

The Porous Boundaries Between the Real and the Virtual in Digital Space

Dr. Sarra LAADOUZ¹

Higher Institute of Fine Arts in Nabeul,
University of Carthage, Tunisia

Science Step Journal / SSJ

2024/Volume 2 - Issue 6

doi: <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.27569430>

To cite this article: Laadouz, S. (2024). The Porous Boundaries Between the Real and the Virtual in Digital Space. Science Step Journal II (6), 40-54. ISSN: 3009-500X.

Abstract

Street art has profoundly transformed artistic expression in public spaces, redefining how it is perceived and experienced. Indeed, it is now exploring new digital dimensions where the boundaries between the real and the virtual are blurring, paving the way for unprecedented creativity. In this context, this research examines how digital technologies are reshaping urban art in an increasingly connected world. The core issue lies in the reinterpretation of street art's identity in an environment where the distinction between physical and virtual becomes unclear, challenging notions of authenticity and the role of the artwork in this new setting. Moreover, this topic is of crucial importance, as this transformation raises major questions regarding the value of art, public participation, and its cultural and social implications. To address these challenges, the methodology employed combines a qualitative analysis of artworks with a study of social media interactions to capture emerging perceptions and practices. Additionally, the study highlights the challenges and opportunities that digital technologies offer to street art and contemporary artists while encouraging a deeper reflection on the future of art at the intersection of the physical and digital worlds.

Keywords

Street art, public space, digital, real, virtual.

¹ Sarra Laadouz, Doctorate in Arts, Design, and Artistic Mediation, university researcher and lecturer at the Higher Institute of Fine Arts in Nabeul, University of Carthage, Tunisia. Email: sarraladouz87@gmail.com

Les Frontières Poreuses entre le Réel et Le Virtuel dans l'Espace Numérique

Dr. Sarra LAADOUZ²

Institut Supérieur des Beaux-Arts de Nabeul,
Université de Carthage, Tunisie

Resumé

Le Street art a profondément transformé l'expression artistique dans l'espace public, redéfinissant la façon dont il est perçu et vécu. En effet, il explore désormais de nouvelles dimensions numériques où les frontières entre le réel et le virtuel s'estompent, ouvrant ainsi la voie à une créativité sans précédent. Dans ce contexte, cette recherche examine comment les technologies numériques modifient l'art urbain dans un monde de plus en plus connecté. Le cœur du problème réside dans la réinterprétation de l'identité du Street art dans un environnement où la distinction entre physique et virtuel devient floue, remettant en cause les notions d'authenticité et la place de l'œuvre dans ce nouveau cadre. Par ailleurs, ce sujet est d'une importance cruciale, car cette transformation soulève des questions majeures concernant la valorisation de l'art, la participation du public, ainsi que ses répercussions culturelles et sociales. Pour répondre à ces enjeux, la méthode employée combine une analyse qualitative des œuvres et une étude des interactions sur les réseaux sociaux afin de saisir les perceptions et pratiques émergentes. De plus, l'étude met en lumière les défis et les opportunités que les technologies numériques offrent au Street art et aux artistes contemporains, tout en incitant à une réflexion approfondie sur l'avenir de l'art à l'intersection du physique et du numérique.

Mots clés

Street art, espace public, numérique, réel, virtuel.

² Sarra Laadouz, docteure en Arts, Design et Médiations Artistiques, chercheuse universitaire et enseignante à l'institut Supérieur des Beaux-Arts de Nabeul, Université de Carthage, Tunisie, sarraladouz87@gmail.com

Introduction

Le Street art n'a jamais cessé de se réinventer. Les frontières entre Street art et numérique s'estompent, ce qui remet en question le fond d'une pratique née et grandie dans la rue. Tout le monde peut en profiter avant qu'il ne devienne un bien de consommation vendu au plus offrant. Une fois téléchargé, il est libre de voyager et d'être vu par de nombreuses personnes grâce au web. En un clic, l'internaute peut avoir accès à des milliers d'œuvres de Street art et à leurs auteurs. En effet, le projet Google Art Project STREET ART permet de créer un pont entre l'espace réel et le virtuel à travers une promenade virtuelle pour découvrir les œuvres urbaines. Les liens sont alors très étroits entre le Street art et le numérique, et l'utilisation des réseaux sociaux par les amateurs et les Street artistes permet de faire connaître et de promouvoir cette forme d'expression urbaine. Plusieurs créateurs ont grandi avec ces deux cultures, ce qui les pousse à réfléchir à des moyens de concilier ces deux univers et à adapter le Street art au web. Ces créateurs considèrent le numérique comme une extension naturelle des pratiques urbaines. Ils intègrent donc le code à leurs créations pour poursuivre leur jeu d'invasion, à l'image de l'artiste mosaïste français Invader³. D'autres artistes utilisent le QR code⁴, inspiré de la production industrielle, comme un moyen ludique, tel que Sweza⁵, ou comme un moyen d'informer. C'est notamment le cas d'Olga Kisseleva⁶ ou de Banksy⁷, qui a intégré un QR code en bas de l'un de ses pochoirs. Ainsi, plusieurs outils apparaissent et permettent aux Street artistes de développer leur pratique. Ces artistes délaissent les bombes traditionnelles et les pochoirs pour proposer une nouvelle expérience du Street art en utilisant de nouveaux matériaux. Certains d'entre eux ont révolutionné la manière de faire du Street art. Dans ce contexte, si le numérique est en passe de remplacer le Street art sur les murs de nos villes, les œuvres de Street art finiront-elles par disparaître au profit des créations virtuelles? Aujourd'hui, Internet offre une nouvelle manière de communiquer sur les œuvres des artistes urbains. Ceux-ci peuvent photographier leurs créations, les répertorier et les cartographier, que ce soit sur un site personnel, une page Facebook ou Instagram, ou encore sur des plateformes spécialisées dans le Street art. En outre, ce circuit numérique permet à l'artiste de présenter et de vendre ses œuvres sans passer par des intermédiaires. Cela soulève plusieurs

³Invader s'est fait connaître grâce à ses mosaïques représentant des personnages de jeux vidéo, en particulier ceux tirés du célèbre jeu "Space Invaders". Né en 1969, il a débuté ses créations dans les années 1990, en choisissant un pseudonyme inspiré des fameux envahisseurs pixelisés. Son œuvre se caractérise par l'utilisation de carreaux de céramique pour composer des mosaïques qu'il installe dans des lieux publics.

⁴Type de code-barres bidimensionnelle déchiffrable à travers les téléphones mobiles.

⁵Sweza est un Street artist contemporain connu pour son travail unique qui combine l'art du graffiti et des éléments de réalité augmentée. Basé à Paris, il est particulièrement reconnu pour ses créations qui mélangent l'art numérique et le street art, utilisant souvent des QR codes dans ses œuvres.

⁶Olga Kisseleva née à Leningrad en 1965, elle est considérée comme l'une des pionnières de l'art numérique et travaille aujourd'hui entre Paris et St Pétersbourg.

⁷Banksy est un artiste de rue britannique anonyme, connu pour ses œuvres de Street art qui mêlent souvent un style graphique distinctif et des messages politiques ou sociaux. Son art est souvent considéré comme subversif, critique envers les structures de pouvoir, et s'inscrit dans une longue tradition d'artistes engagés socialement et politiquement.

questions: comment l'expansion du Street art vers de nouvelles frontières, de l'espace public à l'univers numérique, redéfinit-elle notre perception de l'art urbain? Quels défis cela pose-t-il aux artistes, aux institutions culturelles et à la société dans son ensemble?

Pour répondre à ces questions, le plan de cette recherche se structure en trois parties. La première partie, intitulée « L'évolution du Street art et son impact culturel », explore l'histoire du Street art, de ses modestes débuts en tant qu'expression artistique underground à sa reconnaissance en tant que phénomène culturel mondial. Nous y aborderons l'engouement croissant pour le Street art et ses effets sur la perception et l'interaction du public avec cette forme d'expression artistique. La deuxième partie, « Le QR code: un pont entre l'invisible et le visible », se penche sur l'utilisation du QR code dans le cadre du Street art, soulignant son rôle pour rendre accessible du contenu caché et enrichir l'expérience artistique. Enfin, la troisième partie, « Le Street art: un moyen de communication qui traverse le temps », examine comment cette forme d'art s'inscrit dans la durée en tant qu'outil de communication puissant et intemporel, montrant que les créations continuent de résonner au sein de la culture populaire et d'inspirer de nouvelles générations d'artistes et d'amateurs. Pour mener à bien cette exploration, la méthodologie de cette recherche repose sur une approche qualitative, qui se décline en plusieurs étapes complémentaires. Elle comprend une analyse des œuvres de Street art intégrant des éléments numériques, permettant de saisir l'évolution des pratiques artistiques dans ce domaine. Nous utiliserons également une analyse documentaire des livres et études précédentes sur le sujet. Cette démarche nous permettra de recueillir des perspectives variées et d'identifier les tendances actuelles dans le Street art numérique, tout en mettant en lumière les implications culturelles et sociétales de cette évolution.

1. L'évolution du Street art et son impact culturel

Depuis ses modestes débuts en tant qu'expression artistique underground, le Street art a parcouru un long chemin pour devenir un phénomène mondial à part entière. Autrefois cantonné aux murs des quartiers urbains, il a évolué et s'est étendu au-delà de ses limites traditionnelles pour embrasser de nouvelles frontières. L'une de ces frontières émergentes est l'univers numérique, où les artistes transforment leurs œuvres en une forme d'expression virtuelle. Dans cette ère numérique en constante évolution, le Street art trouve de nouvelles opportunités pour s'exprimer et toucher un public mondial. En effet, les amateurs donnent à ces œuvres d'art une plus grande visibilité, au même titre que les portraits d'artistes notoires tels que Jean-Michel

Basquiat⁸ ou Keith Haring⁹. Selon le professeur de sociologie Patrice Flichy: « [...] *le fan [est] un représentant du public dominé, asservi à la culture de masse et, plus particulièrement, aux produits à grand succès* »¹⁰ Ces amateurs affichent un engouement pour la culture de la rue qui n'a plus rien d'éphémère. Si l'admiration pour l'artiste n'était pas grande, ses œuvres n'acquerraient pas de valeur pour l'individu. Elles perdraient leur valeur, que ce soit dans les ventes aux enchères ou dans les expositions. Sur ce point, Flichy pense que l'activité du fan permet de créer une consommation très intéressante: « *Au-delà de l'amateur de culture populaire, il est aussi celui qui s'approprie différemment des œuvres, qui en fait une réception créatrice* »¹¹, et la fusion entre Street art et la mode n'est qu'un moyen de stimuler ce consumérisme.

En effet, l'intégration des œuvres de Street art sur les vêtements popularise l'œuvre, tandis que les fans, en partageant abondamment, contribuent non seulement à sa diffusion, mais aussi à la création de nouveaux publics. À ce sujet Guy Debord déclare: « *La vie des sociétés dans lesquelles règnent les conditions modernes de production s'annonce comme une immense accumulation de spectacles. (...) Le spectacle n'est pas un ensemble d'images, mais un rapport social entre des personnes, médiatisé par des images* »¹² Donc, ici le spectateur participe à créer une image marquante pour le Street art, ce qui fait le nombre des Street artistes demandés par des designers, des grands noms de la mode et des marques. Un tel phénomène visuel s'explique par le besoin de partager les styles vestimentaires pour entretenir une relation collective avec une communauté et aussi, dans l'idée de s'identifier à un artiste pour mieux s'individualiser. Selon Yigal Azrouel: « *La mode en est à son point le plus excitant de l'histoire, parce qu'elle est sans limites et infinie. C'est à la fois très individuel et pluriel.* »¹³ Dans ce sens, on trouve Jean Michel Basquiat et eLSeed et d'autres qui sont célèbres culturellement grâce à plusieurs amateurs qui portent des t-shirts contenant le portrait de l'artiste ou son œuvre et qui font circuler leurs œuvres sur divers supports médiatiques comme le web. À ce point, l'intérêt qui est accordé à Basquiat ne se vérifie pas seulement dans les galeries d'art ou les salles de vente; il apparaît aussi largement sur de nombreux produits dérivés et dans les publicités, dans les revues scientifiques autant que populaires. Cet intérêt envers les

⁸ Né à Brooklyn, Basquiat a commencé sa carrière artistique dans le Street art à la fin des années 1970, sous le pseudonyme SAMO, en peignant des graffitis et des messages cryptiques dans les rues de New York. Il est rapidement passé des murs urbains aux galeries, devenant une figure emblématique de la scène artistique new-yorkaise des années 1980. Il est décédé d'une overdose à 27 ans — son œuvre a eu un impact majeur et continue d'influencer les générations d'artistes contemporains. Ses œuvres sont aujourd'hui extrêmement prisées et atteignent des sommes record dans les ventes aux enchères.

⁹ Keith Haring (1958-1990) était un artiste et activiste américain, reconnu pour ses œuvres inspirées du Street art et ses créations iconiques aux lignes fluides et aux motifs répétitifs. Malgré sa carrière relativement courte, Haring a laissé une empreinte durable dans le monde de l'art contemporain, et son travail continue de transmettre des messages forts tout en étant esthétiquement accessible. Ses œuvres se trouvent aujourd'hui dans les plus grands musées et restent une source d'inspiration pour des artistes et militants du monde entier.

¹⁰ Flichy Patrice, *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010, p 31.

¹¹ Flichy Patrice, *Le sacre de l'amateur. Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, p 35.

¹² Guy Debord, *La société du spectacle*, Paris, Buchet-Chastel, 1997.1997, p39.

¹³ Laura Eceiza Nebreda, *Fashion design l'atlas des stylistes de mode*, Maomao, Paris, 2008, p 596.

Street artistes ne s'arrête pas sur leurs œuvres d'art, mais s'étend vers leur vie personnelle. Parfois, les gens tendent à l'empathie pour l'artiste et son vécu. Dans ce contexte, après la mort de Basquiat, une couronne a été dessinée sur la porte de l'appartement où il vivait. Cette couronne est un signe d'admiration pour l'artiste. D'une part, elle est comme un symbole efficace d'attraction du public, notamment les Afro-Américains, et d'autre part, elle est un outil de revendication sociale. D'ailleurs, Basquiat incarne une figure héroïque pour la société à cause des conventions qu'il transcende. Aujourd'hui, la surface du bâtiment couverte de graffitis des fans de Basquiat et l'appartement devient un lieu préféré pour les amateurs et les touristes qui prennent des photos devant lui. Ils s'expriment par le graffiti pour ancrer l'histoire et la présence de Basquiat dans sa région.



Figure 1 : La porte de la maison de Jean Michel Basquiat, Grand Jeans Street dans l'East village, le centre-ville, New York. 2018. URL : <https://www.alamyimages.fr/photo-image-la-porte-de-la-maison-ou-jean-michel-basquiat-vivaient-sur-grand-jones-street-dans-l-east-village-le-centre-ville-la-ville-de-new-york-175527025.html>

Certains Street artistes se joignent au monde de la notoriété, grâce à leur présence dans l'espace public, leur omniprésence dans les entreprises de mode et par la suite dans les médias. Tout à fait, les œuvres de Basquiat font de lui un artiste très sollicité par les maisons de mode. Celles-ci payent aujourd'hui des sommes étonnantes pour acquérir ses créations. Bien que l'artiste soit mort, ses tableaux circulent sur les mannequins à l'intérieur des salles de défilé. Ils échappent à ces cadres sous forme de reproductions et se retrouvent ainsi partout : dans l'industrie culturelle et sur Internet et sur les sites web, ce qui explique leur capital de visibilité comme rapporté par Heinrich, « (...) les objets se renforcent et se multiplient avec leur consommation parce que, d'une part, la valeur du bien (une célébrité) augmente du simple fait que davantage de gens lui accordent de la valeur, et que, d'autre part, le consommateur lui-même intensifie sa consommation (ses pratique

d'admiration) »¹⁴ Les produits de consommation se déploient vers le public qui, à son tour, utilise des outils de médiation qui rend ces produits accessibles. C'est un facteur parmi d'autres qui permet d'augmenter la valeur des œuvres et leur auteur. À l'instar de la notoriété croissante des artistes anonymes comme Banksy, le QR Code devient également un outil qui transcende la simple œuvre physique. Il agit comme un pont entre l'invisible et le visible, reliant l'œuvre à un univers numérique où informations, histoires et valeurs cachées se révèlent, enrichissant ainsi la perception et l'interprétation de l'art.

2. Le QR Code: un pont entre l'invisible et le visible

Le QR code s'installe de manière concrète dans la création d'œuvres urbaines. Justement, le Street artiste berlinois Sweza utilise le QR code comme un nouvel outil de création qui permet de créer un lien entre l'actuel et le virtuel, entre ce qu'on peut voir à cet instant devant l'œuvre et ce que l'on aurait pu voir. C'est pourquoi Sweza voit que le QR a toujours une mission de révéler l'invisible ou ce qui est habituellement caché. Dans ce contexte, Christophe Génin dit autour de ce sujet : « *Cette tension entre l'ici et l'ailleurs, entre le présentiel et le potentiel, est résolue par les œuvres du street art faites de QR codes (Quick Response Codes), les artistes la réévaluant artistiquement quand elle fit son apparition sur des affiches publicitaires* »¹⁵ Ces codes proviennent de l'industrie ; ils sont une sorte de tags pour les produits, mais Sweza les utilise dans ses œuvres urbaines comme dans l'œuvre suivante :



Figure 2 : Sweza, Radiocassette de style ghetto-blaaster apposée sur les murs de la capitale allemande. URL : <https://www.streetartfest.org/artiste/sweza-allemande/>

¹⁴Heinich Nathalie, *De la visibilité: excellence et singularité en régime médiatique*, Gallimard, Paris, 2012, p 301.

¹⁵Christophe Genin, *Le street art au tournant. Reconnaissance d'un genre*, Paris, Les Impressions Nouvelles, 2016, p.249

L'artiste installe plusieurs radiocassettes à Berlin qui permettent un accès à une playlist musicale pour créer une interactivité entre le spectateur et l'artiste. Pour ce faire, Sweza crée le QRadio en intégrant le QR code sur le radiocassette en noir et blanc de style ghetto-blaster des années 1970. Dans ce cadre, Sweza déclare dans une interview réalisée à Arte en 2012: «*J'ai découvert ces codes QR il y a environ 4 ans. Ils m'ont tellement fasciné. Je me suis demandé à quoi ils servent et je me suis informé sur le fonctionnement de cette technologie. Puis j'ai cherché à les exploiter artistiquement, pas sur un plan illustratif, mais conceptuel. En définitive, c'est un processus intellectuel.*»¹⁶ Même si le fameux code a disparu, Sweza remplace l'ancien par un nouveau, ce qui permet à l'œuvre de voyager à travers le temps, même si elle n'existe pas physiquement. Ici, le QR code remplace les œuvres de la rue que les spectateurs voient habituellement, et à travers ce code, l'artiste permet de montrer ce qui n'apparaît jamais dans l'espace réel. Selon l'artiste multimédia Fred Forest: «*Notre plus grave erreur serait de penser qu'il n'existe qu'une seule réalité. En rendant visible l'invisible, les artistes de toutes les époques nous ont déjà montré que derrière le monde de l'apparence, il existe une multitude de mondes virtuels... des mondes auxquels la force de leur intuition et de leur talent a donné corps, a donné existence, vers lesquels elle a ouvert une fenêtre supplémentaire sur la façon de voir la réalité.*»¹⁷ Ainsi, cette perspective élargie nous invite à repenser notre compréhension du réel et à embrasser la richesse des expériences artistiques qui vont au-delà de ce que nous percevons immédiatement. C'est dans cette optique que le code, photographié par les smartphones des spectateurs curieux attirés par un dessin de radiocassette, permet aux passagers d'écouter de la musique. C'est un bon moyen de faire une pause musicale pendant une promenade et de découvrir les œuvres des artistes.

Tout le monde peut scanner le code et accéder à une playlist cachée sur la plateforme YouTube. Une fois le code flashé par un téléphone portable équipé d'un lecteur de code QR, l'utilisateur peut voyager dans le passé. Il suffit d'un minimum de curiosité pour creuser l'œuvre et découvrir le réel intérêt. En cela, les œuvres de Sweza composées uniquement d'un QR code, mais ce dernier peut renvoyer vers une œuvre disparue qu'il a immortalisé en photographie et n'a plus qu'une trace virtuelle. Par exemple, Sweza appose un QR code sur une porte de la rue et si un homme curieux scanne ce code, il renvoie vers la photographie de ce qui se trouve derrière la porte. Alors le QR code remplace les œuvres de la rue que les spectateurs voient habituellement et à travers ce code, l'artiste permet de montrer ce qui n'apparaît jamais dans l'espace réel. Outre cet aspect ludique, le QR code a un usage informatif. C'est ce que l'artiste russe Olga Kisseleva réalise à travers ses œuvres engagées qui proposent une réflexion sur l'homme, sur la notion de temps et l'écologie. Ces travaux résonnent l'ouverture de la Russie communiste au monde occidental vu qu'elle a grandi avec la première génération de la Perestroïka qui a vu cette ouverture. Olga Kisseleva utilise aussi ce fameux QR code pour diriger les spectateurs à sa direction, qui renverra à un texte, à une image

¹⁶ARTE Creative, Sweza - The Art Geeks, Youtube, 7 août 2015 [En ligne], durée : 05 : 14, URL : <https://www.youtube.com/watch?v=sq2tAslEFt8>, consulté le 13/10/2024.

¹⁷Fred Forest, *Pour un art actuel L'art à l'heure d'Internet*. Paris: L'harmattan, 1998, p 89.

ou encore à un site web. Elle choisit et contrôle alors ce que le regardeur doit voir dans ce nouvel espace numérique.



Figure 3 : Olga Kisseleva, *Urban DataScape*, les Berges de Seine, Paris, 2017.

URL: <https://www.artshebdomedias.com/article/270515-olga-kisseleva-paris-le-mystere-de-urban-datascape/>

Le QR code en bois attire l'œil des passants des quais de Seine, pourtant il n'est pas utilisé à des fins esthétiques, ce qui est clair dans la succession de noir et de blanc. Olga Kisseleva présente ce code d'une manière différente de celui habitué à voir et retrouver partout dans notre quotidien. Il s'agit d'une œuvre urbaine interactive qui vise à la sensibilisation des Parisiens aux questions du réchauffement climatique. D'ailleurs, cette œuvre DataScape est réalisée en parallèle de la 21e conférence pour le climat en France dans l'objectif de connecter les regardeurs à leur environnement et révéler des données liées aux enjeux climatiques. En cherchant à éprouver le monde réel et le virtuel, Olga Kisseleva amène le promeneur vers un voyage qui commence par scanner le QR code qui le renvoie à des pages Internet contenant plusieurs messages et significations. Elle est toujours intéressée par cette relation entre le réel et le virtuel et l'influence que l'on peut avoir sur l'autre. Par ce code, Olga permet au spectateur de voir une autre chose différente de ce qui est en face de lui en suscitant sa curiosité pour comprendre le sens implicite. On peut dire donc que le QR code est une porte vers ce que l'artiste souhaite montrer. C'est un médium pour interroger les problèmes et il amène à réfléchir autour de l'environnement.

En outre, Banksy utilise aussi le QR code en bas à gauche de son pochoir la Causette pour appuyer son message. L'œuvre est accompagnée d'une vidéo. Elle montre la Causette dans « Les Misérables » de Victor Hugo. Si le QR code est scanné, il renvoie le regardeur vers une vidéo en

ligne que les passants peuvent visionner sur leurs smartphones. Cette vidéo dénonce les violences des forces de l'ordre français dont sont victimes les migrants en France.¹⁸ De cette manière, l'artiste renforce et appuie son œuvre la *Cossette* qui est apparue en face de l'ambassade de France. Dans cette œuvre, on trouve une fillette en pleurs, entourée de gaz lacrymogène utilisé par les forces de l'ordre français début janvier pour évacuer les migrants de "la jungle" de Calais. Au-dessous de cette fillette, un dessin de bombe lacrymo d'où s'échappe un nuage de gaz qui l'enveloppe, et derrière elle, un drapeau tricolore déchiré. L'objectif de l'œuvre est la critique de la politique française et la gestion des migrants, et à travers le QR code, Banksy rend son message plus explicite et plus réel. Ce code, à son tour, est considéré comme une œuvre d'art indépendante, même s'il est dans une simple forme et avec le noir et le blanc. Mais finalement, il est comme une peinture qui délivre un message qui permet de dévoiler le propos de l'artiste.

3. Le Street art : un moyen de communication qui traverse le temps

Étant donné que le Street art est par nature éphémère, de nombreux artistes utilisent la photographie et Internet pour promouvoir leurs œuvres, créant ainsi un catalogue numérique de leur art *in situ*. Le projet « Google Street Art Project » permet justement aux internautes de se promener virtuellement dans les rues et de découvrir une multitude d'œuvres réalisées par des artistes urbains, en un seul clic, sans avoir à quitter leur domicile. Ainsi, l'artiste n'est plus contraint de passer par les galeries traditionnelles, car Internet offre une visibilité immédiate et permet de partager l'art de rue sans intermédiaire. De plus, la cartographie interactive établit un pont entre l'espace réel et le virtuel, offrant une promenade virtuelle immersive à la découverte des œuvres. De ce fait, « *L'espace du voyageur serait ainsi l'archétype du non-lieu.* »¹⁹ L'internaute choisit la ville qu'il souhaite explorer pour découvrir de nouveaux quartiers, accompagnés d'une voix qui fournit des informations sur l'artiste et son œuvre. À ce sujet, l'artiste Sandrine Boulet déclare: « *Aujourd'hui, nous sommes dans un monde poreux, et je questionne cet espace incertain où s'arrête le réel et où commence le virtuel.* »²⁰ La cartographie propose des vidéos et des expositions en ligne mettant en avant des artistes qui décorent les murs urbains, chacun partageant sa démarche artistique. Chaque artiste raconte son parcours, depuis sa première sortie pour peindre jusqu'à l'achèvement de son œuvre, offrant ainsi une immersion dans son quotidien créatif. Grâce aux avancées technologiques, il suffit de sélectionner une région pour explorer les graffitis, accompagnés des noms des artistes et de leurs créations. Un simple clic sur une région ou une ville permet de voyager virtuellement et de découvrir le Street art, transformant cet espace numérique en une plateforme interactive qui plonge l'utilisateur au cœur de la création artistique à travers le monde. Par ailleurs, les Street artistes pensent au numérique comme une extension des pratiques

¹⁸Document audiovisuel: Banksy, *Calais Jungle police assaults*, Youtube, 7 Janvier 2016 [En Ligne], durée 07: 09. URL: https://www.youtube.com/watch?v=OQCP_inka-Q&t=76s, consulté le 10/10/2024. Le vidéo montre les policières françaises repoussent dans l'obscurité les migrants à l'aide de gaz lacrymogènes et de canons à eau.

¹⁹Mark Augé, *Non-lieu, introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Seuil, 1992, p 110.

²⁰Sophie Pojas. *Street art Poésie urbaine*. Paris, Tana. 2015, p 187.

urbaines. Ils intègrent ainsi le code à leurs créations pour prolonger leur jeu d'invasion, tout comme l'artiste mosaïste Invader avec ses petites mosaïques inspirées du jeu vidéo japonais Space Invaders, comme le montre l'œuvre suivante :

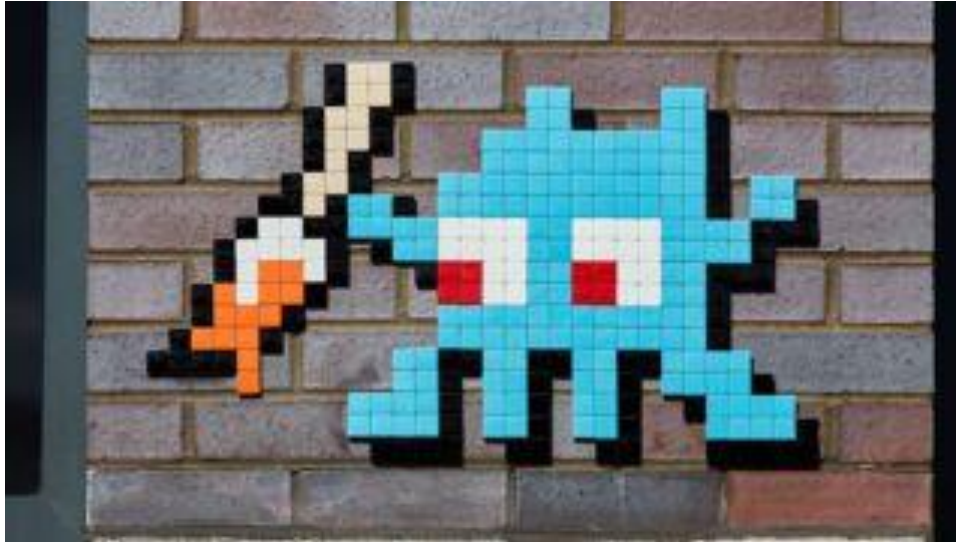


Figure 4 : Invader, Space Invaders, carreaux de mosaïque, Paris, 2017

URL : <https://www.programme-tv.net/news/people/123022-space-invaders-deux-malfrats-volent-les-oeuvres-d-art-au-grand-jour-a-paris-photo/>

Pour les Street artistes, le web devient un nouvel espace d'exposition comme la rue ou la galerie. Ils peuvent créer des sites web pour exposer et expliquer leurs travaux en participant à l'expansion du Street art et à sa popularisation. Dans ce contexte, Vincent Thobel déclare: « À l'ère du numérique, l'objet devient sujet. En se dotant de la capacité de voir, d'entendre, d'analyser et d'interagir. Il devient une altérité. L'œuvre n'est plus un objet fermé et linéaire, c'est un processus ouvert et participatif. Un récit qui se co-construit en flux avec le spectateur, devenu un élément constitutif de la narration. De fait, l'artiste ne crée plus l'œuvre final, mais le processus qui crée l'œuvre, un peu comme le ferait un démiurge créateur de mondes »²¹ De ce fait, le Street art entre dans la thématique de l'intermédialité qui est définie par Éric Méchoulan comme suit: « L'intermédialité est un effet de médiations. C'est en ce sens que l'intermédialité n'est pas simplement une affaire de médias et de médiations, mais aussi des productions d'immédiateté, des effets sensibles impliqués dans la construction même de chaque présent. »²² Donc le Street art se développe sur le

²¹Vincent Thobel, *Comment la réalité augmentée bouscule notre relation aux œuvres ?*, L'ADN, 31/08/2020 [En Ligne], URL : <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/comment-realite-augmentee-bouscule-relation-oeuvres/#:~:text=La%20r%C3%A9alit%C3%A9%20augment%C3%A9e%20traverse%20donc,de%20temps%20fa%20%C3%A0%20elles>, dernière consultation le 10/10/2024.

²²Éric Méchoulan: « *Intermédialités: le temps des illusions perdues* », Un article de la revue *Intermédialités*, n° 1, « Naître », Université de Montréal, 2018, p. 16. URL: <chrome-extension://oemmndcbldboiebfnladdacbfmadadm/https://www.erudit.org/fr/revues/im/2003-n1-im1814473/1005442ar.pdf>, consulté le 15/10/2024.

web et passe d'un internaute à un autre, ce qui fait de lui une pratique éphémère et un art durable. Il ne s'arrête plus sur les murs des villes, mais il accède au web et aux objets quotidiens qui sont à leur tour partagés sur ce web. À ce sujet, Raymonde Moulin déclare: « *Que la reconnaissance de l'artiste passe par la médiation du marché et de l'argent représente la forme la plus évidente de l'aliénation de l'artiste dans les sociétés occidentales.* »²³ En fait, les œuvres sortent de ces cadres sous forme de reproduction pour se retrouver un peu partout dans les rues, mais aussi dans l'industrie culturelle, sur Internet et sur les sites urbains. Ces œuvres se vendent dans les maisons de vente aux enchères, à des institutions publiques et même sont reproduites sur les objets puis circulent sur les réseaux sociaux. Dans ce cadre, les chercheurs Laurent Diouf, Anne Vincent, Anne-Cécile Worms, publient dans Les dossiers du Centre de recherche et information socio-politiques l'analyse suivante : « *Les technologies numériques et les médias interactifs contribuent en effet à remettre en question les notions traditionnelles d'œuvre d'art, de public et d'artiste (...) Le processus de création lui-même est souvent le fruit de collaborations complexes entre un artiste et une équipe de programmeurs, d'ingénieurs, de scientifiques et de designers graphiques. Un certain nombre d'artistes numériques ont eux-mêmes suivi une formation en ingénierie.* »²⁴ Dans cette optique, l'artiste exploite la technologie pour élargir l'accès à ses œuvres et toucher un public plus vaste. Par ailleurs, il collabore avec les maisons de mode en les aidant à promouvoir leurs produits. À cet égard, l'application mobile Louis Vuitton Pass permet de plonger au cœur de la maison de mode par l'acte de scanner une image comportant le logo LV Pass.



Figure 5 : Takashi Murakami, QR code de Louis Vuitton personnalisé, 2009.
URL : <https://www.pinterest.com/pin/161496336623654609/>

²³ Raymonde Moulin, *Vivre sans vendre*, in *De la valeur de l'art*, Paris, Flammarion, 1995, p.22.

²⁴Vincent Thobel, *Comment la réalité augmentée bouscule notre relation aux œuvres?* cité op

Il s'agit d'une entrée vers ce que la maison de mode souhaite montrer à l'utilisateur. Une fois l'image scannée, elle renvoie vers des informations sur les produits et permet ensuite de passer à l'achat ou à des nouvelles campagnes de publicité. Cette fois, le QR code est présenté d'une manière plus esthétique et artistique en contenant beaucoup d'informations par rapport aux codes barres classiques. Il est personnalisé par l'artiste japonais Takashi Murakami, qui développe un design particulier pour ce code. En effet, ce fameux QR est coloré et animé par des images qui font un rappel au monogramme Louis Vuitton. Grâce à lui, le spectateur se dirige vers des sites Internet, télécharge des goodies et achète des produits en ligne. C'est pourquoi, les QR codes des marques Disney et Marc Jacobs sont aussi personnalisés par des graphistes et deviennent accessibles à tout le monde puisqu'ils sont téléchargés sur les smartphones grâce à l'application Google Play. De ce fait, le QR code devient un élément à part entière des marques qui font le maximum pour attirer le consommateur par un mélange d'innovation et de design qui l'amène au monde de la mode.

Puisque le Street art est un art éphémère, la photographie est un moyen de garder une trace et aussi, par extension, de vérifier qui est l'auteur de cette œuvre, car parfois les artistes ne signent pas leurs œuvres en choisissant de rester dans l'anonymat. Par conséquent, l'archivage des œuvres de la rue permet de garder une trace d'un art éphémère. Dans ce cadre, Jérôme Catz déclare: *« Aujourd'hui, les livres sur le mouvement se sont multipliés avec des ouvrages portant sur divers techniques ou artistes, ou sur des villes emblématiques pour le mouvement. Le caractère éphémère des réalisations aura donc motivé le besoin d'inventaire de « chefs d'œuvres » disparus ou encore visibles, au point qu'il est désormais possibles d'en avoir une connaissance quasi exhaustive. »*²⁵ Ce travail de documentation participe à l'immortalité de l'œuvre urbaine. Également, Internet est l'un des moyens qui promeuvent l'accessibilité du Street art. En plus, la majorité des gens possèdent des smartphones capables de prendre des photographies ou des vidéos. Cette accessibilité permet la prise de vues, ainsi que le fait que chacun puisse les exposer au monde sur le web favorise la reconnaissance et la propagation des œuvres. Elles sont prises en photo pour être partagées sur les réseaux sociaux et notamment sur Instagram. Cela à son tour permet d'étendre la pratique et de l'immortaliser dans les quatre coins du monde.

Conclusion

En conclusion, à l'aube de cette nouvelle ère, où les horizons semblent infinis, le numérique offre aux artistes une liberté créative sans précédent, transformant les murs virtuels en toiles infinies pour expérimenter de nouvelles techniques et idées novatrices. En s'affranchissant des contraintes de l'espace public, ils exploitent pleinement les nombreuses possibilités offertes par les outils numériques et les plateformes en ligne. Avec les applications, le graffiti passe au numérique: Sweza rend visible l'invisible en proposant des œuvres à base de QR codes collés sur les murs, tandis qu'Olga Kisseleva cherche à éprouver le monde réel et le virtuel, et Banksy utilise

²⁵Jérôme Catz, *Street art mode d'emploi*, Paris, Flammarion, 2013, p200.

également le code pour renforcer le contenu de son œuvre. Ce code donne accès à des connaissances et des émotions qui se trouvent dans l'espace numérique. De cette manière, l'artiste permet à l'utilisateur de ce code de passer d'un monde réel à un autre virtuel, ou plutôt, il crée un pont entre ces deux mondes en amenant le spectateur à une nouvelle expérience. Les avancées technologiques permettent au Street art numérique de se fondre de manière interactive avec le monde tangible, créant ainsi des expériences artistiques immersives et uniques qui captivent l'attention des passants et les invitent à participer activement à l'œuvre.

Cette dynamique illustre la porosité entre le réel et le virtuel, où ces deux dimensions s'enrichissent mutuellement et redéfinissent notre perception de l'art. Les murs des villes deviennent non seulement des supports d'expression, mais également des points de connexion entre différentes réalités, permettant ainsi aux artistes d'atteindre des audiences variées, tant localement qu'à l'échelle mondiale.

Bibliographie

- Banksy. (2016, Janvier 7). *Calais Jungle police assaults*. Récupéré sur Youtube:
https://www.youtube.com/watch?v=OQCP_inka-Q&t=76s, consulté le 10/10/2024.
- Catz, J. (2013). *Street art mode d'emploi*. Paris: Flammarion.
- Creative, A. (2015, août 7). *Sweza - The Art Geeks*. Consulté le 10 13, 2024, sur Youtube:
<https://www.youtube.com/watch?v=sq2tAslEFt8>
- Debord, G. (1997). *La société du Spectacle*. Paris: Buchet-Chastel.
- Forest, F. (1998). *Pour un art actuel L'art à l'heure d'Internet*. Paris: L'harmattan.
- Genin, C. (2016). *Le Street art au tournant. Reconnaissance d'un genre*. Paris: Les Impressions Nouvelles.
- Mark Augé. (1992). *Non-lieu, introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Seuil.
- Méchoulan, É. (« Naître », Université de Montréal, , 2018). « Intermédialités : le temps des illusions perdues ». *Un article de la revue Intermédialités, n° 1* URL : <chrome-extension://oemmnrcbldboiebfnladdacbfmadadm/https://www.erudit.org/fr/revues/im/20>.
- Nathalie, H. (2012). *De la visibilité: excellence et singularité en régime médiatique*. Paris: Gallimard.
- Nebreda, L. E. (2008). *Fashion design l'atlas des stylistes de mode*. Paris: Maomao.
- Patrice, F. (2010). *Le sacre de l'amateur: sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*. Paris: Seuil.
- Pojas, S. (2015). *Street art Poésie urbaine*. Paris: Tana.
- Raymonde Moulin. (s.d.). *Vivre sans vendre, in De la valeur de l'art*.
- Thobel, V. (2020 , 08 31). *Comment la réalité augmentée bouscule notre relation aux œuvres ?*. Récupéré sur L'ADN, : <https://www.ladn.eu/mondes-creatifs/comment-realite-augmentee-bouscule-relation-oeuvres/#:~:text=La%20r%C3%A9alit%C3%A9%20augment%C3%A9>