

**GRAND PALAIS IMMERSIF**  
GRANDPALAIS-IMMERSIF.FR #EXPOLOADING

110 RUE DE LYON  
PARIS 12<sup>E</sup>  
MÉTRO BASTILLE

# LOADING

06 DÉCEMBRE  
- 21 JUILLET 2024

**L'ART URBAIN  
À L'ÈRE NUMÉRIQUE**

LOADING : CHARGEMENT EN COURS



L'Essentiel de l'exposition  
à destination des équipes pédagogiques  
et des relais culturels et sociaux

L'exposition *Loading. L'art urbain à l'ère numérique* est coproduite par Grand Palais Immersif et Atlas V, un studio qui utilise les réalités virtuelles et augmentées. Elle retrace l'histoire d'une évolution des créations artistiques de l'art urbain. Cet événement d'art urbain est inédit dans un espace immersif et rend compte sur d'immenses écrans, dont des présentations à 360°, de ces créations artistiques. Le propos montre l'impact des technologies de production et de diffusion digitale sur le travail des artistes de ce milieu.

Au XX<sup>e</sup> siècle, les murs des villes sont marqués par un large déploiement de l'art urbain : l'espace public devient un terrain d'expression privilégié, un lieu de création, d'exposition et de détournement pour une culture qui se définit en marge des instances officielles. Avec l'arrivée d'Internet puis des réseaux sociaux, le *street art* connaît une révolution, entraînant un nouveau rapport des artistes à la ville.

Les visiteurs découvriront l'art urbain sous toutes ses facettes, au travers d'expériences numériques innovantes, depuis les métros new-yorkais aux peintures réalisées ou filmées à l'aide de drones ; en passant par les grandes fresques murales des années 2000 ; des évolutions les plus récentes du graffiti vandale aux actions et détournements spectaculaires.

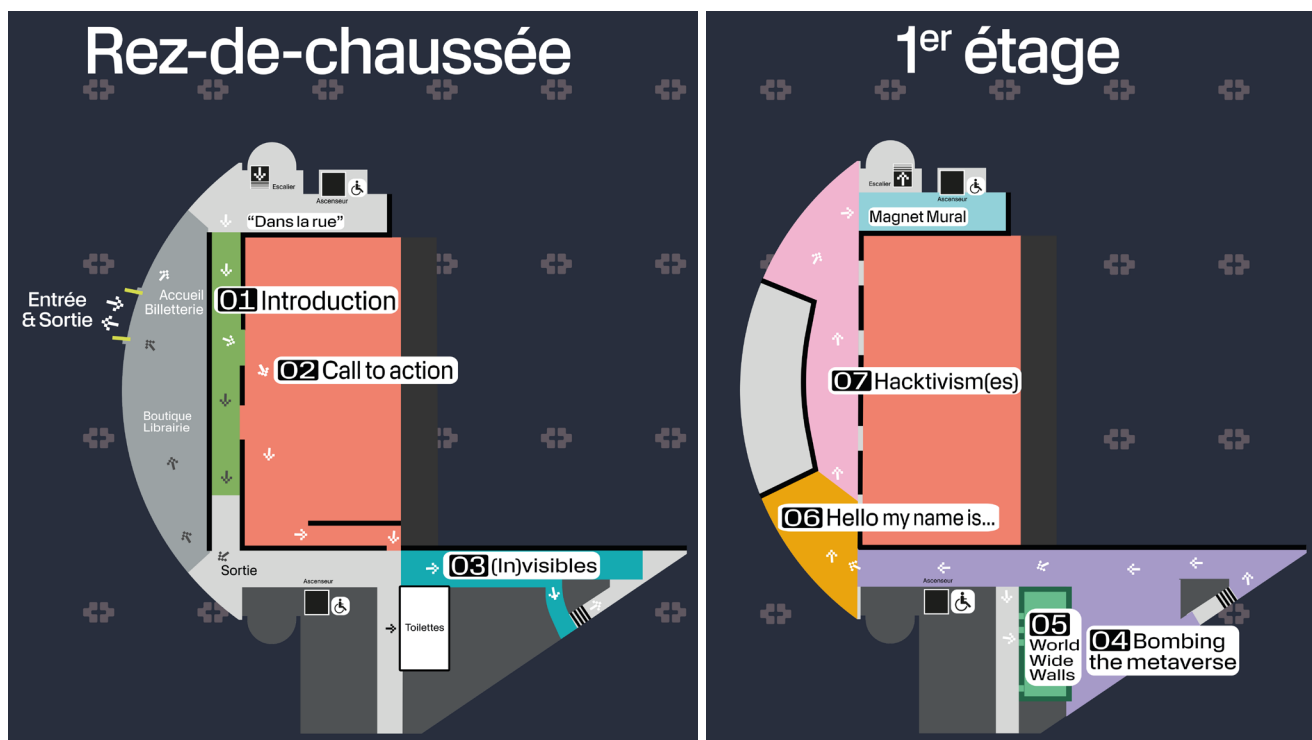
GRAND  
PALAIS  
IMMERSIF



**Commissariat scientifique :**

Christian Omodeo, docteur en histoire de l'art

## Plan de l'exposition



Les numéros qui apparaissent dans le texte des pages suivantes, renvoient aux numéros des sections du plan de l'exposition.



# Paroles de ...



**Christian Omodeo**  
Docteur en histoire de l'art

« *Loading* est une exposition immersive qui retrace l'histoire de l'art urbain et qui éclaire l'impact des technologies numériques sur ce milieu. Aujourd'hui, les artistes déterminent à qui ils s'adressent en priorité. Une œuvre peut être peinte pour des passants qui la découvriront dans la rue, pour des spectateurs qui la verront sur leurs téléphones ou pour ces deux publics en même temps.

C'est ce statut ambivalent - à la fois réel et virtuel - que l'exposition du GPI questionne.

*Loading* est aussi la première exposition à mettre les technologies immersives au service de l'art urbain, dans le but de penser et produire des modèles alternatifs à ceux déjà existants. Les nouvelles technologies permettent de faire ce qui était inimaginable jusqu'à il y a quelques années : une exposition d'art urbain centrée uniquement sur la production - légale, illégale, spontanée - des artistes dans les rues du monde entier. »

« *Loading. L'art urbain à l'ère numérique* est la 4<sup>e</sup> exposition du Grand Palais Immersif et la 3<sup>e</sup> proposée à l'Opéra Bastille. Ce projet s'inscrit dans la démarche d'ouverture et de diversité de notre programmation culturelle et artistique. Après des sujets patrimoniaux, la peinture et les arts graphiques, l'art urbain l'élargit vers une expression artistique très contemporaine et sociétale. Ce type de création est ancré dans la vie et s'impose à chacun directement, plus que tout autre art. C'est une pratique en prise directe avec le monde qui occupe une place importante dans le paysage sociétal.

Cette fois, le numérique n'est pas simplement une forme d'exposition mais un véritable élément de l'histoire. Dès les années 1980, l'art urbain est relié à la pratique numérique qui s'est imposée dans nos vies : la vidéo, puis Internet, les réseaux sociaux, le téléphone portable, le drone etc. sont les outils et vecteurs de son évolution. Le choix de présenter les créations de la rue, et non celles fabriquées pour les galeries, impose des reproductions numériques.

Les œuvres monumentales, éphémères pour la plupart, ne peuvent être montrées autrement.

C'est l'axe novateur et inédit choisi pour l'exposition *Loading*. »



**Roei Amit**  
Directeur Général,  
Grand Palais Immersif filiale  
de la RMN-Grand Palais



**Seb Toussaint**  
Street artiste

« L'art urbain regroupe une grande variété de pratiques, toutes visibles dans l'espace public. Son institutionnalisation peut permettre de prendre du recul et montrer la pluralité des techniques et des propos. En ce qui me concerne, je suis venu à peindre dans la rue par le biais du groupe de supporters de football de ma ville, où j'ai réalisé dès l'adolescence des tifos (animations organisées par les supporters) et des banderoles. Les contrastes forts, les lettres majuscules et l'envie d'attirer l'attention sur des mots sont des éléments qui me viennent du stade et de la culture ultra, celle des groupes qui soutiennent un club sportif. C'est par cette culture, qui a de vrais liens avec le graffiti vandale, que je suis venu à faire du graffiti et ensuite du muralisme. »

## L'art urbain dans la rue et sur les écrans

Souvent, les expositions sur l'art urbain donnent à voir des productions d'atelier. Celle du GPI présente uniquement des œuvres de rue d'artistes aussi bien connus qu'anonymes qui ont contribué à écrire l'histoire de ce phénomène.

Christian Omodeo, le commissaire de l'exposition, souligne également que : « l'exposition *Loading* questionne le recours des artistes aux outils numériques, elle s'intéresse aussi au statut ambivalent d'œuvres, qui sont désormais pensées pour être vues dans le monde réel, autant que dans des univers virtuels, à mesure qu'Internet et les réseaux sociaux se sont imposés dans le quotidien. »

Après l'introduction du commissaire ①, le parcours du visiteur commence au rez-de-chaussée de la salle modulable de l'Opéra Bastille, un espace haut de 24 mètres ②.

Des images immenses projetées à 360°, réalisées par la société Atlas V, donnent l'impression aux visiteurs d'une vision directe des peintures. Les innovations technologiques du numérique les plus actuelles utilisées pour cette exposition, le sont aussi par les artistes de l'art urbain. Ils renouvèlent sans cesse leurs productions à l'aide de nacelles et de drones qui rendent possible les peintures géantes de Felipe Pantone, d'Ella&Pitr et de IUP. Dans la suite du parcours, une histoire du graffiti en quatre séquences, depuis la Préhistoire jusqu'à l'art contemporain ③, plonge le passant dans une immersion visuelle et sonore. Une composition musicale spécialement créée pour ce « tunnel » par Roque Rivas, un compositeur contemporain, fait écho à ce défilement du temps.



Animation 3D, salle triangle au premier étage

Au premier étage, le visiteur est accueilli par des photographies d'Edward Nightingale (Allemagne) qui documente la scène graffiti depuis presque vingt ans en Europe. Les peintures sur les trains et les productions murales des années 1990 qu'il a photographiées, ont souvent été effacées, car illégales. Dans cette section ④, une animation en trois dimensions évoque l'intégration des décors de graffitis dans l'univers des jeux vidéo. En face, les street artistes femmes sont à l'honneur. Sur le mur en béton, leurs graffitis s'animent étape après étape (fond, puis lettrage). Sur cette même projection, une expérience esthétique de Cristobal Diaz réalisée avec son invention, la Graff box (<https://www.graffbox.com/>), filme le geste des graffeurs en train de créer sur une feuille de calque.

Le Google Street Art Project est une plateforme créée en 2014 qui permet de documenter les œuvres d'art urbain du monde entier. Un espace est aménagé pour découvrir 9 projets différents sur des écrans courbes en interaction avec le public ⑤. La section ⑥ évoque les outils possibles du graffiti et du tag avec la démarche humoristique de l'artiste Akay et l'installation interactive *Graffiti simulator*. Ce dispositif permet à chacun de réaliser sa signature en graffiti au moyen d'une bombe de couleur numérique.

Sur une cimaise courbe ⑦, des visuels des artistes d'Escif (Espagne, 1980), d'Elfo (Italie, 1979), de Biancoshock (Italie, 1982) et Imon boy (Espagne, 1991) montrent comment ils transposent les codes et l'imaginaire d'Internet et des réseaux sociaux dans le monde réel. Ces détournements et une conscience politique et sociétale, les désignent sous le titre de section « hacktivisme(s) » (hacker+activisme). L'artiste femme militante Kashink dialogue avec eux dans cette partie de l'exposition. Elle a peint une fresque spécialement pour l'exposition *Loading* du Grand Palais Immersif.

Le parcours s'achève avec un dispositif ludique accessible à tous proposé par Seb Toussaint. L'artiste met à disposition ses formes géométriques simples et colorées sous forme de magnets, pour créer des fresques ou des inscriptions éphémères sur un support magnétique.

## Une histoire du graffiti

Le mot « graffiti » recouvre des notions différentes, de la trace anonyme laissée sur un mur de Pompéi à une forme d'expression d'ampleur qui se développe aux États-Unis dans les années 1960.

Un tunnel sonore et visuel ③, entraîne le visiteur dans une traversée du temps avec des dessins et inscriptions laissés par les humains, de la Préhistoire à l'art contemporain. De l'italien « *graffito* », le terme graffiti est d'abord utilisé par les archéologues pour désigner les inscriptions officielles et populaires découvertes lors des fouilles. Dans son sens le plus large, il désigne les écrits et dessins tracés sans autorisation dans toutes sortes de lieux passants, notamment dans les rues. La photographie préserve la mémoire de ces signes éphémères. Brassai (1899-1984) a figé ainsi les traces écrites anonymes sur les murs de Paris. Ces vestiges existent depuis les débuts de l'humanité et se développent au XVIII<sup>e</sup> siècle avec l'essor des villes. Ce besoin de laisser sa signature personnelle, anime l'Autrichien Joseph Kyselak (1798-1831). Vers 1825, il commence à peindre et à inscrire son nom sur des centaines de bâtiments et de collines lors de ces voyages. Le patient Fernando Oreste Nannetti (1927-1994) grave les murs de son hôpital psychiatrique en Italie. Il se raconte d'une certaine façon, dans une sorte de poème indéchiffrable de 70 mètres de long. Deux artistes, la Sud-coréenne Jazoo Yang (née en 1979) et le Mexicain Said Dokins (Mexique, 1983) concluent la section avec un regard actuel. La première utilise l'empreinte de son pouce et le second crée des peintures de lumière. Tous deux intègrent dans leurs recherches plastiques, les questions de mémoire et de disparition et portent la conviction que chacun doit être libre de s'emparer des lieux publics.





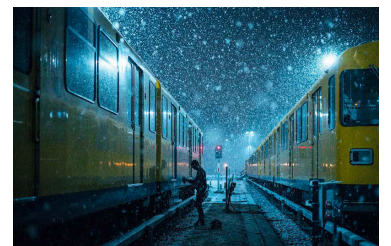
Ella&Pitr, *Homme oiseau*, 2013, Santiago du Chili



Fernando Oreste Nannetti, *Inscriptions gravées (1959-1961/1968-1973) sur la façade de l'hôpital psychiatrique de Volterra (Italie)*, photo 1979, Pier Nello Manoni



Jazoo Yang, *Dots: Motgol 66*, 2015, Pusan (Corée du Sud)



Edward Nightingale, *Ixap*, 2022, Berlin



## La culture du graffiti

Des milliers de jeunes s'emparent des murs urbains pour les recouvrir de tags, avant même les années 1960, à New York et à Philadelphie. Un pseudonyme assorti d'un numéro particularise chacun au sein d'un groupe. Ces « *crews* » rivalisent pour occuper le terrain de la rue avec leurs signatures.

Progressivement, il n'y a plus de limite de territoire comme dans les gangs.

À Philadelphie des adolescents écrivent leur nom partout dans la ville en s'affirmant de manière individuelle. Parmi eux, Cornbread associe son nom à celui de Cynthia qu'il aime dans les bus de cette ville au marqueur puis à la bombe. Une compétition acharnée entre « *writers* », incite à écrire son nom dans les endroits les plus difficiles à atteindre. En taguant un éléphant du zoo de Philadelphie et l'avion des Jackson 5, Cornbread devient une légende. En 1969, les rues et le métro de Philadelphie sont saturés de signatures et on observe la même chose à New York quelques mois plus tard. Taki 183 est l'un des premiers à apposer ses tags en fonction des quartiers où son travail de livreur l'amène. Le premier article de presse s'intéressant à l'émergence du *tag* et au graffeur Demetrius alias Taki 183 paraît dans le *New York Times* en 1971.

Pour devenir encore plus visibles, les traces écrites deviennent de véritables peintures.

Ce passage du *tag* au *graff* apparaît en 1972-1973 avec une recherche de style : lettres plus larges ; effet de nuage autour des écritures (style « *Bubble* ») ; motifs de remplissage comme les étoiles, les croix et les spirales ; lettres imbriquées les unes dans les autres, esthétique sans recherche de lisibilité (*wildstyle*). Les signatures enflent grâce aux « *fatcaps* » (embouts plus larges des bombes de peinture). Les lettres stylisées de grande taille ornées de contours prennent le nom de « *pieces* ». Les références des « *writers* », c'est-à-dire les graffeurs spécialisés dans l'art du lettrage, viennent des écrans de télévision et des comics (BD) et le style associe collectivement la peinture, la mode, la danse et la musique (*breakdance*, Hip-hop, rap). Ces peintures sont illégales et recouvrent des wagons entiers (« *whole car* ») des lignes qui traversent le Bronx, Queens et Harlem et diffusent la notoriété des artistes d'un bout à l'autre de la ville ②. Cet âge d'or du *writing* à New York, prend fin en 1982-83 lorsqu'Edward Koch, le maire de cette ville, fait installer des fils barbelés autour des zones de stockage des trains. Par ailleurs, plus aucun train tagué ne circule.

Les œuvres des graffeur-euses du métro new-yorkais ont disparu mais sont connues grâce aux photographies de Martha Cooper et Henry Chalfant, publiées en 1984, dans leur livre *Subway Art*.

## Un renouveau continu de l'art urbain

Quand on télécharge un fichier sur un ordinateur, une icône en mouvement s'affiche pour indiquer que le chargement est en train de se faire. C'est le sens du mot « *loading* » en anglais.

Dans l'exposition du Grand Palais Immersif, ce terme explique le renouvellement continu de l'art urbain, au rythme des innovations technologiques pour peindre des murs plus grands et plus hauts. Depuis son invention, le drone est utilisé pour couvrir de peinture les surfaces inaccessibles depuis la rue, dans ce cas l'outil prend le nom de « *spraycopter* ». Cet outil permet également de documenter en images et en vidéos les compositions et leur processus de création.

Les peintures gigantesques d'Ella & Pitr ne sont pas visibles pour le passant mais, en survolant les toits à l'aide d'un drone, le spectateur découvre sur écran des personnages pleins de poésie, comme *L'Homme oiseau* (Cerrillos, Santiago du Chili, 2013) ②. Ces deux peintres s'amuse à se photographier ensemble à côté de leurs créatures et apparaissent vraiment minuscules vis-à-vis de l'échelle de leurs fresques et de la ville. La propagation rapide, ou viralité, des images et des vidéos sur ces productions à l'ère numérique, permet un accès planétaire pour les publics et stimule les artistes partout dans le monde. Le rapport des artistes à la ville change radicalement autour de 2010 avec le développement d'Internet et l'apparition des réseaux sociaux (Myspace, 2003). La diffusion à grande échelle des smartphones (2007 pour les premiers) devient aussi un outil de création et de communication pour de nombreux artistes. Un pochoir, un petit graffiti peuvent désormais toucher un public vaste et plus seulement le passant dans la rue. Les artistes accèdent avec l'outil numérique à une célébrité virale, c'est le cas pour Banksy que tout le monde connaît et qui pourtant reste anonyme. Un artiste de rue peut rester dans l'illégalité et en même temps sensibiliser énormément de suiveurs.

Avec le temps, Internet est devenu lui-même un objet et un lieu qui inspire le travail des artistes qui fusionnent le réel et le virtuel. Une esthétique nouvelle de l'art urbain est aussi née des codes visuels de l'informatique. Le « *pixel* » (unité de couleur informatique), le « *glitch* » (perturbation numérique de l'image), le « *sprite* » (petit personnage numérique) et le QR code (abréviation de « *Quick Response code* », code de réponse rapide, en français), deviennent des motifs de l'art urbain.

Felipe Pantone, par exemple, choisit de peindre un immense QR code sur un mur à Hasselt en Belgique en 2017 ②. Aujourd'hui encore, chacun peut l'activer en le scannant. Un message en anglais apparaît : « *Hi, thanks for scanning me ! This is the largest spray painted QR code on Earth. It's physically located in Hasselt (Belgium) but its soul is on the internet.* » (*Bonjour, merci de me scanner !*)

*Il s'agit du plus grand QR code peint à la bombe sur Terre. Il est physiquement situé à Hasselt (Belgique), mais son âme se trouve sur l'internet.*

L'innovation rapide des algorithmes et la Réalité Augmentée permettent l'interaction avec les publics. Une application de l'artiste Invader (*Flashinvaders App*) permet par exemple, de jouer dans les rues des grandes villes du monde entier avec les mosaïques de ses petits envahisseurs (*Space Invader*). Dans l'exposition du GPI, une expérience interactive de création d'un graffiti est proposée aux visiteurs au moyen d'un logiciel ④. Dans la rue également, Bilel Allem ⑤ offre au regardeur de scanner certaines de ses peintures pour qu'elles s'animent sous leurs yeux.

## Bilel Allem peint et anime sa peinture

Les personnages que peint Bilel Allem sont simples, vivement colorés et saisis dans des postures dynamiques. Ils sont inspirés par la danse, en particulier celles du Hip-hop, et par la jeunesse urbaine. Le peintre revendique un art fait dans la rue qui devient un repère pour les habitants et qui affirme l'identité d'un quartier. Selon Bilel, l'artiste contemporain se doit d'être présent et actif dans la société. C'est la raison pour laquelle il fait participer les publics dans la réalisation de ses fresques. Son expérience du film d'animation lui a donné l'idée d'associer le numérique à son art mural, pour rendre sa peinture plus accessible à tous. Il a développé une application de Réalité Augmentée appelée OLO qui permet d'animer les personnages de ses peintures. En scannant l'œuvre avec un smartphone, celle-ci bouge devant les yeux de l'utilisateur.

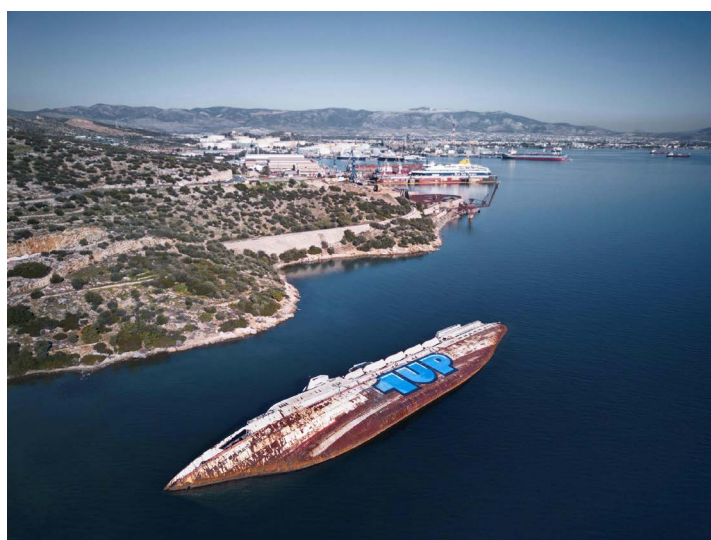
Application OLO : <https://www.olo-app.com/>



Felipe Pantone, Sans titre, 2017, Hasselt (Belgique)



Bilel Allem, Décor d'un skate-park, 2023, Saint-Denis, projet Histoire d'Art à Saint-Denis



1UP, Mediterranean Sky-The Ship, 2018, Athènes



## Liberté d'expression

L'art urbain est une culture plus qu'un mouvement artistique qui prend des formes multiples : tag, graffiti, pochoir, collage, muralisme (peintures murales monumentales), détournement publicitaire, performance, installation, sculpture etc.

Dans les années 1990 les murs des capitales occidentales, Paris, Berlin et Londres, se couvrent de fresques avec des personnages et des décors ; des lettrages en trois dimensions ; des effets de texture et de lumière.

Dans les années 2000, l'art urbain devient un phénomène planétaire, que le public a pris l'habitude d'appeler le *street art* et qui désigne l'ensemble des œuvres exposées spontanément dans l'espace public (murs, toits, friches industrielles, trains...), depuis les graffitis aux grandes peintures murales. Aujourd'hui, des festivals et des commandes publiques confèrent un statut officiel et légal à certaines productions d'art urbain. Néanmoins, c'est une pratique qui reste libre et le plus souvent illégale et dite « vandale ». Beaucoup d'actions contestent l'ordre politique et social sous forme de performances qui comportent des risques. Le *crew 1UP* (One United Power, un pouvoir uni en français) agit notamment pour une prise de conscience écologique en peignant son logo sur la coque d'un paquebot échoué en Grèce ②.

De nombreux artistes contestent le système capitaliste et la société de consommation. Ils détournent les publicités des grandes multinationales, comme le fait Zevs (ou Zeus). Depuis 2006, l'artiste travaille sur une série qu'il appelle *Liquidated Logos*, dans laquelle il liquéfie les logos des grandes marques, comme Chanel, Louis Vuitton, Mc Donald etc.

De nombreux graffeurs s'attaquent à la prolifération des messages publicitaires et politiques, imposés aux passants et dominants. Certains d'entre eux, c'est le cas de Barry McGee, défient les autorités en adoptant le parti de saturer les murs de signes colorés.

## La place des femmes dans l'art urbain

Dès les débuts du street art, les graffeuses sont moins nombreuses dans un monde d'homme parfois agressif et machiste, probablement aussi parce que les actions vandales ont lieu la nuit dans des endroits potentiellement dangereux. Il existe néanmoins de grands noms féminins de l'art urbain et des pionnières dès les années 1980. Parmi elles, Mick La Rock (née en 1970, Pays-Bas) artiste graffiti et muraliste, s'impose avec ses lettrages géométriques. Lady K (née en 1978, France), se spécialise dans le *writing*, en calligraphiant sa signature jusqu'à présenter une forme abstraite. Elle se met en scène avec une allure féminine assumée, comme Miss Tic (1956-2022) pouvait le montrer dans ses œuvres au pochoir sur les murs de Paris. Mick la Rock et Lady K sont visibles dans l'exposition *Loading* dans la section ④ de même que Laïa (née en 1984) qui commence à dessiner et écrire son nom vers 1999 à Barcelone. Lorsque cette artiste passe à la peinture, elle s'affirme avec un style joyeux et pacifique, en associant sa signature à des cœurs et des smileys.

L'art urbain des artistes femmes s'affirme depuis une dizaine d'années avec des contestations et des images qui les particularisent. Elles revendiquent la non-violence dans le style de leurs peintures, combattent le sexisme et les violences sur les femmes et interrogent l'injonction sociale de séduction qui leur est faite. L'une de ces street artistes, Kashink (née en 1981, France), se maquille en dessinant une moustache au-dessus de sa lèvre supérieure pour déjouer ces normes sociales et questionner l'identité. L'artiste est à l'affiche de l'exposition et a créé une peinture spécialement pour l'exposition *Loading* ⑦.

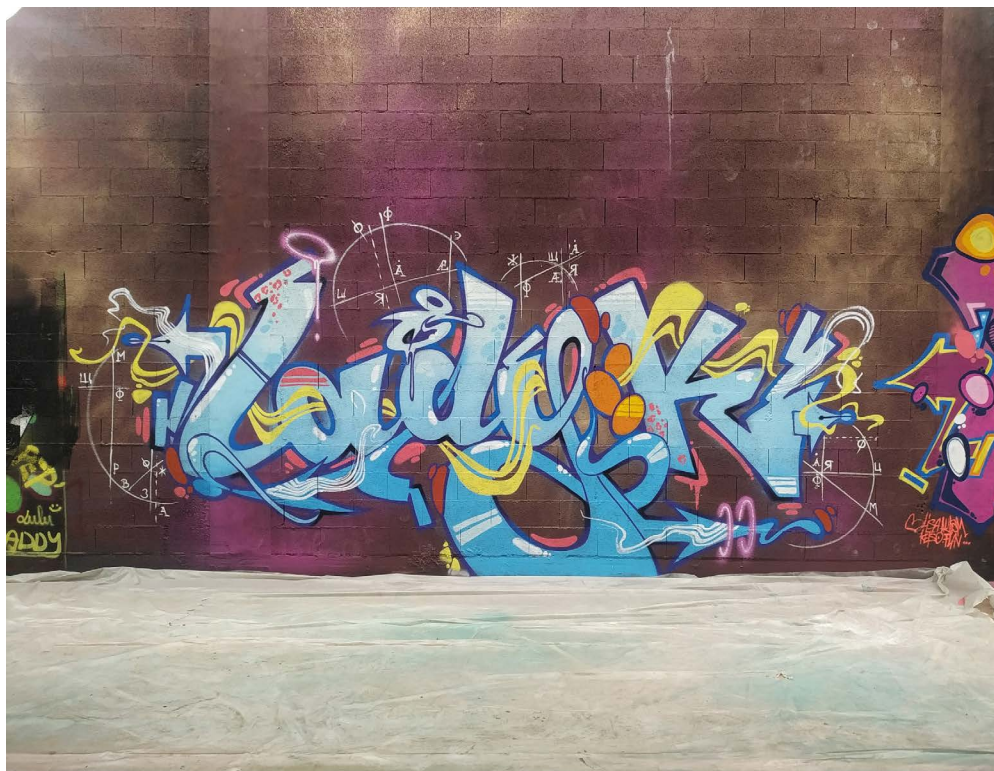
### Kashink, peintre militante

La démarche artistique de Kashink englobe la peinture, la performance et le maquillage. Elle engage son corps et se met en scène en part égale avec sa pratique du street art. La moustache qu'elle dessine au-dessus de sa bouche fait partie de cette posture et contribue à interpeler le public sur la liberté de genre et la possibilité de choisir d'autres options que la binarité (homme ou femme). Elle peint avec des couleurs joyeuses des personnages la fois masculins et féminins avec plusieurs rangées d'yeux et des cils pour évoquer à travers eux les sujets tabous de la société, comme le mariage pour tous et les droits des femmes. Kashink fait passer des messages forts et engagés de manière originale et pacifique. Elle intervient partout dans le monde, parfois en collaboration avec d'autres artistes femmes et encourage les filles à peindre dans la rue. L'artiste s'investit pour des associations comme Emmaüs et propose des fresques participatives avec des enfants et des adolescents.





Mick La Rock, (Mickey), *My best Piece*, 2001, Fort Greene, New York City



Lady K



Kashink, *Make up (Maquillage)*

# Visiter avec une classe

L'exposition *Loading. L'Art urbain à l'ère numérique* peut se visiter avec des groupes scolaires de tous niveaux mais plus particulièrement à partir du cycle 3 (10 à 12 ans, CM1-CM2-6e) en autonomie. Le parcours propose une expérience sonore, visuelle et interactive, en apportant une véritable valeur éducative par ses contenus. Certains dispositifs interactifs sont placés à hauteur d'enfant. Pour que les élèves profitent au mieux de cette exposition, plusieurs vidéo projections sont à découvrir en classe entière. Il est possible aussi de répartir les enfants en petits groupes pour certaines activités. Voici quelques pistes d'orientation dans le parcours.



Découvrir **ensemble** 25 mn de projections à 360° qui montrent l'évolution de l'art urbain depuis les graffitis sur les métros new yorkais des années 1960-1980 aux peintures géantes réalisées sur les façades au moyen de nacelles et de drones, depuis les années 2000.



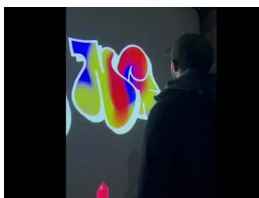
Parcourir **en petits groupes** un couloir historique et faire l'expérience d'une immersion visuelle et sonore dans le monde des graffitis, depuis les origines jusqu'à l'art contemporain. À la fin de la galerie, une animation présente la vidéo d'une light painting, c'est-à-dire une composition faite avec une lampe et fixée grâce à la photographie, de Said Dokins (né à Mexico, 1983).



Au 1<sup>er</sup> étage, une reconstitution animée en trois dimensions à voir **ensemble**, présente une ville imaginaire avec des jeux vidéo et des peintures d'artistes hommes, réalisées à la bombe de peinture, sur les mobiliers urbains (véhicules, panneaux publicitaires...). En face, des projections de graffitis des artistes femmes Mick La Rock, Lady K et Laïa s'animent sur un long mur. Leurs peintures apparaissent étape après étape, d'abord le fond puis le gros lettrage.



Dans la salle Google Arts & Culture, découvrir **en petits groupes** au moyen de 9 écrans courbes, des « street views », des vues de rues concernant des grandes villes et les stories sur histoire d'art à Saint-Denis, notamment sur un écran à hauteur d'enfant. Des images montrent un skate-park peint par Bilel Allem, prises avec un drone et un wagon restaurant décoré par Seb Toussaint ces dernières semaines à Saint-Denis.



Sur la mezzanine, répartir les jeunes **en petits groupes** devant deux centres d'intérêt qui évoquent les outils du graffiti et ce que l'on graffe : réaliser sa propre signature en graffiti avec une bombe de couleur numérique ; regarder une vidéo d'interview entre Christian Omodeo, le commissaire de l'exposition et Kashink, la street artiste française qui fait l'affiche de l'exposition.



Observer **ensemble** une grande fresque de Kashink, (*Fluid*, 6 x 2,20 m, peinture à la bombe sur panneau de bois, 2023) créée spécialement pour l'exposition. Comprendre la démarche de cette artiste en suivant l'évolution filmée de sa création dans un time lapse (images en accéléré).



Réfléchir **ensemble** devant des productions d'artistes de l'art urbain qui s'engagent politiquement (société, écologie), puis, sur le palier avant de descendre, créer ensemble une fresque. Des magnets géométriques et de couleurs variées créés par le street artiste Seb Toussaint, laissent imaginer des formes, des figures et des messages.

Les enseignants et les élèves peuvent préparer une maquette avant la visite et la reproduire sur le mur magnétique.

Inscrire **individuellement** un message, un peu comme sur un livre d'or, sur des Photorolls© de Jérôme G.Demuth (rouleaux tournants recouverts de papier), avant de quitter le Grand Palais Immersif.



## Bibliographie

### Livres récents

- Stéphanie Lemoine, *L'art urbain. Du graffiti au street art*, Paris, Découvertes Gallimard, 2021.
- Stéphanie Lombard, *Guide du Street Art à Paris*, Paris, Alternatives, réédition 2020/21.
- Nicolas Gzeley, Nicolas Laugero-Lasserre, Stéphanie Lemoine, Sophie Pujas, *L'art urbain*, Paris, Que sais-je ? 2019.
- Codex Urbanus, *Pourquoi l'Art est dans la rue. Grenoble*, Critères Éditions, 2018.
- Magda Danysz, *Anthologie du street art*, Paris, Alternatives, 2015.
- Bernard Fontaine, *Découvrir et comprendre le graffiti*, Paris, Eyrolles, 2014.
- Frank Sandevor, *Y'a écrit KWA ? Le graffiti expliqué aux curieux et aux débutants*, Paris, Éditions Alternatives, 2008.

### Articles récents

- *CEil (L)*, 01/01/21 - n°740 - pp.24-32, 34-38, 40, 42-44, 46-50, 52-62, 64-74.
- *De Chauvet au street art. Les grandes découvertes qui bouleversent l'histoire de l'art.*
- *Le Petit Léonard*, 01/06/20, n° 258, pp 16-25, *Le Street art*.
- *Dada*, 01/04/20, n° 245, pp.1-33, Banksy.
- *Beaux-Arts*, 1/10/19, n°424, pp84-93, *Les Nouveaux talents du Street art*.

## Sitographie/Ressources numériques

- Bombe aérosol de peinture, histoire : <https://www.drips.fr/pas-de-bombes-pas-de-graffiti/>
- Le QG des artistes : <https://qgdesartistes.fr/>
- Panorama de l'Art : <http://www.panoramadelart.com/>
- Street Art Avenue : <https://street-art-avenue.com/>
- Street Heart : <https://street-heart.com/>
- 1UP crew : <https://urbanart-paris.fr/2018/12/1up-un-vrai-collectif-de-graffiti/> AUDIO-VIDÉO

### Audio-vidéo

- 1UP : <https://youtu.be/5RS1OCs8-c8>
- Arte Street art : <https://www.arte.tv/fr/videos/097886-063-A/le-street-art-1-3/>  
<https://www.arte.tv/fr/videos/097886-064-A/le-street-art-2-3/>  
<https://www.arte.tv/fr/videos/097886-065-A/le-street-art-3-3/>
- Bardoula Hugo, *L'art est dans la rue*, documentaire, mis en ligne le 6 mars 2020 : <https://www.artistikrezo.com/art/lart-est-dans-la-rue-un-documentaire-dhugo-bardoula.html>
- Google Art Culture, Stories Bilel Allem : <https://artsandculture.google.com/partner/rmn-grand-palais?hl=frles-blogs-de-street-art-et-graffiti.html>

### Mooc culturels :

- Street art : <https://mooc-culturels.fondationorange.com/mod/forum/discuss.php?d=12851>
- La danse hip-hop : <https://mooc-culturels.fondationorange.com/enrol/synopsis/index.php?id=325>

## Prolonger et approfondir votre visite

- Visite générale (adultes) : Durée : 1h 30 Tarif par personne : 10 euros / Tarif réduit : 8 euros .
- Visite famille (à partir de 7 ans) : Durée : 1h Tarif par personne : 6 euros .
- Offre spéciale pour les groupes scolaires : visites possibles les lundis entre 11h00 et 12h00, avant ouverture au public (sur demande auprès du service des réservations via le mail [contact@grandpalais-immersif.fr](mailto:contact@grandpalais-immersif.fr)).
- Livret enfant : un livret de visite gratuit pour enfants lecteurs avec jeux et coloriages à télécharger depuis le site sont mis à disposition des familles.

## Programme culturel Studio Bastille 18h30

Mercredi 13 décembre 2023

### Présentation de l'exposition « Loading. L'art urbain à l'ère numérique »

Par Christian Omodeo, commissaire de l'exposition et Mehdi Mejri, fondateur et directeur d'Atlas V.

Mercredi 24 janvier 2024

### Projection du documentaire « Martha Cooper. Icône du Street Art »

Titre original : Martha : A Picture Story de Selina Miles, 2019, VOSTF, 1h20.

Mercredi 28 février 2024

### L'art urbain, un patrimoine ?

Discussion avec Susana Gállego Cuesta, directrice du musée des Beaux-arts de Nancy et Laure Pressac, directrice de l'ingénierie culturelle chez Beaux Arts & Cie. Modération par Cécile Cloutour, coordinatrice générale de la Fédération de l'Art Urbain.

Mercredi 06 mars 2024

**Artiste invitée : Kashink, street-artiste et performeuse**  
Entretien mené par Emmanuelle Dreyfus, journaliste et critique d'art, auteure de *L'art clandestin*, *Anonymat et invisibilité*, *Du graffiti aux arts numériques* (Alternatives).

Mercredi 24 avril 2024

### Street art et musique

Discussion avec Roque Rivas, compositeur, auteur de la musique de l'exposition et Reza Pounewatchy, producteur, programmateur, journaliste pour Radio Nova. Modération par Christian Omodeo, docteur en histoire de l'art et commissaire de l'exposition.

## Crédits photographiques et mentions de copyrights

**Couverture** : *50 cakes of gay*, Kashink, 2013, Miami © Martha Cooper © Adagp, Paris 2023 / Design : Trafik. | **Page 03** : Christian Omodeo ©The Grifters ; Roei Amit © DR ; Seb Toussaint © DR. | **Page 04** : *Animation 3D, salle triangle au premier étage*, ©Atlas V. | **Page 05** : *Homme oiseau*, Ella&Pitr, Santiago du Chili, 2014, Ella&Pitr, Cerrillos, Santiago du Chili 2013 - © Adagp, Paris, 2023. | **Page 05** : Inscriptions gravées (1959-1961/1968-1973) sur la façade de l'hôpital psychiatrique de Volterra (Italie), Fernando Oreste Nannetti, © Pier Nello Manoni. | **Page 05** : Jazoo Yang, *Dots : Motgol 66*, 2015, Pusan, ©Young-Moon Ha. | **Page 05** : Edward Nightingale, *Ixap*, 2022, Berlin, © Edward Nightingale. | **Page 05** : *Mediterranean Sky-The Ship*, 1UP, Athènes, 2018, ©1UPCrew. | **Page 07** : Sans titre, Felipe Pantone, 2017, Hasselt (Belgique), © Felipe Pantone Studio. | **Page 07** : Décor d'un skate-park, Bilel Allem, 2023, Saint-Denis, projet Histoire d'Art à Saint-Denis, ©Smash. | **Page 09** : Mick La Rock (Mickey) *My best Piece*, 2001, Fort Greene, New York City, Mick La Rock - © Adagp, Paris, 2023. | **Page 09** : Lady K, Lady K © Adagp, Paris, 2023. | **Page 09** : Kashink *Make up*, © Maëva Martinez. | **Page 10** : *Animation grande salle*, ©Atlas V. | **Page 10** : Said Dokins, *Couteaux et Gems*, 2017, Paris, Série Heliographies of Memory, Said Dokins & Leonardo Luna, Paris, ©Said Dokins & Leonardo Luna. | **Page 10** : *Lady K*, Lady K © Adagp, Paris, 2023. | **Page 10** : *Wagon restaurant*, Seb Toussaint, 2023, Saint-Denis, projet Histoire d'Art à Saint-Denis, ©Smash. | **Page 10** : *Graffiti simulator*, ©Atlas V. | **Page 10** : *Femme à barbe*, 2018, Bourges, Kashink, Maëva Martinez © Adagp, Paris, 2023. | **Page 10** : Seb Toussaint, composition avec magnets © Didier Plowly.

Grand Palais Immersif :  
<https://www.grandpalais.fr/fr/le-grand-palais-immersif>

Auteure et coordination éditoriale : Isabelle Majorel  
Mise en page : Laure Doublet