

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

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

# LOADING

**L'ART URBAIN  
À L'ÈRE NUMÉRIQUE**

**6 DÉCEMBRE  
- 21 JUILLET  
2024**

COURRAGE / DIMENSIONNEMENT EN COURS



Call 2 Call

RTVA

RTVA

RTVA

RTVA

RTVA

france.fr



# sommaire

communiqué de presse	p.4
press release	p.6
comunicado de prensa	p.8
introduction du commissaire	p.10
note de réalisation	p.11
timeline	p.12
lexique	p.14
textes des salles	p.15
liste des artistes présentés	p.21
dispositifs interactifs du parcours	p.24
programmation culturelle	p.25
MOOC Art Urbain	p.26
informations pratiques	p.28
visuels disponibles pour la presse	p.29
Atlas V	p.36
Grand Palais Immersif : un nouvel acteur culturel	p.37
Grand Palais Immersif s'installe à l'Opéra Bastille	p.40
Google Arts & Culture	p.41
Fondation Desperados pour l'art Urbain	p.42
partenaires médias	p.43



# Loading\*

## L'art urbain à l'ère numérique

6 décembre 2023 - 21 juillet 2024

**Grand Palais Immersif**

110 rue de Lyon

75012 Paris

exposition coproduite par Grand Palais Immersif et Atlas V

Au XX<sup>e</sup> siècle, les murs des villes sont marqués par une large diffusion de l'art urbain ; l'espace public devient un terrain d'expression privilégié, un lieu de création, d'exposition et de détournement pour un art 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.

À l'automne 2023, Grand Palais Immersif présente : *Loading. L'art urbain à l'ère numérique*, pour retracer une histoire de l'art urbain et montrer l'impact des technologies de production et de diffusion digitale sur le travail des artistes de ce milieu (Martha Cooper, le collectif 1UP, Mick La Rock (Mickey), Ella & Pitr...). L'exposition se déploie dans les espaces monumentaux du Grand Palais Immersif qui font écho et servent d'écran à ces créations artistiques urbaines présentées à 360°.

Le visiteur va découvrir comment ces pratiques artistiques, marginales et disruptives à leur début, puis largement plébiscitées par le public, se sont imposées dans l'imaginaire commun. Bien plus qu'une simple histoire de l'art urbain, l'exposition propose de montrer comment la révolution numérique des quarante dernières années a favorisé une révolution des pratiques de ce milieu et de son appropriation par le public.

C'est aussi le numérique qui permet aujourd'hui de rassembler en un seul lieu la diversité des approches, de montrer ce qui n'existe que in situ, ou a été réalisé pour être vu sur écrans. Des subways new-yorkais aux peintures réalisées ou filmées à l'aide de drones, en passant par les grandes fresques murales apparues à partir des années 2000, les évolutions les plus récentes du graffiti vandale, des actions et des détournements spectaculaires, les visiteurs découvriront l'art urbain sous toutes ses facettes, à travers des expériences numériques magnifiquement mises en musique par Roque Rivas, qui signe avec l'Ircam le design sonore de l'exposition.

Mais *Loading* est aussi la première exposition sur l'art urbain qui profite des innovations technologiques et de la créativité digitale, grâce au studio Atlas V. Ainsi, pour la première fois, le parcours se compose uniquement d'œuvres produites dans la rue, dans le but de laisser les visiteurs découvrir des reconstitutions numériques d'interventions dont certaines sont aujourd'hui disparues

et voyager à travers la planète pour admirer les productions les plus spectaculaires de ces dernières années. L'exposition se démarque aussi par la place importante réservée aux artistes femmes de ce milieu, ainsi qu'aux nouvelles scènes artistiques qui - de l'Inde au Maghreb - renouvellent ces dernières années les codes de l'art urbain. Tout cela au cours d'une promenade immersive qui invite le visiteur à poser un regard nouveau sur cet art à ciel ouvert et son évolution des murs aux écrans numériques.

.....  
**commissariat : Christian Omodeo**

**réalisation audiovisuelle : Mehdi Mejri, Atlas V**

**conceptualisation : Christian Omodeo, Mehdi Mejri et Pierre Zandrowicz**

**production des contenus audiovisuels et interactifs : SUPERBIEN STUDIO**

**scénographie : Olivier Palatre**

**graphisme : Horah, Inc. et Monsieur L'Agent**

**compositeur & designer Sonore : Roque Rivas**

**ingénieur sonore : Oscar Ferran**

.....

**horaires d'ouverture** : du lundi au dimanche, de 10h à 19h  
nocturne les mercredis jusqu'à 21h  
fermeture hebdomadaire le mardi

**tarifs** : 16 €

TR : 14 € (demandeur d'emploi) ; 12 € (6-25 ans) ; 6 € (RSA, ASS, minimum vieillesse, scolaires)  
gratuit pour les enfants de moins de 6 ans

**accès** : 110 rue de Lyon - 75012 Paris  
métro Bastille (lignes 1, 5 et 8), Gare de Lyon (RER), Bus : 20, 29, 65, 69, 76, 86, 87, 91

**information et réservation** (à partir du 6 novembre 2023) :  
[grandpalais-immersif.fr](http://grandpalais-immersif.fr)

[#ExpoLoading](https://twitter.com/ExpoLoading)

**contacts presse** :

Florence Le Moing  
[florence.le-moing@rmngp.fr](mailto:florence.le-moing@rmngp.fr)

Svetlana Stojanovic  
[svetlana.stojanovic@rmngp.fr](mailto:svetlana.stojanovic@rmngp.fr)

[@Presse\\_RmnGP](https://twitter.com/Presse_RmnGP)

**GRAND  
PALAIS  
IMMERSIF**



cette exposition bénéficie du soutien de Google Arts & Culture et du CNC





# Loading

## Urban art in the digital era

6 december 2023 - 21 july 2024

### Grand Palais Immersif

110 rue de Lyon  
75012 Paris

exhibition co-produced by Grand Palais Immersif and Atlas V

In the 20th century, the cities walls were marked by the widespread of urban art; public space became a privileged ground of expression, a place of creation, exhibition and appropriation for an art that defined itself on the bangs of official institutions. With the rise of the Internet and then social networks, street art has undergone a revolution, leading to a new relationship between artists and the city.

In autumn 2023, Grand Palais Immersif presents : *Loading. L'art urbain à l'ère numérique*, to recount the history of urban art and show the impact of technologies of digital production and broadcasting on the work of artists in this field (Martha Cooper, le collectif 1UP, Mick La Rock, Ella & Pitr...). The exhibition unfolds across the monumental spaces of the Grand Palais Immersif, echoing and serving as a screen for these urban artistic creations, presented at 360°.

The visitor will discover how these artistic practices, originally marginal and disruptive, then widely acclaimed by the public, have stand out in the common imagination. More than just a history of urban art, the exhibition shows how the digital revolution of the last forty years has encouraged a revolution in the practices of this field and its appropriation by the public.

It is also digital technology that today makes it possible to bring together in a single place the diversity of approaches, to show what only exists in situ, or was created to be seen on screens. From New York subways to paintings created or filmed using drones, from the large-scale murals that appeared from the 2000s onwards to the most recent developments in graffiti vandalism, spectacular actions and reappropriations, visitors will discover urban art in all its facets, through digital experiences magnificently set to music by Roque Rivas.

But *Loading* is also the first exhibition on urban art to take advantage of technological innovations and digital creativity, thanks to the Atlas V studio. Thus, for the first time, the exhibition is composed exclusively of works produced in the street, with the aim of letting visitors discover digital reconstructions of interventions that have now disappeared, and travel around the planet to admire the most spectacular productions of recent years. The exhibition also stands out for the prominence given to women artists in this field, as well as to the new artistic scenes that - from India to North Africa - have

been renewing the codes of urban art in recent years. All this in the course of an immersive stroll that invites the visitor to take a fresh look at this open-air art, and its evolution from walls to digital screens.

.....

**curator : Christian Omodeo**

**audiovisual production : Mehdi Mejri, Atlas V**

**conceptualisation : Christian Omodeo, Mehdi Mejri and Pierre Zandrowicz**

**audiovisual and interactive content production : SUPERBIEN STUDIO**

**set design : Olivier Palatre**

**graphic design : Horah, Inc. and Monsieur L'Agent**

**composer & sound designer : Roque Rivas**

**sound engineer : Oscar Ferran**

.....

**opening hours:** Monday to Sunday, 10am to 7pm  
nocturne on Wednesdays until 9pm  
closed on Tuesdays

**price:** €16  
concessions: €14 (jobseekers); €12 (6-25 years) ; €6 (tax credits, special solidarity allowance, minimum old-age pension, schoolchildren)  
free for children under 6 years

**directions:** 110 rue de Lyon - 75012 Paris  
métro Bastille (lignes 1, 5 et 8), Gare de Lyon (RER),  
Bus : 20, 29, 65, 69, 76, 86, 87, 91

**information and reservations**  
(from November 6, 2023) :  
[grandpalais-immersif.fr](http://grandpalais-immersif.fr)

[#ExpoLoading](https://twitter.com/ExpoLoading)

**press contacts:**

Florence Le Moing  
[florence.le-moing@rmngp.fr](mailto:florence.le-moing@rmngp.fr)

Svetlana Stojanovic  
[svetlana.stojanovic@rmngp.fr](mailto:svetlana.stojanovic@rmngp.fr)

[@Presse\\_RmnGP](https://twitter.com/Presse_RmnGP)

**GRAND  
PALAIS  
IMMERSIF**



this exhibition is supported by Google Arts & Culture and the CNC





## Loading\*

### El arte urbano en la era digital

6 de diciembre de 2023 - 21 de julio de 2024

#### Grand Palais Immersif

110 rue de Lyon

75012 Paris

Exposición coproducida por Grand Palais Immersif y Atlas V

En el siglo XX, los muros de las ciudades se llenaron de arte urbano; cada vez más, el espacio público se convirtió en un terreno privilegiado de expresión, lugar de creación, exposición y diversión para un arte que se definía al margen de las instancias oficiales. Con la llegada de internet y las redes sociales, el arte callejero ha experimentado una auténtica revolución y la relación entre los artistas y la ciudad ha evolucionado.

En otoño de 2023, Grand Palais Immersif presenta: *Loading*. El arte urbano en la era digital, que invita a recorrer la historia del arte urbano y muestra el impacto de las tecnologías digitales de producción y distribución en la obra de artistas de este ámbito (Martha Cooper, el colectivo 1UP, Mick La Rock, Ella & Pitr...). La exposición se despliega por los espacios monumentales del Grand Palais Immersif, que se hacen eco y sirven de pantalla a estas creaciones artísticas urbanas presentadas a 360°.

Los visitantes descubrirán cómo estas prácticas artísticas, marginales y disruptivas en sus inicios, han pasado a ser ampliamente aclamadas por la sociedad y a formar parte del imaginario colectivo. Mucho más que una simple historia del arte urbano, la exposición muestra cómo la revolución digital de los últimos cuarenta años ha revolucionado las prácticas de este medio y ha favorecido su apropiación por parte del público.

Asimismo, la tecnología digital permite ahora reunir en un mismo lugar la diversidad de enfoques, mostrar obras que solo existen in situ o que fueron creadas para ser vistas en pantallas. Desde el metro de Nueva York hasta las pinturas creadas o filmadas con drones, desde los murales a gran escala que aparecieron a partir de los años 2000 hasta los más recientes desarrollos de grafitis vandálicos, acciones espectaculares y secuestros, los visitantes descubrirán el arte urbano en todas sus facetas, a través de experiencias digitales magníficamente musicadas por Roque Rivas, responsable, junto con el Ircam, del diseño sonoro de la exposición.

*Loading* es además la primera exposición sobre arte urbano que aprovecha las innovaciones tecnológicas y la creatividad digital, gracias al estudio Atlas V. Así, por primera vez, la muestra incluye exclusivamente obras realizadas en la calle con el objetivo de que los visitantes descubran

reconstrucciones digitales de intervenciones, algunas ya desaparecidas, y recorran el planeta para admirar las producciones más espectaculares de los últimos años. La exposición destaca asimismo por el protagonismo otorgado a las mujeres artistas en este ámbito, y a las nuevas escenas artísticas que, desde la India hasta el norte de África, han renovado los códigos del arte urbano en los últimos años. Y todo ello a lo largo de un paseo inmersivo que invita a los visitantes a arrojar una nueva mirada a esta forma de arte al aire libre y a su evolución desde los muros a las pantallas digitales.

.....  
**comisario : Christian Omodeo**

**producción audiovisual : Mehdi Mejri, Atlas V**

**conceptualización : Christian Omodeo, Mehdi Mejri y Pierre Zandrowicz**

**producción de contenidos audiovisuales e interactivos : SUPERBIEN STUDIO**

**escenografía : Olivier Palatre**

**diseño gráfico : Horah, Inc. y Monsieur L'Agent**

**compositor y diseñador de sonido : Roque Rivas**

**ingeniero de sonido : Oscar Ferran**

.....  
**horario de apertura:** de lunes a domingo, de 10:00 a 19:00  
apertura nocturna los miércoles hasta las 21:00  
martes cerrado

**tarifas:** 16 €  
TR: 14 € (desempleados); 12 € (6-25 años); 6 € (ingreso de solidaridad activa, subsidio específico de solidaridad, pensión de jubilación no contributiva, escolares)  
gratis para menores de 6 años

**acceso:** 110 rue de Lyon - 75012 París  
metro Bastille (líneas 1, 5 y 8), Gare de Lyon (RER),  
Bus: 20, 29, 65, 69, 76, 86, 87, 91

**información y reservas**  
(desde el 6 de noviembre de 2023):  
[grandpalais-immersif.fr](http://grandpalais-immersif.fr)

[#ExpoLoading](https://twitter.com/ExpoLoading)

**contactos de prensa :**

Florence Le Moing  
[florence.le-moing@rmngp.fr](mailto:florence.le-moing@rmngp.fr)

Svetlana Stojanovic  
[svetlana.stojanovic@rmngp.fr](mailto:svetlana.stojanovic@rmngp.fr)

[@Presse\\_RmnGP](https://twitter.com/Presse_RmnGP)

**GRAND  
PALAIS  
IMMERSIF**



esta exposición cuenta con el apoyo de Google Arts & Culture y el CNC



# introduction du commissaire

*Loading. L'art urbain à l'ère numérique* est une exposition immersive qui retrace l'histoire de l'art urbain et éclaire l'impact des technologies numériques sur le travail des artistes dans la rue.

En 1980, l'artiste américaine Jane Dickson travaille dans une agence new-yorkaise. Elle y produit des animations destinées à un panneau publicitaire qui est installé à Time Square et se compose de 8 000 ampoules électriques. Fascinée par ce dispositif d'un nouveau genre, elle rêve de le détourner de sa fonction commerciale et propose au Public Art Fund d'inviter des artistes à réaliser des animations de 30 secondes pour un projet qu'elle intitule *Messages to the Public*. Keith Haring et John « Crash » Matos sont parmi les premiers à se confronter à cet exercice, ouvrant la voie à ces artistes qui emploient aujourd'hui des drones télécommandés pour peindre d'immenses fresques monumentales au sol ou filmer leurs interventions clandestines dans des entrepôts de trains.

Si 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. Ces vingt dernières années, deux publics distincts ont en effet émergé, au fur et à mesure qu'Internet et les réseaux sociaux se sont imposés dans le quotidien. Aujourd'hui, tout artiste peut déterminer à qui s'adresser en priorité. Une œuvre peut être peinte pour le passant qui la découvrira dans la rue, pour des spectateurs qui la verront sur leur téléphone ou pour ces deux publics en même temps, sans que son choix soit forcément lisible.

Mais *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 d'exposition alternatifs à ceux déjà existants. Ce n'est pas un hasard si la production d'atelier d'un nombre restreint d'artistes urbains, qui ont désormais intégré les circuits officiels de l'art contemporain, n'a pas été prise en compte pour ce projet. À présent, 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* permet ainsi, grâce aux nouvelles possibilités du numérique et de l'immersif, de bâtir un récit alternatif de l'art urbain.

Christian Omodeo

# note de réalisation

Lorsque Christian Omodeo nous a présenté les premières esquisses du propos de l'exposition, son envie de présenter l'art urbain sous un nouveau jour nous a immédiatement conquis.

Réussir, pour la première fois dans une exposition collective sur l'art urbain, à présenter au public des œuvres de grande taille faites dans la rue et pour la rue.

Sortir des sentiers battus s'avèrera même capitale dans la réalisation de cette « vidéo immersion » car elle aura permis de convaincre certains artistes graffeurs actifs qui se tiennent habituellement plutôt à l'écart des circuits d'exposition.

De nos jours, les œuvres d'art urbain sont plus observées à travers un écran sur Instagram, TikTok et Youtube que dans la rue où elles ont été créées.

Cette évolution a poussé les artistes à devenir des cadreurs accomplis : plans aériens filmés au drone, caméra embarquée en rappel, timelapses nocturnes de façades immenses... Le tout avec les contraintes du tournage en extérieur sur des actions parfois illégales qui laissent peu le loisir d'une seconde prise. Certaines archives relèvent clairement du miracle pour être arrivées jusqu'à nous.

Une fois ces images époustouflantes rassemblées, restait à les accorder pour qu'elles forment une expérience vidéo-immersive originale. Ce format reste encore une sorte d'ovni, pas vraiment cinématographique et pas tout à fait documentaire ni installation vidéo muséale.

Les surfaces de projection impactent le récit par le volume sur lequel il peut s'étendre et s'exprimer, mais fait prendre des proportions intimidantes car essentielles à la composition musicale.

Sur ce sujet passionnant de l'art urbain, nous avons très vite ressenti que la grande variété des styles et les avancées techniques ne devaient pas prendre le pas sur la démarche. Et que les vecteurs émotionnels seraient les artistes eux-mêmes, en action de par le monde, complètement investis et presque habités dans leur pratique. Dès lors le choix de présenter ces réalisations à travers un voyage dans le temps et les espaces s'est presque imposé de lui-même.

Au sein de cette surprenante salle du Grand Palais Immersif, les spectateurs seront transportés sans se mouvoir.

D'abord dans la genèse du graffiti, avec la dure réalité du New-York des années 70 à travers les films et photographies des pionniers de la documentation du graffiti que sont Martha Cooper et Henry Chalfant.

Pour ensuite découvrir les dimensions monumentales de réalisations contemporaines du Mexique à la Norvège en passant par le Kosovo, le Japon et bien d'autres. Parfois sur des supports numériques ou naturels surprenants ou sur des surfaces nouvellement accessibles grâce à l'utilisation des drones notamment.

Et cette échelle land-art que certains artistes ont décidé de s'approprier, sera l'occasion de découvrir une partie encore méconnue de l'art urbain, qui a l'avantage de complètement s'affirmer et s'apprécier dans ce nouveau format d'exposition.

Mehdi Mejri, ATLAS V

# timeline

*Loading* (chargement en cours) est un terme informatique représenté par une icône de forme circulaire en mouvement qui indique un travail en train de se faire.

*Loading. L'art urbain à l'ère numérique* retrace l'histoire de l'art urbain, en s'intéressant à l'impact des technologies numériques sur le travail des artistes dans la rue.

## 1921

Le groupe d'artistes Dada mené par Tristan Tzara organise une manifestation à l'église Saint-Julien-le-Pauvre (Paris, 5<sup>e</sup> arrondissement). Il s'agit d'une sorte de performance dans l'espace urbain, sous forme d'excursions qui parodient les visites guidées de quartiers.

## 1933

Le premier article de Brassäi sur les graffitis, « Du mur des cavernes au mur d'usine », est publié dans la revue *Minotaure*.

## 1945

Le 10 décembre, l'ENIAC (*Electronic Numerical Integrator And Computer*), le premier ordinateur entièrement électronique, entre en fonction.

## 1971

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* : « "Taki 183" Spawns Pen Pals » (« Taki 183 génère des correspondants »).

## 1972

Commercialisation de la première console de jeu, l'Odyssey de Magnavox, sur laquelle figure le jeu *Pong*.

## 1978

Le monde découvre sur les bornes d'arcade le jeu *Space Invader*, produit par Taito. Vingt ans plus tard, l'artiste Invader déploie ces envahisseurs du jeu vidéo en mosaïque pour conquérir les villes du monde entier.

## 1980

Pendant la nuit du 31 mai, Dondi White peint le *wholecar* (un wagon peint entièrement) *Children of the Grave Part 3*.

## 1981

Sortie du film *Mur Murs* de la réalisatrice Agnès Varda qui découvre les *murals* de Los Angeles.

Le clip *Rapture* de Blondie, dans lequel un passage de rap figure pour la première fois, est diffusé à la télévision américaine sur MTV. Le décor est constitué de graffitis et parmi les figurants se trouvent Jean-Michel Basquiat, Fab 5 Freddy et Lee Quiñones.

## 1984

Publication de *Subway Art* de Martha Cooper et Henry Chalfant, une « bible du graffiti » qui montre en photographie les œuvres des graffeurs et graffeuses du métro new-yorkais.

## 1989

Tim Berners-Lee, chercheur au CERN de Genève, crée le World Wide Web et renonce à ses droits d'auteur, pour permettre sa mise dans le domaine public.

Shepard Fairey crée le sticker *André the Giant Has a Posse*, en partant du portrait du lutteur français André Roussimoff dit André the Giant.

Sortie mondiale de la console portable Game Boy de Nintendo, encore aujourd'hui 4<sup>e</sup> console la plus vendue de tous les temps.

## 1990

Keith Haring, une figure majeure de la scène street art new-yorkaise des années 1980, meurt du sida à l'âge de 31 ans.

Les ruines du mur de Berlin deviennent un terrain d'expression pour les street-artistes.

### **1997**

Larry Page et Sergey Brin enregistrent le nom de domaine « google.com ».

### **2000**

Les expositions *Street Market* à la Jeffrey Deitch Gallery de New York et *Urban Discipline* à Hambourg présentent au public le travail d'une nouvelle génération d'artistes urbains (DAIM, Os Gêmeos, Banksy, Barry McGee, Steve Powers, Todd James). L'année suivante, Invader, Zevs, Stak, Honet, André prennent part à l'exposition *Souvenirs de Paris*.

### **2005**

La plateforme de streaming vidéo YouTube est mise en ligne.

### **2006**

L'exposition *Wooster Collective Street Art Exhibit* ouvre au 11 Spring Street à New York, dans un bâtiment voué à la destruction, inaugurant un modèle d'exposition d'art urbain qui sera repris et rendu célèbre par la *Tour Paris 13* à Paris en 2013.

### **2007**

Steve Jobs dévoile le premier iPhone.

### **2008**

Banksy organise le *Cans Festival* à Londres.

### **2009**

Satoshi Nakamoto, le pseudonyme utilisé par une ou plusieurs personnes, développe le code source de la crypto-monnaie Bitcoin.

### **2010**

L'application Instagram est mise en ligne.

### **2013**

Dans la nuit du 19 novembre, le promoteur immobilier Jerry Wolkoff recouvre de blanc les murs de Five Pointz dans le Queens à New York. Cinq ans après, un tribunal l'oblige à verser la somme de 6,75 millions de dollars aux auteurs des œuvres détruites.

Pendant tout le mois d'octobre, Banksy monopolise l'attention des médias avec son exposition dans les rues de New York, *Better Out Than In*.

### **2015**

Banksy inaugure *Dismaland*, un parc d'attractions présenté comme une « version lugubre de Disneyland ». Une œuvre de Space Invader est collée dans la Station spatiale internationale (ISS).

### **2018**

Pendant une vente aux enchères organisée par Sotheby's, une sérigraphie de Banksy représentant La Fille au ballon s'autodétruit.

Partout dans le monde, des artistes s'attaquent aux vitrines des magasins H&M, pour contester la décision du groupe d'utiliser une œuvre de l'artiste américain Revok, sans avoir obtenu son accord.

### **2019**

*The Kaws Album*, une œuvre réalisée en 2005 par l'artiste new-yorkais Kaws à la demande du styliste japonais NIGO® – fondateur de la marque A Bathing Ape (Bape) – est adjugée pour 14,7 millions de dollars (12,3 millions d'euros) chez Sotheby's, à Hong Kong.

### **2021**

Invader pose sa mosaïque à 4 000 mètres d'altitude lors de son invasion de Potosi, en Bolivie.

# lexique

**Blaze** : Pseudonyme utilisé par les graffeurs et graffieuses pour dissimuler leur identité véritable. Par souci de discrétion ou pour des questions artistiques, un graffeur ou une graffieuse peut changer de blaze ou en utiliser plusieurs.

**Crew** : De l'anglais signifiant « équipe », le crew désigne un groupe de graffeurs ou de street-artistes réunis pour des raisons artistiques, amicales ou géographiques.

**Drone** : Engins téléguidés (le plus souvent volants), les drones permettent des prises de vues aériennes, mais aussi, pour certains artistes, de peindre à distance des surfaces inaccessibles – ils sont alors surnommés « spraycopters ».

**Flop (Throw-up)** : Graffiti aux formes arrondies, composé d'un *outline* (contour) et d'un simple remplissage.

**Hack** : Selon Peter R. Samson, un ingénieur du MIT de Boston, *to hack* identifie l'acte de s'appropriier un produit technologique, pour le démonter, modifier et détourner de ses fonctions originales, mais sa définition est vite appliquée à d'autres phénomènes. Le terme apparaît pour la première fois en 1959.

**Tag** : Signature sous la forme d'un pseudonyme réalisée au marqueur ou à la bombe sur n'importe quel genre de superficie.

**Graffiti** : Exercice de calligraphie in situ non autorisé réalisé à la bombe aérosol.

**Mème** : Proposé par le biologiste Richard Dawkins en 1976, le terme mème désigne un élément culturel linguistique ou visuel qui se caractérise par sa diffusion massive et sa viralité. Les graffitis *Kilroy was here* des années 1940 et les phénomènes internet populaires sont deux formes de mèmes.

**Néo-muralisme** : Issu du muralisme mexicain et des *community murals* des États-Unis, le néo-muralisme est une tendance qui date des années 1980. Il s'agit, la plupart du temps, de peintures massives et commandées nécessitant l'usage de moyens conséquents.

**Sticker** : Né aux États-Unis en 1935, l'usage des autocollants se répand dans les années 1960. Le badge autocollant « *Hello my name is...* » mis en vente à partir de 1959 est le premier à être détourné par les graffeurs pour être placé dans la rue.

**Vandale** : Qualifie un artiste qui inscrit un objet graphique dans un espace public ou privé sans autorisation préalable.

**Viralité** : Diffusion rapide et incontrôlée de contenus sur Internet, permettant à leurs créateurs d'obtenir une grande visibilité.

**Wild Style** : Style de graffiti faisant la part belle à l'intrication des lettres et à la complexité de la composition, rendue illisible. On attribue à Tracy 168 et Phase 2 la paternité de cette esthétique.

**Wholecar/wholetrain** : Un wagon ou un train entièrement recouvert de peinture par un ou plusieurs graffeurs.

# texte des salles

## SECTION 1 : CALL TO ACTION\*

### \* : l'appel à l'action

**L'espace urbain est rempli de slogans publicitaires que l'on ne choisit pas et d'affichage politique. Par leur action, graffeurs et graffeuses les concurrencent et invitent les regardeurs à réagir à leur message.**

L'art urbain est aussi une recherche effrénée de visibilité. Il s'agit de faire circuler son nom plus et mieux que tout autre, de s'élever au rang de *king* ou de *queen* et de capter l'attention des spectateurs.

À New York, vers 1980, le quart d'heure de célébrité était à portée de tous, ou presque. Taguer des murs ou peindre des métros pouvait suffire à se démarquer, à devenir artiste, à atteindre une vie de rêve. Mais comment se hisser au-dessus du lot ou imposer son message à l'ère d'Internet et des réseaux sociaux ?

À l'aube du nouveau millénaire, une première réponse a été celle de peindre des fresques monumentales par milliers en profitant des nacelles. Celles-ci sont mises à disposition par un réseau grandissant de festivals d'art urbain disséminés partout dans le monde, de Montréal à New Delhi. Aujourd'hui, les drones permettent de filmer des actions et des images de plus en plus spectaculaires. Ces outils permettent aux artistes d'obtenir cette viralité nécessaire pour faire retentir leurs messages haut et fort.

### **Sur la nature des images**

De nos jours, les œuvres d'art urbain sont plus observées à travers un écran sur les réseaux sociaux que dans la rue où elles ont été créées.

Cette évolution a poussé les artistes à devenir aussi des cadreurs accomplis : plans aériens filmés au drone, caméra embarquée en rappel, timelapses nocturnes de façades immenses... Le tout avec les contraintes du tournage en extérieur et en temps réel dans des conditions parfois précaires. Certaines archives relèvent clairement du miracle pour être arrivées jusqu'à nous.

Une fois ces images spectaculaires rassemblées, elles forment une expérience vidéo-immersive originale animée par les artistes en action, à l'œuvre sur une fresque qui fera 25 mètres de haut une fois terminée.

Cette découverte de la genèse, des styles et des techniques débute au plus près de la réalité sociale de la rue, pour ensuite changer d'échelle avec des réalisations monumentales. C'est l'occasion de découvrir une nouvelle forme d'art urbain, engagée dans un dialogue avec l'environnement, particulièrement adapté à ce nouveau format d'exposition où l'on peut idéalement "voyager sans se mouvoir" (Frank Herbert).

## SECTION 2 : (IN)VISIBLES

**Présents mais ignorés depuis longtemps, les graffitis poussent telles des herbes folles au coin des murs. La diversité des messages dans l'espace public existe pourtant depuis l'essor des grandes villes, dès le XVIII<sup>e</sup> siècle.**

Depuis l'an 2000, la fascination pour l'art urbain suscite un regain d'intérêt pour les graffitis. Autrefois passés sous silence et souvent effacés par les pouvoirs publics, ces témoignages aujourd'hui bien identifiés permettent désormais de penser une histoire urbaine de l'art.

### **– Lascaux ou la naissance de l'art**

**Pour certains, les artistes urbains sont les héritiers d'un besoin inné des êtres humains à décorer les murs.** Pourtant, l'attention portée aux fresques des grottes préhistoriques survient seulement en 1933, au moment de la parution des photographies de Brassai (1899-1984) sur les graffitis des murs de Paris.

L'art des grottes ornées du paléolithique suscite l'intérêt des intellectuels, des artistes et des éditeurs. Ces derniers réalisent alors des campagnes photographiques, comme celle de la grotte de Lascaux vers 1950. Encore une fois, cet attrait est étroitement lié à cette passion nouvelle pour l'art de rue.

### – Kyselak was here

**Joseph Kyselak** (1798-1831) était un fonctionnaire de l'empire d'Autriche. Il est aujourd'hui surtout connu comme **l'un des premiers tagueurs**. En 1825, alors qu'il entreprend un voyage à travers son pays puis la Slovénie, l'Italie et la Bavière, il peint et inscrit son nom sur des centaines de bâtiments et de collines. Rappelé à l'ordre par l'empereur François 1<sup>er</sup>, la légende veut que ce dernier ait trouvé son bureau tagué à la fin de l'audience.

Cette pratique est courante chez les militaires en opération. Par exemple, le graffiti *Kilroy was here* (« Kilroy est passé ici ») figure parmi les plus célèbres. Il a été laissé par les troupes américaines en déplacement pendant la Seconde Guerre mondiale.

### – Le livre de pierre

**Fernando Oreste Nannetti (1927-1994) est atteint de schizophrénie**. Interné dès 1959 à l'hôpital psychiatrique de Volterra, en Italie, il couvre les murs d'inscriptions et de dessins étranges gravés avec sa boucle de gilet. Sans formation artistique, cet artiste crée un art spontané motivé par sa maladie. L'historienne Lucienne Peiry parle de son œuvre comme d'« un livre de pierre ». Son travail subsiste grâce aux photographies réalisées en 1979 par Pier Nello Manoni.

### – La mémoire des lieux

**L'artiste sud-coréenne Jazoo Yang (née en 1979) s'intéresse à l'évolution des villes et à la poésie nostalgique que dégage la disparition des quartiers populaires.**

Elle débute la série *Dots* en 2015 sur une ancienne maison de pêcheur vouée à la destruction, à Busan. Avec son pouce enduit de colorant, elle y trace des lignes d'empreintes. Cette pratique fait référence à la tradition coréenne du *Jijang* qui est l'acte de signer des contrats avec une empreinte digitale. En marquant ces bâtiments, l'artiste s'engage officiellement à garder vive la mémoire de ces lieux.

### – L'invisible visible

**L'artiste mexicain Said Dokins (Mexico, 1983) pratique la calligraphie**. Pour le projet *Heliographies of Memory* (« Héliographies de la mémoire »), **il collabore avec le photographe Leonardo Luna et utilise la technique du *light painting*. Au moyen d'une lampe et avec de grands gestes, l'artiste écrit dans des sites patrimoniaux des phrases lumineuses instantanément capturées par le photographe.**

Ce projet questionne la liberté accordée aux citoyens de s'exprimer dans l'espace public, en échappant au contrôle, à la répression et aux effacements mis en acte par les pouvoirs publics.

## CREATION SONORE (Roque Rivas)

Les musiques que nous avons associées au Tunnel parcourent la période du début du XIX<sup>e</sup> siècle (en écho aux images de Joseph Kyselak), en passant par la découverte des grottes de Lascaux, le début des années 70 (en écho à celles d'Oreste Nannetti) jusqu'à aujourd'hui, avec les interventions de Jazoo Yang. Elles sont mixées par Roque Rivas, compositeur de l'exposition.

Conçu par l'Ircam, le système de diffusion sonore élargie tout au long du couloir et sa réverbération créent un effet d'immersion.

## SECTION 3 : BOMBING THE METAVERSE\*

### \* : Graffer le métavers

**De *Street Fighter* (1987) à *Grand Theft Auto III* (2001) et *Marc Eckō's Getting Up* (2006), c'est par le biais des jeux vidéo que le graffiti s'est infiltré dans l'univers du numérique.** Les murs recouverts de tags de ces décors virtuels constituent la première vraie campagne de numérisation d'un art éphémère, qui disparaît des rues presque aussi rapidement qu'il y apparaît.

Art clandestin, souvent illégal, le graffiti est un langage pictural autant qu'une forme d'exploration urbaine. Graffeurs et graffeuses s'infiltrèrent dans le tissu de la ville, explorent ses méandres, s'aventurent dans ses

entrepôts et ses bas-fonds à la recherche d'une décharge d'adrénaline, autant que du spot idéal où poser son blaze. Tous les supports tels que les murs, rideaux de fer, tunnels, métros, trains de fret, camions et même avions se prêtent au jeu.

Depuis toujours, la photographie – argentique, d'abord, et numérique, ensuite – préserve la mémoire du graffiti. Elle fige l'expérience de l'interdit et documente l'évolution d'un art écrit alors même que notre société délaisse l'écriture manuscrite au profit des claviers d'ordinateur.

#### - **Alex Fakso, Strike a pose\***

##### \* : Prends la pose

Alex Fakso (Italie) s'est imposé comme un pionnier de la photographie de graffiti dans les années 1990. Ses photographies ont défini une nouvelle esthétique, en figeant les émotions et les postures emblématiques de cette culture : agenouillé sous un train dans l'obscurité, ou debout en face d'un wagon, le visage caché par une cagoule, avec une bombe aérosol dans la main et l'odeur de peinture fraîche dans l'air...

#### - **Edward Nightingale, Un partage d'expériences**

Edward Nightingale (Allemagne) documente la scène graffiti depuis presque vingt ans, de Berlin à Erevan (Arménie). Il s'intéresse à la photographie en tant que moyen de figer des instants de vie avant que ceux-ci ne disparaissent. Plus qu'au grand public, ses photographies s'adressent à un cercle d'initiés, avec lesquels Nightingale partage ce « mélange d'adrénaline, de peur et d'amusement » lors de ses sorties dans des entrepôts de trains.

#### - **Du graffiti au gif-iti**

Le graffiti a longtemps été un milieu largement dominé par les hommes. Depuis quinze ans, néanmoins, un meilleur équilibre s'installe entre les deux sexes grâce à l'œuvre de graffeuses comme Mick La Rock (Pays-Bas, 1970), Lady K (France, 1978) et Laia (Espagne, 1984). Reconnues pour leur attitude de bad girls (mauvaises filles) autant que pour leur référence au girl power, ces graffeuses possèdent une maîtrise hors pair du lettrage graffiti, comme l'attestent les gif-itis produits pour cette exposition.

Ce genre particulier de graffiti est né vers 2010 de la transformation de graffitis peints dans la rue en fichiers .gif (Graphic Interchange Format), un format numérique mis au point en 1987 pour faire circuler des vidéos de courte durée sur Internet. Constitués d'un assemblage de photographies, les gif-itis s'apparentent à des vidéos en stop motion (animation pas à pas). L'une après l'autre, ils dévoilent les différentes couches (layers) de peinture qui composent un graffiti, laissant apprécier la richesse et la complexité du style élaboré par chacune de ces graffeuses.

#### - **Cristobal Diaz, Loading GraffBox, 2023**

3 fois 3'57"

Cristobal Diaz, artiste, réalisateur, commence en 2015 un travail d'archivage du graffiti français. À partir d'un dispositif de prise de vue original, il enregistre en temps réel le processus de création des artistes urbains. L'ensemble des réalisations graphiques opérées sur du papier calque présente, sous le format film, la gestuelle et la virtuosité caractéristiques d'un milieu qui attribue une place centrale à l'écriture et une importance particulière au support. Pour l'exposition *Loading*, Cristo met en lumière le travail de femmes artistes dont les créations jalonnent l'espace public.

Le film *Loading GraffBox* a été commandé et produit par la Fondation Desperados pour l'Art Urbain.

Liste des artistes participant à la GraffBox pour l'exposition (par ordre alphabétique) :

ALISE - ANJUNA - DAWOA - LADY K - MOROZE - OLIVIA DE BONA – PÖ - QLOTE – SHOOK- SHUPA - SIFAT

Pour en savoir plus sur la GraffBox: <https://www.graffbox.com/>

## - **Gettin' Up**

Dans le milieu du graffiti, l'expression *gettin' up* (se lever) identifie un graffeur qui multiplie à l'infini ses tags et ses graffitis dans l'espace urbain, pour revendiquer un territoire déterminé. Si cette démarche s'inspire des codes de la criminalité, le marquage de la ville est purement symbolique et s'apparente à un jeu opposant des adversaires entre eux.

Imaginer un monde virtuel attaqué par des graffeurs et graffeuses luttant pour son contrôle s'est imposé comme un choix naturel dans le cadre de cette exposition. Ainsi, *Gettin' Up* réunit un groupe de graffeurs et graffeuses, parmi lesquelles Craze, Romain Fueler, Fuzi, Laia, Lady K, Machine/Mister, Mick La Rock (Mickey), Nico, Fumato, Remio, Same et Tripl / Furious.

Cette expérience numérique transpose leur production de rue dans un monde virtuel imaginaire, comme si les artistes s'en étaient eux-mêmes pris aux serveurs hébergeant cet univers fictif.

## **SECTION 4 : WORLD WIDE WALLS\*, en partenariat avec Google Art & Culture**

\* : les murs du monde

**Si l'art urbain est aujourd'hui un phénomène mondial, cela dépend de la capacité de ses acteurs à utiliser Internet. Vers l'an 2000, les artistes urbains ont compris que poster en ligne des photographies de leurs œuvres poussait des artistes vivant à l'autre bout de la planète à descendre dans la rue à leur tour.** Ces quelques milliers de hackers (hack\*) de la rue ont aussi saisi l'importance des premiers réseaux sociaux, comme Fotolog et MySpace, même s'ils n'avaient pas forcément une vision claire de l'étendue de leur communauté.

Cartographier un phénomène aussi vaste que l'art urbain pose, en effet, autant des questions identitaires que des problèmes techniques. Qu'est-ce qui sépare ce qui est de l'art urbain de ce qui ne l'est pas ? Comment bâtir une plateforme numérique suffisamment souple pour répondre à des besoins si différents ?

Le Google Street Art Project, créé en 2014, apporte une première réponse à ces questions et montre chaque jour l'étendue et la vitalité de cet art.

(qr code) <https://artsandculture.google.com/project/street-art>

## - **Festival de Saint-Denis**

Cinq stories Google Art et Culture sont conçues pour l'exposition Loading, l'art urbain à l'ère numérique. Elles présentent le parcours des artistes Bilel Allem et Seb Toussaint et leurs actions de médiation à destination des jeunes Dionysiens dans le cadre du programme Histoires d'art à Saint-Denis, jumelage culturel entre la Réunion des musées nationaux – Grand Palais et la ville de Saint-Denis. A l'automne 2023, deux fresques sont produites par ces artistes pour le festival de hip-hop et des cultures urbaines de la ville en collaboration avec les habitants.

Pour en savoir plus sur le festival : <https://www.grandpalais.fr/fr/histoires-dart-saint-denis>

## **SECTION 5 : HELLO MY NAME IS...\***

\* : Salut, je m'appelle...

**Le graffiti est une nouvelle forme de calligraphie et un art à part entière.** La calligraphie subsiste dans la culture occidentale jusqu'à la fin du Moyen Âge et laisse place ensuite à une écriture standardisée. **Des premiers tags\* (simples signatures), réalisés au marqueur, jusqu'aux graffitis *Wild Style* (« style sauvage ») peints à la bombe aérosol, il existe presque autant de manières de tracer son nom que de graffeurs et graffeuses.**

Le choix d'un nom et des lettres qui le composent est la première étape à franchir pour définir sa place dans le milieu du graffiti. La deuxième est l'élaboration d'un style d'écriture témoignant d'un talent hors pair

de calligraphe. Dans cette communauté, où être et écrire sont une raison de vivre, on ne demande pas : « Comment t'appelles-tu ? », mais : « Qu'est-ce que tu écris ? » Les membres de cette communauté distribuent et collent des stickers « *Hello my name is* » (« Salut, je m'appelle ») qu'ils personnalisent avec leurs tags.

## **SECTION 6 : HACKTIVISM(ES)**

**Peindre dans la rue n'implique pas forcément d'être engagé dans la défense d'une cause. De nombreux artistes urbains endossent cependant le statut d'hacktivistes, conscients que leur art et leur capacité à manipuler les rouages du Net permettront à leurs messages de toucher le plus grand nombre.**

Ces deux dernières décennies, l'histoire d'Internet a été celle de la fin d'un rêve qui promettait davantage de transparence et de communication : l'histoire d'un réseau autrefois synonyme de liberté absolue, aujourd'hui soumis aux règles d'un capitalisme, dit « de surveillance », qui soumet les actions de quiconque au contrôle d'algorithmes censés prédire le futur.

Les premiers à dénoncer cette hypocrisie ont été des lanceurs d'alerte : Edward Snowden (1983), Julian Assange (1971), Chelsea Manning (1987) et Aaron Swartz (1986-2013). Ce dernier était un fervent défenseur de la culture libre. Connu pour avoir développé le site web Reddit et les licences Creative Commons, pour rendre accessibles à tous gratuitement des données scientifiques et culturelles, Swartz s'est suicidé à l'âge de 26 ans pour échapper aux poursuites lancées à son encontre par le FBI.

### **- Kashink, *Fluid*, 2023**

6 × 2,20 m

Peinture à la bombe sur panneau en bois

L'art de Kashink (France, 1981) bouscule les codes esthétiques et les normes du genre. Son installation *Fluid*, qui se compose d'une vidéo et d'une œuvre, invite à penser le corps de l'artiste comme un outil de création. La vidéo documente les différentes étapes de la réalisation d'une fresque, y compris les couches initiales invisibles dans l'œuvre finie. Celle-ci représente un personnage emblématique du style de l'artiste, dont le travail autour de l'identité s'inspire de la tradition des masques et du maquillage.

### **- De l'autre côté des écrans**

La montée en puissance des réseaux sociaux a marqué un coup d'arrêt ces dernières années. Les œuvres d'Elfo (Italie, 1979) illustrent cette évolution du regard que notre société porte sur ces plateformes, tandis que celles de Biancoshock (Italie, 1982) et Imon Boy (Espagne, 1991) transposent les codes et l'imaginaire d'Internet dans le monde réel.

Réduire à néant l'importance de ces plateformes serait cependant une erreur, car les réseaux sociaux permettent à des milliers d'artistes et créateurs de contenus d'aller chaque jour à la rencontre de communautés qui partagent leurs passions et leurs valeurs. Pour rendre compte de la richesse de ces échanges, des influenceurs de différentes nationalités ont été invités à sélectionner des comptes et des contenus qui inspirent leur quotidien pour l'installation *Real Time*.

### **• Jérôme G. Demuth (2 cartels)**

Jérôme G. Demuth

*VousMePlaisé*, 2023

Digigraphie sur toile coton 350g

Photo d'archive d'une action de rue datant de 2002

80 × 120 cm

Au début des années 2000, s'inspirant d'une technique d'impression photographique du mouvement Bauhaus, Jérôme G. Demuth est le premier artiste à coller des photographies grand format dans les rues de Paris. C'est déguisé qu'il intervient la plupart du temps, pour ne pas éveiller les soupçons. Ses actions urbaines court-circuitent l'espace public et créent des alternatives visuelles qui mettent en avant des phrases politiques, surréalistes ou absurdes.

Avec le soutien de la Fondation Desperados pour l'Art Urbain.

----

Jérôme G. Demuth  
*Dans la rue*, 2023  
Technique mixte  
3 × 10 m

L'installation participative *Dans la rue* offre un sas de décompression avant de retrouver le monde extérieur. Les visiteurs sont invités à se saisir des marqueurs mis à leur disposition pour, à leur tour, écrire leurs noms ou « blazes » sur des supports d'expression urbaine habituellement « visés » par les tagueurs. Ici, deux SHOPROLLS et un CAMIONROLLS sont mis en abîme à l'échelle 1:1 au sein d'un collage photographique et proposent des modules d'intervention ludiques. Fabriqués à partir de mandrins en carton, les ROLLS sont manipulables et deviennent au fil du temps, du passage des visiteurs, des livres d'or 2.0.

Avec le soutien de la Fondation Desperados pour l'Art Urbain.  
Partenaires production : Le Rabot Perché, Otrad Services.

#### - **Séb Toussaint, *Magnet Mural*, 2023 en cours**

Seb Toussaint est un street-artiste franco-britannique connu pour son projet international *Share the Word*, lancé en 2013, dans lequel il attire l'attention sur des communautés vulnérables vivant dans des bidonvilles ou dans des camps de réfugiés. Il crée ses œuvres en cumulant des formes géométriques simples. Dans cette installation, il invite le public à s'emparer de formes aimantées et à les disposer sur un mur magnétique afin de créer des fresques éphémères.

\*\*\*

Les outils numériques ont façonné l'esthétique de la rue depuis 1980. Ils ont d'abord permis aux artistes d'accéder à des réseaux de communication pour diffuser leurs créations. Puis, avec le développement d'Internet dans les années 1990 et 2000, ils leur ont donné les moyens de mener une lutte de l'attention. Aujourd'hui, les enjeux sociaux et écologiques, d'une part, et la diffusion de nouveaux outils comme l'intelligence artificielle, d'autre part, interpellent les artistes. Ils les poussent à redéfinir les codes de l'art urbain, pour continuer de toucher leur public.

# listes des artistes (en date du 17 novembre)

## 1. CALL TO ACTION

### **Artistes :**

Jane Dickson  
Keith Haring  
John Crash Matos  
El Mac  
SNIK  
Axel Void  
Helen Bur  
Hyuro  
Momo  
Sainer  
Shepard Fairey  
Pichiavo  
Rache  
Moses & Taps  
1UP  
Eneri & Vg  
Ecilop  
Felipe Pantone  
Said Dokins  
Roberto Palma  
9ème Concept  
Ella & Pitr  
El Seed  
Saype  
Vhils

### **Réalisateurs et photographes :**

Manfred Kirchheimer  
Martha Cooper  
Henry Chalfant  
Tony Silver  
Zane Meyer, Chop 'em Down Films  
Doug Gillen, The Fifth Wall  
Aruallan  
Kristina Borhes  
Selina Miles  
Jules Césure  
Edward Nightingale  
Hit the Road  
Eduardo Quinteiro  
JWF

### **Festivals:**

Bien Urbain, Besançon (France)  
Crystal Ship, Ostende (Belgique)  
Mural Festival, Montréal (Canada)  
St+art India Foundation, Mumbai et Delhi (Inde)  
Wynwood Walls

## **2. (IN)VISIBLES**

Séquence 1. Joseph Kyselak  
Franz Laudacher  
Eduard Gurk

Séquence 2. Les campagnes photo des grottes préhistoriques (Lascaux)  
Photographies de Hans Hinz

Séquence 3. Fernando Oreste Nannetti  
Photographies de Pier Nello Manoni  
Dessin de Diane Fleury

Séquence 4. Jazoo Yang  
Photographies de Young-Moon Ha

Séquence 5. Said Dokins  
Photographies de Leonardo Luna

## **3. BOMBING THE METAVERSE**

Séquence 1.  
Alex Fakso  
Edward Nightingale

Séquence 2.  
Mick La Rock (Mickey)  
Lady K  
Laia  
Cristobal Diaz

Séquence 3.  
Mick La Rock (Mickey)  
Lady K  
Laia  
Craze  
Remio  
Nico Funato  
Fuzy  
Romain Fueeler  
Same  
Tripl / Furious  
Mister the Bomb Machine

## **4. WORLD WIDE WALLS**

Mural Festival  
St+Art India  
Open walls Baltimore  
Festival hip-hop et des cultures urbaines de Saint-Denis  
Aryz

## **5. HELLO MY NAME IS...**

Les visiteurs prennent place devant un écran tactile pour saisir leur message et choisir un style de graffiti. Leur message apparaît ensuite en grand sur le mur. A l'aide d'une bombe numérique, ils appliquent des couleurs et bombent à volonté leur graffiti avant de le télécharger grâce à un Qrcode.

Lettrages dessinés par Gorey

## **6. HACKTIVISM(ES)**

Kashink  
Biancoshock  
Imon Boy  
Elfo

## **7. CONCLUSION**

Jérôme G. Demuth  
Seb Toussaint

# dispositifs interactifs du parcours

## **World Wide Walls**

Dans cette installation, les visiteurs manipulent un joystick pour naviguer dans les rues du monde entier à la recherche de 9 œuvres peintes lors de festivals d'art urbain.

## **Hello, my name is...**

Les visiteurs prennent place devant un écran tactile pour saisir leur message et choisir un style de graffiti. Leur message apparaît ensuite en grand sur le mur. A l'aide d'une bombe numérique, ils appliquent des couleurs et bombent à volonté leur graffiti avant de le télécharger grâce à un Qrcode.

## **Mural Magnet de Seb Toussaint**

Le *Mural Magnet* est une installation de l'artiste Seb Toussaint. Reprenant l'accumulation de formes géométriques et colorées caractéristique de son travail, l'artiste propose aux publics de s'emparer des formes colorées aimantées pour créer des fresques éphémères sur un large mur magnétique.

## **Dans la rue de Jérôme G. Demuth (avec le soutien de la Fondation Desperados pour l'Art Urbain)**

Dans la rue est une installation participative de l'artiste Jérôme G. Demuth. Elle est composée d'un collage photographique et de modules d'intervention fabriqués à partir de mandrins en carton. Ils donnent du relief aux supports urbains préférés des tagueurs (rideau en métal et camion). Les publics sont invités à laisser un mot ou leur blaze dessus grâce à des marqueurs mis à disposition.

# programmation culturelle

Les rencontres du mercredi 18h30 au Studio Bastille (Opéra Bastille)  
gratuit sur réservation / [grandpalais-immersif.fr](http://grandpalais-immersif.fr)

mercredi 13 décembre

**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  
Introduction par Roei Amit, directeur du Grand Palais Immersif

mercredi 24 janvier

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

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

mercredi 28 février

**L'art urbain, un patrimoine?**

Table ronde 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

En partenariat avec la Fédération de l'Art Urbain

mercredi 6 mars

**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

**Street art et musique**

Table ronde avec Roque Rivas, compositeur, auteur de la musique de l'exposition, Reza Pounewatchy, producteur, programmateur, journaliste pour Radio Nova et un journaliste (à confirmer)

Modération par Christian Omodeo, docteur en histoire de l'art et commissaire de l'exposition

En partenariat avec Radio Nova et Les Inrocks

**Les évènements** - Grande salle de l'exposition (programmation en cours)

**jeudi 14 mars**

Soirée hip-hop

*En partenariat avec La place Centre Culturel hip-hop de la Ville de Paris*

## Lancement du MOOC *Art urbain*

début des cours le 20 novembre 2023

inscriptions gratuites dès aujourd'hui sur [www.mooc-arturbain.com](http://www.mooc-arturbain.com)

Depuis 2014, la Rmn-Grand Palais avec le soutien de la Fondation Orange offre au plus grand nombre un accès à la culture au travers de ces cours en ligne gratuits et accessibles à tous. Les MOOC Impressionnisme, Picasso, Une brève histoire de l'art, Une brève histoire de la photographie, Couleurs, Peintres femmes et Arts des Années folles ont réuni plus de **230 000** participants.

10 années d'une collaboration riche en sujets divers permettant ainsi au plus grand nombre d'élargir leur connaissance sur l'histoire de l'art.

C'est pourquoi la RMN-Grand Palais continue à s'investir aux côtés de la Fondation Orange dans la création de MOOC culturels. Avec Aujourd'hui un 8<sup>e</sup> MOOC : le MOOC *Art urbain* complément de la visite de l'exposition *Loading. L'art urbain à l'ère numérique* (présentée au Grand Palais Immersif du 6 décembre 2023 au 21 juillet 2024).

### Le propos du MOOC :

Le MOOC Art urbain va nous faire découvrir ce phénomène mondial qui jouit depuis le milieu du XX<sup>e</sup> siècle d'un engouement populaire. Désormais, il séduit aussi les institutions artistiques, les médias, le marché de l'art et les élus. Derrière l'expression « art urbain », on trouve des cultures et des personnalités très diverses. Qui sont ces artistes ? Quels sont leurs supports de prédilection, leurs techniques, leurs styles, leurs inspirations ? Ces pratiques ont un point commun : elles se sont d'abord exercées dans la rue gratuitement et sans autorisation, en toute liberté.

Ce MOOC se découpe en 3 séquences pour découvrir l'univers captivant de l'art urbain, un phénomène mondial qui sublime les murs de la ville pour devenir une expression artistique à part entière.

#### 1. Un art à la portée de tous :

Depuis les années 1960, les murs, puis les métros de New-York, se couvrent de noms, ou plutôt de pseudonymes. De plus en plus grands, colorés, ornementaux, ils sont tracés à la bombe aérosol ou au marqueur par de jeunes adolescents des quartiers défavorisés. Ils investissent la rue comme un outil d'autopromotion. Leurs sources d'inspiration ? Art classique et contemporain, médias et cultures de masse.

#### 2. Un art révolté :

Que souhaitent exprimer ces artistes ? L'art urbain, héritier des avant-gardes, devient tribune politique et conteste l'élitisme artistique tout en favorisant la créativité dans l'espace public.

La rue se fait tribune ouverte à tous et à toutes. Sur les murs, les artistes viennent exprimer les idées et les combats de leur époque. En exposant leurs œuvres dans la rue, ils plaident pour une création gratuite et éphémère, diffusée au plus grand nombre. En créant à même la ville, ils viennent questionner l'espace urbain... et les passants.

#### 3. Le street art, un « screen art » ? :

L'art urbain longtemps méconnu a trouvé une vitrine sur Internet, reliant la culture urbaine et numérique. L'esthétique numérique fusionne art urbain et technologie, brouillant la frontière entre espace physique et numérique. Parce qu'il est beaucoup « liké », partagé et diffusé, il intéresse désormais les institutions, les marques, les élus locaux et le marché de l'art... au risque de perdre son identité ?

**teaser MOOC Art urbain** : [https://www.youtube.com/shorts/\\_82NWVz75Bc](https://www.youtube.com/shorts/_82NWVz75Bc)

**extrait disponible (introduction)** : <https://www.youtube.com/watch?v=QILUr8wQaUQ>

### L'accès à la culture pour tous

La Fondation Orange est engagée depuis plusieurs années dans des projets permettant la diffusion de la connaissance au plus grand nombre. Elle développe depuis 2014 des MOOC culturels en collaboration avec

pu bénéficier gratuitement d'un enseignement à la fois rigoureux et convivial basé sur des contenus de qualité. Entre 3.500 et 40.000 personnes s'inscrivent à chaque MOOC, ce qui confirme le succès de ces contenus et montre le potentiel du numérique pour démocratiser l'accès aux savoirs et à la culture.

[Les 23 précédents MOOC](#) sont disponibles sans animation pour tous gratuitement et sans limitation de temps dans la rubrique « La Collection » de la plateforme MOOC Culturels de la Fondation Orange (<http://mooc-culturels.fondationorange.com>).

A l'issue de la période de cours, le MOOC Art urbain sera lui aussi disponible dans les mêmes conditions que les précédents MOOC.

L'agence [Pimenko](#) accompagne la Fondation Orange depuis la naissance des MOOC Culturels et met son savoir-faire pédagogique et technique au service du plus grand nombre.

### À propos de la Fondation Orange

La Fondation Orange s'engage pour l'insertion sociale et professionnelle des jeunes et des femmes en difficulté : les jeunes sans qualification ni emploi, les femmes en situation précaire, les personnes avec autisme. Depuis 30 ans, les actions de la Fondation leur donnent accès à l'éducation, à la santé, à la culture pour leur permettre de mieux s'intégrer dans la société. Nous contribuons également à la démocratisation de la culture auprès de tous les publics en favorisant l'accès à la musique, au livre, aux musées. La Fondation intervient aujourd'hui dans tous ces domaines, pour que le numérique devenu essentiel, soit un facteur d'égalité des chances. Ainsi, avec le soutien de ses salariés engagés, la Fondation Orange permet chaque année, dans 30 pays, à près de 2 millions de personnes de prendre un nouveau départ.

« Fondation Orange, vous rapprocher de l'essentiel »

En savoir plus : [fondationorange.com](http://fondationorange.com)

### À propos de la Rmn-Grand Palais

Associant pédagogie, pratique artistique et innovation, la Rmn – Grand Palais contribue par son expertise au développement de politiques d'éducation artistique et culturelle ambitieuses, adaptées à tous types de publics. Grâce à ses nombreuses compétences dans les domaines de la médiation culturelle, du numérique et de la production audiovisuelle, elle offre aux publics de nouvelles manières de découvrir l'art et de prolonger la visite d'un musée ou d'une exposition.

En 2016, la Rmn – Grand Palais a ainsi créé la collection Histoires d'art, qui propose de découvrir l'histoire de l'art à chacun quel que soit son âge, son mode de vie ou ses goûts, grâce à une approche décomplexée et ludique. Sous la forme de conférences d'histoire de l'art organisées en auditorium ou en ligne et de programmes à destination des publics empêchés et éloignés, Histoires d'art a touché 29 000 personnes sur l'ensemble du territoire en 2022. Des maquettes pédagogiques développées dans le cadre du programme Histoires d'art à l'école sont utilisées chaque année par 100 000 enfants.

Comme ces initiatives, le MOOC Art Urbain a pour ambition d'accompagner les publics au quotidien, tout en s'adressant à une vaste cible. Ce 8<sup>e</sup> MOOC enrichit le programme d'éducation artistique et culturelle proposé sur les supports numériques de la Rmn-Grand Palais. En plus des MOOC, le public peut retrouver sur les sites :

- [Histoire par l'image](#) dédié aux amateurs d'histoire et d'histoire de l'art ainsi qu'aux élèves et professeurs de collèges et de lycées,
- [Panorama de l'art](#) destiné aux élèves et professeurs de fin de primaire et début de collège,
- Les pages jeune public sur le [site internet de la Rmn-Grand Palais](#) avec une proposition de jeux et d'animations ludiques sur l'histoire de l'art,
- La chaîne [Youtube du Grand Palais](#) avec des séries vidéos axées sur la connaissance et le savoir en histoire de l'art.

### contacts presse Rmn - Grand Palais

Florence Le Moing : [florence.le-moing@rmngp.fr](mailto:florence.le-moing@rmngp.fr)

Svetlana Stojanovic : [svetlana.stojanovic@rmngp.fr](mailto:svetlana.stojanovic@rmngp.fr)

### contact presse Fondation Orange

Catherine Roger : [cr@catherineroger.com](mailto:cr@catherineroger.com)

X : @GrandPalaisRmn @FondationOrange

Facebook : /GrandPalais.RMN /FondationOrange

Instagram : /le\_grand\_palais

LinkedIn : /company/50160/

Tik Tok : /@le\_grand\_palais



Le MOOC de la Rmn - Grand Palais a été réalisé avec le soutien de la Fondation Orange



**Fondation**

# informations pratiques

## Grand Palais Immersif

110 rue de Lyon, 75012 Paris

### horaires d'ouverture :

du lundi au dimanche, de 10h à 19h

nocturne les mercredis jusqu'à 21h

fermeture hebdomadaire le mardi

### tarifs :

16 €

TR : 14 € (demandeur d'emploi) ; 12 € (6-25 ans) ; 6 € (RSA, ASS, minimum vieillesse, scolaires)

gratuit pour les enfants de moins de 6 ans

### accès :

métro Bastille (lignes 1, 5 et 8), Gare de Lyon (RER)

bus : 20, 29, 65, 69, 76, 86, 87, 91

### informations et réservations :

[grandpalais-immersif.fr](http://grandpalais-immersif.fr)

### application mobile :

toutes les informations sur l'exposition dans l'application Grand Palais.

### site internet : [grandpalais-immersif.fr](http://grandpalais-immersif.fr)

pour préparer ou prolonger votre visite avec les ressources en ligne autour de *LOADING* et découvrir les actualités et expositions itinérantes du Grand Palais Immersif.

### comptes réseaux sociaux

Instagram : @grandpalais\_immersif

Facebook : @GrandPalaisImmersif

Twitter : @GPIimmersif

Linkedin : Grand Palais Immersif

TikTok : @le\_grand\_palais

[#GrandPalaisImmersif](https://www.instagram.com/GrandPalaisImmersif)

[#ExpoLoading](https://www.instagram.com/ExpoLoading)

# visuels disponibles pour la presse

*Loading. L'art urbain à l'ère numérique*  
6 décembre 2023 - 21 juillet 2024  
Grand Palais Immersif

**autorisation de reproduction uniquement pendant la durée de l'exposition et pour en faire le compte-rendu.**

reproduction authorised only for reviews published during the exhibition.

**chaque photographie doit être accompagnée de sa légende et du crédit photographique appropriés.**

each image should include the proper credit line.

**toute reproduction en couverture ou à la une devra faire l'objet d'une demande d'autorisation auprès du service presse de la Réunion des musées nationaux-Grand Palais.**

no publication may use an image as a cover photo for a magazine, special insert, Sunday magazine, etc., without the prior consent of the press office of Réunion des musées nationaux-Grand Palais

**droit d'adaptation : droit de procéder à des adaptations, aménagements et modifications mineurs des oeuvres que justifient uniquement les contraintes techniques et dans le respect du droit moral de l'Auteur**

adaptation right: the right to make minor adaptations, adjustments and modifications to the works that are justified solely by technical constraints and in compliance with the Author's moral rights

**le recadrage n'est pas autorisé pour les oeuvres soumises à l'Adagp**

cropping is not authorised for works submitted to Adagp

**« Tout ou partie des œuvres figurant dans ce dossier de presse sont protégées par le droit d'auteur.**

**Les œuvres de l'ADAGP ([www.adagp.fr](http://www.adagp.fr)) peuvent être publiées aux conditions suivantes :**

- Pour les publications de presse ayant conclu une convention avec l'ADAGP : se référer aux stipulations de celle-ci

- Pour les autres publications de presse :

- exonération des deux premières reproductions illustrant un article consacré à un événement d'actualité en rapport direct avec celles-ci et d'un format maximum d' 1/4 de page;
- au-delà de ce nombre ou de ce format les reproductions seront soumises à des droits de reproduction/ représentation;
- toute reproduction en couverture ou à la une devra faire l'objet d'une demande d'autorisation auprès du Service Presse de l'ADAGP ;
- le copyright à mentionner auprès de toute reproduction sera : nom de l'auteur, titre et date de l'œuvre suivie de © **Adagp, Paris 2023**, et ce, quelle que soit la provenance de l'image ou le lieu de conservation de l'œuvre.
- Ces conditions sont valables pour les sites internet ayant un statut de presse en ligne étant entendu que pour les publications de presse en ligne, la défibition des fichiers est limitée à 1 600 pixels (longueur et largeur cumulés)

Suite à la reproduction illégale d'images et à la mise en vente de contrefaçon, toutes les hd fournies devront être détruites après utilisation spécifiée dans les conditions ci-dessus.



**1UP**

*Mediterranean Sky - The Ship*

Athènes 2018

©1UPCrew



**1UP et Berlin Kidz**

Athènes 2018

©1UPCrew



**Ella & Pitr**

*L'homme oiseau*

Santiago du Chili, 2013

© Ella&Pitr, Cerrillos, Santiago du Chili 2013

© Adagp, Paris, 2023



**Ella & Pitr**

*Quel temps fera-t-il demain*

Paris, 2019

© Ella&Pitr / photoLudovic Delage

© Adagp, Paris, 2023



**Jazoo Yang**

*Dots: Motgol 66*

Pusan, 2015

© Jazoo Yang <Dots: Motgol 66> / crédit photographe :  
«Young-Moon Ha»



**Jazoo Yang**

*Dots: Motgol 66*

Pusan, 2015

© Jazoo Yang <Dots: Motgol 66> / crédit photographe :  
«Young-Moon Ha»



**eL Seed**

*Perception*

Le Caire, 2016

© eL Seed Studio

© Adagp, Paris, 2023



**Edward Nightingale**

*Ixap*

Berlin, 2022

© Edward Nightingale



**Lady K**  
*Mister Freeze*  
Montauban, 2021  
© Lady K  
© Adagp, Paris, 2023



**Martha Cooper**  
*Garçon écrivant à la craie dans la rue*  
New-York, 1978  
© Martha Cooper



**Mick La Rock (Mickey)**  
New-York, 2001  
Mick La Rock © Adagp, Paris, 2023



**Mick La Rock (Mickey)**  
Amsterdam 2015  
Mick La Rock © Adagp, Paris, 2023



**SNIK**  
*Afterthought Utsira*  
Utsira (Norvège)  
© Doug Gillen



**SNIK**  
*Afterthought Utsira (détail)*  
Utsira (Norvège)  
© Doug Gillen



**Saype**  
*Mont Fuji*  
Japon, 2023  
©SAYPE



**Axel Void et Helen Bur**  
Void Projects x Kosovo Muralfest,  
Ferizaj, Kosovo 2020  
© aruallan



**Kashink**

*50 cakes of gay*  
 Wynwood Walls, 2013, Miami  
 © Martha Cooper  
 © Adagp, Paris, 2023



**Kashink**

*La grande odalisque*  
 Paris, 2015  
 © Charles Devoyer  
 © Adagp, Paris, 2023



**Fernando Oreste Nannetti**

*Inscriptions gravées (1959-1961/1968-1973) sur la façade de l'hôpital psychiatrique de Volterra (Italie)*  
 © Pier Nello Manoni

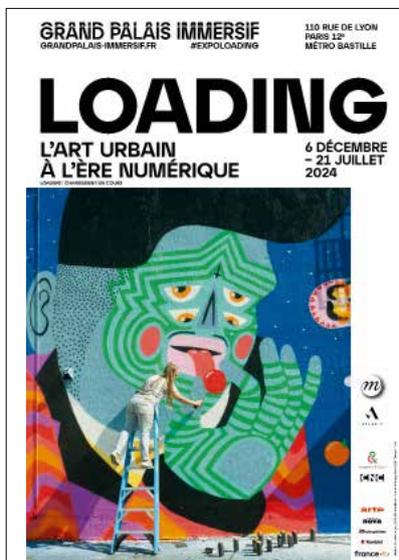


**Fernando Oreste Nannetti**

*Inscriptions gravées (1959-1961/1968-1973) sur la façade de l'hôpital psychiatrique de Volterra (Italie)*  
 © Pier Nello Manoni



**Felipe Pantone**  
Hasselt (Belgique)  
2017  
© Felipe Pantone Studio



**affiche de l'exposition**  
© Réunion des musées nationaux - Grand Palais, 2023

# Atlas V



Fondée en 2017, ATLAS V est une société de production située à l'intersection de l'art, de l'innovation et de la production audiovisuelle.

La réunion de ces compétences a permis de donner naissance à un studio spécialisé dans la production d'œuvres et de contenus immersifs.

Atlas V est à l'origine de certains des projets les plus primés dans le domaine des nouveaux médias, avec des projets présentés dans des festivals de premier rang tels que la Mostra de Venise (Lion d'or 2018 & Immersive Lion 2023), Emmy Awards (Emmys 2022), Sundance (5 sélections), Peabody (Future of Media award 2019), Tribeca, SXSW (Storytelling Award 2019, XR Experience 2022), Sheffield, Telluride, Cannes, Busan, Sitges...

Le studio Atlas V produit des œuvres au côté des artistes et institutions les plus distingués au monde, notamment *Evolver* avec Terrence Malick et Cate Blanchett sélectionné à Tribeca (2022), *Of Whales* de Wu Tsang présenté à la Biennale de Venise (2022), *Flap3* de Cyril Lancelin qui a occupé le devant de la scène lors de la foire Art Basel (2023), mais encore *Zingaro Ex Anima* de Bartabas (2022), ou *Wallace & Gromit The Grand Getaway* avec le studio éponyme aux 3 Oscars Aardman (2023).

Ces collaborations, grâce au travail de nos équipes, font aujourd'hui du studio français Atlas V, la société de production la plus primée au monde pour ses réalisations immersives.

### **Grand Palais Immersif : un nouvel acteur culturel**

**La Réunion des musées nationaux – Grand Palais aux cotés de la Banque des Territoires, pour le compte de l'Etat dans le cadre de France 2030, et VINCI Immobilier créent Grand Palais Immersif, une nouvelle filiale spécialisée dans la production, l'exploitation et la diffusion d'expositions numériques, pour le public parisien, national et international.**

Grand Palais Immersif a pour missions :

- la conception et la réalisation d'expositions numériques immersives, en synergie avec des musées, des producteurs audiovisuels et multimédias, des start-ups spécialisées dans le digital ;
- leur exploitation à Paris, dans un Grand Palais rénové et, en attendant, dans des espaces dédiés ;
- leur commercialisation, tant sur le territoire national dans des formats adaptés, qu'à l'international.

Grand Palais Immersif est né d'un engagement commun entre la Rmn – Grand Palais, la Banque des Territoires pour le compte de l'Etat et VINCI Immobilier : rendre l'art accessible au plus grand nombre. Cela grâce à une dynamique résolument contemporaine et internationale, en valorisant l'innovation numérique sous toutes ses formes : scénographies immersives, médiation numérique, réalité virtuelle, réalité augmentée et mixte. Grand Palais Immersif porte l'ambition de devenir un acteur-clé sur le marché émergent des expositions numériques, avec une ligne éditoriale exigeante mariant le spectaculaire, la narration et la transmission de connaissances.

La Rmn – Grand Palais apporte à Grand Palais Immersif son expertise dans la conception et la production d'expositions de qualité. Elle inscrit ce nouveau projet dans la continuité de l'exposition *Sites Eternels* en 2016 puis de l'exposition *Pompéi* au Grand Palais (plus de 200 000 visiteurs du 1<sup>er</sup> juillet au 31 octobre 2020), qui mêlaient oeuvres originales et environnement numérique.

La Banque des Territoires est opérateur dans le secteur de la culture depuis 2010 pour le compte des Investissements d'avenir. Elle est aussi un acteur majeur de l'inclusion et de l'attractivité des territoires, en lien avec les acteurs de l'innovation, et au coeur des enjeux de relance et de transformation (durable, numérique) de notre pays. Elle apportera autant ses expertises dans le domaine de l'innovation culturelle que ses capacités d'ingénierie territoriale, avec la conviction que la culture est essentielle pour créer du lien, réduire les inégalités sociales, rendre attractifs ou revitaliser des territoires, créer ou recréer de l'emploi localement.

VINCI Immobilier inscrit cette démarche dans le prolongement direct de son engagement en faveur de la culture, initié notamment à travers la charte « 1 immeuble 1 oeuvre ». Expert en promotion immobilière et en réhabilitation urbaine, VINCI Immobilier complète ainsi ses offres avec une approche culturelle originale, qui permettra de proposer aux collectivités l'implantation de nouveaux lieux d'exposition en partenariat avec Grand Palais Immersif. Ce partenariat permettra également à VINCI Immobilier de renforcer son positionnement dans la transformation de lieux en déshérence et l'animation des bâtiments en attente de développement.

Les premiers partenariats de Grand Palais Immersif se dérouleront avec le musée du Louvre, Iconem (startup spécialisée dans la numérisation des sites patrimoniaux), et la Fondation Mucha. Ils soulignent le rôle renforcé de la Rmn – Grand Palais au coeur de l'écosystème muséal et numérique, et sa capacité à associer dynamique entrepreneuriale et exigence culturelle.

« La Rmn – Grand Palais a fortement développé depuis ces dernières années ses projets et ses compétences numériques. L'exposition à dominante numérique *Pompéi*, qui vient de fermer ses portes au Grand Palais, vient confirmer la pertinence d'un nouveau modèle de production d'exposition qui aura vocation à trouver sa place dans le Grand Palais rénové et à l'international. »

**Chris Dercon, Président de la Rmn – Grand Palais**

« L'articulation de l'émotion mais aussi de l'information et de l'interaction dans des environnements immersifs crée de l'attraction porteuse de valeurs. Nous sommes en discussion avec plusieurs acteurs pour montrer nos nouveaux projets à Paris prochainement, avant d'ouvrir les futures galeries immersives dans le Grand Palais restauré. »

**Roei Amit, Directeur Général de Grand Palais Immersif**

« Nous sommes très fiers de la création de Grand Palais Immersif, développée en étroite collaboration avec la Rmn – Grand Palais et la Caisse de Dépôts. Nous partageons la même ambition, celle de proposer au plus grand nombre, un nouvel espace de vie où l'art peut être porteur de beauté et de lien social. Grâce à ce nouveau partenariat, nous pourrions aussi répondre aux demandes des collectivités locales qui souhaitent redynamiser leur tissu urbain en évitant une occupation non-souhaitée d'espaces vacants. Promouvoir ces expositions, c'est participer à l'essor de l'art dans la Cité et en démocratiser l'accès ».

**Olivier de la Roussière, Président de VINCI Immobilier**

« Le Grand Palais Immersif est le onzième investissement de l'AMI Culture Patrimoine et numérique qui a fait émerger ce projet ambitieux, né initialement d'échanges entre la Banque des Territoires, le ministère de la Culture et la Rmn – Grand Palais, avec cette nécessité de penser la culture et la création à une époque où les nouvelles technologies peuvent être autant des menaces que des opportunités. Les technologies dites immersives seront une des prochaines révolutions des plateformes digitales où les géants du numérique américains et chinois investissent déjà massivement. C'est aujourd'hui une question de souveraineté culturelle qu'une institution publique comme la Rmn – Grand Palais investisse ce nouveau champ créatif et de médiation culturelle. Enfin, la création artistique, qui est une manière de penser le monde et de libérer nos imaginaires et nos émotions, évolue avec son temps. Elle est exploratrice par nature. Je suis également convaincue qu'aucune forme de culture n'en remplace une autre. Elles s'ajoutent, pour répondre à tous les goûts mais aussi pour nourrir toujours plus intensément nos besoins au quotidien d'émerveillement au monde, donc d'art, de beauté, de connaissances dont nous avons particulièrement besoin aujourd'hui dans le contexte de crise que nous traversons. »

**Maud Franca, Directrice adjointe du PIA pour le numérique, Banque des Territoires**

\*\*\*\*\*

### **à propos de la Rmn – Grand Palais**

La Rmn – Grand Palais est le premier opérateur culturel européen. Plateforme de coopération au service des publics, des musées et des territoires, l'établissement détient un ensemble de savoir-faire unique dans le domaine artistique et culturel : organisation d'expositions, médiation, édition, produits culturels, librairies-boutiques de musées, gestion de boutiques de musées, innovation numérique, ateliers d'art, agence photographique, accueil des publics, acquisitions. Elle gère le Musée du Luxembourg par délégation de service public du Sénat. Le Grand Palais, monument historique parisien situé sur l'avenue des Champs-Élysées et lieu d'une vie culturelle intense et protéiforme, est l'emblème de l'institution. Le Grand Palais sera fermé pour travaux de restauration à partir de 2021 et jusqu'aux Jeux Olympiques de 2024, où il accueillera les épreuves d'escrime et de taekwondo. Le Grand Palais Ephémère, bâtiment provisoire élevé sur le Champ de Mars, accueillera une partie de la programmation du Grand Palais pendant cette période, tandis que certains événements culturels se déploieront hors-les-murs, à Paris et ailleurs en France.

#### **contact presse :**

[florence.le-moing@rmngp.fr](mailto:florence.le-moing@rmngp.fr)

### **à propos de VINCI Immobilier**

VINCI Immobilier, filiale du groupe VINCI, est un des principaux acteurs de la promotion immobilière en France. Implanté sur tout le territoire, VINCI Immobilier est présent sur les deux grands secteurs du marché : l'immobilier résidentiel (logements et résidences gérées) et l'immobilier d'entreprise (bureaux, hôtels, commerces), s'adressant ainsi aux investisseurs, institutionnels et aux particuliers. Grâce à son offre multi-produits et son expertise dans la réalisation de grands projets complexes, VINCI Immobilier accompagne les collectivités locales pour la réalisation de leurs opérations d'aménagement et participe ainsi au développement des zones urbaines. A travers ses filiales OVELIA, STUDENT FACTORY et BIKUBE, VINCI Immobilier exploite et gère des résidences seniors et étudiants ainsi que des résidences de coliving. VINCI Immobilier apporte également à ses clients son expertise en matière de conseil et de gestion d'immeubles à travers son pôle «services».

#### **contact presse :**

[caroline.maurey@vinci-immobilier.com](mailto:caroline.maurey@vinci-immobilier.com)

### **à propos de la Banque des Territoires**

Créée en 2018, la Banque des Territoires est un des cinq métiers de la Caisse des Dépôts. Elle rassemble dans une même structure les expertises internes à destination des territoires. Porte d'entrée client unique, elle propose

des solutions sur mesure de conseil et de financement en prêts et en investissement pour répondre aux besoins des collectivités locales, des organismes de logement social, des entreprises publiques locales et des professions juridiques. Elle s'adresse à tous les territoires, depuis les zones rurales jusqu'aux métropoles, avec l'ambition de lutter contre les inégalités sociales et les fractures territoriales. La Banque des Territoires est déployée dans les 16 directions régionales et les 37 implantations territoriales de la Caisse des Dépôts afin d'être mieux identifiée auprès de ses clients et au plus près d'eux.

Pour des territoires plus attractifs, inclusifs, durables et connectés.

[www.banquedesterritoires.fr](http://www.banquedesterritoires.fr) / [@BanqueDesTerr](https://twitter.com/BanqueDesTerr)

### **a propos de France 2030**

**traduit une double ambition** : transformer durablement des secteurs clefs de notre économie (santé, énergie, automobile, aéronautique ou encore espace) par l'innovation technologique, et positionner la France non pas seulement en acteur, mais bien en leader du monde de demain. De la recherche fondamentale, à l'émergence d'une idée jusqu'à la production d'un produit ou service nouveau, France 2030 soutient tout le cycle de vie de l'innovation jusqu'à son industrialisation.

**est inédit par son ampleur** : 54 Md€ seront investis pour que nos entreprises, nos universités, nos organismes de recherche, réussissent pleinement leurs transitions dans ces filières stratégiques. L'enjeu : leur permettre de répondre de manière compétitive aux défis écologiques et d'attractivité du monde qui vient, et faire émerger les futurs leaders de nos filières d'excellence. France 2030 est défini par deux objectifs transversaux consistant à consacrer 50 % de ses dépenses à la décarbonation de l'économie, et 50% à des acteurs émergents, porteurs d'innovation sans dépenses défavorables à l'environnement (au sens du principe *Do No Significant Harm*).

**sera mis en œuvre collectivement** : pensé et déployé en concertation avec les acteurs économiques, académiques, locaux et européens pour en déterminer les orientations stratégiques et les actions phares. Les porteurs de projets sont invités à déposer leur dossier via des procédures ouvertes, exigeantes et sélectives pour bénéficier de l'accompagnement de l'Etat.

**est piloté par le Secrétariat général pour l'investissement** pour le compte de la Première ministre et mis en œuvre par l'Agence de la transition écologique (ADEME), l'Agence nationale de la recherche (ANR), la Banque publique d'investissement (Bpifrance) et la Banque des Territoires.

plus d'informations sur : [france2030.gouv.fr](http://france2030.gouv.fr) / [@SGPI\\_avenir](https://twitter.com/SGPI_avenir)

### **contact presse :**

[marie-caroline.cardi@caissedesdepots.fr](mailto:marie-caroline.cardi@caissedesdepots.fr)



## Grand Palais Immersif s'installe à l'Opéra Bastille

Deux grandes institutions culturelles, l'Opéra national de Paris et la Réunion des musées nationaux – Grand Palais via sa filiale *Grand Palais Immersif*, ont signé une convention pour faire naître un nouveau lieu dédié aux expositions numériques à Paris à partir de septembre 2022.

Installé dans une partie de l'espace de la « salle modulable » de l'Opéra Bastille, *Grand Palais Immersif* proposera deux expositions immersives par an, riches d'expériences pour les visiteurs. Le lieu, dont l'aménagement a été confié à l'architecte Frédéric Druot, sera accessible au public par une entrée dédiée rue de Lyon, Paris 12<sup>e</sup>. La conception des expositions et l'exploitation du lieu sont déléguées à *Grand Palais Immersif*, filiale de la Réunion des musées nationaux – Grand Palais.

La première exposition proposée dans ce lieu en septembre 2022 sera *Venise Révélée*, en coproduction avec le Musei di Civici de Venise et Iconem. A partir de la numérisation et de la modélisation 3D de Venise réalisée par Iconem avec la collaboration de la Fondazione civici di Venezia, l'exposition plongera le visiteur au cœur de la cité des Doges, ville conçue comme un somptueux décor de théâtre, lui permettant de parcourir sans frein ses palais, son Grand Canal, de découvrir son environnement naturel et ses enjeux, son ingénierie de construction unique au monde, et de mieux comprendre son histoire et son patrimoine artistique. L'exposition invitera le public à s'émerveiller de la beauté révélée de la ville, grâce à des images à couper le souffle produites par des technologies les plus innovantes, accompagnées d'une composition musicale inédite.

*Grand Palais Immersif* propose actuellement, jusqu'au 21 août 2022, *Joconde, L'exposition immersive* en coproduction avec le Louvre au Palais de la Bourse à Marseille.

.....  
*Grand Palais Immersif* est né d'un engagement commun entre la Rmn - Grand Palais, la Banque des Territoires et VINCI Immobilier : diffuser la culture au plus près des territoires et rendre l'art accessible au plus grand nombre. Cela grâce à une dynamique résolument contemporaine et internationale, en valorisant l'innovation numérique sous toutes ses formes : scénographies immersives, médiation numérique, réalité virtuelle, réalité augmentée et mixte. *Grand Palais Immersif* porte l'ambition de devenir un acteur-clé dans le domaine des expositions numériques, avec une ligne éditoriale exigeante mariant le spectaculaire, la narration et la transmission de connaissances.

*Grand Palais Immersif* a pour missions : la conception et la réalisation d'expositions numériques immersives, en synergie avec des musées, des producteurs audiovisuels et multimédias, des start-ups spécialisées dans le digital ; leur exploitation à Paris, dans un Grand Palais rénové et, en attendant, dans des espaces dédiés ; leur diffusion, tant sur le territoire national dans des formats adaptés, qu'à l'international.

[www.grandpalais-immersif.fr](http://www.grandpalais-immersif.fr)

### L'Opéra national de Paris

Riche d'une histoire de plus de 350 ans, l'Opéra de Paris est reconnu pour la qualité et la diversité de sa programmation au Palais Garnier et à l'Opéra Bastille, et l'architecture unique de ses deux théâtres. Avec plus de 400 levers de rideau par an, l'Opéra de Paris propose une programmation de ballets, d'opéras et de concerts ainsi qu'une programmation dédiée au jeune public. L'Opéra de Paris a pour missions de rendre accessible au plus grand nombre les œuvres du patrimoine lyrique et chorégraphique ; de favoriser la création et la représentation d'œuvres contemporaines ; de contribuer à la formation professionnelle et au perfectionnement des chanteurs et des danseurs.

Édifié en 1989, l'Opéra Bastille dispose d'un espace destiné à accueillir une salle modulable dont le projet d'aménagement en salle de répétitions et de spectacles, a été interrompu à l'été 2021.

[www.operadeparis.fr](http://www.operadeparis.fr)

### contacts presse :

**Rmn - Grand Palais**  
Florence Le Moing  
[florence.le-moing@rmngp.fr](mailto:florence.le-moing@rmngp.fr)  
01 40 13 47 62

**Opéra national de Paris**  
Emmanuelle Rodet-Alindret  
[erodet@operadeparis.fr](mailto:erodet@operadeparis.fr)  
01 40 01 21 64

# partenaire



Du MURAL Festival de Montréal à St+art India foundation, plus d'une centaine d'institutions racontent l'histoire du Street art sur Google Arts & Culture. Pour célébrer le talent des artistes, Google Arts & Culture est heureux de s'associer au Grand Palais Immersif et à l'exposition *Loading. L'art urbain à l'ère numérique* en proposant une salle immersive dans laquelle les visiteurs seront invités à découvrir des Street views de fresques dans leur environnement, dont certaines, par leur nature éphémère, ne sont plus visibles en personne.

Plusieurs écrans additionnels permettent aux visiteurs de découvrir d'autres œuvres de Street Art en ligne, dont celles réalisées dans le cadre du programme de la RMN Histoire d'Art à St Denis.

## Qu'est-ce que Google Arts & Culture ?

[Google Arts & Culture](#) est une application et une plateforme en ligne qui met à la disposition de tous, les trésors, les histoires et les connaissances de plus de 3 000 institutions culturelles de plus de 80 pays.

Nous mettons gratuitement à disposition de nos partenaires des technologies conçues pour le secteur culturel. Nous collaborons avec les institutions pour innover ensemble et développer des outils technologiques qui répondent à leurs besoins : outils de narration interactifs, numérisation en ultra haute résolution des collections, 3D scanning, Réalité Augmentée, Intelligence Artificielle, Street views et bien d'autres.

Si la mission de Google est de rendre les informations du monde plus accessibles, celle d'Arts & Culture est de rendre la culture du monde accessible à tous, partout. C'est votre porte d'entrée pour explorer la culture dans toute sa diversité, y compris l'art, la musique, l'histoire, la gastronomie et coutumes locales, les sites patrimoniaux et bien plus encore.

## Que fait Google Arts & Culture ?

Notre équipe est un partenaire d'innovation pour les institutions culturelles depuis 2011. Ensemble, nous travaillons au développement et à l'application de technologies qui permettent de préserver et de partager la culture d'une nouvelle manière. Découvrez [nos derniers projets ici](#) et quelques-uns de nos moments marquants [ici](#). L'application Google Arts & Culture est disponible sur le [web](#), sur [iOS](#) et sur [Android](#).

Le Lab de Google Arts & Culture est situé à Paris. C'est un lieu où les communautés technologiques et créatives se réunissent pour partager des idées et découvrir de nouvelles façons de vivre l'art et la culture. Le Lab n'est pas ouvert au public mais invite les partenaires culturels du monde entier, les communautés créatives, les jeunes artistes numériques (en résidence) et les experts en éducation à s'y rencontrer pour débattre, créer, prototyper de nouvelles solutions notamment grâce à l'intelligence artificielle.

## Google Arts & Culture en chiffres :

- Plus de **3 000 institutions culturelles dans plus de 80 pays**.
- Plus de **7 millions** de photos, de vidéos, de manuscrits et d'autres documents sur l'art, la culture et l'histoire.
- Plus de 400 000 œuvres d'art.
- Plus de [20 000 expositions numériques](#), disponibles sur la plateforme Google Arts & Culture.

# partenaire



## Fondation Desperados pour l'Art Urbain

La Fondation Desperados pour l'Art Urbain a été créée en 2018. C'est la première fondation d'entreprise de Heineken en France. Elle représente l'accomplissement de près de 20 ans d'engagement de la marque Desperados en faveur de l'art urbain et de ses artistes, qui s'est notamment matérialisé par la collaboration historique et privilégiée avec le collectif *9eme Concept*. Collectif qu'on retrouve aujourd'hui à la direction artistique de l'institution.

La Fondation Desperados articule ses actions autour de 2 missions principales : la promotion de l'art urbain sous toutes ses formes en le rendant accessible au plus grand nombre, et le soutien à la création artistique par l'accompagnement d'artistes émergents comme plus établis. Pour cela, elle met en place diverses actions : expositions temporaires, interventions dans l'espace urbain, soutien aux acteurs du milieu, collaborations et acquisitions d'œuvres pour enrichir sa collection. La Fondation Desperados cherche ainsi à se faire le reflet de la diversité et de la pluridisciplinarité du milieu. Nomade, elle varie les lieux et les formats.

La Fondation Desperados apporte son soutien à l'exposition *Loading* en mettant notamment en avant le travail de deux artistes : Cristobal Diaz et Jérôme G. Demuth. Les artistes présentent des œuvres originales, spécialement pensées et conçues pour l'exposition. Le film *Loading GraffitiBox* de Cristobal Diaz est une plongée singulière au cœur du geste graffiti. Jérôme G. Demuth propose quant à lui une œuvre interactive et collaborative qui propose aux visiteurs d'expérimenter l'écriture de leur « blaze » sur des reproductions de mobilier urbain.

<https://fondationdesperados.com> | @fondationdesperados

# partenaires médias

**arte**

<https://www.arte.tv>

RADIO  
**nova**

<https://www.nova.fr>

Les  
**Inrockuptibles**

<https://www.lesinrocks.com>

 / **Konbini**<sup>®</sup>

<https://www.konbini.com>

**france**•**tv**

<https://www.france.tv>

