail plastique autour de la vie des œuvres et des murs. Entre la documentation, l'archivage, la restitution, les outils du numériques servent ici à repenser la ville à travers différentes strates, entre le réel et le virtuel, le passé et le présent, l'art et l'archivage. L'œuvre composée de QR codes se place volontairement dans un entre-deux. On cherche par le biais de ces codes à rendre visible l'invisible, à faire revivre ce qui a disparu et qui a laissé une trace, physique ou numérique.

# CHAPITRE 1 : L'IMPORTANCE DU LIEU

## A. Le croisement de deux contre-cultures aux problématiques communes.

### 1. Street Art et Art Numérique, deux parcours hors institutions.

Dans les années 1960 alors qu'émergent le street art et l'art numérique, le monde de l'art se crée autour de trois acteurs constitués des acheteurs, des créateurs et des institutions. Ils constituent ainsi un marché dans lequel les artistes se forment et cherchent à se faire une place, parfois à trouver une stabilité financière. L'ombre de l'État subventionnant et gérant de nombreux musées en France ainsi qu'un certain nombre d'écoles artistiques est omniprésente. C'est notamment visible avec l'école des beaux-Arts qui perpétue la tradition académique occidentale selon laquelle, historiquement, les seules disciplines enseignées et reconnues sont le dessin, la peinture, la sculpture, l'architecture puis la musique, la poésie, le théâtre et la danse. C'est un circuit fermé auquel sont confrontés la plupart des artistes gérés de la formation à l'exposition par l'État. Bien qu'il existe des écoles, des formations mais également des musées et des collections privées aidant à l'indépendance des artistes, on ne peut nier le poids et l'influence des institutions dans le monde de l'art. Cet art subventionné et géré par l'état va se voir développer une autre pratique se voulant plus libre, cherchant à s'extraire littéralement de ses murs pour envahir le monde.

Alors que certains différencient le graffiti, ce mouvement social et artistique contestataire afro-américain<sup>14</sup>, et l'art urbain<sup>15</sup>, il semble qu'ils découlent pourtant d'une idée commune : s'approprier l'espace urbain, s'extraire des murs. Ainsi, de nombreux artistes vont investir les rues, s'émanciper des institutions pour pouvoir s'exprimer autrement et exposer leur art aux passants. Les adeptes vont devenir de plus en plus nombreux, de véritables artistes vont se distinguer, le street art va

---

14 Ce mouvement d'émancipation apparaît à New-York, dans le quartier du Bronx, et se couple à de nombreuses pratiques émergentes elles aussi dans la rue telle que le rap, le break dance ou plus particulièrement le hip-hop. Se référer à *Combat Rap, 25 ans de hip-hop* de Fred Hanak et Thomas Blondeau.

15 L'art urbain est un « mouvement » artistique contemporain. Il s'agit de toutes les formes d'arts réalisées dans la rue. Il comprend de nombreuses formes et techniques du tag au affiches. Sans unité formelle, idéologique, générationnelle ou territoriale, un seul point commun unit ces pratiques : la rue.

devenir omniprésent. Peut-on dire que les artistes cherchent à fuir les institutions ? Des artistes comme Daniel Buren qui étudie la peinture et la décoration générale à l'École des métiers d'arts vont fuir les institutions. Il va ainsi créer pour la rue en 1968 mais va réintégrer rapidement le système, parlant alors d'œuvres *in situ*<sup>16</sup> mais non réellement de street art. A ses débuts, le street art est surtout le fait d'artistes autodidactes comme Ernest Pignon-Ernest<sup>17</sup> ou Zloty cité précédemment ou de jeunes suivant un mouvement que d'artistes fuyant réellement les institutions. Le street art se développe en parallèle du circuit classique en imposant ses propres codes sans pour autant renier les beaux-arts.

On pourrait alors dire que ces artistes ne cherchent pas à s'émanciper mais sont plutôt attirés par la rue. En effet certains artistes issus des écoles trouvent dans la rue un nouveau lieu où s'exprimer, où ils ne seront pas bridés, un lieu ouvert et accessible à tous, un lieu d'expression, de contestation ou de revendication. Ils rejoignent ainsi ces tagueurs, graffeurs et autres artistes urbains pour qui la rue est un terrain de jeu qu'ils s'approprient de manière illégale, qu'ils modifient de différentes manières pour un certain temps. En effet, l'art urbain ne se limite pas à des graffitis ou des peintures réalisées à la bombe. C'est un melting-pot de techniques et de moyens d'intervention. On retrouve également des pratiques tels que l'affichage, des travaux d'installations *in situ* plus portés sur des sculptures, des détournements d'objets, etc. Les possibilités qu'offrent la ville, les bâtiments, le mobilier urbain sont infinis et ces artistes vont se l'approprier et jouer ainsi dans nos rues afin de dire ce qu'ils ont à dire et de nous exposer leur idéologie. Aujourd'hui, le street art s'est totalement installé dans nos villes (et particulièrement les graffitis). Les codes de cette culture à l'origine *underground*<sup>18</sup> sont aujourd'hui beaucoup plus clairs et plus connus du plus grand nombre.

Maïakovski à la tête des futuristes appelait les artistes en 1918 à se faire entendre, déclarant « les rues sont nos pincesaux, les places sont nos palettes »<sup>19</sup>. Les

---

16 En art contemporain, le terme *in situ* désigne une méthode artistique qui prend en compte le lieu où l'œuvre est installée.

17 Ernest Pignon-Ernest, de son vrai nom Ernest Pignon, est un artiste plasticien né à Nice en 1942 et l'un des initiateurs de l'art urbain en France. Se référer à *Ernest Pignon-Ernest* de André Velter.

18 Culture alternative, expérimentale ou d'avant-garde en marge des circuits commerciaux officiels et traditionnels. Se référer à *Underground : L'Histoire* de Jean-François Bizot.

19 Vladimir Maïakovski est un poète et dramaturge russe du futurisme soviétique. Se référer à *La culture poétique de Maïakovski* de N. Khardjiev et V. Trenine.

influences de différents mouvements et différentes cultures (dont la culture numérique) sont innombrables pour ces artistes. En effet la majorité des artistes étant autodidacte, le street art se développant dans la rue et hors des institutions c'est un mouvement difficile à cerner. Comment définir un courant artistiques n'ayant ni école, ni réelle tendance stylistique ? Il existe autant d'influences artistiques et culturelles que d'artistes créant dans nos rues.

Durant les années 1960, une autre forme d'art se développe partout dans le monde : l'art numérique. Appelée à ses débuts *computer art*<sup>20</sup> ou art électronique, les différentes avancées technologiques vont permettre à cet art d'évoluer rapidement et surtout de s'inscrire dans la création d'une nouvelle contre-culture totalement virtuelle. Ainsi l'art va se nourrir du numérique, ou plutôt, un art va se développer dans le monde numérique. Les nouvelles interactions possibles entre les machines et le sujet humain, la puissance de calcul des ordinateurs toujours croissante, les nouveaux logiciels et nouvelles machines vont permettre d'élargir les champs d'actions de l'art numérique. Du Net.art<sup>21</sup> à l'art génératif<sup>22</sup> ou encore à la réalité virtuelle<sup>23</sup>, le numérique s'étend à de nombreux domaines artistiques. Ces pratiques multiples interviennent dans de nombreux arts, que ce soit dans les arts plastiques, la photographie, la danse, le théâtre ou encore le cinéma. Toute cette culture qui se développe en parallèle des arts traditionnels reste tout de même, comme pour le street art, lié à ces derniers. Ainsi dans le n.29 de la revue *Artpress*<sup>24</sup>, les différents auteurs se questionnent sur la place qu'à le numérique dans l'art et dans l'histoire de l'art car l'intervention numérique est maintenant omniprésente. Alors que l'art numérique et ses pionniers ont commencé à s'exprimer hors des circuits artistiques à l'origine, se situaient plus du côté de la recherche, on assiste de nos jours à une institutionnalisation de l'art numérique et surtout à sa démocratisation.

---

20 La production d'œuvres numériques était à l'origine quasiment exclusivement réalisées à l'aide d'ordinateurs.

21 Désigne les œuvres interactives créées par, pour et avec le réseau internet. Ce terme de Net.art est inventé par Pit Schultz en 1995.

22 Les œuvres d'art génératif se basent sur des algorithmes pour se générer seuls.

23 La réalité virtuelle est une simulation immersive créée de manière informatique. Elle retranscrit des éléments visuels et sonores, réels ou imaginés.

24 « L'art numérique », *Artpress*, n.29, mai 2013.



Illustration 1 - Net.art par Olia Lialina

En effet, à côté de cette pratique artistique, c'est tout une culture qui voit le jour, porté par une génération élevée au numérique et baignant dans internet. Le World Wide Web permet de diffuser tout ce que l'on souhaite à qui l'on souhaite. C'est justement grâce à internet que s'est créé une culture du numérique. Dans cet espace virtuel, des codes sont définis sur les moyens de communiquer, de partager, de rechercher, et des incontournables vont se détacher. Que ce soit du Gif,<sup>25</sup> à l'origine simple format de partage d'image, c'est devenu un véritable moyen de communiquer, de partager sur la toile grâce à ses images animées. Il est devenu le format phare de la toile. De même pour les montages créés grâce au logiciel Photoshop<sup>26</sup> qu'il est courant de voir défiler sur de nombreux réseaux sociaux, tout comme les mèmes<sup>27</sup> ou autres images, qui restent des créations numériques le plus souvent amateurs.

## 2. Droit d'auteur et anonymat, suivi et reconnaissance des œuvres

Le développement du street art et de l'art numérique hors des institutions mène à un problème majeur concernant la reconnaissance des œuvres et des artistes. Il est parfois très difficile de tracer l'origine d'une production et donc ces artistes semblent s'affranchir du droit d'auteur pourtant omniprésent dans le circuit mercantile classique de l'art. Le droit d'auteur naît à partir de la création de l'œuvre sans

---

25 Le Graphic Interchange Format est un format d'image numérique. Créé par Steve Whiltie, il deviendra populaire sur le web dans les années 1990 pour ses effets d'animation.

26 Photoshop est un logiciel de la suite Adobe permettant la retouche et le traitement d'images et photographies.

27 Anglicisme venant d'*Internet meme*, servant à décrire un élément ou phénomène repris et cloné en masse sur internet.

aucune formalité.

Le droit d'auteur, qui porte sur les œuvres de l'esprit (écrits, photos, partitions, logiciels, etc.), confère à l'auteur un droit de propriété exclusif sur sa création, aussi bien en matière de droits moraux (divulcation, par exemple) que patrimoniaux (droit d'exploitation de l'œuvre : représentation, reproduction ou adaptation). Si le droit d'auteur s'applique dès la naissance de l'œuvre, la protection qu'il apporte suppose d'en prouver l'existence.<sup>28</sup>

C'est justement cette idée de prouver l'existence qui pose problème. Les artistes pratiquant le street art le font de nos jours de manière anonyme. Cela est en premier lieu dû au fait que leur pratique est illégale mais également car cela fait parti de leurs codes et de leur culture. Dès le début du street art et du graffiti, les artistes ne se présentent pas et ne signent pas leurs œuvres de leur nom mais de leur « blaze »<sup>29</sup>. Apposer son « blaze » c'est d'ailleurs l'objectif principal des graffeurs et tagueurs. Ils cherchent ainsi à être le plus présent possible dans la ville et dans les lieux les plus improbables. De cette manière ils marquent en quelque sorte leur territoire, ils revendiquent leur place dans ce monde et aux yeux des autres artistes. Il y a une certaine non-sens entre d'un côté, cette recherche de reconnaissance et le fait de le faire de façon anonyme, de se cacher. Ils cherchent à laisser une trace sur les murs et dans les mémoires mais tout en se fondant dans la masse. Le message s'adresse essentiellement aux membres de leur communauté et non au reste du monde, ils marquent leur territoire aux yeux de leurs pairs. On retrouve ici le principe de la « *battle* » cher au Hip-Hop, ces combats de danse à l'origine réservés aux initiés dans lesquels deux danseurs ou deux crews cherchent à montrer leur supériorité. Le « blaze » est donc le plus souvent le seul moyen d'identifier ces artistes et leurs œuvres. Il est également difficile de dater une œuvre. La seule personne connaissant la date exacte de création d'une œuvre et l'identité de l'artiste est l'artiste lui-même qui va souvent photographier et immortaliser son travail afin d'en conserver une trace avant qu'il ne disparaisse.

Cette culture de l'anonymat se retrouve également lors de l'installation des

---

28 Définition tirée du site du Service Public . Disponible sur : <https://www.service-public.fr/professionnels-entreprises/vosdroits/F23431> [Consulté le 15 janvier 2017]

29 Un « blaze » est le nom que l'artiste se donne, souvent en lien avec son nom ou ses origines il est aussi choisit en fonction de l'harmonie des lettres.



œuvres. Les artistes vont le plus souvent essayé d'agir le plus discrètement possible mais également en se camouflant, avec des capuches, des foulards ou parfois même des masques pour conserver à tout prix un anonymat physique. C'est d'ailleurs à cause ou grâce à cet anonymat que se créent des légendes entourant des artistes. C'est notamment le cas de l'un des artistes urbains les plus connus de nos jours : Banksy. L'homme d'origine britannique est actif dans le milieu de l'art urbain depuis la fin des années 1990, cependant son identité reste un mystère total. Ses œuvres sont reconnues dans le monde entier, elles sont largement étudiées, commentées et partagées dans les médias et sur les réseaux sociaux, et peuvent valoir plusieurs centaines de milliers d'euros. Chacune de ses nouvelles œuvres est un événement. Artiste engagé, ses productions sont des pochoirs emplies de messages emprunt d'humour, de politique et de poésie.

Alors que l'artiste n'est pas connu publiquement, ses œuvres sont tout de même victimes de spéculations, la notoriété du « blaze » de l'artiste suffisant à en faire un chef d'œuvre. L'engouement autour des œuvres de Banksy est révélateur de la place que prend l'art urbain désormais. Les artistes sont reconnus, leurs œuvres sont même parfois protégées. C'est le cas des œuvres de Banksy. Fin décembre 2015, l'artiste intervient à Calais<sup>30</sup> en réalisant trois œuvres au pochoir :

-La première se trouve à l'entrée de la jungle de Calais et représente un migrant sous les traits de Steve Jobs. Il rappelle ainsi que cette icône du monde occidental était issue d'une famille de migrants et interpelle sur le sort réservé à ceux présents dans la jungle.

-La seconde se situe dans le centre de Calais, une œuvre reprend le célèbre tableau de Théodore Géricault *le Radeau de la Méduse*. Ici les naufragés sont des migrants échoués en Méditerranée faisant signe à un ferry passant au loin, indifférent.

-Le dernier situé en bord de plage représente un enfant avec un bagage, regardant vers l'Angleterre avec une longue vue sur laquelle se tient un rapace menaçant.

Malgré le côté critique de ces œuvres, elles sont maintenant choyées. La ville de Calais a fait installer des plaques vitrées afin de laisser les œuvres visible et de les protéger des détériorations quitte à amenuiser le message de l'artiste. On peut ainsi garder une trace de ces œuvres éphémères, du passage d'un artiste.

---

30 La ville de Calais accueille alors un campement illégal de migrants et de réfugiés installés sur La Lande, ou plus couramment nommée « La Jungle de Calais » au début des années 2000 qui va voir sa population fortement grossir suite à la crise migratoire des années 2010 en Europe.



*Illustration 2 - L'enfant et le rapace.*



*Illustration 3 - Le radeau.*



*Illustration 4 - Steve Jobs.*

Cependant, cette reconnaissance n'est pas forcément bénéfique pour ces artistes car elle menace l'anonymat qui leur tient tant à cœur. Depuis de nombreuses années de nombreuses spéculations tournent autour de l'identité de Banksy et cela est en partie dû aux nouvelles technologies. En effet en 2013 un fan pense l'avoir pris en photo, en 2016 des chercheurs de l'Université Queen Mary ont utilisé des méthodes de criminologie habituellement destinées à la police scientifique pour déterminer que l'artiste s'appellerait Robin Gunningham<sup>31</sup>. Certains utilisent les caméras de surveillance, d'autres se basent sur les villes où apparaissent les œuvres qui coïncident avec une tournée du groupe Massive Attack<sup>32</sup> pour affirmer que Banksy serait Robert Del Naja, ami de Banksy et ancien graffeur dans les années 1980, le leader du groupe et l'artiste étant tout les deux originaires de Bristol. L'acharnement du public à connaître l'identité des artistes menacent parfois le besoin d'anonymat de ceux-ci.

Cette politique de recensement des œuvres et de traçabilité se retrouve facilitée grâce aux nouveaux outils numériques et plus particulièrement grâce au web, nous reviendrons sur ce point plus tard. Même si le web est un espace extrêmement vaste et libre, il n'est pas moins régi par des règles en ce qui concerne les œuvres qu'elles soient numériques ou d'une toute autre nature. Chaque texte, chaque photo est soumise à un droit de propriété, on parle généralement sur le web de copyright<sup>33</sup>. Le copyright se rapproche sensiblement du droit d'auteur que nous connaissons dans nos pays de droit civil et s'applique de facto à tous les éléments présents sur Internet bien que l'accès soit le plus souvent libre et gratuit sans mention particulière. C'est

31 Il ne s'agit que d'une hypothèse toujours invérifiable à ce jour.

32 Massive Attack est un groupe de trip hop britannique formé en 1988 à Bristol.

33 Le copyright est, dans les pays de *common law*, le droit que se réserve un auteur ou son cessionnaire pour protéger l'exploitation d'une œuvre de l'esprit originale, souvent indiqué par le symbole ©.

d'ailleurs cette accessibilité gratuite et facile qui rend le traçage et la reconnaissance d'œuvres assez compliquées sur internet. Outre des œuvres originales postées par son créateur, il est possible d'en retrouver des dizaines de reproductions, d'images repostées, modifiée qui n'indiquent ni la provenance, ni l'auteur original de l'œuvre. Les œuvres se baladent sur une toile immense sans que les artistes puissent en vérifier le trajet, sans vérifier les usages qui sont fait de leurs œuvres. C'est ainsi que des artistes ou même des particuliers se retrouvent à voir leurs images, leurs textes ou toute autre production utilisés de manière promotionnelle, mercantile, publicitaire ou même détournée sans leur accord, devant donc alors avoir recours à la justice. Ces œuvres via leurs parcours tortueux et non suivies sont devenues des œuvres anonymes, plagiées. Comme pour le street art il est parfois difficile d'identifier et de contrôler la diffusion d'une œuvre mais surtout des informations la concernant, permettant de respecter le statut de l'artiste et son travail.

Cette notion de copyright peut même sembler datée et dépassée. L'avènement des outils numériques et des nouvelles technologies ont vu se développer une nouvelle manière de penser l'œuvre et surtout le traitement juridique qu'on lui réserve. Laisser aux mains de tous dans un espace public, l'auteur autorise d'autres utilisateurs à modifier son travail. Il s'agit de la notion de copyleft, aussi parfois nommé en français gauche d'auteur en opposition au droit d'auteur. Par ce biais, l'artiste accepte que son travail soit utilisé, étudié, modifié ou diffusé. Mais tout projet issu d'un travail sous copyleft se doit d'être distribué avec les mêmes libertés que l'original. Il s'agit d'un libre échange d'informations et de savoir que l'on va retrouver dans les fablab, des lieux consacrés à la création avec un partage libre d'espaces, de machines et de compétences, libre comme la connaissance. C'est ce propos que développent de nombreux auteurs sous la direction d'Olivier Blondeau et Florent Latrive dans *Libres enfants du savoir numérique, une anthologie du « libre »*<sup>34</sup>. Chaque individu peut apporter sa pierre à l'édifice d'une création, à son niveau. Une œuvre se crée en plusieurs temps, sur plusieurs strates, chacun laisse une trace. Mais cette idée de copyleft reste une utopie face aux besoins mercantiles du marché de l'art et de la législation toujours plus stricte. L'art et les artistes auraient besoin de liberté quand à la manière dont ils souhaitent protéger leur

---

34 BLONDEAU, Olivier, LATRIVE, Florent, *Libres enfants du savoir numérique. Une anthologie du « Libre »*, Paris, Éditions de l'Éclat, 2000.

travail, comme le fait remarquer Emmanuelle Gall : « A terme, une application littérale du copyleft dans l'art, me semble presque aussi absurde que les excès auxquels mènent aujourd'hui l'inflation de législation en matière de droit à l'image. »<sup>35</sup>

### **3. Art accessible mais illégal : du DIY au vandalisme, comment définir l'art ?**

Comme évoqué précédemment, l'essor des outils numériques permet, certes pas toujours de manière légale, de laisser la créativité de chacun s'exprimer. En effet de nos jours, la majorité des foyers est équipé d'un ordinateur plus ou moins puissant mais dans tous les cas capable de faire tourner des logiciels nécessaires à la création numérique. Les outils de création sont accessibles à tous, des logiciels libres, les techniques sont même enseignées dans ces fablab cités précédemment, dans des vidéos de tutoriels sur internet, et autre. Chacun peut décider d'apprendre à utiliser ces outils et de créer ce qu'il appellera une œuvre. Ces nouvelles techniques de créations sont semble-t-il plus facile à appréhender, à comprendre et à maîtriser. Ce postulat est d'autant plus flagrant avec des enfants étant nés et ayant grandi avec ces nouvelles technologies, étant baignés dans le numérique ils les intègrent de manière instinctive. Il n'ont plus besoin de s'entraîner des heures, de prendre des cours avec des professeurs pour produire des œuvres. On retrouve dans cette pratique une idée que beaucoup revendiquent, celle du *Do it yourself* ou DIY. Ce mouvement du « Faire soi-même » a commencé à voir le jour dans les années 1970, mais cette idée est bien plus ancienne surtout dans le monde de l'art. On peut notamment remonter au milieu des années 1910 avec l'avènement de Dada. Ce collectif d'artistes rejette l'art sous toute ses formes, comme le dit Philippe Soupault<sup>36</sup> : « L'Art, ce n'est rien. » Il va même jusqu'à le qualifier de « grande farce ». Alors les dadaïstes vont casser les codes esthétiques, rejeter les matériaux nobles, faire fi du bon goût, ils vont repenser la manière de créer une œuvre loin des techniques traditionnelles.

Dans un entretien accordé à Télérama à l'occasion des 100 ans de la création du dadaïsme, David Dufresne déclare :

---

<sup>35</sup> In *Allotopie / Copyleft*, les Éditions Incertain Sens, Cesson-Sévigné, 2003.

<sup>36</sup> Poète, écrivain et journaliste français, ami de André Breton et Louis Aragon. Dadaïste puis cofondateur du surréalisme. Se référer à *Philippe Soupault* de Béatrice Mousli.

Pourtant, les fondamentaux de Dada irriguent encore toute une forme d'expression prédominante, malgré elle, aujourd'hui : la contre-culture. Bon, évidemment, la contre-culture a été en partie récupérée, et elle presque devenue une marque, hélas ! Mais pour résumer, on peut dire que si toutes les idées de Dada n'ont pas triomphé, elles perdurent un peu partout : dans le *do it yourself*, dans la musique punk, chez les créateurs indépendants de jeux vidéo, dans toutes les nouvelles écritures du web, les codeurs et les designers.<sup>37</sup>

L'idée du *Do it yourself* n'est pas complète si l'on s'arrête ainsi à l'acte de création. D'ailleurs le DIY n'implique pas forcément une œuvre finie. C'est ce que propose Hans Ulrich Obrist<sup>38</sup> avec son projet *Do it*.

*Do it* est l'un de ses premiers projets au long cours, où les artistes élaborent des modes d'emploi que chacun peut interpréter à sa guise dans le cadre d'expositions. L'œuvre se transforme au fur et à mesure de ces interprétations.<sup>39</sup>

L'œuvre peut ne pas être achevée, celle-ci n'existe que si elle est affichée, exposée du moins visible d'un public. Grâce aux outils numériques, le partage et la diffusion des œuvres est grandement simplifié. Plus besoin d'être un artiste reconnu et de dépendre d'un musée, de présenter des



Illustration 5 - Présentation du projet « Do it ».

collections, de chercher des financements pour proposer ses œuvres au monde entier car internet est là et offre un espace ouvert sur le monde parcouru par des milliards de possible visiteurs. Il est d'ailleurs amusant de voir que sur le web, des images ou des vidéos devenues virales vont être vues par beaucoup plus de monde que certaines œuvres d'arts reconnues et exposées depuis des siècles. Il ne s'agit pas

37 Rochette, H. (2016) Dada est partout, vive Dada, *Telerama.fr* [en ligne] 05 février 2016. Disponible sur : <http://www.telerama.fr/scenes/dada-est-partout-vive-dada,137882.php> [Consulté le 19 janvier 2017]

38 Hans-Ulrich Obrist est un commissaire d'exposition Suisse, également critique et historien de l'art.

39 OTTAVI, M., « Hans Ulrich Obrist : Wanted », *Libération*, 21 mai 2013 [En ligne] [http://next.liberation.fr/arts/2013/05/21/hans-ulrich-obrist-wanted\\_899858](http://next.liberation.fr/arts/2013/05/21/hans-ulrich-obrist-wanted_899858) (consulté le 24 avril 2017).

certes d'œuvres d'arts, mais c'est cette proportion à drainer un public plus large et une accessibilité accrue que certains artistes vont chercher.

C'est également une des idées inhérente au street art : l'accessibilité. La rue permet de créer des œuvres qui vivent sans le concours des institutions, des musées, elles sont libérés de ces contraintes pour exister simplement aux yeux de tous, des passants et du public. L'accessibilité dans la manière de diffuser mais aussi dans la manière de créer. Bien que certains artistes peuvent avoir des formations académiques, personne ne leur apprend réellement le street art. Graffeurs et tagueurs apprennent à manier la bombe seuls, c'est un regard, un état d'esprit que chacun se forge toujours dans l'esprit du *Do it yourself*. Ainsi, n'importe qui avec un simple marqueur peut aller imposer ses inscriptions sur un mur et déclarer qu'il s'agit d'une œuvre, mais cela suffit-il à en faire de l'art ? Cette accessibilité n'est pas que bénéfique, n'importe qui peut donc déclarer que sa production est une œuvre. Or un jeune détournant un travail ou créant un montage en utilisant une image trouvée sur le web mais protégée par un copyright est alors hors-la-loi de même qu'un jeune vandalisant un mur pour apposer son « blaze ». Le vandalisme fait partie intégrante du street art, certains pratiquant ne parlant pas d'aller créer ou peindre mais bien d'aller vandaliser. Le terme n'a pas pour eux un sens négatif, il décrit leur pratique et le fait de vandaliser est totalement compris et intégré par les initiés à cette forme d'art. Le vandalisme désigne toute action visant à détruire ou dégrader des biens qu'ils soient publics ou privés, cependant ce terme ne semble pas s'appliquer à toutes les pratiques liées au street art, loin de là. Les artistes ne vont pas détruire des bâtiments ou des biens publics, ils vont laisser une trace de leur passage. On parle d'ailleurs de vandalisme lorsque la trace laissée par l'individu, ou dans notre cas l'artiste, est irréversible. Ainsi des graffeurs ou tagueurs utilisant bombes aérosols et peinture vandaliseraient là où un artiste faisant de l'affichage ou utilisant des matériaux délébiles comme David Zinn et ses œuvres réalisées à la craie ne dégraderaient pas l'espace urbain.

Le vandalisme serait donc étroitement lié à la pratique du street-art, toujours sur le fil de la légalité. Cependant avec une pratique de plus en plus présente, les officiels de l'art, les musées et galéristes s'intéressent aux œuvres de street-art, l'aspect vandale de l'œuvre répondant à une idée du cool et de l'underground qui

attire. Mais en mêlant ainsi l'officiel et le street art, le statut juridique de ces œuvres devient d'autant plus difficile à cerner. Pourquoi une œuvre serait-elle légitime sur les murs d'une galerie et non sur les murs d'une rue ? Outre l'aspect juridique c'est un questionnement autour de l'art en lui même que pose cette pratique. Le street art étant né dans les rues et n'ayant pas de cadre précis, personne ne peut décider qu'une œuvre est de l'art ou ne l'est pas. Sur quelles critères se baser pour juger cette pratique ? L'aspect esthétique d'une œuvre ? La réalisation et l'aspect technique d'une réalisation ? Ou alors sur l'engagement et le message de l'artiste ? Dans ces questions le street art est donc proche de l'art contemporain qui s'est glissé dans la brèche ouverte par Marcel Duchamp pour se libérer et proposer une nouvelle expérimentation de l'art libérée des contraintes classiques de représentation des beaux-arts. L'art est alors disloqué et éparpillé en de nombreuses pratiques plus ou moins compréhensibles, plus ou moins appréciées. Il en est de même pour le street art qui d'après Brassai est un « art bâtard » aux techniques et aux pratiques multiples et disloquées, aux influences diverses et aux délimitations très floues voire inexistantes. Il semble alors justifié de suivre la pensée de Christophe Genin :

la question n'est donc pas de savoir si telle chose est ou n'est pas de l'art, comme si cela était une région du monde particulière à laquelle elle appartiendrait ou non, mais si elle fait fonction d'art pour une société donnée, c'est-à-dire si elle concilie l'idée d'un rassemblement possible et d'un agrément partagé, et comment elle est reconnue comme art (la question de l'artification) selon ce qu'une époque donnée attend de l'art.<sup>40</sup>

Le street art tout comme l'art numérique se sont certes à leurs débuts développés dans des sphères restreintes mais sont maintenant de plus en plus reconnus et acceptés. Bien que toutes les pratiques ne peuvent être considérés comme un geste artistique, tout comme un dessin d'enfant à la peinture à l'huile ne sera pas automatiquement une œuvre d'art, le street ainsi que l'art numérique sont aujourd'hui reconnus comme art par les initiés, mais également par les institutions et le grand public tel un accord tacite qui se serait écrit avec le temps.

---

40 GENIN, C., *Le street art au tournant : reconnaissance d'un genre*, Paris, Les Impressions Nouvelles, 2016, p.29-30.

## B. Quelle place pour cet art ?

### 1. Vers une démocratisation et une légitimation

Le street art bien qu'illégal est de plus en plus intégré à notre quotidien, toléré voir même apprécié. Après une émergence rapide aux États-Unis dans les années 1960, le street art va très vite se répandre dans le monde entier et de manière extrêmement rapide. Dès les années 1970 la ville de New-York est saturé de graffitis et différents tags. En Europe on peut dès 1968 voir en France l'apparition d'un graffiti revendicatif lié à la révolte de mai à juin<sup>41</sup> ou même les interventions d'artistes isolés à l'image de Zloty dès 1963. Il faudra cependant attendre les années 1980 pour que le mouvement s'ancre réellement sur les murs de nos villes et s'installe définitivement en Europe. Il ne s'est donc déroulé qu'une vingtaine d'années entre l'émergence du street art et sa déferlante, son expansion facilité par les médias de l'époque faisant des sujets sur ce nouveau phénomène. Il s'agit d'un véritable raz de marée qui s'impose à toute la population.

On peut remarquer qu'après des débuts difficiles et un accueil mitigé notamment par les municipalités et les particuliers, le street art est aujourd'hui de plus en plus accepté. Toute personne se baladant en ville est maintenant coutumière de ces dessins, de ces mots ou de ces œuvres qu'il peut retrouver partout. On les aperçoit dans chaque ville, au bord des routes parfois même jusque dans la campagne, ils font maintenant partie intégrante du paysage urbain. On arrive également de nos jours à une génération qui n'a pas vécu l'émergence du street art mais qui l'a toujours connu. Il est alors plus simple pour eux de comprendre les codes d'une pratique artistique déjà installée et considérée comme telle, qu'ils l'apprécient ou non, qu'ils soient pour ou non. Il n'est d'ailleurs pas rare de voir des personnes photographiant certaines œuvres, certains pans de murs où s'affichent de nombreux tags, des affichages, collages ou autres œuvres dans le but d'en garder une trace, un souvenir, tout comme quelqu'un photographierait une œuvre dans un musée ou simplement quelque chose d'inhabituel, d'insolite, qui marque leur œil et leur esprit. Certains passants sont même à la recherche d'œuvre de street art et

---

41 Mai 68 désigne une période de grèves générales et sauvages initiés par la jeunesse étudiante qui gagne ensuite la majorité des catégories de population.



certaines municipalités vont les aider à cela. En effet, preuve de la grande démocratisation du graffiti et du street art, il n'est pas rare aujourd'hui de voir des villes, des offices du tourisme ou même des organisateurs privés organiser des tours permettant de découvrir le paysage urbain local. La multiplicité de ces visites démontrent bien dans un premier temps l'intérêt du spectateur pour le street art, mais également la tolérance des autorités qui s'est installée envers les artistes. Cette ouverture n'est bien évidemment pas totale et l'appréciation de chacun est différentes suivant des critères qui lui sont propres. La plupart des riverains vont être capables d'apprécier une œuvre de street art lorsque celle-ci a une portée esthétique, il est cependant beaucoup plus difficile d'imaginer un habitant apprécier que la porte de son garage, de son immeuble, ou que sa cours, son parking soient recouverts par des *writers* qui viennent apposer leur « blaze ». Le street art ne dérange pas tant que le support ne touche effectivement pas quelque chose qui nous appartient. La ville nettoie les murs et impasses qui sont ainsi tagués, les riverains vont également parfois repeindre ou nettoyer des graffitis apparaissant sur leurs murs en se basant seulement sur le jugement subjectif d'une personne, qui plus est est le plus souvent étrangère au monde du street art.

L'omniprésence du street art a mené à une sorte d'acceptation auprès du grand public, sans pour autant parler pour le moment de reconnaissance, et a ouvert les yeux aux municipalités qui vont maintenant parfois faire appel à des artistes urbains pour décorer des murs ou façades d'immeubles d'œuvres gigantesques, des municipalités qui vont aujourd'hui laisser des espaces d'expression aux street artistes. Peut-on alors justement penser que l'art numérique a bénéficié également de la croissance en flèche des nouvelles technologies et outils numériques pour s'imposer un peu plus aux yeux de tous ? En effet, les nouvelles technologies et les appareils numériques ont eux aussi pris une place importante dans notre vie de tous les jours, si ce n'est indispensable. Alors que nous croisons le street art de temps à autre au détour d'une rue, nous vivons totalement avec le numérique. Il semble donc logique que, tout comme le numérique a pris place dans nos vie, l'art numérique qui en découle ai lui aussi profité de cette porte pour s'installer et devenir omniprésent. Il sort alors du cadre universitaire et de recherche où il a vu le jour dans les années 1960 pour s'imposer dans les musées, dans les festivals, dans des événements de toutes sortes. L'art numérique est plus facile à accepter pour une simple raison, il est

le plus souvent légal et beaucoup plus simple à appréhender. Il va alors rapidement s'intégrer au monde de l'art, contrairement au street art qui va avoir plus de mal à quitter la rue, et les artistes vont se saisir de ces nouvelles technologies pour faire évoluer leur pratique. Alors que tout l'univers du street art peut être flou pour des spectateurs, même pour ceux qui l'apprécient, l'art numérique peut parfois prendre vie grâce à un simple ordinateur ou des outils que les spectateurs connaissent et maîtrisent parfois. L'art numérique est également plus accessible de par sa forme. En effet de nombreuses œuvres numériques de nos jours jouent sur le principe d'interactivité entre l'homme et la machine, entre le spectateur et l'œuvre. Ainsi même si le spectateur ne participe pas à la création de l'objet en lui-même il devient tout de même acteur de l'œuvre, il participe à son fonctionnement et au rendu de cette dernière. L'œuvre paraît de suite plus accessible, un véritable lien se crée, le spectateur joue avec l'œuvre et se l'approprie.

L'art numérique est également devenu un art indépendant. Bien que né de recherches et d'expérimentations quasi scientifiques, l'art numérique est sorti de sa sphère pour s'exposer au grand public sous des formes plus accessibles et se développer en lien avec d'autres formes d'art. De la photographie à la peinture en passant par le théâtre, la danse ou encore la sculpture, de nombreuses œuvres d'art pourraient aujourd'hui être qualifiées de numériques car, consciemment ou non, elles utilisent dans leur processus de création des technologies numériques. On ne qualifie pas pour autant n'importe quelle œuvre de numérique. En effet, on ne peut pas dire qu'un photographe utilisant un appareil photo numérique et retouchant ensuite ses photos à l'aide d'un ordinateur réalise une photographie ou une œuvre numérique bien qu'il use des outils du numérique. Pour qu'une œuvre soit numérique il faut que cet outil soit au centre de la création, comme un fil conducteur, qu'elle soit essentielle à la compréhension et à la réflexion autour de l'œuvre. Le fait que l'art numérique touche ainsi à plusieurs autres formes artistiques le rend tout de suite plus accessible. Un spectateur se trouvant face à une œuvre numérique pourra ainsi retrouver des codes qu'il connaît déjà, l'œuvre ne lui sera pas totalement inconnue. On retrouve ainsi de multiples exemples en danse. De nombreux spectacles sont aujourd'hui pensés en terme d'interactivité entre le danseur et des écrans numériques, des projections, du mapping. Cette performance reste avant tout une chorégraphie comme le spectateur la connaît mais augmentée, le corps et le

mouvement sont mis en valeurs grâce aux outils numériques. Le spectateur peut de cette manière mieux appréhender les œuvres numériques car liées à des arts qu'il connaît déjà. Quelle place alors pour ces arts dans le champs de l'art contemporain auquel il se mêlent de plus en plus ? Ces arts qui étaient à l'origine hors du système s'avèrent au final s'y intégrer de plus en plus. Ainsi dans l'ouvrage *Underground doesn't exist anymore*, l'artiste André<sup>42</sup> déclare : « Disons que l'*underground* à tout prix de veut plus rien dire. »<sup>43</sup> Ceux qui étaient les *outsiders* de l'art sont maintenant acceptés et s'adaptent à ces nouveaux cadres qui se présentent à eux.

## 2. Rues ou Musées ? L'importance du lieu

Au street art est lié un élément clé : la ville. Le mouvement se développe au cœur de celles-ci, dans leurs rues, sur leurs bâtiments et leurs transports en commun, dans de discrètes ruelles ou sur de grandes façades d'immeubles mais avec cette démocratisation dont nous parlions dans la partie précédente, une question se pose : le street art a-t-il sa place dans les musées ? En effet, la rue joue un rôle central dans la culture du street art mais également dans la vie urbaine en général. C'est un lieu de vie, de rencontre mais également de débat qui est chargé de symbolique. Si la ville est le support de l'activité humaine, ses rues sont l'espace de l'expression de cette activité. En effet chaque habitant se sert plus ou moins des rues. Que ce soit simplement une question de déplacement en tant que piéton, cycliste ou automobiliste, que ce soit en tant que touriste flânant à la recherche de découvertes ou même en tant qu'élue municipal devant gérer les rues ou qu'un commerçant qui participe à l'image de celles-ci, les rues sont à usages multiples. C'est un espace central de la vie en collectivité qu'il faut valoriser, qui est même parfois sacralisé. L'exemple le plus évident est celui d'Athènes, considéré comme la première citée à fonctionner sous le système d'une démocratie directe dans laquelle la rue et la place publique plus largement ont une place centrale. Il s'agit de l'agora qui est un espace extérieur dans la ville qui constitue le centre de la vie public. Lieu de marché, lieu de commerce mais également lieu des affaires de la cité, tous les débats citoyens et les réunions entre citoyens libres avaient donc lieux sur cette place. Dès les débuts

42 André Saraiva est un artiste venant du graffiti pratiquant sous le nom de André, d'origine portugaise et né en Suède, il est le créateur du personnage *Monsieur A*. Se référer à *Street logos* de Tristan Manco.

43 Lek, Sowat, VITRANI, Hugo, *Undergrounf doesn't exist anymore*, Paris, Manuella, 2016, p.22.

de la démocratie, le peuple s'exprime donc dans la rue. Le terme « agora » s'est aujourd'hui élargi et peut également désigner un espace piétonnier ouvert ou même un espace de discussion réel ou virtuel. Cependant, beaucoup pensent que l'utilité première de la rue en tant qu'espace de rencontre publique se perd de plus en plus, les rues ne sont plus pensées comme des lieux de vie mais simplement des axes de circulations, le plus souvent pensées pour les voitures et les différents transports ou chacun devient anonyme. De même dans les centres de grandes villes où, bien que piéton, les espaces publics semblent seulement répondre à des critères de consommation à l'image des magasins qui occupent la majorité des rez-de-chaussée.

C'est ce que cherchent à modifier la plupart des artistes urbains. Pour eux, la ville est et reste un espace public populaire, un espace de vie, de partage qui doit revenir au peuple. Mais au delà de ces usages déjà connus, ils cherchent à lui donner une nouvelle dimension. La rue prend des formes multiples et répond à de nombreuses fonctions spécifiques pour un individu ou un groupe. Au milieu de ces usages, les artistes vont tenter de donner une nouvelle dimension à cet espace public, d'offrir aux passants un nouveau regard, une nouvelle perception de ce qui les entoure. Ils vont ainsi avec leurs œuvres offrir un peu de poésie ou de beauté à des espaces souvent ternes, pensés pour le pratique, l'utile mais non pour le plaisir. Les artistes vont également s'appropriier l'espace public comme lieu de contestation. Nous évoquons Mai 1968 et la révolte qui gagne la France, avec elle les murs se parent de tags revendicatif et d'affiches. Ces jeunes utilisaient les murs pour faire valoir leurs droits, certains street artistes vont encore aujourd'hui utiliser ces murs pour contester et dénoncer. Dans des rues pensées principalement comme lieux de passage et de commerce, ils entendent faire de nouveau entendre leurs voix, comme à l'époque Athénienne lorsque les discussions propres à la cité avaient lieu dans la rue et avec le peuple. Yvan Tessier dresse dans son ouvrage *Les murs révoltés* une liste de thèmes récurrents parmi lesquels « l'argent roi », « l'exclusion sociale », « le tout-consommer », « le règne des écrans » ou encore « la planète en danger ». Pour Yvan Tessier : «... le street art est forcément un art politique. Il s'apparenterait même à un acte subversif, à une révolte contre la fabrique de la ville, contre son quadrillage par la publicité, la signalétique, la surveillance ou la propriété privée. »<sup>44</sup>

---

44 TESSIER, Yvan, *Les murs révoltés. Quand le street art parle social et politique*, Paris, Gallimard, 2015, p.8.

Pour lui :

Cette image d'un art révolté, d'un art « manifeste », semble d'abord tenir pour bonne part au contexte où se déploie ce mode d'expression : la ville est en effet le lieu où siège le pouvoir [...] la rue est un espace politique (c'est le siège des institutions, mais aussi de l'émeute et des barricades, or l'art urbain naît dans la rue, donc il est un art politique.<sup>45</sup>



Illustration 6 - Travail de Zenit, extrait de *Les murs révoltés*

Alors que certains politiques déclarent de nos jours que « la démocratie ce n'est pas la rue ! »<sup>46</sup>, le street art tend à rappeler que la démocratie c'est le peuple et que depuis longtemps il s'exprime dans et par la rue. Bien que le street art ne soit pas représentatif de la démocratie car sa pratique étant individualiste et illégale, il porte cette revendication de la rue populaire. Il y a donc toute cette symbolique de la ville liée à la pratique des artistes urbains. Le lieu a donc son importance dans la réalisation des artistes, non seulement en tant qu'espace public mais plus encore l'artiste va parfois penser l'œuvre en fonction d'un emplacement particulier. Alors que les *writers* vont apposer tags et graffiti de manière spontanée dans le but d'envahir la ville, d'autres artistes vont créer une œuvre unique en fonction du lieu. Ils vont produire un travail *in situ* qui se fond dans le décor, qui s'intègre directement à un lieu précis. L'œuvre n'en devient que plus unique, singulière et

45 Ibid.

46 ALEMAGNA L. « Valls : « La démocratie ce n'est pas la rue ! La démocratie c'est le vote ! » », *Liberation* [En ligne] [http://www.liberation.fr/france/2016/06/08/valls-la-democratie-ce-n-est-pas-la-rue-la-democratie-c-est-le-vote\\_1458282](http://www.liberation.fr/france/2016/06/08/valls-la-democratie-ce-n-est-pas-la-rue-la-democratie-c-est-le-vote_1458282) (consulté le 06 février 2017)

prend sens grâce à l'emplacement. La rue c'est aussi offrir des œuvres. En effet contrairement aux musées, l'art urbain propose une création spontanée et gratuite bien qu'éphémère.

Alors que le street art commence à s'imposer comme une forme d'art incontournable, il est de plus en plus courant de voir des expositions et des événements consacrés à l'art urbain. On a d'ailleurs pu assister à l'ouverture en août 2016 de Art 42 qui se décrit comme le premier musée gratuit entièrement consacré à l'art urbain en France. Les locaux sont situés à Paris au sein de l'école 42, une formation informatique gratuite et ouverte à tous fondée en 2013 afin de former des développeurs informatiques pour l'industrie numérique. Une école ouverte, pour tous mais le musée consacré au street art est lui plus difficile d'accès. En effet, pour accéder à la collection il faut réserver sur le site internet de l'école sur l'un des créneaux d'ouverture seulement deux jours par semaine. Alors qu'on sait que le street art se voulait être un art accessible, quel intérêt peut-il y avoir à créer des collections de photographies ou d'œuvres originales de street art enfermées et difficilement visibles ? A partir des années 1980 l'art contemporain s'ouvre à l'underground, à toutes ces contre cultures qui émergent donnant par la même occasion ses lettres de noblesse au graffiti, il paraît donc logique que le temps passant l'art urbain quitte la rue pour se rapprocher des musées. Il faudra cependant attendre 2008 pour que le Tate Modern<sup>47</sup> propose la toute première exposition consacrée exclusivement à l'art urbain. Les galéristes, les musées mais également les maisons de vente aux enchères vont donc s'intéresser de plus en plus au street art. On peut penser que les artistes vont avoir tendance à fuir ces institutions qui ne répondent pas vraiment aux codes du street art. Il ne faut cependant pas oublier que certains street artistes ont une formation de praticiens, de peintres, de plasticiens et ne créent pas exclusivement des œuvres pour la rue. Par ailleurs, certains street artistes formés par la rue vont profiter de ce système qui s'offre à eux. Ils peuvent profiter de la visibilité et des financements que peuvent leur apporter ces nouveaux mécènes. Ils ont ainsi la possibilité de créer des œuvres qu'ils n'auraient pas pu réaliser sans ces aides comme par exemple l'artiste JR<sup>48</sup> qui, en mai 2016, intervient

47 Ouvert en mai 2000, le Tate Modern est le musée regroupant la collection nationale d'art moderne et contemporain britannique et international à Londres. Ces collections étaient avant disponibles dans la Tate Gallery.

48 Jean René ou JR est un artiste contemporain français utilisant principalement le collage photographique. Se référer à *JR, l'art peut-il changer le monde ?* de JR, Nato Thompson, Joseph

sur la grande pyramide du Louvre<sup>49</sup> en la faisant disparaître grâce à une anamorphose<sup>50</sup> collée sur la façade la plus photographiée de l'édifice. Grâce à la photographie et au numérique, notamment Photoshop, l'artiste offre une impressionnante illusion d'optique.



*Illustration 7 - Anamorphose de JR au musée du Louvre.*

Mais cela n'aurait pas été possible sans l'autorisation du musée du Louvre ni sans une aide financière. Une reconnaissance pour des artistes férus d'anonymat, des aides d'institutions pour une pratique à l'origine hors système, un marché pour des œuvres à l'origine gratuite. Le street art est-il incompatible avec les musées ? Perd-il son essence en se mêlant ainsi aux institutions ? Pour l'artiste André : « ça a toujours été une fausse question »<sup>51</sup>. Il déclare :

Bien avant nous, les pionniers américains peignaient des métros et des toiles. C'est dans la nature humaine de vouloir laisser une trace [...] L'essence même du graffiti est lié à son aspect éphémère, mais nous voulons tous laisser notre marque. Lorsque j'étais gamin, je m'en foutait que ma peinture survive. Déjà si je peignais un mur et qu'il restait six mois, c'était une éternité. Avec l'évolution, beaucoup sont passés à un travail d'atelier plus poussé, c'est logique.<sup>52</sup>

---

Remnant et Marc Azoulay.

49 La pyramide du Louvre est une œuvre de l'artiste américain Ieoh Ming Pei. Constituée de verre et de métal, elle trône au milieu de la cour Napoléon et sert d'entrée vers le hall d'accueil du musée du Louvre à Paris.

50 Une anamorphose est une œuvre dont les formes sont distordues. Ainsi l'œuvre ne prend sa configuration véritable qu'en étant regardée sous un angle particulier ou à l'aide de miroirs cylindrique, coniques, etc.

51 Lek, Sowat, VITRANI, Hugo, *Underground doesn't exist anymore*, Paris, Manuella, 2016, p.21.

52 Ibid.

### 3. Un art accessible à tous, l'opportunité numérique.

Le street art est donc un art populaire, un art avant tout de la rue qui se veut accessible à tous. En s'affichant dans les rues ainsi, le public cherche un autre public que celui qu'on peut croiser dans les galeries, un public éminemment plus large. La rue permet de toucher consciemment ou non un public lambda, monsieur ou madame tout le monde qui va au boulot, un enfant qui se promène et ce de toutes les classes sociales. L'accessibilité et la liberté au centre de la pratique, quitte à risquer de se faire arrêter ou de voir son œuvre disparaître au bout de quelques heures. Bien qu'à l'époque déjà, certains tentaient de garder une trace. C'est le cas dès le début du XVIII<sup>ème</sup> siècle comme le relève Johannes Stahl. Il nous parle d'un certain Hurlo Thumbo qui a collectionné de nombreux graffitis trouvés dans les toilettes pour en faire un recueil qu'il publie en 1731. Nous sommes bien loin des œuvres actuelles et des techniques de nos jours mais son travail de collectionneur se rapproche de ce que nous pouvons voir de actuellement. Il n'est d'ailleurs pas anodin de constater que l'homme publie cet ouvrage sous un pseudonyme afin de conserver son anonymat comme nos artistes actuels. Il n'avait à l'origine qu'un seul but « faire passer ces « inscriptions » à la postérité : « *handing them to Posterity* »<sup>53</sup>. Cela est devenu de aujourd'hui beaucoup plus courant et plus facile. Tout d'abord grâce à l'invention de l'appareil photographique. Mieux que de garder une trace de l'œuvre, il permet de garder une image, une représentation précise de l'œuvre à un instant T.

En France, un artiste va utiliser ainsi cette technologie afin de documenter la ville mais également l'art urbain et ses prémisses à Paris. Il s'agit de Brassai. L'homme d'origine hongroise arrive à Paris en 1903 alors qu'il n'a que 4 ans. Il partira par la suite étudier à Budapest, puis à Berlin avant de revenir en 1924 à Paris. Une ville qui le fascine. L'homme est connu pour son travail en tant que journaliste et surtout de photographe. En effet il capture comme personne la vie parisienne de l'époque. Il multiplie les casquettes étant également peintre, sculpteur et dessinateur, il côtoie de grands artistes tel que Pablo Picasso, Salvador Dalí ou encore Alberto Giacometti. Brassai est ce citoyen lambda, qui se balade et erre dans

---

53 STAHL, Johannes, *Street Art*, Potsdam, H.F. Ullman, 2012, p.24.



les rues, la nuit, sans but mais avec un objectif : traduire avec des images ce qui fait la ville, ce qui fait son charme, ce qui l'interpelle. Et avec ce travail de découverte de la ville, il va être l'un des premiers à photographier et collecter les traces laissés par des artistes au cœur de la ville. Il permet ainsi à ces œuvres de vivre un peu plus longtemps à travers ses clichés. Il s'agit pour l'époque de dessins, de gravures et gribouillages qui sont bien loin des graffitis, tags et autres œuvres que nous pouvons voir aujourd'hui.



*Illustration 8 - Photographie de Brassai.*

Pour autant, Brassai voit déjà à l'époque dans ces œuvres un objet d'étude sociologique, ces symboles sont révélateurs d'une époque, de la ville, d'une expression populaire. Il déclare en 1958 : « Avec le langage du mur, nous avons affaire non seulement à un important fait social, jamais encore étudié, mais aussi à une des plus fortes et plus authentiques expressions de l'art »<sup>54</sup> C'est grâce à la photographie que l'étude de ces œuvres est possible, ou du moins simplifiée. Le travail de Brassai a d'ailleurs fait l'objet d'une exposition tournant autour de sa série *Graffiti*. Cette dernière intitulée *Brassai. Graffiti : le langage du mur* a pris place dans le Galerie de photographies du Centre national d'art et de culture Georges Pompidou à Paris.

---

54 « Les graffitis de Brassai exposés au centre Pompidou », *Le Monde* [en ligne]  
[http://www.lemonde.fr/arts/portfolio/2017/01/20/les-graffitis-de-brassai-exposes-au-centre-pompidou\\_5065802\\_1655012.html](http://www.lemonde.fr/arts/portfolio/2017/01/20/les-graffitis-de-brassai-exposes-au-centre-pompidou_5065802_1655012.html) (consulté le 03 février 2017)



Illustration 9 - Pasolini par Ernest Pignon-Ernest.

D'autres artistes vont par ailleurs utiliser la photographie pour créer. Alors que des pionniers comme Ernest Pignon-Ernest vont utiliser des images peintes ou dessinées, sérigraphiées qu'ils vont venir coller sur les murs des villes, d'autres artistes vont créer leurs œuvres à partir de photographies. L'artiste n'a plus besoin de savoir représenter pour pouvoir s'exprimer, il peut laisser l'appareil capturer ce qu'il souhaite montrer pour ensuite le retravailler et l'offrir au regard de tous. La machine remplace l'homme et effectue le travail de représentation de l'artiste. La pratique ne s'en retrouve que simplifiée pour des personnes n'ayant pas eu de formation artistique. Le développement d'outils technologiques et numériques permet donc de conserver, documenter mais aussi de créer différemment et de diffuser plus largement. En effet l'arrivée du street art dans les musées notamment grâce aux photographies permet d'ouvrir la pratique à tout un pan de la population qui ne se sentait peut-être pas attiré, pas concerné ou qui ne voulait même pas s'intéresser au street art. Le fait qu'il s'agisse d'un art *underground* et illégal peut rebuter mais le découvrir en galerie dans un contexte légal peut créer un lien avec des amateurs d'arts qui se cantonnent à un mode de découverte classique. D'ailleurs lorsqu'on le questionne sur la place, l'aspect de l'*underground* de nos jours, l'artiste répond :

Disons que la recherche de l'*underground* à tout prix ne veut plus rien dire. Tu fais partie à un moment donné de ta vie de quelque chose qui est hors de l'*establishment*. Mode<sup>55</sup> a sûrement en partie raison : tout ce qui est hors circuit aujourd'hui remonte très vite à la lumière du jour avec Internet et les réseaux sociaux.<sup>56</sup>

55 Mode désigne ici l'artiste Mode2. Originaire de l'Île Maurice, il s'agit de l'un des pionniers du graffiti en Europe. Il commence à pratiquer en 1984 à Londres. Se référer au Tome 2 d'*Urban art legends, Planète Banksy* de Ket.

56 Lek, Sowat, VITRANI, Hugo, *Underground doesn't exist anymore*, Paris, Manuella, 2016, p.22.

Grâce à ces évolutions technologiques, le street art peut donc perdurer et s'ancrer de manière plus significative dans le temps. L'aspect éphémère de l'œuvre n'est pas remis en cause car celle-ci, à moins d'être protégée comme les œuvres de Banksy citées précédemment, sera vouée à disparaître. Ce sont seulement des copies, des reproductions qui seront comme un témoin de l'œuvre. Les travaux des artistes sont donc non seulement conservés, mais ils peuvent alors voyager à travers le monde de manière beaucoup plus aisée. Un street artiste peut décider d'aller reproduire une de ses œuvres à l'identique dans différents lieux afin d'exporter son travail, mais il faut des moyens et du temps. Cette facilité à la diffusion se trouve même fortement accentuée avec l'aide d'un nouveau support : Internet.

## C.L'appropriation d'espaces

### 1. Des espaces publics

Le street art ainsi que l'art numérique prennent leurs sources dans des espaces semblant au premier abord totalement opposés. Outre l'enjeu d'un art se développant dans les musées ou non, c'est sur un autre plan que les deux mouvements s'opposent. L'un se développe dans un espace réel et physique, constitué des villes et de leurs rues, alors que l'autre se développe dans un espace virtuel, celui du web et du numérique. Ces deux espaces se pensent sur deux plans parallèles, que l'on pourrait imaginer reliés par les écrans qui ont envahis notre quotidien. Nous reviendrons plus tard sur ces notions de virtuel et de réel pour nous consacrer dans un premier temps sur un aspect commun à ces deux espaces. Bien que non liés, ces deux espaces sont des espaces publics, des espaces de passages, de rassemblement qui sont à l'usage de tous.

Pour beaucoup il est difficile de concevoir le web comme un véritable espace public au même titre qu'une place ou qu'une rue. Pourtant il s'agit d'un véritable territoire sur lequel se retrouvent des internautes du monde entier qui interagissent entre eux. Bien qu'ils ne soient pas présents physiquement sur place, ils font transiter de nombreuses informations et données sur différents sites, que ce soit sur des forums ou sur des réseaux sociaux. On pourrait alors comparer un site à une

ville, dans laquelle se rend volontairement un internaute afin de trouver d'autres utilisateurs, de discuter ou de se divertir, chaque site serait une ville avec un sujet propre disposant de ses propres règles et de son propre langage. Une différence majeure est le corps, présent physiquement dans nos rues il disparaît dans cet espace virtuel. Cependant, que nous parlions de street art ou de net art l'organe visé reste principalement l'œil, le regard, qu'il visualise directement l'œuvre ou à travers un écran. Outre la communication entre internautes qui utilisent les langues que nous connaissons, ce sont les machines qui doivent communiquer entre elles afin de permettre à cet espace de fonctionner. On parle alors d'un protocole. Dans le langage courant, le protocole désigne un ensemble de conventions encadrant et facilitant une communication, un ensemble de règles donc qui régissent également le langage informatique :

En informatique, un protocole est « un langage qui régule les flux, dirige les réseaux, code les relations et connectes les formes actives » selon la définition d'Alexander Galloway, professeur au département des médias de l'université de New-York.

Le protocole d'Internet a été créé et ajusté en peu de temps, au milieu des années soixante-dix, sur le Côte Ouest des États-Unis.<sup>57</sup>

La place de l'internaute est d'ailleurs bien singulière dans cet espace virtuel. En effet, dans cet espace public l'internaute est au centre, tout ce qui l'entoure, son réseau, est sélectionné par ses soins et selon ses envies et ses besoins. Il se crée en quelques sortes son espace public au sein d'un espace beaucoup plus vaste, il s'approprie et modèle cet espace selon l'usage qu'il veut en avoir. On pourrait alors penser que cet espace qui se façonne correspond à une sphère privée au sein de cet espace public, cependant la limite entre le privé et le public est très mince sur le net. On peut d'ailleurs remarquer à travers de nombreux réseaux sociaux que chaque post sur internet est par défaut considéré comme public. Que ce soit sur Facebook<sup>58</sup>, Twitter<sup>59</sup> ou encore Instagram<sup>60</sup>, il faut modifier ses paramètres une fois inscrit pour basculer vers un profil privé et fermer cette sphère. C'est donc un nouveau territoire

---

57 COUCHOT, E., HILLAIRE, N., *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2009, p.76.

58 Facebook, créé en 2004 et rendu public en 2006 est le plus gros réseau social existant. Il permet à plus de 1,5 milliard d'utilisateurs (décembre 2015) de partager textes, photos, vidéos et bien plus.

59 Twitter est un réseau social créé en 2006 reposant sur le microblogage, de courts messages limités à 140 caractères.

60 Instagram est une application lancée en 2010, elle propose le partage de photos et vidéos sur tout les appareils de type IOS, Android ou Windows Phone.

qu'il faut cerner. Cet espace virtuel est d'ailleurs considéré comme tel par les différentes institutions, les forces armées françaises ne parlent d'ailleurs pas d'internet mais de cyberspace, un nom rendant bien compte de la notion de territoire numérique et virtuel qui s'offre à nous. Mais cet espace virtuel semble infini et il est dur de le gérer. Chaque pays légifère sur internet, condamnant certains comportements, certains propos notamment lorsque cela touche au respect de la vie privée, aux menaces ou aux incitations à la haine. Cependant la parole sur le net est difficile à contrôler car, si cet espace ouvert permet à chacun de proposer des œuvres, des idées, etc. il permet également au quidam de s'exprimer à sa guise et ce de manière anonyme s'il le souhaite. Tout comme les street artistes se servant de « blaze » et œuvrant anonymement pour éviter de possibles poursuites, les internautes peuvent eux aussi se retrancher derrière un pseudonyme et un avatar<sup>61</sup> pour profiter pleinement des libertés offertes par cet espace virtuel et éviter de se confronter aux lois en vigueur.

Face à cet espace virtuel donc, un autre espace public réel et physique, celui que nous côtoyons tous les jours. Alors que le street art s'est développé dans les rues, il s'est évidemment retrouvé confronté à de nombreuses lois et règles régissant l'espace public.

Nous parlions précédemment de la rue et de l'importance qu'elle a pour les street artistes mais contrairement à l'espace numérique, ils font ici face à un espace bien rôdé et contrôlé régi par de nombreuses règles et ce depuis de nombreuses années. C'est plus particulièrement le droit de propriété qui est en jeu dans le cadre de l'art urbain. Il s'agit du droit légal qu'à une personne à disposer comme elle le souhaite d'un bien corporel ou incorporel lui appartenant. Dans notre cas précis, il s'agit des murs et immeubles pouvant accueillir les œuvres. L'illégalité d'une œuvre repose principalement sur l'absence d'un accord entre l'artiste et le propriétaire du support qu'il va utiliser, cela peut être un particulier comme une institution publique ou une société. Avec la popularité grandissante, de nombreuses villes vont rapidement créer de nouvelles lois et instaurer une lutte anti-graffiti. A New-York par exemple, dès les années 1970 la *Metropolitan Transportation Authority*<sup>62</sup> prend la décision de renforcer l'accès aux rames de métro, de nettoyer systématiquement et rapidement

---

61 Un avatar désigne en informatique l'incarnation numérique d'un individu dans un monde virtuel.

62 La *Metropolitan Transportation Authority* (MTA) est l'entreprise publique chargée de la gestion des transports publics dans la ville de New-York.

les métros peints pour forcer les graffeurs à trouver d'autres endroits où apposer leurs signatures. En France, c'est dans les années 1980 que le combat commence vraiment engagé par la ville de Paris, qui s'équipe de machines à pression pour nettoyer les graffitis et commence à déposer des plaintes dès que le mobilier de la ville est tagué, tout comme la Régie Autonome des Transports Parisiens (RATP). La répression se fait également sous d'autres formes, que ce soit de l'encadrement de la vente du matériel nécessaire aux graffeurs à la vidéosurveillance, on cherche à faire fuir les graffeurs. Les artistes qui revendiquent le côté illégal de leur pratique sont donc obligés de reconquérir les rues en contournant toutes ces contraintes, la rue est un espace public d'expression du peuple et pour le peuple dont ils font partis. Alors qu'ils se retrouvent souvent bridés dans leur pratique, ils vont fréquemment s'engager et cela passe parfois dans leur pratique.

C'est le cas de Paolo Cirio qui joue de ces espaces. Il intervient dans les rues pour dénoncer des pratiques inhérentes à l'espace virtuel. Paolo Cirio est un artiste et un hacker italien. Il nous montre le résultat de ses recherches à travers des photos, des vidéos, des installations ou encore de l'art urbain. Après s'être attaqué à de nombreux sites comme Facebook ou Amazon, il s'intéresse à Google Street View<sup>63</sup> à travers des installations urbaines nommées *Street Ghosts*.



*Street Ghosts*. Depuis plusieurs années, l'artiste sélectionne des silhouettes repérées dans la rue grâce à Google Street View pour ensuite les imprimer à taille réelle et les afficher à l'endroit précis où il les a vues. Ces voitures du géant de l'internet Google capturent en effet les rues de nos villes mais également ses passants sans leur accord, exposant ainsi une part de leur vie privée. Bien que floutés, leurs vêtements, leurs silhouettes ou une coupe de cheveux peuvent être suffisant pour les reconnaître. Sous prétexte que ces images sont sur un espace virtuel est-ce moins

---

63 Lancé par Google en 2007, Google Street View est un service de navigation virtuelle permettant de visualiser à 360° des rues du monde entier.

gênant ? Non. C'est d'ailleurs pour nous interpeller qu'il décide de replacer ces images dans notre monde réel. Il critique directement l'espace numérique public et le rapport à des données privées, souvent mal gérés par les sites internet. En dévirtualisant ces images, il interroge ce contact entre monde réel et virtuel mais surtout l'utilisation des données disponibles sur ce dernier. Ces fantômes qu'il appose un peu partout dans la monde se baladent littéralement entre ces deux espaces, comme une trace qu'on ne peut totalement contrôler et effacer. Alors qu'on connaît le côté engagé du street art, l'art numérique peut également se vouloir revendicatif et contestataire, investir le web et la rue pour s'exprimer.

## **2. Faire pont entre réel et virtuel**

Ces deux espaces qui donc s'opposent peuvent cependant parfois se rencontrer le temps d'un instant. Si je parle d'instant et donc de temps, c'est que la terminologie que nous utilisons dans ce texte est assez récente. En effet, c'est depuis les années 1990 que le terme de virtuel en référence à un ordinateur ou à internet désigne tout ce qui se passe dans l'espace numérique par opposition au monde physique. Avant cela, la définition usuelle de virtuel provenait de la scolastique<sup>64</sup> du Moyen Âge, alors on qualifiait de virtuelle une chose qui n'a pas d'existence actuelle. C'est à cette définition que se réfèrent des philosophes tels que Pierre Lévy ou Gilles Deleuze lorsqu'ils évoquent le virtuel. Le virtuel s'oppose donc à l'actuel et non au réel. L'actuel est ce qui existe déjà dans le concret, le virtuel est dans un état potentiel susceptible de changer, de s'actualiser sans que cela soit prédéterminé. On retrouve ainsi ces deux espaces dans une approche plus complexe que celle utilisée en informatique et dans le domaine numérique qui apporte cependant une notion importante. En opposant le virtuel à l'actuel, on met le doigt sur l'aspect éphémère et changeant du virtuel. L'actuel est et existe, le réel quand à lui est opposé au possible qui n'est pas encore mais va se réaliser de manière certaine. Ainsi seul le virtuel à la possibilité d'évoluer, de s'actualiser. Nous sommes dans ce cas à l'exact opposé du virtuel tel que défini dans la numérique. En effet, bien que changeant lui aussi les outils l'entourant et la politique de collections de données et de Big DATA permettent de garder une trace de tout ce qui s'y passe, le virtuel s'approche ainsi un

---

<sup>64</sup> Philosophie développée et enseignée durant le Moyen Âge dans les universités ayant pour but de concilier la théologie chrétienne avec la philosophie grecque.

peu plus de l'actuel en s'ancrant dans le temps mais dans son propre espace.

Pour la suite de cette réflexion nous garderons donc la définition du virtuel lié au numérique. Comment le numérique peut-il lier ces deux espaces ? Le premier constat est que ce réel s'inscrit de plus en plus dans l'espace virtuel. En effet internet n'est pas un espace hermétique, chaque utilisateur l'utilise comme il le souhaite et loin des jeux vidéos et autres, les principaux usages du web sont principalement liés au monde réel. En effet, la plupart des internautes vont utiliser cet espace pour trouver des informations pratiques, des actualités sur le monde qui les entoure. Ils vont également pour la plupart se servir des réseaux sociaux qui ont un but principal : exposer sa vie. Ils cherchent à exposer leur monde réel<sup>65</sup> à travers différents post, différentes photos. Seul l'outil de communication semble virtuel. Pour des artistes le web sert également de simple médium afin d'exposer son travail, nous y reviendrons plus tard. Évidemment, certains artistes vont penser des œuvres de manière à lier totalement ces deux espaces. De nombreuses œuvres dites numériques ne sont pas présentes que dans un espace virtuel mais bien physiquement lors d'expositions, de festivals ou autres événement. L'un des points récurrents dans la création d'œuvres numériques est d'ailleurs l'interactivité. De cette manière, un lien se crée entre l'humain et la machine, entre le réel et le virtuel par le biais de l'art, le temps d'un instant. Alors que nous disions que le réel s'inscrit plus facilement dans le virtuel, lorsque nous entrons dans le champs de l'art c'est l'inverse qui tend à se produire. Ici donc, une installation numérique prend place dans l'espace réel. Il est souvent plus intéressant de voir le virtuel s'installer dans le réel et dans notre cas, de prendre possession de nos rues. C'est ce que vont faire de nombreux artistes en reprenant des codes visuels, des symboles de cet espace virtuel pour les exposer et les faire résonner dans notre espace réel. Alors que nous connaissions l'immersion comme expérience de plonger un spectateur physique dans un espace virtuel, ici les rôles s'inversent et le virtuel s'installe dans l'espace physique du spectateur.

Un artiste va souvent réunir ainsi le réel et le virtuel, il s'agit de Aram Bartholl. Le berlinois n'est pas à proprement parler un street artiste cependant nombres de ses

---

<sup>65</sup> Réel est ici utilisé dans le sens de physique. En effet, les utilisateurs n'ont pas vocation à montrer fidèlement la réalité dans laquelle ils vivent mais plutôt à la façonner de manière à la rendre attractive et intéressante pour leurs abonnés.



interventions prennent place dans l'espace public avec un but : interpeller les passants afin qu'ils se questionnent. Nous allons évoquer ici trois de ses travaux prenant place à la limite entre le réel et le virtuel. Le premier est une installation intitulée *Maps*. Il la présente pour la première fois en 2008, il s'agit d'une structure géante, une représentation physique du pointeur habituellement virtuel utilisé dans Google Maps. Cet énorme marqueur rouge flanqué d'un grand A est toujours installé dans ce qui est considéré comme le centre-ville par l'application de Google. Il entend ainsi remettre en question la limite toujours plus mince entre virtuel et physique, mais également à questionner la représentation et les informations qui nous sont délivrées. Le sens même de « centre » est remis en question



à travers ce travail. Les cartes virtuelles *Illustration 11 - Maps.*

placent clairement un centre géographique sans forcément tenir compte de l'activité humaine. Si Aram Bartholl devait installer son œuvre à Paris, celle-ci prendrait place sur le parvis de l'Hôtel de Ville du 1er arrondissement, ce qui fait sens mais dans le cas d'une ville comme Rennes, son centre apparaît à un carrefour routier au nord de la place Saint-Anne, considérée comme le centre historique de la ville. Il intègre le virtuel dans le réel pour mieux faire réfléchir le spectateur à ce qui l'entoure, aux limites de ces espaces et de leurs fonctions. Il récidive à partir de 2009 avec *Are you human ?* qu'il présentera dans de nombreuses villes. Sur les murs, l'artiste vient apposer des captchas<sup>66</sup>. Ces tests que nous sommes habitués à côtoyer sur de nombreux sites internet envahissent notre espace physique avec toujours la même fonction. Comme le rappelle l'artiste avec son titre, le captcha est là pour éviter que des bot<sup>67</sup> n'interviennent sur des sites et demande donc à l'utilisateur si il est humain. Chose curieuse lorsque cette question intervient dans un espace physique réel, l'action revient donc à questionner les spectateurs, mais surtout les simples passants, sur leur identité profonde. Il est d'ailleurs intéressant de constater que l'artiste lorsqu'il appose ses captchas dans la ville, le fait souvent sur des murs déjà recouverts de quelques tags. En effet, l'aspect, le lettrage utilisé n'est

66 Le terme même de captcha est une marque commerciale, elle désigne une batterie de tests de Turing qui permettent de différencier de manière automatisée un utilisateur humain d'un ordinateur.

67 Un bot informatique est un agent virtuel, un logiciel qui interagit de manière automatique ou semi-automatique avec des serveurs informatiques. Ce nom vient de la contraction de « robot ».

pas sans rappelé l'esthétique des graffeurs, l'œuvre se fond ainsi totalement dans le décor. L'artiste tend également à dénoncer la virtualisation des rapports humains. Ainsi en 2010, Aram Bartholl va cimenter cinq clés USB au cœur de New-York. Il va par la suite étendre son projet et en proposer dans le monde entier. Sur ces clés, seul un fichier texte apparaît nommé Le manifeste « Dead Drops ». Chacun peut donc y déposer ou récupérer des fichiers de manière libre. En procédant ainsi, l'artiste redonne une forme physique au partage de fichiers et de données, mais il permet également un échange entre utilisateurs hors de la surveillance de masse électronique. Il n'est donc pas si difficile pour des artistes de passer d'un espace virtuel à un espace physique, ou inversement. Cela leur permet même au contraire d'interpeller, de dénoncer ou tout simplement d'intéresser des spectateurs à des sujets qui leurs tiennent à cœur.

### **3. Jouer des espaces**

Face à ces espaces régis par de nombreuses règles, c'est un véritable jeu qui se met en place pour certains artistes afin d'occuper et de revendiquer ces espaces. Le terme de jeu peut ici référer à plusieurs aspects liés à la pratique du street art. Dans un premier temps nous pouvons évoquer le sens premier du jeu, le jeu pour se divertir. Il est évident que l'artiste, bien qu'engagé, prend avant tout la création comme un défi, un jeu qu'il doit gagner. Il existe d'ailleurs une concurrence entre les artistes. Les graffeurs et les tagueurs cherchent à apposer leur « blaze » partout en ville, celui qui sera le plus présent et le plus visible pourra se targuer d'avoir pris le dessus sur ses concurrents. Mais ils ont également un autre moyen de surpasser les autres. En effet, dans les codes du street art, il existe comme un système de notation implicite lié à l'emplacement où est posé une œuvre. Une œuvre présente sur un simple mur en ville sera toujours moins impressionnante qu'un graffiti réalisé en haut d'un immeuble ou sur les wagons d'un train. C'est la prise de risque qui est prise en compte, quelle soit physique ou judiciaire, dans l'appréciation du lieu d'une œuvre. Les artistes vont également beaucoup se jouer des configurations de la ville. Chaque espace est différent et revêt plusieurs particularités. L'artiste ne crée pas une œuvre au hasard mais la réfléchit pour un lieu particulier. Miss.tic déclarait d'ailleurs : « j'ai continué à choisir mes lieux exactement de la même façon. C'est-à-dire de manière complètement subjective, pour la couleur du mur, la façon dont la

lumière s'y accroche, ou parce que j'ai un ami qui habite à côté... »<sup>68</sup> et en effet, chaque aspect d'un mur, une simple tache ou une fissure peut suffire à faire émerger une idée, qui donnera par la suite naissance à une œuvre. L'artiste joue avec les particularités de la ville. L'idée de jeu peut même revêtir d'autres dimensions si nous laissons de côté la notion d'espace. Comme dit précédemment l'illégalité du street art pousse les artistes à fuir les forces de l'ordre, il s'agit d'un jeu du chat et la souris entre autorité et pratiquants. De même, ces derniers se camouflent donc pour pratiquer, certains vont même jusqu'à se déguiser, jouer un autre personnage lors de leurs interventions comme par exemple Princesse Hijab. Dans le documentaire de Benjamin Cantu et Anne Burger pour Arte *Street Art, la rébellion éphémère* (France, 2010, 52 minutes) elle nous dit que : « Princesse Hijab [elle] a deux personnalités, y a le Yin et le Yang. Le jour elle est pure, elle est timide, elle est réservée, et la nuit elle se transforme, elle devient radicale, impartiale, sans compromis. »

Mais c'est bien ici l'idée de jeu avec les différents espaces publics qui nous intéressent et a manière dont les artistes le revendiquent et l'investissent. Pour cela nous allons commencer par évoquer l'un des plus célèbres street artistes français connu sous le nom de Invader. Son nom et sa pratique le place déjà à la limite du numérique et du street art. Cet artiste français appose des mosaïques dans le monde entier depuis plus de 20 ans. A l'instar de Banksy que nous évoquions lorsque nous traitions de l'anonymat, l'identité de Invader reste totalement inconnue à ce jour. L'artiste apparaît toujours sous un masque représentant un visage pixelisé. Le jeu est omniprésent dans son travail, en effet son « blaze » est avant tout une référence au jeu vidéo Space Invaders. Il s'agit d'un jeu d'arcade sorti en 1978, sûrement l'un des premiers de type *shoot them all* qui influencera ensuite de nombreux autres développeurs. Il reprend dans son travail à la fois l'esthétique du jeu mais également l'idée centrale de celui-ci. Ses mosaïques prennent la forme de ces aliens pixelisés qui descendent le long de l'écran et que le joueur doit pulvériser.

---

68 PUJAS S. « Miss.Tic : « Chez moi, le désir est moteur » », *Artistik rezo* [En ligne]

<http://www.artistikrezo.com/art/street-art/interview-de-misstic.html> (consulté le 27 janvier 2017)



*Illustration 12 - Mosaïque d'Invader.*

En plus donc de s'inspirer de l'aspect visuel de ce jeu qui influence toute son œuvre, il en reprend également le principe. Alors que le joueur doit à l'origine empêcher ces envahisseurs de l'espace d'arriver au bas de l'écran et donc sur terre, lui va venir au contraire les aider dans leur invasion. Ainsi il va ancrer dans notre monde réel ces envahisseurs et ce dans le monde entier, il est possible de retrouver une carte recensant de nombreuses mosaïques mais également de nombreux passants qui s'amuse à chercher ses œuvres dans leur ville. Mais Invader va encore plus loin dans son invasion. En effet il ne se limite pas aux rues, il a ainsi apposé des envahisseurs sous l'eau ou même une mosaïque qui a été envoyée dans l'espace. Il est aujourd'hui représenté par une galerie et propose également des peintures, des stickers ou des expositions afin d'occuper tout le terrain. Un artiste qui est donc très influencé par le numérique, à tel point qu'il est élu en 2011 Artiste contemporain français le plus présent sur le net lors de la première édition de Grand Prix de l'e-Réputation. L'artiste va d'ailleurs intégrer à sa pratique en 2008 un élément électronique récurrent dans des travaux artistiques : le QR code. Toujours sous la forme de mosaïques, il les personnalise en y intégrant ses personnages habituels. Le code une fois scanné à l'aide d'un smartphone affiche sur l'écran de l'utilisateur « *this is an invasion* ». Invader continue donc son jeu de conquête, à la fois virtuel et réel.

Les artistes jouent ainsi à conquérir les rues comme sur la toile. Cependant jouer des espaces ne se limite pas au récréatif, certains vont jouer de l'espace public pour interpeller le spectateur, afin que celui-ci ne soit pas passif et se questionne sur l'utilisation qu'est faite de l'espace qui l'entoure. C'est notamment ce que s'amuse à faire Epos 257. L'artiste Epos 257 est originaire de République Tchèque et intervient le plus souvent dans la ville de Prague en jouant avec les éléments urbains pour proposer des installations, des peintures murales ou des performances. Il va par exemple pour son œuvre *Orghoi Khorkhoi* être inspiré par les travaux ayant lieu dans Prague et modifiant la ville. Il va alors s'approprier des éléments de chantier, un grand tuyaux rouge, qu'il va installer comme si ce dernier sortait du sous-sol de la ville en



Illustration 13 - *Orghoi Khorkhoi*.

perçant à travers les pavés. Il fait ici référence au mythe de l'Olgoï-Khorkhoï ou ver-intestin, mêlant le mythe à la ville, en lui donnant vie de manière ludique. Mais l'artiste est très engagé et se situe à la croisée de l'art et du militantisme, ses œuvres sont généralement plus engagées interrogeant régulièrement les contextes sociaux et politiques dans des œuvres chargées de symbolisme. C'est par exemple le cas avec son installation *50 square meters of public space*. Il va encore une fois jouer de l'espace public à travers cette œuvre et littéralement se l'approprier. Il installe son œuvre au cœur de Prague en 2010, celle-ci consiste en de grandes grilles formant une sorte de cage. Rien à l'intérieur, juste 50 mètres carrés d'espace public qui sont pour le coup privatisés. Plein de symbolisme, l'œuvre totalement illégale est restée en place pendant plus de cinquante jours avant que la ville de Prague ne réagisse. L'artiste a choisi Palacheko square car ce serait justement l'endroit le plus libéral du pays, une place où les autorités autorisent l'organisation de rassemblements publics non déclarés. Il joue ainsi avec l'image de la place, son statut, mais également avec les passants et l'état. Sur son site<sup>69</sup> l'artiste déclare :

69 <http://www.epos257.cz/?lng=en&s=works&t=/50m2>

Dans la société actuelle, notre espace de vie est défini par les normes légales et réglementaires, de la même manière que les clôtures déterminent le choix de notre libre circulation. En tentant de franchir ces limites, nous apprenons de quelle manière notre espace est limité. On peut alors comprendre comment l'individualité de chacun est soumise à une existence de restrictions.<sup>70</sup>



*Illustration 14 - 50 square meters of public space.*

## **CHAPITRE 2 : L'OPPORTUNITE NUMERIQUE**

### **A. Le web comme support.**

#### **1. Un nouveau média de diffusion.**

Avec l'arrivée et surtout l'essor et la démocratisation du web, les artistes tout comme les particuliers découvrent un nouvel espace qu'ils peuvent utiliser à leur guise. Internet est un immense réseau informatique connectant aujourd'hui tous les ordinateurs du monde. A l'origine destiné aux militaires et aux chercheurs d'universités, le réseau s'est ouvert à d'autres réseaux jusqu'à devenir une multitude de réseaux interconnectés. Tous les ordinateurs utilisent un protocole commun pour échanger les données. L'essor d'internet est étroitement lié au développement du

---

<sup>70</sup> Traduction tirée du site AllCityBlog, <http://www.allcityblog.fr/15154-epos-257-50-m2-of-the-public-space/>

*World Wide Web*<sup>71</sup>. Plus communément appelé Web, il s'agit de l'outil permettant d'utiliser le réseau internet. Il fonctionne sur un modèle client-serveur, l'utilisateur lui envoie une requête, le serveur la reçoit, traite l'information et lui communique le document demandé. L'utilisateur reçoit donc sur son navigateur une page affichant la réponse à sa requête. Le Web et Internet étant, pour l'utilisateur, sensiblement la même chose, nous ne feront pas de distinctions entre les deux ici.

Internet devient donc un nouvel espace de partage, virtuel certes mais offrant beaucoup de nouvelles possibilités. Loin des débuts laborieux des gros ordinateurs possédant une connexion plus que lente, aujourd'hui chacun possède un ordinateur, un téléphone, une tablette pouvant se connecter à internet. Le réseau s'étend même à d'autres objets n'ayant pas pour objectif premier l'utilisation d'internet par un utilisateur mais juste d'user du réseau pour quelques fonctions précises, comme par exemple les véhicules connectés qui vont être équipés d'une carte SIM<sup>72</sup> spéciale ou utiliser le partage de réseau avec un smartphone pour proposer une gamme d'applications et de services destinés avant tout au conducteur mais également aux passagers. Internet couvre une majorité du globe, une très grande partie de la population peut avoir accès à un point de connexion qu'il soit privé ou public. Les utilisateurs peuvent donc user de ce réseau pour discuter, échanger, partager. Les connexions toujours plus performantes permettent à une donnée de faire le tour du monde quasiment instantanément et le plus souvent sans filtres. C'est une opportunité pour des artistes qui souhaitent diffuser plus largement leurs travaux sans le concours d'institutions. Sur le net les artistes urbains se trouvent comme dans la rue, au contact direct du public et des passants, ou des internautes dans ce cas. On dit souvent que les médias ont joués un grand rôle dans l'expansion et la démocratisation du street art<sup>73</sup>. Ce nouveau réseau semble en avoir pris le relais avec une puissance d'impact démultiplié. En effet, les artistes peuvent gérer eux-même leur image, ils peuvent s'exprimer plus librement sur leur pratique, tenter de toucher un public plus large. Mais le public a lui aussi son rôle à jouer maintenant. L'impact des réseaux sociaux qu'évoquait André<sup>74</sup> précédemment est réel. Aujourd'hui chacun

---

71 Littéralement la « toile d'araignée mondiale ».

72 Une carte SIM (*Subscriber Identity Module*) est une carte à puce utilisée par les opérateurs en téléphonie mobile. Elle permet de se connecter à plusieurs type de réseaux dont Internet.

73 Se référer à *Anthologie du street art* de Magda Danysz.

74 Voir p.26.



peut grâce aux smartphones photographier un tag, un graffiti ou autre et le partager instantanément avec ses amis ou ses abonnés. Les réseaux sociaux ne sont qu'une partie d'internet, mais leur impact est sans précédent, une photo partagée sur Instagram peut recevoir des millions de « J'aime » en quelques jours.

Au delà d'un simple moyen de diffusion, c'est une réelle opportunité qui s'offre aux artistes. Le web devient pour eux un nouvel espace d'exposition au même titre que la rue ou que la galerie d'un musée. Cependant l'utilisation de la toile comme moyen d'exposition est à double tranchant. D'un côté l'artiste peut ainsi se créer un portfolio ou un site web lui permettant d'exposer et d'expliquer ses travaux participant ainsi à l'expansion du street art et à sa démocratisation, mais d'autre part les œuvres sont lâchées dans ce nouvel espace et leur diffusion peut être difficile à contrôler. A propos de la place d'Internet dans le street art, Yvan Tessier déclare :

Ils ne sont plus obligés de passer d'abord pas des galeries. La rue, puis Internet, donnent une visibilité internationale à chacun. Pour Christian Guémy,<sup>75</sup> « Internet et la rue ne font qu'un : ce sont deux non-lieux d'art passants qui permettent de montrer et partager son travail sans aucune médiation ». Et il va plus loin : « Au fond, Internet, c'est l'unique part de modernité du street art<sup>76</sup> ».<sup>77</sup>

L'artiste compare donc la rue et Internet, nous avons déjà relevé les similitudes entre ces deux espaces. Cependant, le fait que les œuvres soient ainsi collectées n'est il pas en contradiction avec la pratique habituelle du street art ? Alors que l'on peut critiquer les pratiques de musées qui collectionnent et enferment des reproductions ou des œuvres de street art à l'origine pensées pour la rue, on retrouve le même principe sur Internet. L'œuvre s'inscrit dans un ensemble qu'une photo ne pourra jamais totalement retranscrire. L'ambiance, le lieu font également l'œuvre et l'œil du photographe modifiera la perception que le spectateur a de celle-ci. C'est ce que soulève Daniel Buren avec ses *Photos-souvenirs*, quelles sont les conséquences d'un tel archivage photographique d'œuvres, les enjeux et les conséquences de cette

---

75 Plus connu en tant que C215. Se référer à tome 2 d'*Urban art legends, Planète Banksy* de Ket.

76 Interview de C215 par Jérôme Catz in *Douce France* – Grenoble, Critères, 2014.

77 TESSIER, Yvan, *Les murs révoltés. Quand le street art parle social et politique*, Paris, Gallimard, 2015, p.24.



pratique ?<sup>78</sup> L'intérêt du street art se situe aussi dans la balade, la recherche de l'œuvre, la découverte. Pour découvrir des œuvres inédites ou surprenantes de street art, il faut souvent s'éloigner des grandes avenues pour découvrir des ruelles ou même des lieux cachés, à l'accès interdit. C'est ce qu'on appelle l'*urbex*, abréviation de l'anglais *Urban exploration*. Cette activité de plus en plus répandue en France consiste à visiter et découvrir des lieux urbains, construits par l'homme et maintenant cachés, abandonnés, interdits, etc. Ces bâtiments et ces angles morts dans ou autour de la ville sont des lieux idéaux pour les artistes et peuvent donner lieu à des créations gigantesques. C'est par exemple le cas avec Denis Meyer, un street artiste bruxellois qui a monté un projet ambitieux : créé sur une surface de 50 000m<sup>2</sup>. Pour cela l'artiste s'est attaqué à l'ancien siège social de l'entreprise Solvay à Ixelles en Belgique. Il retranscrit alors plus de l'équivalent de 150 carnets de notes et croquis répartis dans ce bâtiment de 8 étages<sup>79</sup>. Avec les collections d'œuvres disponibles sur internet, il n'y a plus besoin de découvrir et d'arpenter la ville à la recherche de nouveaux tags, tout ou presque est disponible d'un clic. En effet, même si les œuvres sont conservées sur pellicule ou numériquement, elles ne pourront pas toujours rendre totalement compte de l'ensemble d'un travail comme c'est le cas avec le projet de Denis Meyer.

Malgré tout, le réseau internet reste une véritable opportunité pour les artistes mais également les amateurs de street art. C'est ce qu'on remarqué sept passionnés de street art qui décident de monter en 2011 un site internet et une application mobile : Urbacolors. Dans la description de la première version du site, on peut lire que :

Urbacolors, c'est un projet de réseau social dédié à la découverte du Street Art à l'échelle mondiale, né de notre passion pour la ville, un lieu ouvert de partage entre artistes et amateurs d'art, photographes et tagueurs. Prenez une photo, partagez la, échangez avec votre communauté, renseignez vous sur un artiste.

Ce réseau permet de photographier une œuvre, qui est visible ensuite par tous les

<sup>78</sup> Se référer à *Photo souvenir au carré* de Daniel Buren.

<sup>79</sup> BILLAULT, J. « Un street-artist transforme un ancien siège social en fresque de 50 000m<sup>2</sup> », *exponaute*, 2016. [En ligne] <http://www.exponaute.com/magazine/2016/06/08/un-street-artist-transforme-un-ancien-siege-social-en-fresque-de-50-000m%C2%B2/> (consulté le 17 février 2017)

utilisateurs de l'application. Elle permet donc d'exposer des œuvres aux yeux du monde entier. L'utilisation de la géolocalisation permet d'enregistrer une œuvre à son emplacement précis, mais également aux utilisateurs de découvrir les œuvres présentes autour d'eux. Le système est totalement participatif, chacun poste ce qu'il le souhaite, chacun peut identifier un artiste lorsque son œuvre est postée etc. Cependant, le site ne semble pas avoir réellement de filtre. Cela peut poser problème lorsqu'un artiste est identifié, comment être sûr qu'il s'agit bien de son travail ? De même, certaines œuvres postées ne semblent pas être réellement des œuvres prenant place dans l'espace urbain ou découlant du mouvement street art. Évidemment, les contributions étant ouvertes, cela dépend tout d'abord de la définition que l'on a du street art et de ce qu'est le street art. La naissance plus ou moins récente d'un site comme celui-ci qui compte aujourd'hui plusieurs milliers d'utilisateurs est révélateur de l'importance qu'a pris Internet pour le street art et de toutes les possibilités qui en découlent.



*Illustration 15 - Extrait du travail de Denis Meyer.*

## **2. Penser la rue pour le web : Tag Clouds, Mathieu Tremblin**

La toile offre donc un nouvel espace d'expression qui, bien loin de s'opposer à la pratique urbaine, permet de l'amplifier voire de la faire évoluer. En effet, de nombreux artistes ont grandi avec ces deux cultures et vont réfléchir à des manières de concilier ces deux espaces, à adapter les pratiques urbaines au Web, comment

s'en servir pour mieux rendre compte de la pratique du street art etc. Outre des nouveaux formats d'œuvres à la fois urbaines et numériques dont nous parlerons plus tard, des artistes vont réellement penser le numérique comme une extension des pratiques urbaines. C'est notamment le cas avec Mathieu Tremblin qui tend de par sa pratique à explorer les liens très étroits qui lient street art et numérique. Avec son projet *Tag Clouds* initié à Rennes en 2010, l'artiste ne cherche pourtant pas à mettre en avant les similitudes entre le street art et le numérique mais plutôt à interpeller sur la place des pouvoirs publics dans la ville. Il déclare en 2016 qu'il n'y a pas de message derrière ce travail :

L'objet d'un geste artistique dans la ville n'est pas de délivrer de manière explicite un message – ça c'est celui de la publicité, de la signalétique ou de la propagande – mais plutôt de questionner une situation et de mettre à jour des rapports de force entre des usages et des gouvernances. [...] Avec 'Tag Clouds' est questionnée la prédominance d'un langage technocratique et de la propriété privée dans nos expériences et imaginaires de ville.<sup>80</sup>



*Illustration 16 - Tag Clouds.*

Il admet cependant qu'il joue ici sur l'analogie du mot tag qui est utilisé à la fois dans la culture urbaine mais aussi dans la culture numérique. Alors que dans la rue, un tag désigne un graffiti, une œuvre, il désigne dans le milieu numérique un marqueur sémantique ou lexical qui est utilisé sur les réseaux sociaux. Le titre de l'œuvre que l'on peut traduire littéralement par Nuage de mots-clés désigne une représentation visuelle de mots les plus utilisés sur un site web, sur une page. L'artiste a donc pris en photo des murs couverts de tag, puis les a remplacés numériquement. Le texte reste le même, seul la typographie change, les lettrages

---

80 Propos recueillis par Romain Houeix pour le site Mashable. [En ligne]  
<http://mashable.france24.com/mashallow/20160725-tag-lisible-mathieu-tremblin-street-art> (consulté le 20 février 2017)

propres à chaque artistes sont remplacés par une police unique. Le mur revêt grâce au numérique un nouvel habit, beaucoup plus lisible, beaucoup plus pratique. Le tag et le graffiti se fondent totalement dans ce nouvel espace virtuel, réinterprétés à cet effet. Il participe également de cette manière à la popularisation du street art. En effet, les lettrages utilisés par les artistes et l'empilement des différents « blazes » sur certains murs rendent la compréhension difficile. En apposant des photos de son travail à côté de celle comportant les tags originaux, Mathieu Tremblin permet aux internautes qui ne sont pas des habitués de la pratique de mieux la comprendre, en numérisant ces tags il perd certes beaucoup au niveau esthétique et en authenticité, mais il permet à côté de garder une trace plus lisible et compréhensible de ce qui recouvrait ces murs. Il va par la suite continuer son projet et recouvrir numériquement de nombreux murs dans de nombreuses villes de France et dans le monde.

Ce jeu entre des terminologies similaires permet de faire encore un fois un pont entre cet espace réel et le virtuel. Il va même jusqu'à totalement remplacer ces tags physiques par le montage pour les adapter au milieu qui les entoure. Le tag devient alors partiellement virtuel et rejoint son homonyme désignant des mots clés. Le tag et le graffiti revêtent dès lors une nouvelle dimension, la pratique urbaine est pensée pour cet espace virtuel, pour répondre à ses codes, à son langage et surtout à ses utilisateurs. Avec Mathieu Tremblin, le tag est encore physique et s'adapte au numérique. Il existe également des œuvres rendant le tag totalement virtuel, nous parlerons plus tard de plusieurs outils créés et utilisés par des artistes, mais cela est également possible pour le grand public. C'est par exemple ce que propose l'application pour mobile Android, TouchTag. Application payante mise en ligne en 2010, elle comptabilise moins de 5000 téléchargements. Loin d'être représentative d'un engouement autour d'un street art numérique, la démarche est cependant caractéristique. L'application propose aux utilisateurs de créer des tags et graffitis directement sur leur écran. Avec neuf outils disponible, une infinité de couleurs et 18 fonds préchargés ou la possibilité de photographier soit même un mur, un lieu, qui servira de support. Le tag totalement virtuel peut ensuite évidemment être enregistré et partagé. Il ne s'agit pas d'une grande avancée technologique ou d'une révolution, sur le principe l'application propose exactement les même

fonctionnalités que des logiciels comme Paint<sup>81</sup> existant depuis des dizaines d'années déjà, mais appliquées et réactualisées pour embrasser l'esprit street art.

En parallèle, des artistes et des collectifs vont quant à eux totalement repenser la pratique artistique urbaine portée sur les nouvelles technologies et une idée omniprésente sur le web : le partage. C'est notamment le cas du Graffiti Research Lab. Sur leur site, les membres se définissent très simplement :

Le Graffiti Research Lab (G.R.L. F.R.) France est un collectif ayant vocation à fournir aux graffeurs, artistes et militants des technologies open source de communication urbaine.

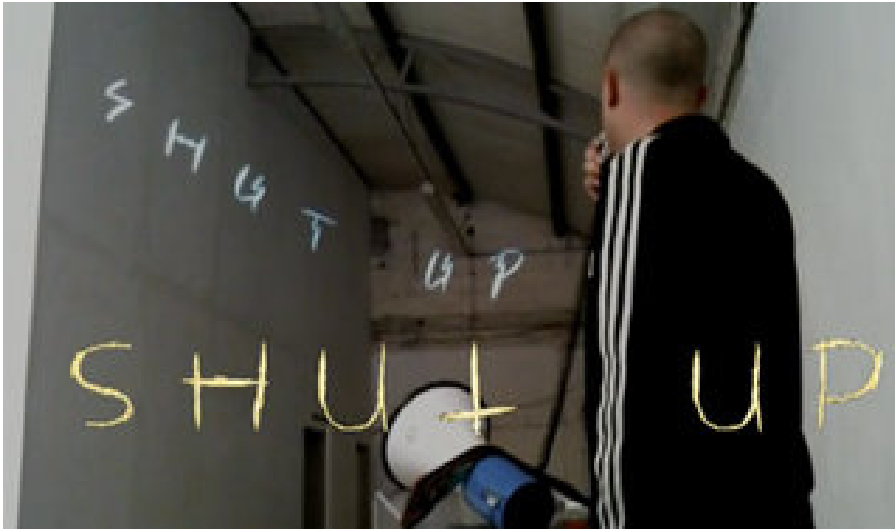
Après une résidence d'un an à La Gaîté Lyrique, le G.R.L. F.R. poursuit ses recherches dans les domaines de l'électronique, des nouveaux médias et du D.I.Y.<sup>82</sup>

Il s'agit d'un collectif fonctionnant sur le principe des fablab que nous avons évoqué plus tôt, lieux de partages prisés des amateurs de créations liées aux nouvelles technologies. Les artistes travaillent à plusieurs pour chercher et créer des nouveaux moyens de créations libres de droits que chacun peut réaliser chez soi. Encore une fois, le graffiti devient le plus souvent virtuel car il est pensé pour cet usage. Dans ses projet *TAG E.U.L.E* (our *Electronic Universal Language Expression*) ils installent un dispositif constitué d'un mégaphone et d'un vidéo-projecteur. Le spectateur doit se saisir du mégaphone pour parler et ses mots sont instantanément transformés en graffiti projeté sur le mur. Le projet libre de droit donc, sera repris et modifié plus tard par Jérôme Saint-Clair pour le Graffiti Research Lab. Ce nouveau projet renommé *TAGUEULE SMS* garde la base du projet, cette fois le spectateur ne parle plus dans un interphone mais envoie un sms qui est projeté sur la façade d'un bâtiment. Le logiciel peut être modifié pour prendre en compte les différentes ouvertures et caractéristiques de l'immeuble pour que les projections s'adaptent à celles-ci. Le graffiti et le street art se pense maintenant pour certains en lien avec le web, en lien avec ses pratiques et ses nouvelles technologies, à l'image de ce que met en avant la devise du Graffiti

---

81 Microsoft Paint est un logiciel présent sur toutes les versions Windows depuis 1985. A l'origine appelé Paintbrush, le logiciel permet de créer et modifier des images matricielles, c'est à dire composée de points colorés, à l'aide de plusieurs outils de textes, de crayons, de pinceaux, etc. et ce sous plusieurs formats d'images.

82 <http://www.graffitiresearchlab.fr/> (consulté le 21 février 2017)



*Illustration 17 - TAG E.U.L.E.*

### **3. Pirater et détourner le réel. (Ox, Tremblin, Bartholl)**

Les artistes jouent des espaces et s'amuse à pirater et détourner ce qui les entoure. Nous parlions précédemment de Aram Bartholl qui faisaient intervenir des éléments du virtuel dans l'espace réel, de cette manière il influait sur cet espace et la vision qu'en avait les spectateurs. L'espace quitte son orientation première le temps d'un instant pour atteindre un autre objectif. Détourner cet espace réel permet de lui donner un nouveau sens, c'est ce à quoi aspire la plupart des street artistes avec leurs œuvres. En peignant ainsi les murs, ils les détournent de leur fonction architecturale première pour parfois les embellir, leur donner un peu de couleur, pour certains faire passer un message ou simplement marquer son passage. Le mur devient un support pour œuvres, il ne se limite plus à sa fonction première et ce en dépit des us et des lois. Cette pratique illégale n'est pas sans rappeler une autre culture et une autre communauté qui sévissent pour leur part sur le web. Il s'agit des hackers qui vont tenter de contourner des protections logicielles et matérielles. Ils peuvent agir par envie de profit, considérer le fait de détourner des logicielles et des murs (pare-feu) comme un simple défi ou alors utiliser leurs talents dans une démarche militante, on

parle alors d'hacktivisme<sup>83</sup>, comme le collectif le plus médiatisé les *Anonymous*.<sup>84</sup> Ces groupes n'ont pas pour vocation première l'art, bien que certains artistes soient considérés comme des hacktivistes. Ces citoyens qui cherchent à modifier l'espace web à leur guise n'est pas sans rappeler le travail de certains artistes qui vont, à leur échelle, tenter de détourner le réel.

Lorsque l'art s'invite dans la rue, il est en contact direct avec le réel. Il n'est pas comme dans des galeries, pensé pour une exposition, dans un lieu prévu à cet effet comme une bulle, un cube blanc hors de la réalité dans laquelle tout est mis en scène et tourne autour de l'œuvre. Au contraire dans la rue, rien n'indique qu'une œuvre d'art existe, elle s'intègre au réel en espérant attirer le regard sur elle. C'est en détournant des objets du réel que certains artistes vont tenter d'interpeller les passants afin qu'ils se transforment en spectateurs le temps d'un instant. Ces artistes ont souvent une approche poétique, humoristique voire insolite. L'objet sort de sa fonction première souvent pratique, utile, pour devenir une œuvre. C'est ce que Mathieu Tremblin met en avant dans certains de ses projets comme par exemple avec *Parking Tickets Bouquet* en 2013. L'artiste utilise alors des tickets de stationnement qu'il plie de manière à former des fleurs, il va ainsi les déposer tout les essuie-glaces des voitures garées dans la ville de Mons en Belgique. Avant cela dans la ville de Rennes en 2012, il mets en place *Mouton Noir*, un simple barrière en métal à laquelle il fixe une troisième paire de pieds mais au dessus, la barrière semble alors avoir des cornes, comme un animal. Ces objets apparemment anodins ne le sont pas pour l'artiste qui les détourne pour réinventer la ville et la révéler sous un nouvel angle aux passants. Il arrive ainsi à capter les regards et à marquer les esprits grâce à ces petites modifications. Le détournement est une pratique également omniprésente sur le web. Les réseaux sociaux pullulent de montages en tout genre reprenant des mèmes, des photographies ou tout autre contenu. Des pages et des sites spéciaux sont même totalement dédiés à cette pratique qu'il soit un simple passe temps d'amateurs ou alors une réelle production d'artistes qui

---

83 Contraction de hacker et activisme.

84 Les Anonymes, en français, est un groupe d'hacktivistes actifs depuis 2003. Ce nom large et l'anonymat permet à plusieurs membres de plusieurs communautés d'agir sous ce nom. Lors d'actions physique, les membres revêtent les masque de Guy Fawkes également porté par le personnage V de la bande dessinée *V pour Vendetta*. Leur devise est « Nous sommes Anonymous. Nous sommes Légion. Nous ne pardonnons par. Nous n'oublions pas. Redoutez-nous. »

jouent avec tous les outils à leur disposition. On peut par exemple penser à Arte qui à l'occasion de la diffusion de la collection documentaire *Les petits secrets des grands tableaux*<sup>85</sup> propose sur son site internet<sup>86</sup> une sélection de détournement des détails des tableaux, afin de les découvrir sous un autre angle. Le plus souvent un texte est ajouté, l'image est animée, sur une parcelle sélectionnée du tableau. Le détournement n'épargne donc personne sur internet, de la photo virale d'un anonyme à la situation cocasse d'une célébrité ou même d'un homme politique jusqu'à des œuvres et des tableaux classiques et anciens. Un rien peut devenir prétexte au détournement, des artistes sur la toile vont d'ailleurs en faire leur principal objet de travail tout comme peuvent le faire des artistes dans le monde réel. C'est par exemple ce que nous propose Tony Futura<sup>87</sup> qui dépoussière des toiles de maître en les mêlant à la culture pop actuelle. Parmi ses créations postées sur son compte Instagram, on retrouve entre autre une représentation d'*American Gothic*<sup>88</sup> sur laquelle les visages des deux personnages principaux ont été remplacés par ceux de Kim Kardashian et Kanye West ou encore une image tirée du film *Blanche Neige* de Walt Disney sur laquelle l'oiseau posé sur la main de l'héroïne n'est plus celui du dessin animé mais une autocollant animé disponible sur Facebook représentant un pigeon violet qui est devenu viral sur internet quelques jours après sa sortie. Dans un diaporama consacré à l'artiste, *L'Obs* parle même d'art surréaliste.<sup>89</sup>

En détournant des photos, des objets qui ne leurs appartiennent pas et ne sont pas obligatoirement libre de droit, ces artistes ou même ces simples utilisateurs ne se rapprochent-ils pas de ces hackers qui piratent et outrepassent les lois ? L'engagement et la conscience de l'illégalité chez ces pratiquants sont peut être les principales différences entre simple détournement et piratage. Ainsi des artistes vont également pirater sciemment le réel. La comparaison la plus évidente est celle de la

---

85 Série documentaire écrite par Elisabeth Couturier et Thomas Cheysson (France, 2014/2015).

Réalisation Carlos Franklin et Clément Cogitore. Coproduction ARTE France, Les Poissons Volants, La RMN-Grand Palais et Canopé.

86 [Http://http://creative.arte.tv/fr/series/le-petit-detournement-des-grands-tableaux?language=de](http://creative.arte.tv/fr/series/le-petit-detournement-des-grands-tableaux?language=de)

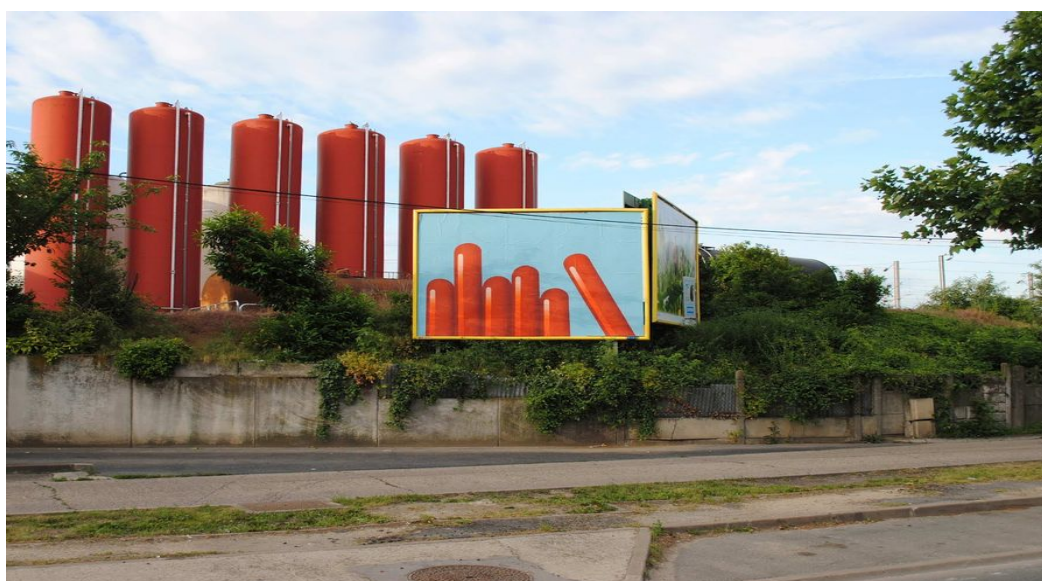
87 Tony Futura est un artiste Berlinoise qui crée des images surréalistes et décalées qu'il « expose » sur ses comptes Instagram et Tumblr.

88 Peinture de Grant Wood montrant un paysan tenant une fourche debout à côté de sa fille célibataire, 1930.

89 LAMORT, E. « Photos. L'artiste surréaliste Tony Futura détourne la pop culture et les objets qu'il voit quotidiennement. », *L'Obs*, 2015 [Diaporama. En Ligne] <http://o.nouvelobs.com/galleries-photos/art-design/20151204.OBS0736/photos-l-artiste-surrealiste-tony-futura-detourne-la-pop-culture-et-les-objets-du-quotidien.html>



publicité. Les espaces publicitaires ont envahis l'internet. Des bannières sont présentes, des publicités avant de pouvoir regarder ou même pendant une vidéo, des fenêtres pop-up intempestives qui s'ouvrent à chaque clic. Ces publicités sont des sources de revenus pour les sites, pourtant de nombreux internautes vont les contourner, pirater le système, en utilisant une extension téléchargeable sur leur navigateur. Adblock Plus est une extension libre utilisé pour filtrer le contenu des pages web et en bloquer les publicités. En France, un artiste est parfois évoqué comme un Adblock du réel.



*Illustration 18 - Panneau publicitaire investi par OX.*

Il s'agit de Ox. Après un passage aux Arts Déco au début des années 1980, OX et d'anciens membres de l'école forment les Frères Ripoulines, un collectif d'artistes actif de 1984 à 1988 associés au graffiti. Après un passage en galerie, l'artiste recommence petit à petit à intervenir seul dans la rue ponctuellement de 1993 à 2004. Cette année là, il colle 130 affiches dans la ville de Bagnolet où il vit. Alors que le street art utilise tous les murs, OX lui va se concentrer sur les panneaux publicitaires. L'artiste repère des panneaux d'affichages et attend qu'une idée émerge en adéquation avec le lieu pour pouvoir intervenir. Il remplace alors la publicité par de l'art, par ses œuvres. Il peint ses affiches dans son atelier pour venir ensuite les coller, c'est là que l'œuvre se révèle car ces dernières se fondent la plupart du temps totalement dans le décor, jouant des éléments qui l'entoure. Il réinvesti ainsi les espaces publicitaires mais sans pour autant les dénoncer. Il ne s'agit pas d'une

critique du consumérisme mais réellement d'une action artistique. D'ailleurs, il regrette presque ce qu'il appelle la « grande déforestation des espaces publicitaires ». Ces dernières années, la plupart des grandes villes se sont débarrassées petit à petit de ces grands panneaux publicitaires qui envahissent les villes, cela force l'artiste à s'exporter, lui ainsi que son art, dans de nouveaux quartiers ou dans les banlieues pour continuer son action. Pirater le réel est donc possible, et OX n'est pas le seul à supprimer la publicité de nos villes comme par exemple Princess Hijab dont nous parlions précédemment. Le détournement et le piratage qu'il soit numérique ou réel est maintenant possible et surtout fortement facilité grâce aux nouveaux outils du numérique que les artistes ont su s'approprier.

## B. De nouveaux outils de création.

### 1. Le GPS : Cartographier et détourner.

Le *Global Positioning System*<sup>90</sup> souvent abrégé en GPS est un système de géolocalisation. Également connu sous le nom de Navstar, il est développé et mis en place par le département de la Défense des États-Unis à l'origine à des fins militaires, comme l'était le web. Le projet voit le jour dès les années 1960 pour s'installer progressivement. C'est en 1978 que le premier satellite est lancé en orbite, depuis vingt-trois autres l'on rejoint. L'idée d'ouvrir le système aux civiles est discutée dès le début des années 1990 pour une mise en application en 2000 lorsque le système se révèle fiable. A cette époque la couverture mondiale est totale et permet de se géolocaliser avec une précision de cent mètres. Depuis le système a été mis à jour, via d'autres satellites, des améliorations, etc. permettant de situer un appareil à dix mètres près. Les 24 satellites présents tournent donc à plus de 20 km du sol sur six orbites distinctes. Lorsqu'un appareil utilisant la technologie GPS essaie d'avoir une position, il doit entrer en contact avec au minimum trois de ces satellites. Il est plus ou moins facile de les capter suivant le temps ou si des obstacles verticaux sont présents (murs, montages, arbres, etc.) Le signal émis par l'appareil met un temps donné à arriver aux trois satellites, c'est grâce à cette

---

90 Traduit littéralement le Système mondial de positionnement ou Géo-position par satellite.

information que la distance est calculée entre le satellite et le récepteur. S'en suit un calcul trigonométrique<sup>91</sup> permettant de déterminer la position du récepteur, en croisant ces trois informations. Évidemment, plus le nombre de satellites captés est élevé, plus l'information est précise. En France, ces récepteurs ou assistants de navigation sont le plus souvent appelé du même nom que le système qu'il exploite. Un peu comme pour internet, à l'origine pensé comme un outil militaire puis ouvert au public pour enfin servir à des artistes, le GPS va lui aussi sortir de son cadre de développement militaire puis civil pour finir entre les mains d'artistes.

En effet des artistes vont s'amuser à user et détourner l'outil GPS et les récepteurs prévus habituellement à un usage pratique pour proposer des œuvres. Nous parlions d'artistes détournant le réel, certains d'entre-eux vont également détourner les outils du réel. On peut même trouver de nombreux exemples, notamment en musique, d'artistes utilisant des objets du quotidien, des objets purement pratiques et utiles à l'origine pour en faire de la musique. Des artistes



*Illustration 19 - Meridians.*

urbains vont également détourner ce nouvel outil technologique pour en faire un médium artistique. C'est le cas de l'artiste Jeremy Woods qui est l'un des pionniers dans l'utilisation du GPS comme outil artistique, celui-ci sera au centre de son œuvre. Depuis une quinzaine d'année l'artiste américain propose de nombreuses cartographies composées de mouvements. Ces œuvres aux graphismes complexes sont composés grâce à ses déplacements, aléatoires ou non, à pied, à vélo, en voiture ou même en bateau. Il joue de ses trajectoires, de sa vitesse de déplacement pour produire des œuvres uniques. La cartographie devient son mode narratif, il se raconte en nous exposant toutes ces données DATA personnelles. Cette démarche n'est pas sans rappeler le travail des situationnistes, groupe de jeunes anti-conformistes évoluant dans les années 1950, autour de la ville et des déplacements dans celle-ci. Ils mettront en avant une théorie de la dérive, une situation durant laquelle l'individu

---

91 La trigonométrie est une branche des mathématiques étudiant les relations entre les distances et les angles des triangles. Pour cela, les mathématiciens s'appuient sur des fonctions tels que le sinus, le cosinus et la tangente.

renonce aux impératifs du déplacement et se laisse aller aux sollicitations de la ville, du terrain et des opportunités<sup>92</sup>. A travers les données récoltées ils peuvent en tirer des conclusions sur l'urbanisme, la vie sociale en ville, etc. Bien que l'outil GPS soit encore approximatif, Jeremy Woods arrive à l'utiliser à bon escient. Dans sa série *Meridians* débutée en 2005, l'artiste écrit des citations de Herman Melville.<sup>93</sup> Il compare alors son corps à un réel outil de dessin, le système GPS étant utile pour révéler l'œuvre. Jeremy Woods déclare :

*Just like a pencil drawing where smooth lines have a different speed to jagged edges, GPS drawings can detail the elegant lines of a railway and a squiggly walk to the local shops. As a pencil can momentarily pause in its progression, we might hesitate or wait before crossing a road. The speed of travel can also be coloured to indicate the cold blues of slow dithering to red hot top speeds, and the altitude of tracks can add pressure and depth of line.*<sup>94 95</sup>

Son corps devient donc un crayon géographique, les lignes de la feuille deviennent les méridiens. Ce n'est plus le GPS qui guide l'utilisateur mais bien l'inverse pour pouvoir produire une œuvre et développer à travers des travaux sa perception du territoire. D'autres artistes vont également utiliser l'outil GPS et la cartographie mais plus comme un compte rendu de leurs travaux. C'est par exemple le cas de Invader<sup>96</sup> qui propose une page sur son site web recensant toutes ses interventions sur une carte. Il permet ainsi de matérialiser plus concrètement encore l'importance de son invasion.

Mais le travail de Jeremy Woods n'est pas sans rappeler une œuvre du street

---

92 Se référer à *Théorie de la dérive* de Guy Debord.

93 Herman Melville est un écrivain, romancier, essayiste et poète américain notamment connu pour son ouvrage *Moby Dick* (1851).

94 « Tout comme un dessin au crayon où les lignes lisses et à bords dentelés sont tracées à une vitesse différente, le dessin via GPS peut différencier les lignes élégantes d'un chemin de fer à une promenade ondulée entre les magasins locaux. Comme un crayon qui peut momentanément stopper sa progression, nous pourrions hésiter ou attendre avant de traverser une route. La vitesse de déplacement peut également être coloré pour indiquer la trame bleu froid de la lenteur à des vitesses de pointe rouges et chaudes, et l'altitude du parcours peut ajouter de la pression et de la profondeur à la ligne. » [trad. personnelle]

95 LAURIAULT, T.P. « GPS Tracings – Personal Cartographies. Tracey P. Lauriault in conversation with Jeremy Wood » *The Cartographic Journal Vol.46 No.04*, Novembre 2009 [En Ligne]  
<http://www.gpsdrawing.com/press/caj71-JeremyWood.pdf> (Consulté le 15 février 2017)

96 Voir pp.42-43.

artiste Momo. Originaire de San Francisco, l'artiste voyage partout dans le monde et crée de nombreuses œuvres de street art, mais également des sculptures, des toiles, des sérigraphies, etc. Ses travaux sont le plus souvent colorés, composés de lignes et de formes géométriques simples, de tâches. Mais l'œuvre de l'artiste qui nous intéresse est particulière.

Il s'agit de *A Tag the Width of Manhattan* qu'il réalise en 2006. L'artiste installe un distributeur de peinture sur son vélo et traverse l'île de Manhattan d'un bout à l'autre, laissant derrière lui une trace de peinture orange. Le trait quasiment imperceptible et sûrement anodin pour la plupart des passants prend tout son sens à une autre échelle : celle d'une carte. En suivant le parcours suivi par l'artiste on se rend compte que Momo vient de réaliser ce qui doit être l'un des plus grands graffiti au monde puisque le tracer laisse apparaître le « blaze » de l'artiste. Sur le principe, nous sommes alors très proches des travaux



réalisés par Jeremy Woods, des inscriptions of Manhattan.

gigantesques, à l'échelle d'une ville. On aurait alors une version réelle, concrète de cette technique, proposée par Momo qui trace littéralement son chemin dans la ville. A l'opposé, Jeremy Woods lui nous offre un tracer virtuel, possible technologiquement grâce à l'essor du système GPS. Au vu du travail réalisé par Momo, on peut se demander si la technologie GPS est nécessaire aux artistes pour créer de cette manière. Mais même si il est possible de créer sans, il ne faut pas oublier que Jeremy Woods a une démarche précise derrière ses travaux, et que sans l'existence de cette technologie et de ces satellites capables de nous donner un nouveau regard sur notre monde et sur nos villes, Momo n'aurait peut-être pas eu l'idée de proposer une telle œuvre.



## 2. Le QR code : Information et autres usages.



*Illustration 21 - Urban Datascape.*

L'un de ces nouveaux outils numériques qui va s'installer de manière concrète dans la création d'œuvres urbaines est le QR code. Pour en parler nous évoquerons pour commencer une artiste issue en premier lieu de l'art numérique, elle en est même l'une des pionnières. Née à Leningrad en 1965, Olga Kisseleva est une artiste russe. Elle vit et travaille aujourd'hui entre Paris et St Pétersbourg. Considérée comme l'une des pionnières de l'art numérique, elle propose depuis les années 1990 de nombreuses œuvres aux messages forts. Elle grandit en même temps que cette première génération de la Perestroïka qui a vu s'ouvrir la Russie communiste au monde occidental. Une ouverture qui résonne à la vue de ses travaux qui sont ouverts sur le monde et même sur les mondes. Olga Kisseleva cherche à éprouver le monde réel mais également le monde virtuel à travers des œuvres photographiques, des sculptures, des installations et des créations urbaines. Ses œuvres sont le plus souvent engagées et propose une réflexion sur l'homme, sur la notion de temps, sur l'écologie, etc. Afin d'interpeller et de donner une dimension plus profonde à ses créations, l'artiste va souvent utiliser ce fameux QR code<sup>97</sup>, l'un des codes bidimensionnel les plus populaire au début du siècle. Elle utilise ainsi ce symbole qui est relativement simple à créer et très accessible. Il existe de nombreux sites internet permettant de générer un QR code qui renverra à un texte, à une image ou encore à un site web. Pour les lire, un simple smartphone suffit, tout le monde peut le scanner et ainsi accéder au message derrière le code. Via les réseaux numériques, le flash, puis internet, elle dirige les regardeurs dans une direction, sa direction. Elle choisit alors ce que le spectateur doit voir et comprendre de son œuvre, elle en a le contrôle total et elle les guide par la même

<sup>97</sup> Type de code-barres en deux dimensions déchiffable grâce aux téléphones mobiles.

occasion dans ce nouvel espace numérique.

Olga Kisseleva utilise ainsi ces tags électroniques projetés à flancs de montagne dans l'œuvre interactive *Geo Quick Response*, dans l'abbaye de Maubuisson dans le cadre de l'installation *Douce France* ou encore plus récemment avec *Urban Datascape* en plein cœur de Paris où des QR code en bois attirent l'œil des passants dans le cadre de la ArtCop21. Ces imposants panneaux de bois apposés le long des quais de Seine renvoient vers des pages internet contenant des données liées aux enjeux climatiques. Alors que l'artiste est à l'origine plutôt sceptique et critique vis-à-vis de cette omniprésence technologique qu'elle connaît bien, de nombreux artistes vont se saisir de ces QR codes. Nous évoquions précédemment *Invaders* qui a intégré le code à ses travaux afin de continuer son jeu d'invasion. D'autres street artistes vont eux utiliser le QR code comme un moyen d'informer. C'est notamment le cas de Banksy. Le 23 janvier 2016, un nouveau pochoir de l'artiste apparaît à Londres. Il s'agit d'une représentation de Cosette dans *Les Misérables* de Victor Hugo. L'œuvre habilement placée en face de l'ambassade de France met donc en scène l'enfant en pleurs, entourée de gaz lacrymogène avec pour fond un drapeau tricolore déchiré. Il dénonce avec cette œuvre la politique française et la gestion des migrants dans la jungle de Calais. Nous évoquions plus tôt trois autres œuvres réalisées à Calais même par l'artiste, la *Causette* apparue à Londres semble donc conclure ce quatuor d'œuvres à un détail prêt. En bas à gauche de ce dernier pochoir, on peut apercevoir un QR code intégré à l'œuvre. Une première pour cet artiste mondialement reconnu et ce n'est pas anodin. Une fois scanné avec un smartphone, le code redirige le spectateur vers une vidéo dénonçant les violences policières dont sont victime les migrants en France. Une manière d'appuyer et de renforcer son message, de le rendre plus explicite, plus réel.

Outre cet aspect informatif, le QR code peut revêtir des usages plus ludiques. C'est ce que l'artiste Berlinois Sweza réalise à travers son œuvre. Il est fasciné par le QR code et l'utilise de nombreuses manières, sous plusieurs formes. Dans une interview accordée à Arte en 2012, l'artiste déclare :

J'ai découvert ces codes QR il y a environ 4 ans. Ils m'ont tellement fasciné.

Je me suis demandé à quoi ils servent et je me suis informé sur le fonctionnement de cette technologie. Puis j'ai cherché à les exploiter artistiquement, pas sur un plan illustratif, mais conceptuel. En définitive, c'est un processus intellectuel.<sup>98</sup>

Sweza travaille donc depuis 2008 autour de ce simple code barre. Pour lui, le QR code a toujours vocation à révéler l'invisible. Le QR code permet de créer un lien entre l'actuel et le virtuel, entre ce que l'on voit en tant que spectateur à cet instant, en l'occurrence un QR code, et ce que l'on aurait pu voir, ce que Christophe Genin définit comme le potentiel :

Cette tension entre l'ici et l'ailleurs, entre le présentiel et le potentiel, est résolue par les œuvres de *street art* faites de *QR codes* (*Quick Response Codes*), les artistes la réévaluant artistiquement quand elle fit son apparition sur des affiches publicitaires<sup>99</sup>

Sweza va proposer des œuvres composées seulement d'un QR code pouvant renvoyer vers une de ses œuvres disparues qu'il avait immortalisé en photographie, n'ayant plus qu'une trace virtuelle. Il va également proposer des œuvres beaucoup plus simple comme apposer un QR code sur une porte dans la rue, une fois scanné celui-ci renvoie vers une photographie de ce qui se trouve derrière la porte. Comme si il jouait avec le spectateur et avec le monde, à révéler ce qui ne devrait pas être là. Dans son projet Qradio, il complexifie un peu ses œuvres. Il produit un dessin de radio analogique qu'il affiche sur les murs de plusieurs villes, au centre, là où se situent habituellement les cassettes audio il appose un QR code. Le scan permet d'accéder à une playlist cachée sur la plate-forme Youtube. Le numérique remplace clairement l'analogique dans ses œuvres, mais c'est pour mieux s'ouvrir. Le QR code a pour l'artiste une réelle vocation à montrer ce qui est habituellement caché, à révéler ce qui n'apparaît jamais ou plus dans l'espace réel ou numérique. Il suffit pour cela que les passants ou les spectateurs aient un minimum de curiosité pour creuser l'œuvre et en découvrir le réel intérêt.

---

98 DUNKELMANN, M. « La rue, ton portable et toi : Sweza rend le streetart interactif », *Arte*, 31 mai 2012 [En ligne] <http://creative.arte.tv/fr/episode/la-rue-ton-portable-et-toi-sweza-rend-le-streetart-interactif> (consulté le 13/02/2017). Traduction extraite du sous-titrage pour la version française.

99 GENIN, Christophe, *Le street art au tournant : reconnaissance d'un genre*, Paris, Les Impressions Nouvelles, 2016, p.249.



### 3. Le GIF : animer ses œuvres.

Le GIF est un format d'image numérique ultra populaire sur la toile. C'est en 1987 qu'un employé de CompuServe<sup>100</sup>, Steve Wilhite, crée le premier fichier GIF (Graphic Interchange Format<sup>101</sup>). A l'origine le format créé pour permettre le téléchargement d'images en couleurs ne permet de stocker qu'une unique image par fichier, mais s'en suit quelques modifications qui permettent rapidement de lier plusieurs images. C'est cette amélioration qui permettra la reconnaissance et la rapide expansion de ce format sur le net. Alors que le GIF désigne en effet un format, aujourd'hui on utilise surtout ce terme comme raccourci pour désigner les GIFs animés qui jonchent la toile. C'est à partir de 1993 que le web commence à supporter ce format plutôt lourd par rapport aux capacités de connexion, à partir de cette date commence le début de l'ère GIF sur internet. A partir du milieu des années 1990 donc, on commence à retrouver des GIFs un peu partout. Il s'agit à l'époque d'animations assez simples, de la bannière d'un signe clignotante à l'animation d'une boîte à lettre dans les messageries électroniques, les GIFs commencent à envahir le web. Le succès des GIFs est évidemment lié à son format. Il se déclenche automatiquement au passage de l'internaute sur la page, il est court et tourne en boucle. Format super portable, il ne dépend d'aucun bouton, d'aucune action et de plus il attire l'attention de l'internaute en s'animant. Simple dans sa réalisation, tout le monde peut créer ses propres GIFs et les partager (d'autant plus vrai avec l'amélioration du débit des connexions internet). En 2005, la conquête d'internet par les GIFs est quelque peu ralentie par l'arrivée d'une nouvelle plateforme : Youtube. En effet le partage de vidéo s'en retrouve simplifié à l'extrême. Le GIF peut alors sembler quelque peu désuet face à de véritables vidéos, sonorisées, qui se partagent elles aussi simplement sur les réseaux. Mais les images animées vont faire de la résistance et une véritable culture va se créer autour de ce format.

---

100 CompuServe ou CompuServe Information Services est le premier des grands fournisseurs de services en ligne aux États-Unis. Aujourd'hui la société est un fournisseur d'internet appartenant à AOL.

101 Format d'Echange d'Image (trad. littérale)

Le GIF animé est omniprésent sur internet mais pas seulement. Le succès de ces images animées va s'étendre à de nouveaux milieux, à tel point que l'Oxford Dictionary élit le mot GIF « mot de l'année 2012 ». Les lexicographes n'auront cependant pas réussi à trancher quant à la prononciation du mot en lui-même. Lors des Webby Awards 2013<sup>102</sup>, Steve Wilhite reçoit un Award d'honneur pour sa création (une reconnaissance plus officielle pour ce format) et déclare dans une interview au New-York Times : « *They are wrong. It is a soft 'G'. Pronounced 'jif'* »<sup>103</sup> mettant ainsi fin au débat. Le GIF est donc en quelque sorte reconnu comme une part réellement importante de la culture internet mais également de la culture populaire, il tend même à devenir une nouvelle forme d'art.

Comme la photographie ou le cinéma, à l'origine plus pensés pour des travaux scientifiques, il est difficile de concevoir à première vue le GIF comme une forme artistique. Format hybride se situant entre la photo et la vidéo, essentiellement numérique, il s'affirme cependant comme une pratique artistique ces dernières années. On commence à lier le GIF par exemple au monde de la mode grâce à deux américains. Un photographe, Kevin Burg, s'allie avec Jamie Beck un pro de l'animation pour faire prendre vie à ses photos de mode. Nous sommes en 2011, seul un élément de l'image s'anime en contraste avec le reste fixe. Ils appellent cela des cinemagraphs, comme un sous-genre du GIF animé. Le GIF passe donc d'une œuvre kitsch réservé à l'internet, à une œuvre d'art à part entière. Des GIF artistiques que l'on retrouve et célèbre hors de la toile. En février 2014, la Saatchi Gallery de Londres lance un concours inédit, le Motion Photography Prize, en partenariat avec Google+<sup>104</sup> (les plateformes et réseaux numériques ne sont jamais très loin). Le premier concours de photographie animée en format GIF. Le succès fut immédiat avec pas moins de quatre mille propositions. Le jury présente le 16 avril les œuvres retenues, celle-ci sont alors visible sur le site de la galerie mais également lors d'une exposition dans le musée. Ils présentent ici une nouvelle pratique photographique permettant d'intégrer une nouvelle imagerie plus poétique. Le vainqueur dans la catégorie « action », le français Micaël Reynaud, déclare dans un entretien accordé au journal Le Monde déclare voir le GIF comme « *un montage*

---

102 Cérémonie destinée à récompenser le meilleur d'internet. Le jury est composé de l'Académie Internationale des Arts Digital et des Sciences [trad. personnelle] ou IADAS.

103 « Ils ont tort. C'est un G doux. Ça se prononce 'jif'. » [trad. personnelle]

104 Google+ est l'application de réseau social du géant américain Google lancé en 2011.

*très pointu d'une toute petite séquence », « c'est un terrain de jeu pour créer des séquences surprenantes. »<sup>105</sup>*

En France nous avons également pu observer lors des Transnumeriques Awards 2015 à l'exposition GIF IT ! #1 à Paris. Via une illusion d'optique, des GIFs imprimés s'animent au passage des visiteurs. On présente les travaux de 8 artistes (dont Ori Toor, Sholim, Vasya Kolotusha et Nico Tepo) mais surtout, on sort le GIF des écrans. Une deuxième édition s'est déroulée à la rentrée présentant de nouveaux artistes et ce sur plusieurs week-end. Dans le monde les GIFs commencent à prendre leurs places également, avec par exemple la chanteuse M.I.A qui utilise des GIF pour son clip XOXO en 2010 ou encore The Shoes proposant en septembre 2015 un clip uniquement créé à base de GIFs pour leur titre Drifted. Ce nouveau format s'est donc rapidement développé et popularisé au point de devenir une pratique à part entière et de se lier à d'autres arts. Le GIF s'expose même jusque dans la rue. En effet, du 21 mai au 10 juin 2016 les fondateurs de la galerie Balibart de Paris mettent à l'honneur les GIFs. Ils voient dans cette nouvelle pratique un retour au début du film d'animation image par image, l'un des cofondateur de la galerie déclare au Figaro : « On revient au début des films d'animation, à Walt Disney qui anime Mickey sifflant sur son bateau! Cela permet de donner vie à des illustrations, de raconter des histoires au travers d'un dessin qui s'anime. »<sup>106</sup> Pour exposer leur première exposition de GIFs animés ils vont donc choisir de s'afficher dans la rue de la capitale. Plusieurs écrans sont alors installés dans Paris, formant un parcours, et sur chacun d'entre eux est projeté un GIF.

Le numérique s'invite dans la rue, mais comme nous avons déjà pu le voir, les œuvres d'art urbain peuvent elles aussi s'adapter et s'exposer dans l'espace numérique. C'est par exemple le cas avec INSA qui va penser son travail autour du GIF. L'artiste originaire de Londres pratique déjà le graff quand en 2010 il a l'idée de ne plus immortaliser ses œuvres avec une capture photographique mais d'aller plus loin. Il va alors commencer à créer des œuvres composées de plusieurs couches. En effet le GIF fonctionne sur un principe d'animation d'image par image,

---

105JARDONNET, E. « Le GIF animé : de la kitscherie à l'oeuvre d'art », *Le Monde* [En Ligne], 02/05/2014. (Consulté le 13 février 2017)

106BLIN, M.-A., « La première exposition sur les GIFs s'invite dans les rues de Paris. », *Le Figaro* [En ligne], 12/05/2016. (Consulté le 13 février 2017)

assemblés ensuite en un fichier. Alors INSA crée sa création murale, la photographie, puis la peint de nouveau pour avoir un autre cliché et répète le processus jusqu'à obtenir le nombre d'images nécessaires à la création du GIF. Il ne lui reste alors qu'à assembler ses photos pour les animer. Bien que la dernière création reste inscrite sur le mur, la véritable œuvre ne se révèle que lorsqu'elle est lancée sur un écran. L'idée d'animer ses œuvres ainsi n'est pas nouvelle. L'artiste italien Blu par exemple est reconnu pour d'une part, ses œuvres gigantesques, mais également pour ses courts-métrages notamment *Muto*<sup>107</sup> présenté en 2008, dans lesquels il anime ses peintures murales en les juxtaposants. INSA avec son travail actualise la pratique de Blu, en l'ancrant dans ce nouvel espace numérique. Il se sert des outils à sa disposition pour créer, se démarquer et proposer une œuvre nouvelle et pérenne : le GIF-iti<sup>108</sup>.

#### **4. L'impact de la culture numérique.**

Le street art fait parti de cette culture populaire, mais il est également influencé plus ou moins directement par de nombreux autres facteurs. Le street art peut être engagé sur des sujets sociétaux, politiques, écologiques, il peut revêtir de nombreuses formes, du graffiti à l'affichage. Il est même influencé esthétiquement par de nombreux courants artistiques. Les lettrages du graffiti peuvent rappeler la calligraphie, de nombreuses œuvres colorées semblent descendre du mouvement pop art, etc. Parmi ces nombreuses influences, il en est une qui ressort particulièrement, il s'agit de la culture de masse. Lié à l'évolution des moyens de diffusions toujours plus performants, la télévision, les journaux, le cinéma, la radio, la culture de masse regroupe l'ensemble des productions, des pratiques de l'industrie culturelle. Des films aux séries télévisées en passant par les bandes dessinées, il s'agit de toutes ces formes de divertissement connues par tous, comme s'il s'agissait d'une culture mondiale. En effet, cette culture de masse parle au plus grand nombre, elle est beaucoup plus facile d'accès et de compréhension que des œuvres que l'on pourrait qualifier d'indépendantes, le but étant de toucher le plus de monde. Aucun secteur n'est épargné. Mais c'est un atout pour les artistes. Ils peuvent ainsi utiliser

---

107Blu, *Muto*, 2008, wall-painted animation. Music : Andrea Martignoni [En ligne]  
<https://vimeo.com/993998>

108Nom donné par INSA à ses œuvres, contraction de GIF et graffiti.

ces images connus internationalement dans leurs œuvres pour un message universel. L'imagerie lié à la culture de masse aide à l'exportation des œuvres mais également à attirer l'œil des passants. En effet, un spectateur non habitué au street art va plus facilement être attiré par une œuvre reprenant une figure ou un texte connu que vers une œuvre abstraite ou avec un personnage original.

Dans cette culture de masse, on retrouve bien évidemment les jeux vidéos. Ils inondent le monde depuis les premiers jeux d'arcade dans les années 1970. De nombreux street artistes vont reprendre les codes et les visuels de ces jeux qui ont, le plus souvent, bercé leur enfance. L'exemple le plus flagrant est évidemment celui que nous avons déjà évoqué Invader reprenant l'esthétique et le principe du jeu *Space Invader*. Les jeux les plus souvent représentés sont de manière logique les jeux les plus emblématiques, ainsi des représentations tirées de *Pac-Man*<sup>109</sup>, de *Pokemon*<sup>110</sup> ou de *Super Mario*<sup>111</sup> apparaissent régulièrement. On peut également trouver des œuvres tirées de jeux plus récents. C'est le cas par exemple avec l'artiste C215 qui crée en 2015 une série d'œuvres inspirées de l'univers de *Far Cry 4* à la demande de l'éditeur du jeu, Ubisoft. Ces œuvres ont été exposées à la Galerie Bertheas à Paris. Mais au delà du jeu vidéo, la culture numérique dans son ensemble va influencer l'esthétique des street artistes. C'est par exemple le cas avec SpY. En 2013, l'artiste espagnol présente son œuvre *0 likes* qui se revêt des airs d'expérimentations. En effet, il propose à un SDF de Madrid de garder un panneau de sa création. Sur celui-ci apparaît un pouce bleu symbole du « J'aime » sur Facebook accolé à l'inscription 0 likes. Il fait donc intervenir le virtuel dans le réel pour questionner les passants. Il utilise l'esthétique des réseaux sociaux pour les interpeller. Cette installation fait écho direct à de nombreux posts présents sur les réseaux sociaux demandant de « laisser un j'aime » pour résoudre un problème bien réel. L'action virtuelle n'a pas d'impact sur le monde réel, cependant les gens vont évidemment plus facilement cliquer sur un bouton qu'agir réellement. C'est d'ailleurs ce qu'il se passe avec *0 likes*, les dons seront plus importants et le SDF décidera par la suite de garder cette pancarte. L'esthétique de cette culture de masse,

---

109Pac-Man est un jeu vidéo créé en 1980 pour l'entreprise Namco. Il s'agit de l'un des jeux d'arcade les plus populaires, le personnage apparaissant dans plus de 30 spin-offs officiels.

110Pokemon est une franchise créée en 1996 par Satoshi Tajiri. La série possède un record de ventes dans l'Histoire du jeu vidéo et est dérivée en jeux de cartes, mangas et série animée.

111Super Mario est une série de jeux vidéos créée par Nintendo en 1985. Mario sera durant longtemps la mascotte de Nintendo et apparaîtra sur 17 plate-formes de jeu différentes.

de cette culture numérique que tout le monde connaît attire, amuse sûrement et laisse le réel au second plan le temps d'un regard vers l'œuvre qui nous projette dans un autre univers.

## C. Quel futur pour le numérique au sein du street art ?

### 1. Le numérique comme porte vers l'institutionnalisation du street art ?

Dès les débuts du street art, les médias traditionnels que sont les journaux et la télévision ont joué un grand rôle dans l'expansion de la pratique. Au quatre coins du monde, artistes ou particuliers simplement férus d'art ont pu découvrir la pratique de l'art urbain se répandre comme une traînée de poudre à travers le monde, à travers des pratiques multiples, du graffiti des quartiers de New-York au pichação<sup>112</sup> brésilien en passant par les débuts des affiches sérigraphiées d'Ernest-Pignon Ernest en France. Un mouvement informel se crée ainsi entre des artistes qui ne se sont pas rencontrés, qui pour certains n'ont jamais voyagé, mais qui s'influencent malgré tout grâce aux médias répandant la pratique. Aujourd'hui, grâce aux nouvelles technologies les médias sont surpassés par ce qu'on peut appeler les médias sociaux, présents sur internet. Ces derniers jouent un rôle importante dans la reconnaissance du street art. Cependant, reconnaissance ne veut pas dire obligatoirement institutionnalisation. En effet, internet permet une nouvelle communication autour des œuvres des artistes. Ces derniers peuvent prendre en photo leurs œuvres, les répertorier et même les cartographier que ce soit sur un site personnel, sur une page d'un des grands réseaux sociaux ou même sur des sites spécialisés dans la street art. En un clic, l'internaute peut avoir accès à des milliers de résultats concernant le street art, un type d'œuvres ou même un artiste précis. Le street artiste n'a pas besoin d'intermédiaire pour présenter ses œuvres voire même pour les vendre. Un circuit numérique parallèle au circuit classique. On peut donc légitimement se demander quel est l'intérêt de se tourner vers les galeries et les institutions ?

---

<sup>112</sup>Parfois orthographié pixação, il s'agit d'une forme de graffiti née dans les années 1960 à São Paulo.

Appelés *pichadores*, les graffeurs utilisent un alphabet rectilignes et vertical qu'ils cherchent à inscrire aux endroits les plus inaccessibles. La prise de risque, l'illégalité et la violence supplantent l'esthétique.

Le constat est pourtant simple. Malgré une sur-médiatisation, certains pans de l'art urbain comme la graffiti sont toujours synonyme de vandalisme et d'indésirable. L'image du street art n'est donc pas totalement acceptée et encore moins légitimée. La légitimation aux yeux du monde de l'art passe par l'institutionnalisation et donc l'exposition en galeries, dans des musées ou du moins des créations officielles, commandées. La première idée serait de penser que l'œuvre exposée est une réplique, une photographie, qui tire l'œuvre de son contexte pour la ramener entre les murs d'un musée. Or si les artistes utilisent des appareils photos ou leurs smartphones pour figer leurs œuvres, ce n'est pas dans le but de l'extraire d'un espace mais simplement pour en garder une trace. Les artistes ne vont pas créer dans un espace urbain pour ensuite exposer ou vendre une simple reproduction sur papier, sans âme. Au contraire, les artistes vont avoir tendance à envahir ce nouvel espace comme ils ont pu le faire avec la rue. Les espaces de l'art institutionnalisés deviennent leur nouvel espace de jeu. Parfois en conservant leur pratique, comme ce fût le cas avec Mode2, Lek & Sowat ainsi que Futura qui en 2012 durant la première édition du LASCO PROJECT<sup>113</sup> trouvent une trappe menant aux sous-sols du Palais de Tokyo à Paris. Ils vont alors investir les lieux, explorer et bien sûr créer « transform this unique location into a temple, a time capsule dedicated to the fading spirit of their vanishing art form. »<sup>114</sup> Seule une vidéo permet de présenter le projet car ces lieux sont inaccessibles au public et aux artistes. Alors que peut se poser la question du sens d'une œuvre de street art dans les musées, on peut voir ici qu'elle conserve tout son ADN. Ces artistes, invités dans un cadre formel et donc reconnus ont su profiter de l'opportunité pour inscrire leur pratique selon leurs critères. La photographie et la reproduction d'œuvres grâce aux nouvelles technologies n'est donc pas le principal moyen pour les street artistes d'accéder aux institutions. De nombreux street artistes vont d'ailleurs se diversifier pour les musées. Ils obtiennent ainsi une reconnaissance, rentrent dans le circuit sans pour autant trahir la pratique. C'est par exemple le cas de Lokiss<sup>115</sup> qui distingue totalement son travail en tant que

---

113Le LASCO PROJECT est un programme d'arts urbains du Palais de Tokyo. A chaque session, des street artistes sont invités à investir les couloirs, escaliers, passages du Palais.

114Description issue des vidéos officielles [En Ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=WvwJNZZcoc0>.

« Pour transformer cet emplacement unique en un temple, une capsule temporelle dédiée à l'esprit décoloré de leur forme d'art disparaissant. » (traduction personnelle.)

115Lokiss ou Vincent Elka, est l'un des pionniers du graffiti en France influencé par le développement du

graffeur et artiste. Il déclare à propos de son travail en galerie :

C'est une activité que je sépare, je ne suis pas un street artiste. Même quand je faisais des nouveaux médias, les galeristes étaient contents de dire que j'étais le graffeur, Lokiss, donc ok, c'est moi, je n'y reviens pas. Mais pour moi ce que je montre en galerie n'a rien à voir avec le graffiti. En 2005 j'ai commencé à faire des expos post graffiti, à Berlin, après j'ai fait de la vidéo puis du multimédia, du net art. Bref aujourd'hui je dit que je suis artiste. Je rêve de pouvoir faire la symbiose de tout un jour.<sup>116</sup>

Changer de contexte c'est changer d'expression. Les artistes ont besoin de vivre de leur travail et cela semble passer par une institutionnalisation, la vente d'œuvre, de commandes. Ils doivent savoir conjuguer travail de rue et travail d'atelier afin de pouvoir vivre de l'art. La reconnaissance et la légitimité passent donc par ces nouveaux réseaux sociaux qui balaient les frontières entre cultures populaires et élitistes, mais également par la reconnaissance des musées et des institutions. Alors que l'intégration du street art aux murs des galeries semble impossible, les artistes vont alors trouver des alternatives à leurs pratiques où à ce qui leur est demandé.

## **2. Les nouvelles technologies au cœur de nouvelles pratiques**

Alors que de nouveaux outils apparaissent au fur et à mesure, permettant aux street artistes de développer leur pratique, certains vont totalement révolutionner la manière de faire du street art. Ces artistes vont laisser de côté les traditionnels bombes et pochoirs pour proposer une nouvelle expérience du street art utilisant de nouveaux matériaux et nouvelles machines gravitant autour des nouvelles technologies. Parmi celles-ci, on retrouve une technique qui ne date pas d'hier. Dès les débuts de la photographie, Étienne-Jules Marey<sup>117</sup> en 1882 expérimente ce que nous appelons maintenant le lightpainting. Il utilise un bâton noir au bout duquel il place une boule blanche pour tracer les lettres de son prénom dans la vide le temps de la pause photographique. Il perfectionnera ensuite cette technique qui sera reprise

---

mouvement des les années 1980.

116SIMEONE, C. « Lokiss, figure historique du graff : « le graff doit rester l'art des vandales », *France Inter*, 2016 [En ligne] <https://www.franceinter.fr/culture/lokiss-figure-historique-du-graff-le-graff-doit-rester-l-art-des-vandales> (consulté le 24 mars 2017)

117Médecin et Physiologiste français, Étienne-Jules Marey est un pionnier de la photographie, il publiera de nombreux travaux sur la chronophotographie, considérée comme le précurseur du cinéma.



par de nombreux artistes tels que Picasso ou Man Ray. Le *lightpainting* consiste donc simplement à utiliser un appareil photographique avec un temps d'exposition long et dans le noir en dessinant devant l'objectif des formes et dessins à l'aide d'une source lumineuse, une lampe de poche, des leds, des néons, etc. Ainsi les traces lumineuses se fixent sur la photographie, l'appareil retiens alors le mouvement et le tracé effectué par les artistes. Bien que cette technique photographique ne soit pas récente, elle est réapparu plus récemment notamment grâce à l'utilisation facilitée des appareils photographiques mais également grâce à quelques artistes urbains qui vont utiliser cette technique pour créer en jouant avec la lumière.



*Illustration 22 - Light Painting par Rézine.*

C'est par exemple le cas de Rézine. Résidant à Lyon, il débute le tag au début des années 1990 et va très vite s'intéresser à la calligraphie, notamment arabe, mais également aux nouvelles techniques liées au graffiti dont le *lightpainting*. Lorsqu'il créé une œuvre de *light calligraphy*, l'artiste reprend les même inspirations et les mêmes lettrages que pour ses tags. L'esthétique reste la même, la technique change. Sur son site, il détaille ainsi :

Le procédé consiste à capturer à l'aide d'un appareil photo sur un trépied, en mode pause longue (prise de 30 secondes, 5minutes ...) dans l'obscurité, des traces créés à l'aide de sources lumineuses , créer dans un environnement des traces en 3Dimensions sont capturés par l'objectif un appareil photo, en pause longue ; compilation des tracés lumineux en une seule photographie (fichier numérique).<sup>118</sup>

---

<sup>118</sup><http://www.rezine69.com/light-painting>

Il cherche ainsi à transfigurer une vision urbaine contemporaine certes proche du graffiti dans son rendu photographique mais qui n'existera jamais réellement sur les murs. La trace est totalement virtuelle tout comme l'œuvre qui n'apparaît que sur papier glacé. La plupart de ses œuvres sont d'ailleurs par la suite destinées à la vente ou à l'exposition en galerie. Cette idée de composer grâce à la lumière est également au cœur d'un autre projet *Water Light Graffiti* du chercheur et artiste Antonin Fourneau. Il propose cette installation en 2013 qui a un but simple : proposer un nouveau matériel permettant de dessiner ou d'écrire des messages éphémères composés de lumière. Il pense et fabrique donc un mur constitué exclusivement de leds électroluminescentes. Celles-ci ne s'éclairent que lorsque de l'eau entre en contact avec la surface. L'eau devenant le conducteur entre la source d'énergie et la led, le dessin se révèle alors. Le projet semble au premier abord plus une œuvre de dessin numérique, utilisant un matériau inédit, qu'une œuvre de street art. Il ne faut cependant pas oublier qu'il s'agit d'un mur sur lequel on demande aux spectateurs de venir écrire et taguer avec de l'eau, un matériel n'ayant ni forme, ni couleur pour réaliser une œuvre éphémère. Cette œuvre interactive reprend donc les codes du tag et permet à de nombreux amateurs d'expérimenter de manière légale et ludique la pratique du street art. Le spectateur peut également jouer de nombreux autres facteurs. Il peut par exemple choisir d'utiliser un pinceau humide ou un spray, il peut choisir de lancer de l'eau directement à la bouteille sur le mur, autant d'outils permettant de refléter la diversité des outils utilisés par les artistes d'art urbain. Mais ce qui rapproche le plus *Water Light Graffiti* de la pratique du street art c'est son côté éphémère. L'œuvre qui apparaît sur ce mur éclairé n'est pas faite pour durer, elle disparaîtra plus ou moins vite avec le temps, l'évaporation de l'eau faisant son travail ou elle sera recouverte par le passage d'un autre spectateur souhaitant lui aussi laisser sa trace.



*Illustration 23 - projet Picturae.*

*Water Light Graffiti* n'est pas sans rappeler une autre œuvre proposant de créer des tags virtuels : *Picturae*. L'installation repose sur le même principe, c'est à dire un écran interactif sur lequel le spectateur vient taguer, graffer ou simplement dessiner virtuellement. Le dispositif fonctionne grâce à une fausse bombe de peinture. Cette dernière diffuse une lumière infrarouge qui est capté et qui répond à un récepteur disposé à l'arrière de l'écran. Chaque mouvement de l'utilisateur est interprété et projeté sur l'écran en temps réel. Sur le côté droit de l'écran on retrouve plusieurs fonctions disposés sous la forme d'onglets. Il permet ainsi de sélectionner plusieurs couleurs pour le tracé, de choisir le type de peinture, d'outil ou encore la largeur du tracé. Comme pour l'application pour mobile *TouchTag*, *Picturae* semble être une nouvelle version de *Paint* pensée pour le graffiti, améliorée et perfectionnée pour cette pratique. Développé grâce au logiciel *Openframeworks*, *Picturae* propose d'expérimenter « les sensations du réel avec les possibilités infinies du numérique »<sup>119</sup>. Des acteurs de la scène du street art français ont d'ailleurs été invités à venir tester l'installation comme notamment lors d'une présentation au Wip, maison d'artiste et espace d'exposition au sein de La Villette à Paris, durant laquelle

<sup>119</sup>Présentation du projet sur <http://www.picturae.net/>

des artistes comme le rennais Primat ont pu appréhender le tag virtuel. Cependant, le but de *Picturae* n'est pas de parler aux acteurs de la scène urbaines mais bien de s'ouvrir à ceux qui ne la connaissent pas ou peu. Primat, ou Benjamin Massé de son vrai nom, déclare :

Le but ici est d'atteindre un nouveau public, pas de convaincre les mecs qui font des trains de peindre en intérieur. C'est une vision ludique du *street art* que l'on expose là : les gens jouent avec le dispositif, expérimentent de nouvelles choses. Les enfants y sont réceptifs, ils dessinent...<sup>120</sup>

Le street art grâce à la nouvelle technologie peut s'ouvrir à d'autres pratiques, se découvrir une nouvelle dimension. L'oeuvre *Picturae* en est à sa version 2.0 et est donc amenée à évoluer, l'équipe autour de ce projet travaille en permanence à de nouvelles fonctions et améliorations. L'une d'elle serait entre autre de lier le mouvement au son avec des réactions sonores lors des tracés. On peut découvrir sur leur site qu'un projet a déjà été monté mêlant à la fois street art et musique. Ce projet est né en collaboration avec un musicien français : Jean-François Vrod. Très influencé par l'Art Brut<sup>121</sup>, il s'intéresse de très près au violon populaire ainsi qu'à l'acoustique en général. Avec cette association, l'idée est de griffer le mouvement du violoniste. L'archet du violon remplace la bombe, la lumière infrarouge est diffusée par celui-ci pour rendre compte des mouvements effectués durant le morceau. C'est donc toute une scénographie qui se met en place entre l'instrument, le musicien mais également le mur de *Picturae* pour permettre de créer un graffiti.

Le nombre d'expérimentation de tags virtuels grâce aux nouvelles technologies sont réellement nombreuses. On peut également penser au collectif Salut C'est Cool composé d'élèves aux Beaux-Arts qui réalise du vandalisme virtuel en graffant sur grâce au logiciel Paint sur les murs présents dans Google Maps. Des tags propres reprenant les codes des writers et des inscriptions engagées avec des slogans liés à leur pratique numérique « La réalité à l'agonie », « vive la résolution », etc. Cependant, il ne faut pas penser que les nouvelles technologies amènent systématiquement à la virtualisation du tag ou du graff. Ainsi fin janvier 2017,

---

120 LAYSTARY, E. « Street Art Creative Experience : on a emmené une lectrice », 2011 [En Ligne] <http://www.madmoizelle.com/street-art-creative-experience-77001> (consulté le 07 mars 2017).

121 L'art brut désigne les productions de personnes n'ayant pas de culture artistique. Ce terme est inventé par le peintre Jean Dubuffet.

quelques jours seulement après l'élection de Donald Trump, de nombreux articles se sont intéressés au travail du graffeur New-Yorkais KATSU <sup>122</sup>. Cet artiste utilise un drone<sup>123</sup>, le modèle Phantom3 de DJI, pour graffer, le plus souvent dans des endroits normalement inaccessibles. Il s'était déjà attaqué à une immense affiche publicitaire dans New-York en avril 2015 avec une première version assez sommaire de son drone graffiteur nommé Icarus One, avec une bombe de peinture fixée sur une nacelle articulée. Le tag ressemble pour cette version plus à un simple gribouillis. Avec sa version améliorée Icarus Two, KATSU continue à explorer ce qu'il appelle le drone vandalisme et propose cette fois de taguer un message revendicatif assez simple : « Scum Trump » que l'on peut traduire par « Trump = Racaille »<sup>124</sup>. Il entend bien rendre public la manière de personnaliser son drone et de programmer sa bombe publique afin que son message anti Donald Trump puisse se répandre à travers tout le pays. Même si les textes restent encore assez sommaires, les possibilités d'évolutions sont encore multiples. KATSU n'en est qu'à un stade d'expérimentations, mais le fait d'atteindre avec un drone des espaces habituellement inaccessibles permet d'assurer au message ou à l'œuvre une durée de vie plus longue car plus difficile d'accès pour un nettoyage. De plus, cette pratique est extrêmement risquée d'un point de vue juridique. En effet, à la pratique déjà illégale du graff s'ajoute le maniement d'un drone. Outre le fait de manier du matériel pouvant coûter plusieurs centaines d'euros, le graffeur le fait voler dans un espace urbain ce qui est interdit. En France, utiliser un drone de loisir en milieu urbain peut amener à la confiscation de celui-ci ou aller jusqu'à un an d'emprisonnement ainsi qu'une amende pouvant s'élever jusqu'à 45 000 euros. Certains street artistes craignent une banalisation, voire une vulgarisation de leur pratique en offrant ainsi des œuvres clé-en-main, composées de codes qu'il faut juste répéter pour pouvoir produire un graff. Mais la couplage du street art et des nouvelles technologies menace-t-elle vraiment la pratique ?

---

122KATSU est un artiste originaire du Bronx actif depuis les années 1990. Il est connu comme un graffeur et un hacker travaillant sur la technologie, le vandalisme, le consumérisme, la vie privée et la culture digitale.

123Un drone désigne un aéronef télécommandé, et donc sans humain à bord. Utilisés par l'armée comme par des particuliers, leurs tailles et leurs poids dépendent de leurs fonctions.

124Traduction de NORMAND, J.-M., « Contre Donald Trump, un drone graffeur programmable », *Le Monde*, 2017 [En Ligne] [http://www.lemonde.fr/la-foire-du-drone/article/2017/01/31/contre-donald-trump-un-drone-graffiteur-programmable\\_5072093\\_5037916.html](http://www.lemonde.fr/la-foire-du-drone/article/2017/01/31/contre-donald-trump-un-drone-graffiteur-programmable_5072093_5037916.html) (consulté le 15 mars 2017).

### **3. Une hybridation acceptable ? La place du numérique dans le street art.**

En effet, l'arrivée des nouvelles technologies amène certains artistes à explorer les possibilités liées au numérique. L'avènement du numérique et des nouvelles technologies dans le street art, tout comme dans la sphère artistique de manière plus large, amène inévitablement à de nouvelles pratiques et de nouvelles manières de créer des œuvres. On peut donc imaginer que certains street artistes que l'on pourrait qualifier de puristes ne voient pas cette nouvelle évolution d'un bon œil. En effet, comme avec les débuts de l'institutionnalisation du street art, ces nouvelles pratiques peuvent parfois s'éloigner de l'esprit et des codes propres au street art. Certains vont totalement se saisir de cette opportunité, comme s'il s'agissait d'une évolution logique de la pratique en lien avec son époque alors que d'autres vont se montrer plus réticents. Comme nous avons pu le voir à travers plusieurs exemples, des street artistes vont se lier au numérique parfois en usant simplement d'un élément, d'une esthétique particulière comme le fait par exemple Invader avec toute son œuvre ou en venant intégrer un QR code à l'une de leurs œuvres, mais ce n'est pas tant ces influences assez lointaines qui peuvent gêner les puristes mais bien les nouvelles manières de graffer. Les artistes étant justement influencés par le numérique et les nouvelles technologies continuent d'utiliser des techniques traditionnelles, le pochoir, l'affichage, les bombes de peintures, etc.

Ce sont plus les œuvres telles que *Picturae* et *Water Light Graffiti* qui peuvent poser problèmes. En effet, ces dernières transforment radicalement la manière de penser le graffiti et le street art. Ce ne sont pas à proprement parler des œuvres de street art mais bien des installations numériques développées et pensées autour du street art. Elles n'ont pas été créées par des street artistes et ont été pensées pour un nouveau public, plus large tout en essayant de rester au plus proche de la pratique réel et physique du graffiti pour également parler aux passionnés. Le street art se retrouve alors exposé lors d'événements et ne prend plus place là où il est né, dans la rue. Le street art ne s'adresse plus seulement aux initiés mais à n'importe quel spectateur, que celui-ci soit familier avec les codes et la pratique ou pas du tout. Ces nouvelles manières de graffer permettent certes d'ouvrir une nouvelle porte vers une

démocratisation du street art, une acceptation de la pratique, mais, comme avec l'institutionnalisation de la pratique, les street artistes exposants en galerie ou encore la marchandisation, ces nouvelles pratiques s'éloignent sensiblement de l'essence première du street art en tant qu'art urbain, communautaire, éphémère et illégal.

Cependant l'émergence d'un street art lié au numérique semble être une suite logique de l'évolution de la pratique. Alors que le numérique fait maintenant partie intégrante de nombreuses œuvres dans la quasi totalité des pratiques artistiques, pourquoi le street art resterait à la marge ? Les artistes ont cherchés à s'appropriier la rue, le numérique va leur permettre de conquérir de nouveaux espaces, d'étendre leur pratique. Le numérique est maintenant omniprésent, les artistes ne doivent pas l'ignorer et donc apprendre à le comprendre et le voir comme une opportunité. Sowat déclare à propos des différents médiums à disposition des street artistes :

Le médium change la mentalité des gens. Quand tu peins dans la rue avec des bombes, les gens te regardent avec méfiance. Avec une affiche et un pot de colle, tout change.<sup>125</sup>

Le numérique peut être considéré comme un nouveau médium au même titre qu'une affiche et un pot de colle. Ceci étant dit, il ne faut pas non plus penser que l'arrivée du numérique pourrait signer la fin du street art tel que nous le connaissons aujourd'hui. En effet, comme dit précédemment il s'agit d'une évolution de la pratique et non d'une révolution. Certains artistes pourront continuer à créer des œuvres de manière classique quand d'autres pourront avoir l'envie d'explorer les nouvelles possibilités liées au numérique, que ce soit sur un projet ou tout au long de leur carrière. Le street art va ainsi continuer à exister mais également à s'étoffer. Il n'existe pas un style de street art. Du graffiti au street art en passant par le tag, les fresques ou les stickers, les pratiques sont multiples et ne ce sont pas toutes développées au même moment. On pourrait alors voir le numérique comme une nouvelle branche du street art, une nouvelle pratique qui pourrait être totalement installée et acceptée dans quelques années sans pour autant signifier la fin de ces prédécesseurs. Un street art numérique n'a pas vocation à être une réelle menace. De nombreux artistes vont adopter une attitude critique envers le numérique, mais plus

---

<sup>125</sup> Lek, Sowat, VITRANI, Hugo, *Underground doesn't exist anymore*, Paris, Manuella, 2016, p.25.



dans l'usage que nous en faisons dans notre quotidien que de sa place dans l'art. Une partie de l'ouvrage de Yvan Tessier intitulée « Le règne des écrans »<sup>126</sup> revient sur ces artistes qui critiquent « la place démesurée qu'occupent le virtuel et les écrans – ordinateurs, télévisions, portables – dans nos vies »<sup>127</sup>. Il appuie son propos en s'appuyant sur les œuvres de plusieurs artistes mais surtout à travers le travail du français Levalet<sup>128</sup> qui met souvent en scène dans ses affichages des hommes obsédés par des écrans ou sur-connectés.



*Illustration 24 - Oeuvre de Levalet.*

---

126 TESSIER, Yvan, *Les murs révoltés. Quand le street art parle social et politique*, Paris, Gallimard, 2015, pp.122-123.

127 *Ibid.*, p.124.

128 Charles Leval est un street artiste français, né à Epinal en 1988 et ayant grandi en Guadeloupe. Après des études d'arts visuels à Strasbourg, il s'installe à Paris en 2012 où son travail de dessins et d'installations commence à envahir les rues. Se référer à l'ouvrage de Valérie Iniesta, *Levalet, des illusions comiques*.



## CHAPITRE 3 : PRATIQUE

### A. Une pratique sur le fil.

#### 1. Collecter, cartographier et partager.

En pensant ce lien entre street art et numérique, nous avons pu nous rendre compte que de nombreux street artistes faisaient maintenant usage d'outils issus du numérique et des nouvelles technologies pour donner une nouvelle dimension à leurs œuvres. Suite à plusieurs projets personnels dans lesquels j'ai pu utiliser les QR codes et au vues des nombreuses possibilités délivrées par ce format, j'ai décidé de le mettre au service d'une pratique consacrée à l'art urbain. Ce travail est bien sûr un projet plastique mais également un travail de collecte, d'archivage, de cartographie et de partage. En amont de cette réalisation, une simple envie personnelle de découvrir mais aussi de partager des œuvres de street artistes qui attiraient mon attention. Il ne s'agissait pas à l'origine d'obtenir un rendu artistique, mais bien de garder une trace de ces œuvres éphémères. Le côté pratique prime alors, toutes ces photographies ont été prises avec un smartphone. Bien que les capacités de capture d'images des smartphone aujourd'hui sont impressionnante, le résultat reste bien loin de ce que peut produire un appareil professionnel. De plus, l'instantanéité était primordiale. Les œuvres sont prises en photo pour être immédiatement partagées sur les réseaux sociaux et dans ce cas notamment sur Instagram.

De nos jours, la majorité de la population possède sur lui un smartphone ou tout autre appareil capable de prendre des photographies ou des vidéos. Cette accessibilité accrue aux appareils de prises de vues ainsi que le fait que chacun puisse les exposer au monde sur le web a dû grandement aider à la reconnaissance et à l'expansion du street art. Plus besoin de sortir des appareils imposants, souvent des trépieds, comme a pu le faire Brassai<sup>129</sup> à son époque et de devoir par la suite trouver des moyens d'exposer son travail. Aujourd'hui tout est facilité. De plus, avec des sites tels que Urbacolors<sup>130</sup> ou

---

129 Voir p.32.

130 Voir p.48.

encore Fatcap<sup>131</sup>, la pratique du graffiti et du street art se retrouve énormément documentée, cartographiée. Grâce au web nous pouvons ainsi suivre le travail de nombreux artistes à travers le monde grâce à ces réseaux internationaux. J'ai donc contribué à mon échelle à ce travail de documentation collectif et plus ou moins conscient qui prend place sur l'espace web. Ce travail de collecte permet de garder une trace d'un art éphémère. Comme le rappelle Jérôme Catz dans son ouvrage, il n'a pas fallu attendre internet pour que ce travail commence :

Aujourd'hui, les livres sur le mouvement se sont multipliés avec des ouvrages portant sur divers techniques ou artistes, ou sur des villes emblématiques pour le mouvement. Le caractère éphémère des réalisations aura donc motivé le besoin d'inventaire de « chefs d'oeuvres » disparus ou encore visibles, au point qu'il est désormais possibles d'en avoir une connaissance quasi exhaustive.<sup>132</sup>

Ce travail de documentation de la pratique est donc nécessaire et ne se limite pas au street art. Celui-ci semble plus toucher de par l'aspect éphémère des œuvres qui constituent l'essentiel de la pratique, mais dans tous les autres arts une œuvre peut également disparaître, être volée ou détruite. Que reste-t-il alors ? Les documents, photographiques ou manuscrits, ce sont grâce à eux qu'une trace reste. Que ce soit sur internet, dans des ouvrages sur un artiste, un musée ou un courant ou encore dans les archives d'un musée., ce sont grâce à ces documents qu'une histoire de l'art peut se dessiner et prendre forme.

Cependant le document ne se limite pas à toujours à un simple usage de trace, il peut également devenir l'œuvre. C'est par exemple ce que nous retrouvons dans le travail de Claude Closky et de ses *Tableaux comparatifs*. Claude Closky est un artiste français ayant fait parti du même collectif que OX, les Frères Ripoulin et comme le street artiste, Closky va s'amuser à détourner le réel. Dans cette série de *Tableaux comparatifs*, il sélectionne des tableaux comparatifs trouvés en rayon dans les magasins Fnac et les expose recadrés, dénués de leurs informations et de leur fonctionnalité pour leur simple valeur plastique. Le document du quotidien devient œuvre par la simple

---

131 FatCap est une plateforme sur le graffiti et le street art active depuis 1998 sur lequel se retrouvent photographes, artistes particuliers pour échanger des photos, des articles, des œuvres, traitant du street art et du graffiti en France et à l'international. Ils cherchent ainsi à fournir un produit simple, complet et exhaustif de ce mouvement culturel. [www.fatcap.org](http://www.fatcap.org)

132 CATZ, Jérôme, *Street art mode d'emploi*, Paris, Flammarion, 2013.



Cette documentation des pratiques est vitale, que ce soit par les artistes, les institutions ou les particuliers. Plus nous pouvons trouver de documents autour d'une œuvre, d'un artiste, de son travail et des techniques qu'il utilisait, plus l'histoire de l'art, d'un art comme le street art par exemple, et ses techniques, ses pratiques, sera précise. Amélie Giguère nous dit de la documentation « qu'elle constitue un système techno-social » :

c'est-à-dire un ensemble d'éléments (des personnes qui recherchent des informations, des documents et des outils qui traitent ces documents, des procédés et des savoir-faire techniques) reliés entre eux de façon à être interdépendants et agencés en vue d'atteindre un objectif qui est celui d'obtenir des informations (Meyriat, 2001c : 151 ). Ce système régit les activités de la « chaîne documentaire » qui englobe la collecte de documents, l'extraction des données et des informations, la classification, le stockage, la récupération de ces données et la diffusion (Meyriat, 2001c : 151-152).<sup>134</sup>

Tout ce réseau dont nous parle Amélie Giguère est d'autant plus important sur l'espace web où les traces se multiplient. Tout le monde peut participer à ce travail de collecte, et cela vaut bien évidemment pour le street art. Évidemment, il s'agit seulement du travail de collecte des informations qui est effectué. A part sur certains sites spécialisés, sur internet l'information, les documents sont dispersés. C'est à l'internaute de faire son propre travail de recherche, de tri et de vérification des sources et des informations pour ne pas se laisser piéger pas des données erronées.

Dans le cadre de photographie d'œuvres que l'on partage comme pour mon travail, on peut difficilement parler d'information erronées. Cependant, plusieurs critères rentrent en compte. Même si aucun avis n'est donné sur l'œuvre, des informations peuvent être associées telles que la date à laquelle la photo à été prise, le nom de l'artiste ou encore l'emplacement de celle-ci. Bien que dans ma pratique, il s'agisse d'un état des lieux de la pratique sur une période donnée et principalement centrée sur la ville de Rennes, il faut être conscient que cette base de donnée est non exhaustive et totalement subjective. En effet, je ne vais photographier qu'une partie des œuvres que je peux voir selon des critères totalement libres, esthétiques, suivant le message de

---

134GIGUERE, Amélie, « Art contemporaine et documentation : la muséalisation d'un corpus de pièces éphémères de type performance », Thèse de Doctorat international en muséologie, médiation, patrimoine, sous la direction de messieurs Raymond Montpetit et Daniel Jacobi, Université du Québec à Montréal, 2012, p.66.

l'œuvre, son côté unique ou cocasse ou tout simplement en pensant au rendu final du cliché. Puis, avant même que ces photos rejoignent cet espace de collecte immense qu'offre internet, je sélectionne les images et les œuvres qui viendront nourrir mon fil de photos suivant la qualité de l'image mais également suivant ce qui saurait plaire aux personnes qui me suivent. Les photographies que je vais poster par exemple sur Instagram, un réseau plus ouvert aux thématiques nombreuses ne seront pas les mêmes que je sélectionnerais pour une plateforme consacré au street art comme Urbacolors. C'est donc un reflet partiel du street art à Rennes que je renvoie, mais grâce au concours d'autres utilisateurs sur ces réseaux, la documentation est des plus complètes. On recense par exemple sur la seule ville de Rennes plus de mille contributions d'utilisateurs qui permettent d'offrir une cartographie extrêmement riche de la pratique de l'art urbain dans cette ville.

## **2. Art, vandalisme ou archivage ?**

Si je parle d'une pratique sur le fil, c'est que ce travail d'exploration et de collecte d'œuvres n'est que la première partie de mon travail, réalisée en amont. Le cœur du projet sera de créer des QR codes, qui une fois scannés renverront vers certaines de ces images sélectionnées. Les QR codes seront apposés sur les murs de la ville, là où les œuvres originales prenaient place auparavant. Il s'agit donc d'un travail de collecte, d'archivage mais également d'un projet plastique se situant à la limite entre l'art et le vandalisme.

Dans ce mémoire, une question se pose également quant à la définition du street art. Toutes ces interventions sont-elles du street art ? Les différentes pratiques, du muralisme aux *writers*, du graffiti à l'art urbain peuvent-elle être considérés comme du street art ? Et surtout, au regard des acteurs du monde de l'art institutionnel, au regard de la loi ou même au regard du particulier, le street art peut-il être réellement considéré comme un pan de l'art ? En effet, il est difficile de définir ainsi un mouvement qui ne découle d'aucun manifeste, mais surtout qui est à la fois mondial, divers et relativement récent au regard de l'Histoire de l'art. Nous avons cependant pu relever plusieurs points communs inhérents à la pratique de ce qu'on peut appeler le street art dans sa forme la plus habituelle tels que l'aspect illégal de la pratique, la recherche d'anonymat, la gratuité des œuvres ou tout simplement la pratique dans l'espace public. Évidemment,

les artistes vont plus ou moins suivre ces codes implicites, se les approprier ou totalement les oublier pour pouvoir pratiquer comme il le souhaite. Et si le street art n'avait que comme règle de créer librement et selon ses propres codes dans l'espace public? Une définition tentante étant donné que la notion de liberté reste au cœur des revendications de nombre des acteurs de l'art urbain, mais une définition beaucoup trop large qui prise au mot inclurait par exemple l'art *in situ*, les musiciens de rue, les performances, etc. De plus, cette définition ne permet pas de différencier de véritables œuvres et de simples actes de vandalismes. Peut-on dès lors considérer que le street art, et donc ma pratique, est réellement de l'art ou simplement de la dégradation ? L'idée de dégradation implique tout de même une destruction, le fait d'abîmer volontairement et durablement quelque chose. L'affichage de ces QR codes relève plus de l'ajout d'une couche à un mur. Une intervention influant peu sur le support non pas pour nuire mais pour améliorer la vie de ce support grâce à une nouvelle couche. Tout comme lorsque je sélectionne les œuvres que je photographie, cela reste assez subjectif. Pour les acteurs du milieu, le street art est indéniablement une forme d'expression artistique, pour des gens extérieurs cette évidence est moins véridique.

Bien que dans un sens illégale et donc proche du vandalisme, mon travail reste avant tout un outil de réflexion et une œuvre plastique autour du street art et de la ville. Jouer dans cet entre-deux, c'est se rapprocher au plus proche de la pratique des street artistes pour redonner vie, grâce aux outils numériques, à leurs œuvres disparues. Comme nous le disions dans le point intitulé « Art accessible mais illégal : du DIY au vandalisme, comment définir l'art ? »<sup>135</sup> de la première partie de ce mémoire, le terme de vandalisme désigne des actes de destructions et de dégradations gratuites sur des biens privés ou publics. L'idée de destruction et de dégradation implique un côté irréversible de l'action, une trace quasi indélébile laissée par l'artiste qui sera difficile à effacer, à recouvrir ou qui impliquera le remplacement total du matériel endommagé. Nous prenons alors l'exemple de l'artiste David Zinn qui réalise ses œuvres à la craie et ne dégrade pas ainsi l'espace public. De même il n'est pas rare de voir des artistes ayant été condamnés pour des actes de vandalisme laisser de côté les bombes et la peinture pour se consacrer à l'affichage, technique plus éphémère mais moins risquée car facilement rattrapable.

---

135 Voir p.18.

Ma pratique se veut plus du côté d'un réel travail plastique que d'une quelconque dégradation de la ville, un ajout dans celle-ci pour une expérience nouvelle. Cependant je me suis retrouvé face à un autre problèmes, que l'on retrouve souvent dans le street art : peut-on considérer que ces QR codes que je vais apposer en ville constituent une œuvre à eux seul ? En effet, il s'agit simplement d'un code-barre généré informatiquement, un ensemble de carrés noirs sur un fond blanc. De la même manière qu'on pourrait se demander si un enfant ou un ado qui dessine avec un simple marqueur noir sur un mur produit une œuvre, le fait d'afficher ainsi, de manière assez simple au final, un QR code peut-il constituer une œuvre ? Dans un premier temps, le QR code ne serait pas là pour répondre à des critères esthétique mais bien à des critères pratiques. Grâce à ce code, l'artiste peut proposer à voir autre chose que ce que le spectateur à en face de lui, c'est une porte à ouvrir pour comprendre le sens de l'œuvre et la proposition de l'artiste. De plus, le QR code peut et a déjà été considéré comme pouvant être une œuvre d'art indépendante. Comme nous l'évoquions dans la partie consacrée au QR code intitulée « Le QR code : Information et autres usages. »<sup>136</sup> des artistes comme Olga Kisseleva ont proposés de nombreuses œuvres dans le cadre de projets et d'expositions constitués d'un simple QR code, parfois sculpté, parfois projeté, etc. Dans la rue, c'est de Sweza dont nous avons parlé qui vois le QR code d'un point de vue conceptuel et l'a placé au centre de sa pratique en utilisant parfois un unique QR code comme œuvre. Nous avons même pu assister en 2015 à une exposition entière constituée exclusivement de QR codes. Le projet *That's all, folks*<sup>137</sup> a été pensé par deux artistes. Il s'agit de Mister Ride<sup>138</sup>, originaire de la Guadeloupe, il se décrit comme un artiste environnemental et propose des œuvres ornées de plantes. Il s'associe dans cette exposition à Andoni Maillard<sup>139</sup>, artiste Bayonnais spécialisé dans le détournement. Les deux artistes souhaitaient exposer des pochoirs herbagés représentant des armes, mais le cinéma l'Atalante accueillant l'exposition a refusé d'exposer ces armes florales. Les deux artistes ont donc exposé des QR code dans des cadres carrés, blancs, qui une fois scannés renvoient vers l'œuvre qui devait originalement exposée. Le QR code n'est encore une fois pas utilisé à des fins esthétiques mais bien comme un médium pour contourner un problème, pour ouvrir

---

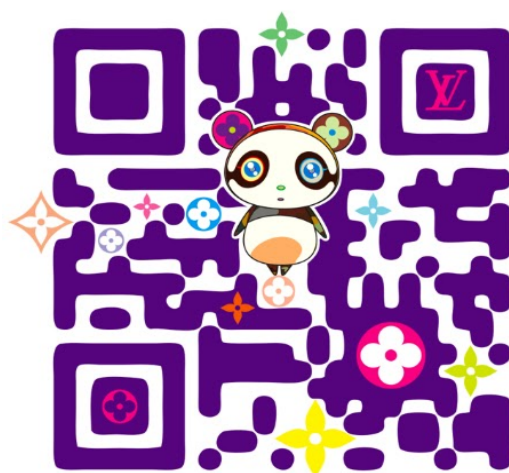
136 Voir p.61.

137 GARBISU, R., « « That's all folks », une expo qui détourne les (QR) codes de nos civilisations troublées », *Eklektika*, 2015 [En ligne] <http://www.eklektika.fr/thats-all-folks-expo-bayonne-mister-ride-andoni-maillard/> (consulté le 15 avril 2017).

138 <http://www.mride.fr/presentation/>

139 <http://andonimy-art.com/index.html>

une porte sur autre chose mais également pour interroger les spectateurs qui ne sont pas habitués à penser ces codes que l'on peut retrouver partout dans notre quotidien comme des œuvres que l'on peut exposer. Bien sûr, il ne s'agit que de quelques exemples des usages de ces codes que des artistes ont pu utiliser. Je ne parle ici que des QR codes dans leur forme simple car je conçois ces codes comme une porte, une entrée vers ce que je souhaite montrer. Les QR codes ne sont pas obligatoirement une succession de noir et de blanc. Ils peuvent être colorés, déformés, des images peuvent y être intégrées, certains sont même animés. Il existe de nombreux exemples de QR codes personnalisés par des graphistes par exemple pour des marques (comme Disney, Marc Jacobs ou encore Louis Vuitton), ou de manière plus artistique, plus esthétique avec cependant un seul impératif : que le smartphone puisse reconnaître le code et ainsi rediriger le spectateur. Un QR code mal réalisé perdra tout son intérêt si il est seulement esthétique.



*Illustration 26 - QR Code personnalisé de Louis Vuitton.*

### **3. Rendre visible l'invisible.**

Le QR code permet donc de faire lien entre deux espaces que nous définissons plus tôt, l'espace réel, physique et l'espace virtuel, numérique. Ces deux espaces ne sont pour autant pas diamétralement opposés, c'est d'ailleurs grâce aux usages du QR code que les ponts se créent au sein de mon projet. Le pont est tout d'abord temporel, tout du moins dans l'espace physique, entre le passé et le présent. Les codes renvoient vers des



œuvres qui ont autrefois ornées les murs de nos rues, à plusieurs époques différentes. Le passant peut alors voyager virtuellement vers le passé, découvrir à travers ces fenêtres ce qui autrefois était. L'œuvre qui a totalement disparu et est devenu invisible dans cet espace réel, survie dans l'espace virtuel. C'est grâce au numérique que ces œuvres sont conservées, disponibles et réintégréés dans le réel et surtout à un instant T. On cherche par là à révéler ce que nos yeux ne peuvent nous montrer, ce que l'on ne peut imaginer, ce qui n'existe pas ou du moins ce qui n'existe plus. Dans ce cas, le mur est vu comme un support qui donne à voir une histoire si l'on prend le temps de s'y intéresser. Ces œuvres qui ont cependant disparues peuvent-elle toujours être considérées comme tel ? Comme pour l'institutionnalisation se pose une question, le street-art existe-t-il lorsqu'il quitte la rue ? Pour le coup, il ne s'agit pas d'une reproduction d'une œuvre que l'on expose mais bien une trace visuelle de l'œuvre, qui va, qui plus est, reprendre place dans la rue. Ce n'est pas l'œuvre elle même que l'on conserve mais bien une trace de son existence. Comme lors d'une performance par exemple de théâtre prenant place une unique fois et donnant lieu à une captation, l'œuvre subsiste à travers les images ; et dans le cas des QR codes, l'image réinvesti son lieu originel. Les street artistes jouent avec la ville en la modifiant et en lui donnant un nouvel aspect, avec le QR code, ils peuvent en quelque sorte jouer avec la réalité.

Pourtant, l'art a tendance à jouer de plus en plus avec cette notion de visibilité, de ce qu'il donne à voir. L'art aurait fonction à représenter le visible, cependant les artistes vont également figurer l'invisible dans leurs œuvres. L'exemple le plus concret est celui de la religion. Lorsque L'Empereur Léon III<sup>140</sup> supprima la représentation de Dieu à travers des icônes par un décret impérial, Dieu devient invisible au sein des différentes œuvres religieuses. La fin de ce décret dès 787 ne mit pas pour autant fin à cette période de l'iconoclasme et par la suite, les œuvres de peintures représentant le Christ seront certes nombreuses mais le divin reste quant à lui le plus souvent invisible et suggéré par des signes ou des symboles. Mais au delà de cette suggestion de figures invisibles dans l'art, les œuvres elle même ont tendance à devenir invisibles. Alors que l'art à une vocation à être vu, entendu, vécu, avec l'avènement des nouvelles technologies et du web, les œuvres ont tendance à se dématérialiser. Certains artistes vont volontairement rendre l'art invisible, obligeant les spectateurs à totalement repenser leur manière d'appréhender une œuvre.

---

140Léon III L'Isaurien est un empereur Byzantin ayant régné de 717 à 741 à Constantinople.

Si avant eux Yves Klein a détruit certains de ses travaux<sup>141</sup> et si Robert Barry<sup>142</sup> montrait déjà que l'art peut être invisible, ces nouvelles œuvres insaisissables, cachées ou immatérielles sont de véritables mini-révolutions dans notre époque, où notre premier réflexe face à une œuvre est bien souvent de vouloir l'évaluer, la posséder ou, tout au moins, la capturer en la photographiant.<sup>143</sup>

Ainsi dans cet article, nous découvrons le travail de Marina Abramović qui pousse à l'extrême cette notion d'invisible et le pense même à l'heure du numérique. Cette artiste serbe cherche à repousser les limites entre le potentiel physique et mental. Dans la Sean Kelly Gallery de New-York, elle présente en 2014 *Generator*. Une expérience sensorielle dans laquelle les spectateurs doivent déposer leurs téléphones et appareils photos avant d'entrer avant de se faire bander les yeux et poser un casque anti-bruit sur les oreilles. Les spectateurs sont ensuite laissés à eux même au sein de la galerie principale. Un journaliste du New-York Times nous dit :

With your vision and hearing thus blocked, you enter the main gallery, where there may be no one else or as many as 67 others. You can move around, touch other people and stay as long as you like. While this situation is objectively the same for all, how any one participant experiences it will be largely subjective.<sup>144145</sup>

Pour l'artiste, cette expérience se justifie simplement car « l'art est une question d'énergie et l'énergie est invisible ».<sup>146</sup> L'art peut donc jouer entre le visible et l'invisible,

---

141 Yves Klein est un peintre français connu pour ses expérimentations et son travail autour de l'immatérialité. La notion de destruction peut faire ici référence à ses peintures de feu (1962) qu'il réalise en brûlant des toiles à l'aide de flammes de gaz très puissantes.

142 Robert Barry est un artiste américain réalisant des œuvres conceptuels depuis les années 1960 tournant autour des champs électromagnétiques, des gaz inertes et des ultrasons.

143 PEYRONNEL, M.S., « Art invisible : la nouvelle tendance de l'art contemporain », *Vanity Fair*, 2015 [En ligne] <http://www.vanityfair.fr/culture/art/articles/lart-disparat-il-23893#4SKgrDvLwpa6t0SG.99> (consulté le 22 avril 2017).

144 « Lorsque votre vision et votre audition sont bloquées, vous entrez dans la galerie principale, où il n'y a peut-être personne d'autre tout comme il peut y en avoir 67. Vous pouvez vous déplacer, toucher d'autres personnes et rester aussi longtemps que vous le souhaitez. Bien que cette situation soit objectivement la même pour tous, la façon dont un participant l'expérimente sera largement subjective. » [trad. personnelle]

145 JOHNSON, K., « A Gallery Show, Site Unseen, At Marina Abramovic's « Generator », Blindfolds Are Required », *The New York Times*, 2014 [En ligne] [https://www.nytimes.com/2014/11/07/arts/design/at-marina-abramovics-generator-blindfolds-are-required.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2014/11/07/arts/design/at-marina-abramovics-generator-blindfolds-are-required.html?_r=0) (consulté le 24 avril 2017).

146 PEYRONNEL, M.S., « Art invisible : la nouvelle tendance de l'art contemporain », *Vanity Fair*, 2015 [En ligne] <http://www.vanityfair.fr/culture/art/articles/lart-disparat-il-23893#4SKgrDvLwpa6t0SG.99> (consulté le 22 avril 2017).

et c'est ce que nous cherchons à faire à travers ces QR codes et grâce au numérique. L'intérêt de l'œuvre se situe plus loin que ce que nos simples yeux peuvent voir, comme le disait Antoine de Saint-Exupéry dans *Le Petit Prince* : « L'essentiel est invisible pour les yeux. » bien qu'ici l'invisible derrière ces QR codes ne laisse place à l'imagination qu'un instant, jusqu'à ce que le spectateur utilise son smartphone. Alors le QR code révèle l'invisible et devient une porte vers un passé bien réel.

## B. Laisser une trace.

### 1. Après l'œuvre, quel souvenir ?

L'un des aspects centraux du street art que nous avons mis en avant à plusieurs reprises est le versant éphémère des œuvres créés par les artistes. Si ce point est extrêmement lié au street art, c'est que les travaux des artistes disparaîtront plus ou moins rapidement. Certaines œuvres seront ainsi recouvertes ou effacées au bout de quelques heures seulement quand d'autres bénéficieront d'un délai plus clément de plusieurs années. Personne ne peut savoir combien de temps elles survivront à part peut être si l'artiste décide lui même de programmer la fin de « l'exposition » de son travail et venant l'arracher, le nettoyer, le recouvrir. Si le street art est particulièrement exposé à la destruction des œuvres, cela ne signifie pas pour autant que l'art en général est à l'abri du temps. Toute œuvre est éphémère. Aucune n'est totalement protégée de dégâts et d'une possible destruction.

Bien que conservées et exposées dans des musées et des galeries, les œuvres ne sont pas totalement exemptes d'une catastrophe, d'une destruction, d'un vol, ou tout simplement des effets du temps. Malgré les différentes techniques de conservation, de restauration des œuvres et toutes les précautions prises pour ne pas abîmer les œuvres, ces dernières sont appelées à évoluer. Les couleurs vont passer, le matériel va se détériorer, des œuvres vont même parfois être sciemment détruites. La liquidation d'œuvres d'art devient même une tendance artistique dans les années 1960 notamment lors du colloque sur la Destruction dans l'art (*Destruction in Art Symposium*) qui a réunit des nombreux artistes de divers groupes à Londres en septembre 1966. A cette occasion, John Latham<sup>147</sup> a construit deux *Skoob Towers* des tours de livres qu'il brûle

---

147John Latham est un artiste britannique proche de l'art conceptuel surtout connu pour ses peintures et

devant le British Muséum. Le souvenir de ces œuvres est tout ce qu'il reste, il faut donc garder une trace de l'art tant que l'on peut. Que ce soit des textes documentant les travaux des artistes ou des catalogues d'expositions, que ce soit des reproductions ou des photographies, que ce soit le travail d'un professionnel ou d'un simple spectateur. L'Histoire et l'Histoire de l'art ont besoin de matière pour exister, et le street art d'autant plus que ses tags, graffitis, collages, etc. sont exposés d'une manière bien plus significative à la disparition.

Une œuvre d'art est en soit déjà une trace. Une trace que l'Homme cherche à laisser durant son passage sur cette terre et cela depuis toujours. Déjà durant la préhistoire les hommes vont utiliser les murs des grottes pour peindre, ils vont sculpter des os, des blocs grâce à différentes techniques. Ces traces de leurs passages nous sont parvenus plus ou moins bien conservés, l'exemple le plus connu reste l'art pariétal<sup>148</sup> des grottes de Lascaux<sup>149</sup>. Les hommes marquent leur passage en cherchant à montrer quelque chose, à garder une trace de ce qui a pu se passer, de ce qu'ils ont pu éprouver, ressentir. La trace d'un passage, c'est la motivation première des pionniers de l'art urbain, lorsque graffeurs et tagueurs cherchent à apposer leurs « blazes » c'est avant tout pour conquérir et montrer qu'ils sont passés par ici, laisser une trace de leur venue en ces lieux, témoigner d'un instant T. Brassäi va même plus loin en affirmant que c'est la vie, finalement elle aussi, courte et éphémère qui donne envie aux hommes de créer :

Si l'on devait vivre éternellement, tout deviendrait monotone. C'est l'idée de la mort qui nous talonne. C'est la hantise et le désir de l'homme de laisser une trace indélébile de son éphémère passage sur cette terre qui donnent naissance à l'art.<sup>150</sup>

Ce serait donc d'après Brassäi la peur de la mort, l'envie de s'exprimer tant qu'on est apte à le faire qui donnerais envie à l'homme de faire de l'art : une ambition de rentrer à sa manière dans l'Histoire. Cependant, aucune trace n'est indélébile. Brassäi s'étant énormément intéressé aux graffitis devait savoir qu'une œuvre pouvait perdurer, mais que celle-ci ne pourrait pas demeurer intacte sur la durée de l'histoire de l'humanité.

---

sculptures.

148 Désigne l'ensemble des œuvres réalisées par l'Homme sur les parois de grottes.

149 Surnommée « la chapelle Sixtine de l'art pariétal », cette grotte située dans la Dordogne en France renferme de nombreux ornements datant du Paléolithique, les plus importants à ce jour.

150 BOULEKBACHE-MAZOUZ, H., *Communiquer la ville, tracer l'urbain*, Lille, Presse Universitaire du Septentrion, 2014.

La trace est donc ce vestige, témoin du passage de l'homme ou de l'artiste à un endroit, témoin du passé. Grâce au numérique et aux nouvelles technologies les traces sont maintenant plus nombreuses, plus faciles à retrouver et à suivre. Ces souvenirs virtuels n'ont pas vocations à totalement remplacer le reste des traces entourant des œuvres artistiques et dans notre cas de street art, cependant elles permettent d'ouvrir les possibilités. Une accessibilité accrue à des extensions de ce qui existe déjà, ainsi les encyclopédies se retrouvent en ligne, avec des liens apportant des nombres considérables d'informations, les photographies sont répertoriées sur des sites sous des mots clés, facilitant le regroupement et la recherche, permettant d'effectuer des recherches associées. Le passé subsiste donc d'une manière nouvelle, beaucoup plus fournie et organisée à une échelle mondiale.

Les artistes ont comme tout le monde accès à toutes ces données DATA et peuvent donc les utiliser dans leurs travaux. Pour mon projet plastique, j'utilise donc des œuvres de street art photographiées dans les rues de Rennes qui ont maintenant disparues mais qui restent disponibles et visibles sur internet. J'ai fait le choix pour mon travail de me limiter à des œuvres que j'ai moi-même photographiées et postées. J'aurais pu utiliser les ressources de sites tels que Urbacolors afin d'étoffer encore le nombre de rues visées et le nombre d'œuvres sélectionnées mais ce travail de recherche et de collecte faisait partie intégrante du projet et devait donc être mis en avant. Les souvenirs vont se matérialiser de nouveau dans l'espace réel à travers ces codes. Les artistes peuvent ainsi jouer avec le passé, afin de donner à voir ce qui a été effacé. Cependant, il ne faut pas voir dans ces pratiques un retour indubitablement fidèle au passé. Là où dans ce projet, les QR codes sont orientés simplement vers un souvenir réel et pur, tel qu'il a existé, d'autres artistes pourraient profiter de cette opportunité pour réécrire le passé, modifier les œuvres, leurs emplacements, ou totalement les inventer. Il pourrait ainsi réécrire les faits selon son envie, comme le disait George Orwell dans son roman *1984* : « Celui qui a le contrôle du passé a le contrôle du futur ». En effet, en pouvant jouer sur le passé ainsi, l'artiste peut influencer la future vision des spectateurs ou des passants. Ces différentes couches, non pas d'œuvres mais de souvenirs, vont ainsi se superposer et s'additionner de manière à former une sorte d'histoire. Un tracé que l'on peut suivre à travers différentes époques grâce au numérique. Le projet se veut non pas comme une réécriture de l'histoire de ces murs mais bien comme une nouvelle manière de les

penser. Il s'agit avant tout pour moi d'une déambulation dans les rues à la recherche d'œuvres que je croise, qui apparaissent et disparaissent sans prévenir. Une déambulation dans laquelle le hasard mène la danse. Il s'agit également pour le spectateur d'une déambulation dans le temps, à travers ces QR codes qui renvoient à différentes époques de ce mur.

## **2. Creuser les murs, une archéologie.**

C'est grâce à ces traces que l'Histoire se crée, et ce entre autre grâce à l'une des nombreuses disciplines scientifiques qui étudient l'Homme : l'archéologie. L'archéologie a pour objectif principal d'étudier l'Homme à travers les vestiges matériels qu'il a pu semer depuis la préhistoire. Ces objets, ces outils, armes, bijoux, vêtements, etc. sont parfois enfouis et doivent être déterrés afin d'être étudiés. Ils permettent ainsi de comprendre, à travers ces traces matériels assemblées, le fonctionnement d'une civilisation, l'organisation d'une région, d'un peuple ou d'une période donnée. Si je rapproche mes travaux d'une sorte d'archéologie, c'est que ces derniers acquièrent la grande majorité de leurs documentations grâce à un véritable travail de terrain, leur corpus se crée au fur et à mesure de leurs découvertes. Cependant contrairement aux archéologues, c'est en explorant la ville et en relevant les traces que disséminent les street artistes que l'ensemble de photographies d'œuvres qui me sert ici de corpus se constitue et non en creusant dans le passé. On pourrait même parler d'une archéologie inversée dans le sens où la porte vers le passé ne se fait pas à travers un trou creuser mais grâce à un ajout sur ce mur. On oppose cette méthode de travail à celui des historiens qui vont se baser principalement sur des textes pour étudier l'Histoire.

L'archéologie comme tout type d'études propose différentes approches, différentes méthodes et ne s'intéresse pas nécessairement aux mêmes sujets, le champs des possibles durées et territoires à explorer étant immense. Ainsi, les premiers archéologues vont pour la plupart s'intéresser principalement à l'art. Ils vont se pencher sur des peintures, des objets sculptés, des statues, des bijoux, etc. Les archéologues vont ensuite s'en éloigner pour se rapprocher d'approches plus scientifiques et plus

particulièrement de l'anthropologie. Ils vont alors se concentrer sur les constructions, les objets du quotidien, les bâtiments de cités, de villages, pour étudier l'homme et ses comportements. Toujours est-il que l'archéologie et l'art ont toujours été liés, car ces chercheurs ont en premier lieu pensé à regarder du côté de l'art pour comprendre l'Homme, mais maintenant nous pouvons également voir que les rôles s'inversent. Des artistes vont s'intéresser de près ou de loin à l'archéologie dans leur œuvre. Le thème du passé est inhérent à de nombreuses œuvres, faire de l'archéologie c'est explorer le passé et de nombreux artistes vont jouer ainsi avec le passé. Des artistes comme Sophie Calle<sup>151</sup> vont jouer des frontières entre les sphères publiques et privées en donnant à plusieurs reprises accès aux spectateurs à des éléments passés et privés au sein de ses œuvres. Elle aime creuser dans le privé, le sien, celui des autres. Certains parlent même de son travail comme une « archéologie du présent »<sup>152</sup> notamment dans le cas de son œuvre *La Filature* pour lequel elle engage en 1981 un détective privé auquel elle demande de la prendre en filature. Ce dernier doit ainsi fournir un compte rendu de son emploi du temps et des photographies. Le détective se retrouve donc à fouiller et creuser dans le présent de l'artiste pour que cette dernière l'expose. Ce terme d'archéologie du présent est évoqué par Anne Sauvageot dans son ouvrage *Sophie Calle, l'art caméléon*<sup>153</sup>.

D'autres artistes vont également s'intéresser à l'archéologie mais de manière plus frontale comme l'un des artistes majeurs de la scène chinoise indépendante Ai Weiwei<sup>154</sup>. En 1994, il réalise *Han Dynasty Urn with Coca-Cola paint*. Cette œuvre consiste en une authentique urne de la dynastie Han<sup>155</sup> sur laquelle l'artiste est venu peindre à l'acrylique le logo de la compagnie Coca-Cola. Il fait preuve ici d'une dérision critique, ce que certains peuvent voir comme un sacrilège archéologique est porteur d'un message fort pour l'artiste qui en méprisant ainsi les conventions, critique le capitalisme. Bien avant cela, la fouille archéologique elle-même fut considérée comme

151 Sophie Calle est une artiste française née en 1953. Plasticienne, elle fait de sa vie personnelle et de ses moments intimes le cœur de son œuvre. Elle se sert pour cela de photos, vidéos, performances, écrits, etc. Se référer à *Une esthétique de la fabulation et de la situation : Sophie Calle, 1978-2007* par Cécilé Camart.

152 Bibliothèque nationale de France, direction des collections, département Littérature et art, 2008, « Sophie Calle : l'intime à l'œuvre, bibliographie sélective » [En ligne] [http://www.bnf.fr/documents/biblio\\_calle.pdf](http://www.bnf.fr/documents/biblio_calle.pdf) (Consulté le 29 avril 2017).

153 SAUVAGEOT, A. *Sophie Calle, l'art caméléon*, Paris, Presse Universitaire de France, 2007

154 Né à Pékin en 1957, Ai Weiwei est un performer, sculpteur, photographe, blogueur chinois militant et figure de l'art conceptuel. Se référer à *Ai Weiwei : Never Sorry* de Alison Klayman.

155 La dynastie Han est la deuxième des dynasties impériales qui régna sur la Chine de 206 av. J.-C. Jusqu'à 220 apr. J.-C.

une œuvre d'art. C'est ce que va faire Daniel Spoerri<sup>156</sup> avec *L'enterrement du tableau-piège* en 1983, également surnommé « déjeuner sous l'herbe » référence direct au *Déjeuner sur l'herbe* de Édouard Manet<sup>157</sup>. Pour cette performance il réunit une centaine de ses amis lors d'un dîner dans le parc du Montcel à Jouy-en-Josas, près de Versailles. A la fin de ce repas, les conviés sont invités à disposer les tables, chaises, couverts et même les restes dans une tranchée de 40 mètres. Les artistes ou simples amis présents commencent alors à recouvrir ce qu'il reste de ce moment, travail qui sera fini au bulldozer. Ce n'est qu'en 2010, sous l'impulsion de l'anthropologue Bernard Müller que des fouilles sont entreprises pour mettre à jour



Illustration 27 - *L'enterrement du tableau-piège*

cette œuvre. Des archéologues vont donc déterrer un tronçon de 6 mètres pour à la fois étudier la taphonomie<sup>158</sup> mais également dans un but historique. En effet, il ne restait de ce dîner que des témoignages oraux, quelques photos, des listes d'invités mais toutes ses paroles et ces souvenirs ne concordait pas entre eux.

Si ces travaux d'artistes m'intéressent, c'est évidemment pour cette idée qu'ils peuvent avoir de ces pratiques liées à l'archéologie, la manière dont ils jouent avec ce qu'ils cachent, ce qu'ils montrent, ce qu'ils révèlent et la manière dont ils le font. En creusant pour révéler le passé. C'est le passé de ces murs qui va reprendre vie et se révéler grâce au numérique, grâce aux QR code. Les œuvres sous ces murs peuvent encore être révélés, les murs peuvent parler. Ainsi, comme ce détective privé engagé par Sophie Calle, le travail de recherche de ces œuvres dans les rues de Rennes abouti à une collection de photographies. Un travail « d'archéologie du présent » à l'échelle d'une ville avec un objectif, celui d'alimenter une base DATA de

156Daniel Spoerri est un artiste plasticien et danseur suisse d'origine roumaine faisant parti du Nouveau réalisme. Se référer à *Daniel Spoerri. Attention, œuvre d'art* de Cindy Daguene.

157Édouard Manet est un peintre français ayant vécu durant la deuxième moitié du XIXème siècle et précurseur de la peinture moderne. Se référer à l'ouvrage *L'art de Manet* de Jules de Marthold.

158La Taphonomie est l'étude des processus qui interviennent dans la fossilisation des organismes.



données autour d'un sujet d'étude : le street art. Cette idée de conserver des données pourraient être considérées comme opposés à une pratique archéologique, qui consiste plus à chercher dans le passé. Cependant, les traces qui nous intéressent ici sont maintenant numériques, nous pourrions parler d'une archéologie virtuelle dans ces traces que nous avons voulu garder non plus de manière physique mais numérique. Cette idée de creuser sur internet, dans le numérique se retrouve énormément en musique avec cette figure du « *digger* »<sup>159</sup> qui cherche avec passion des musiques inconnus, rares et le plus souvent « *underground* » donc littéralement « souterrain ». Ces traces donc virtuelles de ces tags sont donc amenées avec ce projet à reprendre une place dans l'espace physique, à reprendre vie, à rajouter une couche aux murs.

### **3.L'œuvre à travers différentes strates.**

Une œuvre d'art se limite rarement à ce que l'on voit. Ce que nous avons devant les yeux est le rendu final du travail de l'artiste, cependant, l'œuvre peut se lire à travers différentes couches. Chaque strate de l'œuvre correspond alors à l'état de celle-ci à un instant T dans le processus de création, une certaine vision de l'artiste. L'artiste peut d'ailleurs jouer volontairement ou non avec ce processus de création, avec ces différentes étapes de l'œuvre. Je pense notamment au travail de Michel-Ange<sup>160</sup> qui au cours des années 1513 à 1516 produit deux sculptures, *L'Esclave rebelle* et *L'esclave mourant* destinées à orner le *Tombeau de Jules II*<sup>161</sup>. Malheureusement, le projet de Michel-Ange ne sera pas retenu pour la basilique Saint-Pierre, les statues resteront donc inachevées. L'artiste ne les a pas fini, laissant une partie de la sculpture telle que pensée à la base sous un couche de marbre brut. Cependant, ces statues vont intégrer par la suite les collections du musée du Louvre et être considérées comme des chefs-d'œuvre. Michel-Ange cumule ainsi nombre de projets inachevés, livrant ainsi une œuvre incomplète sans jamais révéler la couche finale de son travail qui est malgré cela considéré comme remarquable. Ainsi, la couche finale de l'œuvre est certes la plus

---

159Excavateur (trad. Littérale).

160Michelangelo di Lodovico Buonarroti Simoni est un artiste italien de la Haute Renaissance, à la fois peintre, poète, urbaniste et sculpteur. Se référer à *Michel-Ange, l'oeuvre complète* de Christof Thoenes et Frank Zöllner.

161Le *Tombeau de Jules II* est un projet de Michel-Ange devant à l'origine célébrer le pape Jules II au sein de la basilique Saint-Pierre de Rome. Ce projet reste en chantier durant 40 ans pour finir en cénotaphe dans une autre basilique.

importante, cela ne signifie pas que les autres soient inintéressantes. Pour comprendre ainsi certains tableaux, des technologies se sont ainsi développées durant des années dans les laboratoires de musées, comme par exemple l'usage de rayons X pour comprendre le processus de création de tableau, les différentes techniques utilisées mais également pour explorer et révéler parfois différentes couches.

Les rayons X sont tout à fait déterminants pour le laboratoire de musée car ils donnent lieu à l'emploi de trois types de techniques, la radiographie, la diffraction et l'analyse élémentaire basée sur l'émission caractéristique. Ils ont été à l'origine de la création de ce type de laboratoires dans le monde. La radiographie apporte des informations essentielles sur l'état des œuvres et sur les techniques utilisées. Son regard indiscret éclaire souvent le geste ou la démarche de l'artiste. Les informations qu'apporte la radiographie sur l'évolution des œuvres depuis leur création sont également essentielles pour leur restauration ou leur conservation. Les analyses basées sur l'émission X ne sont pas les seules mais elles sont encore souvent les plus courantes. Elles permettent, elles aussi, d'étudier les techniques de fabrication mais également les provenances ainsi que l'état de conservation.<sup>162</sup>

On peut penser à plusieurs utilisations de cette technique. Utilisée sur de grands chefs d'oeuvre, elle permet d'éclaircir certains points d'ombres comme ce fût le cas avec *La Joconde*. Ce tableau de Léonard de Vinci<sup>163</sup>, probablement l'œuvre la plus célèbre de l'Histoire, est entouré de mystère, du mystère du modèle à son sourire en passant par les techniques de création. Ainsi des chercheurs du CNRS<sup>164</sup> vont étudier le travail de de Vinci afin de mieux le comprendre. Ils découvriront ainsi que le peintre italien a utilisé plus de 40 couches de vernis successifs avec ses doigts, une technique fastidieuse qui en comptant le temps de séchage et les superpositions a dû lui prendre des années. Cette technique théorisé par de Vinci consiste à utiliser un clair-obscur sans contours exacts pour obtenir un flou, comme une fumée. On appelle cela le sfumato. C'est en parti ce flou qui donne un aspect mystérieux à cette œuvre.

Le plus frappant, c'est qu'aucune trace de pinceau, aucune empreinte digitale n'est remarquable sur les peintures, remarque la chercheuse Laurence de Viguerie, citée par BBC News. Tout est si fin, tout est si harmonisé. On

---

162J.-M. Dupouy. Les rayons X et l'étude des œuvres d'art. Journal de Physique IV Colloque, 1996, 06 (C4), pp.C4-791-C4-808. <10.1051/jp4:1996477>.

163Léonard de Vinci est un homme d'esprit et un artiste florentin ayant vécu à la fin du XVème siècle. Se référer à *Léonard de Vinci* par Serge Bramly.

164Centre National de la Recherche Scientifique – communiqué en ligne.  
<http://www2.cnrs.fr/presse/communique/1942.htm>

comprend mieux pourquoi il s'est souvent dit que ces peintures ne donnaient aucun indice.<sup>165</sup>

On recense également des exemples beaucoup plus surprenants comme par exemple avec Picasso<sup>166</sup>. Des chercheurs en étudiant l'une de ses œuvres, *Le Gobeur d'oursins*, on découvre grâce à la radiographie qu'il avait recouvert une autre œuvre en utilisant ce support. Il s'agit d'un tableau disparu depuis 1946 représentant le Général Vandenberg<sup>167</sup>. Ici les nouvelles technologies permettent de mieux comprendre les techniques d'artistes, de découvrir des œuvres avec un nouveau regard. Dans le cadre de mon projet, les strates se composent grâce à plusieurs acteurs. Ce sont d'abord les artistes qui vont apposer leurs œuvres, avant d'être à leur tour recouvert par un autre artiste ou par une nouvelle couche de peinture dans le but de rendre au mur son aspect originel. Comme un palimpseste<sup>168</sup>, le mur garde une trace de ces inscriptions passées qu'on a pourtant cherché à effacer. Grâce aux photographies numériques et au QR codes, il s'agit de faire ressurgir ces couches qui n'apparaissent plus à l'œil. C'est un travail processuel, de la découverte des œuvres à leur remplacement par ces codes numériques. Le QR code n'est donc pas la finalité de l'œuvre mais bien une étape d'un projet qui va continuer même une fois le code arraché, un travail qui pourra revenir sur ces murs en fonction des nouvelles œuvres qui feront leurs apparitions.

Mais cette notion de différentes strates, de différentes couches peut également s'appliquer à des notions temporelles, à des notions de lieux et d'espaces. Grâce au numérique, nous pouvons être omniprésents et ainsi être à plusieurs endroits et plusieurs moments simultanément. Cette notion d'ubiquité est importante dans ce projet, car grâce aux QR codes et au numérique, l'œuvre vit sur trois couches. Nous avons au premier abord le mur en face de nous, ce que nos yeux voient, sur lequel se situe le QR code. Ce QR code lui renvoie aux couches précédentes, aux œuvres qui ont existé sur ce mur, à ces différentes strates, ces différentes époques. Et pour finir nous avons une troisième strate, la couche numérique, matérialisée par le smartphone qui permet de scanner le code et de visualiser les anciennes œuvres qui ont pu être présente

---

165Ano., « La Joconde : Léonard de Vinci peignait... à la main », *Slate*, 2010 [En ligne]

<http://www.slate.fr/lien/26365/de-vinci-sourire-mona-lisa-decode> (consulté le 03 mai 2017).

166Pablo Picasso est un peintre d'origine espagnole, considéré comme fondateur du cubisme. Se référer à *Vivre avec Picasso* de Françoise Gilot et Carlton Lake.

167MOHEN, J.-P., *Les sciences du patrimoine. Identifier, conserver, restaurer*, Paris, Odile Jacob, 1999, p.160.

168Un palimpseste est un manuscrit sur parchemins dont les copistes au Moyen-Âge ont gratté les couches supérieures afin de le recouvrir d'un second texte.

ici. Le numérique permet de révéler tout cela. L'ubiquité en informatique désigne d'ailleurs un environnement réel qui intègre des réseaux et des ordinateurs qui sont omniprésents, intégrés mais cachés. C'est cette omniprésence numérique et cette sur connexion qui permet à l'œuvre d'exister, le fait de pouvoir accéder au réseau pour ainsi dire partout. C'est d'ailleurs ce que critiquait certains artistes que nous évoquions dans le dernier point du chapitre 3 consacré à la place du numérique dans le street art, cet omniprésence des écrans dans nos vies, les portables remplacent ici nos yeux. Cependant, cela reste une opportunité de créer, de penser, et de découvrir différemment, à l'aune des nouvelles technologies et à l'âge du numérique.

## CONCLUSION

L'art urbain et ses pratiques sont multiples, les nouvelles technologies et le numérique ne sont qu'une porte vers de nouvelles possibilités. Sur la scène mondiale, de nombreux artistes aux influences et pratiques diverses vont s'inspirer du monde qui les entoure, d'un contexte ou encore d'autres arts pour créer, pour tager, graffer, peindre, afficher, etc. Parmi eux, certains vont s'intéresser plus particulièrement à cette culture numérique, à ces nouvelles technologies, à la fois omniprésente et pourtant peu visibles pour qui ne fait pas attention. Alors que rien ne semble à première vue les lier, le street art et l'art numérique possèdent des points communs et tournent parfois autour de problématiques similaires. L'influence de la culture numérique et des nouvelles technologies touche tout les arts, mais celle-ci se dessinent de plus en plus dans le milieu du street art que ce soit simplement au niveau esthétique, via de nouvelles technologies ou même dans l'importance qu'à pris ce nouvel espace à la portée des street artiste : le web. C'est une véritable opportunité dont certains artistes vont se saisir. Bien au delà de la nouveauté technique et des nouvelles possibilités de création en terme visuels, le numérique et les nouvelles technologies offrent aux artistes la possibilité de repenser le street art et la rue, de voir la ville d'un autre œil, d'adapter le street art à cette nouvelle ère digitale et même de mettre en avant certains aspects moins connus pourtant liés à la pratique. Ainsi grâce aux GPS, la cartographie de la pratique est possible. On peut ainsi suivre l'artiste grâce à ses œuvres, des *patterns*<sup>169</sup> se créent

---

169Un pattern désigne un modèle, un motif résultant souvent d'un phénomène répété lors de l'étude d'un sujet.

sur une ville, des positions récurrentes d'œuvres, des déambulations de passants. Les grands axes du street art correspondent-ils aux grands axes de la ville ? La balade et l'exploration sont des aspects que tout passionné d'art urbain connaît, ils peuvent maintenant être pensés, étudiés, représentés plus facilement en pensant à la ville verticale. Les nouvelles technologies nous offrent ainsi des portes vers de nouvelles manières de voir la ville, et les artistes en s'en emparant placent ces portes dans nos rues, comme j'ai pu le proposer avec ces QR codes. On peut ainsi accéder à des espaces mêlant présent et passé, réel et virtuel, concret et fantaisie. Les possibilités de création sont importantes et permettent de repousser les limites de la pratique. Les street artistes offraient déjà grâce à leurs bombes aérosols leur vision singulière de la ville et plus largement du monde. Ils peuvent maintenant s'ouvrir à de nouvelles réflexions autour de leur art et de l'urbanité. La ville n'est plus seulement utile ou artistique, elle devient également numérique. Cependant, bien que le numérique prenne une place importante dans nos vies au quotidien, son utilisation dans le street art ne risque-t-il pas de marginaliser encore une fois la pratique ? Les codes de cette pratique n'est pas à la portée de tout à chacun, et ce au sein même de la communauté des artistes. La création, et parfois la lecture d'une œuvre nécessite parfois des outils qu'on ne maîtrise pas tous. Les QR codes ne prennent sens qu'une fois scannés, or combien de personnes ont les clés pour les révéler dans le creux de leur main, ou encore même le temps de s'arrêter pour le lire ? L'accessibilité est la clé de la compréhension de la démarche, une compréhension indispensable pour mettre en avant ces nouvelles réflexions sur l'art urbain connecté, un street art nouveau et en phase avec son époque où le numérique s'impose. Des projets pour approcher la ville d'un nouvel œil, un street art numérique et technologique à explorer, mais également de nouveaux enjeux à soulever.

# BIBLIOGRAPHIE

## Ouvrages

- AZOULAY, Marc, RMNANT, Joseph, THOMPSON, Nato, JR, Jr, *l'art peut-il changer le monde ?*, Paris, Phaidon, 2015.
- BIZOT, Jean-François, *Underground : L'Histoire*, Paris, Denoël, 2001.
- BLONDEAU, Olivier, LATRIVE, Florent, *Libres enfants du savoir numérique. Une anthologie du « Libre »*, Paris, Éditions de l'Éclat, 2000.
- BLONDEAU, Thomas, HANAK, Fred, *Combat Rap, 25 ans de hip-hop*, Paris, Castor Astral, 2007.
- BONHAM-CARTER, Charlotte, HODGE, David, *Le grand livre de l'art contemporain*, Paris, Eyrolles, 2016.
- BOULEKBACHE-MAZOUZ, H., *Communiquer la ville, tracer l'urbain*, Lille, Presse Universitaire du Septentrion, 2014.
- BRAMLY, Serge, *Léonard de Vinci*, Paris, Lgf, 1996.
- BUREN, Daniel, *Photo souvenir au carré*, Paris, Xavier Barral Eds, 2010.
- CATZ, Jérôme, *Douce France*, Grenoble, Critères, 2014.
- CATZ, Jérôme, *Street art mode d'emploi*, Paris, Flammarion, 2013.
- COUCHOT, Edmond, HILLAIRE, Norbert, *L'art numérique*, Paris, Flammarion, 2009.
- CRAPANZANO, Fanny, *Street art et graffiti : l'invasion des sphères publiques et privées par l'art urbain*, Paris, L'harmattan, 2015.
- DAGUENET, Cindy, Daniel Spoerri, *Attention, œuvre d'art*, Paris Joe, 2016.
- DANYSZ, Magda, *Anthologie du street art*, Paris, Alternatives, 2015.
- FOGEL, Jean-François, Patino, Bruno, *La condition numérique*, Paris, Editions Points, 2013.
- FONTAINE, Bernard, *Graffiti une histoire en image*, Paris, Editions Eyrolles, 2014.
- GENIN, Christophe, *Le street art au tournant : reconnaissance d'un genre*, Paris, Les Impressions Nouvelles, 2016.
- GILOT, Françoise, LAKE, Carlton, *Vivre avec Picasso*, Paris, 10/18, 2006.
- GRE, Charlotte, *Street art et droit d'auteur, à qui appartiennent les œuvres de la rue ?*, Paris, L'harmattan, 2014.

- GREEN, Rachel, *L'art Internet*, Paris, Thames & Hudson, Paris 2005.
- INIESTA, Valérie, *Levalet, des illusions comiques*, Paris, Criteres Eds, 2016.
- KET, *Ubran Art Legends, Planet Banksy*, Paris, Desing et Hugo, 2015.
- KHARDJIEV, Nicolas, TRENINE, Vladimir, *Culture poétique de Maïakovski*, Levier, L'Âge d'Homme, 1982.
- Lek, Sowat, VITRANI, Hugo, *Undergrounf doesn't exist anymore*, Paris, Manuella, 2016.
- LEMOINE, Stéphanie, *L'art urbain, du graffiti au street art*, Paris, Gallimard, 2012.
- LEMOINE, Stéphanie, TERRAL, Julien, *In situ, un panorama de l'art urbain de 1965 à nos jours*, Paris, Editions Alternatives, 2005.
- MANCO, Tristan, *Street logos*, Thames Hudson Gb, 2014.
- MOHEN, J.-P., *Les sciences du patrimoine. Identifier, conserver, restaurer*, Paris, Odile Jacob, 1999.
- MOUSLI, Béatrice, *Philippe Soupault*, Paris, Flammarion, 2011.
- NAIMI, Cédric, *Etat des lieux du graffiti au street art*, Paris, Carpentier Didier Eds, 2015.
- PAUL, Christiane, *L'art Numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2008.
- RUSH, Michael, *Les Nouveaux Médias dans l'art*, Paris, Thames & Hudson, 2005.
- SAUVAGEOT, A. *Sophie Calle, l'art caméléon*, Paris, Presse Universitaire de France, 2007
- SCHACTER, Rafael, *Atlas du street art et du graffiti*, Paris, Flammarion, 2014.
- STAHL, Johannes, *Street Art*, Potsdam, H.F. Ullman, 2012.
- TESSIER, Yvan, *Les murs révoltés. Quand le street art parle social et politique*, Paris, Gallimard, 2015.
- THOENES, Christof, ZÖLLNER, Frank, *Michel-Ange, l'oeuvre complète*, Paris, Taschen, 2007.
- VELTER, André, *Ernest Pignon-Ernest*, Paris, Gallimard, 2014.

## Articles

ALEMAGNA L. « Valls : « La démocratie ce n'est pas la rue ! La démocratie c'est le vote ! » », *Liberation* [En ligne] [http://www.liberation.fr/france/2016/06/08/valls-la-democratie-ce-n-est-pas-la-rue-la-democratie-c-est-le-vote\\_1458282](http://www.liberation.fr/france/2016/06/08/valls-la-democratie-ce-n-est-pas-la-rue-la-democratie-c-est-le-vote_1458282) (consulté le 06

février 2017).

Ano., Bibliothèque nationale de France, direction des collections, département Littérature et art, 2008, « Sophie Calle : l'intime à l'oeuvre, bibliographie sélective » [En ligne] [http://www.bnf.fr/documents/biblio\\_calle.pdf](http://www.bnf.fr/documents/biblio_calle.pdf) (Consulté le 29 avril 2017).

Ano., « L'art numérique », *Artpress*, n.29, mai 2013.

Ano., « La Joconde : Léonard de Vinci peignait... à la main », *Slate*, 2010 [En ligne] <http://www.slate.fr/lien/26365/de-vinci-sourire-mona-lisa-decode> (consulté le 03 mai 2017).

Ano., « Les graffitis de Brassai exposés au centre Pompidou », *Le Monde* [en ligne] [http://www.lemonde.fr/arts/portfolio/2017/01/20/les-graffitis-de-brassai-exposes-au-centre-pompidou\\_5065802\\_1655012.html](http://www.lemonde.fr/arts/portfolio/2017/01/20/les-graffitis-de-brassai-exposes-au-centre-pompidou_5065802_1655012.html) (consulté le 03 février 2017).

BILLAULT, J. « Un street-artist transforme un ancien siège social en fresque de 50 000m<sup>2</sup> », *exponaute*, 2016. [En ligne] <http://www.exponaute.com/magazine/2016/06/08/un-street-artist-transforme-un-ancien-siege-social-en-fresque-de-50-000m%C2%B2/> (consulté le 17 février 2017).

BLIN, M.-A., « La première exposition sur les GIFs s'invite dans les rues de Paris. », *Le Figaro* [En ligne], 12/05/2016. (Consulté le 13 février 2017).

DEBORD, Guy, « théorie de la dérive », *Les lèvres nues*, n°9, décembre 1956.

DUNKELMANN, M. « La rue, ton portable et toi : Sweza rend le streetart interactif », *Arte*, 31 mai 2012 [En ligne] <http://creative.arte.tv/fr/episode/la-rue-ton-portable-et-toi-sweza-rend-le-streetart-interactif> (consulté le 13/02/2017).

DUPOUY, J.M., « Les rayons X et l'étude des œuvres d'art. », *Journal de Physique IV Colloque*, 1996, Paris, pp. C4-791 - C4-808 .

GARBISU, R., « « That's all folks », une expo qui détourne les (QR) codes de nos civilisations troublées », *Eklektika*, 2015 [En ligne] <http://www.eklektika.fr/thats-all-folks-expo-bayonne-mister-ride-andoni-maillard/> (consulté le 15 avril 2017)

JARDONNET, E. « Le GIF animé : de la kitscherie à l'oeuvre d'art », *Le Monde* [En Ligne], 02/05/2014. (Consulté le 13 février 2017).

JOHNSON, K., « A Gallery Show, Site Unseen, At Marina Abramovic's « Generator », Blindfolds Are Required », *The New York Times*, 2014 [En ligne] [https://www.nytimes.com/2014/11/07/arts/design/at-marina-abramovics-generator-blindfolds-are-required.html?\\_r=0](https://www.nytimes.com/2014/11/07/arts/design/at-marina-abramovics-generator-blindfolds-are-required.html?_r=0) (consulté le 24 avril 2017).

LAMORT, E. « Photos. L'artiste surréaliste Tony Futura détourne la pop culture et les objets quotidiens. », *L'Obs*, 2015 [Diaporama. En Ligne]



<http://o.nouvelobs.com/galeries-photos/art-design/20151204.OBS0736/photos-l-artiste-surrealiste-tony-futura-detourne-la-pop-culture-et-les-objets-du-quotidien.html>.

LAURIAULT, T.P. « GPS Tracings – Personal Cartographies. Tracey P. Lauriault in conversation with Jeremy Wood » *The Cartographic Journal Vol.46 No.04*, Novembre 2009 [En Ligne] <http://www.gpsdrawing.com/press/caj71-JeremyWood.pdf> (Consulté le 15 février 2017).

LAYSTARY, E. « Street Art Creative Experience : on a emmené une lectrice », 2011 [En Ligne] <http://www.madmoizelle.com/street-art-creative-experience-77001> (consulté le 07 mars 2017).

LEWINSHON, C. « *Street art. The Graffiti Revolution* ». *catalogue de l'exposition à la Tate Modern*, Londres, 2008.

NORMAND, J.-M., « Contre Donald Trump, un drone graffeur programmable », *Le Monde*, 2017 [En Ligne] [http://www.lemonde.fr/la-foire-du-drone/article/2017/01/31/contre-donald-trump-un-drone-graffiteur-programmable\\_5072093\\_5037916.html](http://www.lemonde.fr/la-foire-du-drone/article/2017/01/31/contre-donald-trump-un-drone-graffiteur-programmable_5072093_5037916.html) (consulté le 15 mars 2017).

OTTAVI, M., « Hans Ulrich Obrist : Wanted », *Libération*, 21 mai 2013 [En ligne] [http://next.liberation.fr/arts/2013/05/21/hans-ulrich-obrist-wanted\\_899858](http://next.liberation.fr/arts/2013/05/21/hans-ulrich-obrist-wanted_899858) (consulté le 24 avril 2017).

PEYRONNEL, M.S., « Art invisible : la nouvelle tendance de l'art contemporain », *Vanity Fair*, 2015 [En ligne] <http://www.vanityfair.fr/culture/art/articles/lart-disparat-il-/23893#4SKgrDvLwpa6t0SG.99> (consulté le 22 avril 2017).

PUJAS S. « Miss.Tic : « Chez moi, le désir est moteur » », *Artistik rezo* [En ligne] <http://www.artistikrezo.com/art/street-art/interview-de-misstic.html> (consulté le 27 janvier 2017).

ROCHETTE, H. (2016) Dada est partout, vive Dada, *Telerama.fr* [en ligne] 05 février 2016. Disponible sur : <http://www.telerama.fr/scenes/dada-est-partout-vive-dada,137882.php> (Consulté le 19 janvier 2017).

SIMEONE, C. « Lokiss, figure historique du graff : « le graff doit rester l'art des vandales » », *France Inter*, 2016 [En ligne] <https://www.franceinter.fr/culture/lokiss-figure-historique-du-graff-le-graff-doit-rester-l-art-des-vandales> (consulté le 24 mars 2017).

## Documents vidéo

BLU, *Muto*, 2008, wall-painted animation. Music : Andrea Martignoni [En ligne] <https://vimeo.com/993998>.

BÜRGER, A., CANTU, B., *Street Art, La Rébellion Éphémère*, 2009. [En ligne] [http://www.dailymotion.com/video/xmvirx\\_street-art-la-rebellion-ephemere\\_creation](http://www.dailymotion.com/video/xmvirx_street-art-la-rebellion-ephemere_creation).

COUTURIER, E., CHEYSSON, T., *Les petits secrets des grands tableaux*, 2014/2015. Réalisation Carlos Franklin et Clément Cogitore. Coproduction ARTE France, Les Poissons Volants, La RMN-Grand Palais et Canopé.

DUNKELMANN, M. « La rue, ton portable et toi : Sweza rend le streetart interactif », *Arte*, 31 mai 2012 [En ligne] <http://creative.arte.tv/fr/episode/la-rue-ton-portable-et-toi-sweza-rend-le-streetart-interactif>.

FERRERO, J., GUARINO, M., MUNCY, Y., BEGE, L., SOL, C., DORIATH, C., *Le street art du vandale au vendable*, 2014. [En ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=LiNYZZpAHZs>.

KLAYMAN, Alison, *Ai Weiwei : Never Sorry*, blaq out, 2013, 91mn.

SOWAT & LEK, *Underground Doesn't Exist Anymore*, 2012. Music : Aphex Twin. [En ligne] <https://www.youtube.com/watch?v=WvwJNZZcoc0> .

## INDEX LEXICAL

André.....	26, 30
Anonymat.....	15, 17, 42
Aram Bartholl.....	5, 39, 40, 41, 53, 110
Archéologie.....	93, 94, 95
Banksy.....	16, 17, 34, 42, 62, 102
Blaze .....	7, 15, 16, 21, 24, 36, 41, 42, 60
Brassaï.....	8, 22, 31, 32, 80, 91, 103
Captcha.....	40
Daniel Buren.....	12, 47, 101
DATA.....	9, 26, 38, 58, 92, 96
David Zinn.....	21, 85
Do it yourself.....	19, 20, 21
Epos 257.....	5, 18, 36, 44, 74, 110
Facebook.....	35
Frères Ripoulines.....	56, 81
GIF.....	5, 14, 36, 64, 65, 66, 67, 103, 111
GPS.....	5, 57, 58, 59, 60, 104, 111
Graffiti...6, 7, 8, 11, 12, 15, 23, 24, 28, 29, 30, 31, 32, 36, 37, 41, 47, 50, 51, 52, 56, 60, 67, 69, 70, 71, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 81, 84, 91, 92, 101, 102, 103, 104	
Hip-Hop.....	7, 15, 101
Instagram.....	35, 47, 55, 80, 84
Internet...9, 14, 17, 18, 19, 20, 29, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 45, 46, 47, 48, 49, 55, 58, 61, 62, 64, 65, 69, 81, 83, 84, 92, 96, 102	
Invader.....	42, 43, 59, 62, 68, 77
Jeremy Woods.....	58, 59, 60
JR.....	29
KATSU.....	76
Levalet.....	79, 102
Lightpainting.....	71, 72
Mathieu Tremblin.....	49, 50, 51, 53, 54
Miss.tic.....	31, 41, 97, 104
Momo.....	59, 60
Musée 5, 10, 11, 20, 21, 23, 24, 26, 29, 30, 33, 34, 47, 65, 70, 71, 81, 82, 90, 96, 97, 110	
Numérique.5, 9, 10, 11, 13, 14, 17, 18, 19, 20, 22, 24, 25, 26, 29, 30, 31, 33, 34, 36, 38, 39, 42, 43, 48, 50, 51, 57, 61, 63, 64, 65, 66, 67, 68, 69, 72, 73, 74, 75, 77, 78, 80, 85, 87, 88, 89, 90, 92, 93, 95, 96, 98, 99, 101, 103, 110, 111	

Olga Kisseleva.....	61, 62, 86
Paolo Cirio.....	5, 37, 110
Photoshop.....	14
Picturae.....	74, 75, 77
Pignon-Ernest.....	12, 33, 69, 102
QR code.....	5, 10, 43, 61, 62, 63, 77, 80, 84, 85, 86, 87, 88, 90, 92, 93, 95, 98, 103, 111
Rézine.....	72
street art...1, 3, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 18, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 31, 33, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 41, 42, 46, 47, 48, 49, 50, 51, 52, 53, 56, 59, 62, 63, 67, 68, 69, 70, 71, 73, 74, 75, 76, 77, 78, 80, 81, 83, 84, 85, 86, 88, 90, 91, 92, 93, 96, 99, 101, 102, 103, 104, 105, 110, 111	
Sweza.....	62, 63, 86, 103, 105
Tags.....	7, 23, 27, 28, 32, 40, 48, 51, 62, 72, 74, 75, 91, 96
Underground.....	12
Urbacolors.....	48, 80, 84, 92
Urbain....6, 7, 8, 10, 11, 12, 16, 21, 23, 24, 26, 27, 28, 29, 31, 36, 37, 44, 46, 48, 49, 50, 51, 52, 58, 61, 66, 69, 70, 72, 73, 75, 76, 78, 80, 84, 85, 91, 101, 102	
Vandalisme.....	5, 19, 21, 70, 75, 76, 84, 85, 110, 111
Virtuel 5, 10, 13, 14, 27, 34, 35, 36, 37, 38, 39, 40, 41, 43, 46, 51, 52, 53, 60, 61, 63, 68, 73, 74, 75, 79, 87, 88, 92, 96, 110	
Web 5, 9, 10, 17, 20, 21, 34, 38, 39, 45, 46, 47, 49, 50, 52, 53, 54, 56, 57, 59, 61, 65, 64, 80, 81, 83, 88, 110	
Writers.....	7
Zlotykamien.....	7, 12, 23

## INDEX DES ILLUSTRATIONS

Illustration 1 – Capture d'écran de <i>My Boyfriend came back from the war</i> , Olia Lialina, site web, 1996 .....	14
Illustration 2 – <i>L'enfant et le rapace face à la mer</i> , Banksy, Calais, 2015, pochoir.....	17
Illustration 3 – <i>Le radeau des naufragés</i> , Banksy, Calais, 2015, pochoir.....	17
Illustration 4 – <i>Steve Jobs</i> , Banksy, Calais, 2015, pochoir.....	17
Illustration 5 – <i>Do it</i> , Hans Ulrich Obrist, Thaï version par Surasi Kusolwong, 2014, image d'archive.....	20
Illustration 6 – <i>[travaillez, achetez, consommez, crevez]</i> , Zenit, Rome, 2013, affiche. 28	
Illustration 7 – Projet « <i>Unframed</i> », JR, Musée du Louvre, Paris, 2016, collage.....	30
Illustration 8 – Extrait de la série « <i>Graffiti</i> », Brassai, Paris, 1960, photographie.....	32
Illustration 9 – <i>Pasolini</i> , Ernest Pignon-Ernest, Rome, 2015, affichage.....	33
Illustration 10 – <i>Street Ghosts</i> , Paolo Cirio, Luxembourg, 2016, collage.....	37
Illustration 11 – <i>Maps</i> , Aram Bartholl, Kassel, 2013, installation.....	40
Illustration 12 – <i>Space Invaders</i> , Invader, Paris, mosaïque.....	43
Illustration 13 – <i>Orghoi Khorkhoi</i> , Epos 257, Prague, 2009.....	44
Illustration 14 – <i>50 square meters of public space</i> , Epos 257, Prague, 2010.....	45
Illustration 15 – <i>Remember, souvenir</i> , Denis Meyer, Ixelles, 2016, bombe aérosol noir et peinture.....	49
Illustration 16 – <i>Tag Clouds</i> , Mathieu Tremblin, Rennes, 2010.....	50
Illustration 17 – <i>TAG E.U.L.E.</i> , Graffiti Research Lab, 2013. Capture d'écran de l'installation.....	53
Illustration 18 – <i>Sans titre</i> , OX, Noisy-le-sec, 2012, collage sur panneau publicitaire 4x3.....	56
Illustration 19 – <i>Meridians</i> , Jeremy Woods, Greenwich Park, Londres, 2006.....	58
Illustration 20 – <i>A Tag the Width of Manhattan</i> , Momo, New-York, 2006. Représentation du tracé. ....	60
Illustration 21 – <i>Urban Datascape</i> , Olga Kisseleva, Paris, 2015.....	61
Illustration 22 – <i>Perspective</i> , Rézine, 2012, light graffiti.....	72
Illustration 23 – <i>Picturae</i> , Patrick Suchet et Benjamin Massé, Chambéry, 2016.....	74
Illustration 24 – <i>Sans titre</i> , Levalet, Paris Xème, 2013, collage.....	79
Illustration 25 – <i>Tableaux comparatifs</i> , Claude Closky, Paris, 2003.....	82
Illustration 26 - QR Code personnalisé de la marque Louis Vuitton.....	87
Illustration 27 – Photographie de l'ensevelissement des restes du dîner pour <i>L'enterrement du tableau-piège</i> , Daniel Spoerri, Jouy-en-Josas, 1983 .....	95

# ANNEXES

## Annexe 1 : Photographies d'installations.

Installation rue du Faux Pont. 35000 RENNES.



QR code rue Saint Héliier. 35000 RENNES.



Installation à l'angle du Quai Châteaubriand et de la Place Saint Germain. 35000 RENNES.



Annexe 2 : Sélection d'œuvres et leurs QR codes.



2, rue de Léon. 35000 RENNES.



43, rue Saint Héliér. 35000 RENNES.



40, rue du Pré Botté. 35000 RENNES.





12, rue au Pont Foulon. 35000 RENNES.



1, rue de la Visitation. 35000 RENNES.



Promenade du lavoir. 35000 RENNES



# TABLE DES MATIERES

Remerciements.....	p.4
Sommaire.....	p.5
Introduction.....	p.6
<b>Chapitre 1 : l'importance du lieu</b> .....	p.11
A.Le croisement de deux contre-cultures aux problématiques communes.....	p.11
1.Street Art et Art Numérique, deux parcours hors institutions.....	p.11
2.Droit d'auteur et anonymat, suivi et reconnaissance des œuvres.....	p.14
3.Art accessible mais illégal: du DIY au vandalisme, comment définir l'art ?.....	p.18
B. Quelle place pour cet art ?.....	p.23
1.Vers une démocratisation et une légitimation.....	p.23
2.Rues ou musées ? L'importance du lieu.....	p.26
3.Un art accessible à tous, l'opportunité numérique.....	p.31
C.La réappropriation d'espaces.....	p.34
1.Faire pont entre réel et virtuel : <i>Maps &amp; Are you human ?</i> , Aram Bartholl.....	p.34
2.Des espaces publics : <i>Street Ghosts</i> , Paolo Cirio.....	p.37
3.Jouer des espaces : <i>50 square meters of public space</i> , Epos 257.....	p.41
<b>Chapitre 2 : l'opportunité numérique</b> .....	p.45
A.Le web comme support.....	p.45
1.Un nouveau média de diffusion.....	p.45
2.Penser la rue pour le web.....	p.49
3.Pirater et détourner le réel.....	p.53
B.De nouveaux outils de création.....	p.57
1.Le GPS : Cartographier et détourner.....	p.57
2.Le QR code : Information et autres usages.....	p.61
3.Le GIF : animer ses œuvres.....	p.64
4.L'impact de la culture numérique.....	p.67
C. Quel futur pour le numérique au sein du street art ?.....	p.69
1.Le numérique comme porte vers l'institutionnalisation du street art ?.....	p.69
2.Les nouvelles technologies au cœur de nouvelles pratiques.....	p.71
3.Une hybridation acceptable ?.....	p.77
<b>Chapitre 3 : pratique</b> .....	p.80
A. Une pratique sur le fil.....	p.80
1.Collecter, cartographier et partager.....	p.80
2.Art, vandalisme ou archivage ?.....	p.84
3.Rendre visible l'invisible.....	p.87
B. Laisser une trace.....	p.88
1.Après l'œuvre, quel souvenir ?.....	p.88
2.Creuser les murs, une archéologie.....	p.93
3.L'œuvre à travers différentes strates.....	p.96
Conclusion.....	p.99
Bibliographie.....	p.101
Index lexical.....	p.106
Index des illustrations.....	p.108
Annexes.....	p.109
Table des matières.....	p.113