



École Nationale Supérieure Louis-Lumière

Mémoire de MASTER 2

***Représenter l'acte créateur artistique en  
photographie et en vidéo au 21<sup>e</sup> siècle.***

***Un cas d'étude : le street art***

Julien Chevallier  
Spécialité Photographie – Promotion 2017

Sous la direction de :

Delphine DESVEAUX, Directrice des projets culturels de la Parisienne de Photographie.

Véronique FIGINI, enseignante-chercheuse à l'ENS Louis-Lumière.

Jury composé de :

Delphine DESVEAUX, Directrice des projets culturels de la Parisienne de Photographie

Véronique FIGINI, Enseignante-chercheuse à l'ENS Louis-Lumière.

Susana GÁLLEGO CUESTA, conservatrice en chef de la collection de photographies et responsable du service des expositions du Petit Palais.

Pascal MARTIN, professeur des Universités à l'ENS Louis-Lumière.

Stéphanie FARGIER-DEMERGES chef du service de la documentation du CNAP.



École Nationale Supérieure Louis-Lumière

Mémoire de MASTER 2

***Représenter l'acte créateur artistique en  
photographie et en vidéo au 21<sup>e</sup> siècle.***

***Un cas d'étude : le street art***

Julien Chevallier  
Spécialité Photographie – Promotion 2017

Sous la direction de :

Delphine DESVEAUX, Directrice des projets culturels de la Parisienne de Photographie.

Véronique FIGINI, enseignante-chercheuse à l'ENS Louis-Lumière.

Jury composé de :

Delphine DESVEAUX, Directrice des projets culturels de la Parisienne de Photographie

Véronique FIGINI, Enseignante-chercheuse à l'ENS Louis-Lumière.

Susana GÁLLEGO CUESTA, conservatrice en chef de la collection de photographies et responsable du service des expositions du Petit Palais.

Pascal MARTIN, professeur des Universités à l'ENS Louis-Lumière.

Stéphanie FARGIER-DEMERGES chef du service de la documentation du CNAP.

*À Jacques.*

# Remerciements

Je souhaite remercier Delphine DESVEAUX et Véronique FIGINI, mes deux directrices, qui m'ont accompagné tout au long de ma recherche, en m'accordant leur précieux temps pour me conseiller, me contredire et me faire avancer efficacement dans ma réflexion.

Je tiens à remercier également les membres du jury, Susana GÁLLEGO CUESTA pour m'avoir guidé au début de mon travail, Pascal MARTIN, professeur à l'ENS Louis-Lumière, pour son écoute auprès de ses étudiants, ainsi que Stéphanie FARGIER-DEMERGES.

Mes pensées vont aux artistes et aux photographes que j'ai rencontrés avant et pendant ce mémoire, grâce à qui ma pratique a évolué et ma volonté de rester en contact avec le monde de l'art s'est affermie.

À tous ceux que j'ai rencontrés à l'école et en dehors pendant ces trois années, amis et professeurs, qui m'ont soutenu et qui se reconnaîtront. Mes colocataires, et faux colocataires, pour qui une page entière de remerciements ne suffirait pas.

Merci à ma famille toute entière, qui a toujours été à mes côtés.

## Résumé et mots-clés

Ce mémoire de recherche porte sur la représentation de l'acte de création par les auteurs photographes et vidéastes, et la manière dont ceux-ci abordent le double acte de création ainsi que la relation avec les artistes filmés ou photographiés. La question de la diffusion sur Internet est abordée notamment à travers les réseaux sociaux et les problématiques liées à la consommation d'images de masse, dont notre société fait preuve aujourd'hui. La recherche se ressert dans une dernière partie sur le mouvement street art, le graffiti principalement, en étudiant les pratiques amateur et professionnelle sur le web, mais aussi avec le livre d'art. Une proposition est faite grâce à la partie pratique, *Le Cloporte*, pour mêler photographie et vidéo en reprenant certains codes classiques, étudiés lors de cette recherche, et en apportant une vision d'auteur.

Mots clés : photographie – vidéo – art – art contemporain – réseau social – internet – web – street art – graffiti – création – catacombes

## Abstract and key words

This dissertation focuses on the representation of the act of creation by photographic and videographic authors, and the way in which they deal with the double act of creation as well as the relation with the filmed or photographed artists . The issue of Internet broadcasting is approached in particular through the social networks and the problems related to the massive consumption of images, which our society is demonstrating. The research is clarified in a final part dealing with the street art movement, mainly graffiti, studying amateur and professional practices on the web but also with the art book. A proposal is made thanks to the practical part, *Le Cloporte*, to mix photography and video by taking some classic codes, studied in this research, and bringing an author's vision.

Key words : photography – video – art – contemporary art – social network – internet – web – street art – graffiti – creation – catacombs

# Table des matières

Remerciements.....	4
Résumé et mots-clés.....	5
Abstract and key words.....	6
Table des matières.....	7
Introduction.....	9
<b><u>1. L’acte de création comme matière première</u></b> .....	<b>12</b>
<b>1.1 Questionner l’acte créateur</b> .....	<b>13</b>
Le processus de création.....	13
Le double acte de création.....	15
<b>1.2 De la commande au travail personnel ?</b> .....	<b>16</b>
La commande de presse : de Doisneau à Marie-Paule Nègre.....	16
Le travail d’auteur comme continuité de la commande.....	20
Leonora Hamill, photographe plasticienne avant tout.....	25
<b>1.3 Vidéo et photographie sont-elles complémentaires ou opposées ?</b> .....	<b>31</b>
Still life et Ron Mueck de Gautier Deblonde.....	31
Gugging de Gautier Deblonde.....	36
Expressions croisées, une production personnelle.....	39
<b><u>2. Les images sur Internet les réseaux sociaux</u></b> .....	<b>43</b>
<b>2.1 Les principaux réseaux : modèles économiques et législation</b> .....	<b>44</b>
Présentation des principaux réseaux sociaux.....	44
Législation et censure.....	46
Respect du droit d’auteur.....	48
<b>2.2 Diffusion et nouveaux enjeux pour les auteurs</b> .....	<b>51</b>
Faire vivre ses réseaux en images.....	51
Diffuser autrement : l’édition et le street art.....	54
<b>2.3 Étude comparée d’une production télévisuelle des années 1990 et de la production actuelle sur les réseaux sociaux</b> .....	<b>57</b>
Étude du corpus télévisuel.....	57
Bernard Bloch : une vision plus personnelle.....	62
Analyse du corpus de vidéos réalisées à La Fileuse, friche artistique de Reims : adapter la demande à la diffusion sur Internet.....	64
<b><u>3. Street Art : Étude d’une pratique artistique contemporaine</u></b> .....	<b>70</b>
<b>3.1 Introduction au street art</b> .....	<b>71</b>
<b>3.2 Internet : une rue virtuelle</b> .....	<b>74</b>
Une galerie gratuite.....	74
Représentation sur Instagram.....	75
<b>3.3 Représentation du Street Art : entre Action Painting et photographie d’œuvres</b> .....	<b>80</b>
La vision de 5 minutes.....	80
Vandals de Nils Müller.....	88
<b>3.4 Le Cloporte : sortir de l’atelier, la question de la déambulation</b> .....	<b>93</b>
Conclusion.....	98

Bibliographie.....	101
Filmographie.....	104
Ressources en ligne.....	106
Index des illustrations.....	108
Présentation de la partie pratique.....	112



# Introduction

« *L'œuvre d'art peut être la source d'une autre œuvre d'art.*<sup>1</sup> »

Des grands ateliers de la Renaissance au film *Le mystère Picasso* de Henri-Georges Clouzot, l'environnement de la création artistique et le personnage public qu'est l'artiste ont longtemps intrigué le chercheur, le photographe ou le passionné d'art. De nombreuses études et des séries photographiques ont été réalisées pour chercher à entrer dans l'intimité du peintre, du sculpteur, du graveur : pour percer le secret du génie créateur. Depuis l'apparition de la photographie, les images d'ateliers se sont multipliées grâce notamment aux commandes de presse et aux amitiés nouées entre photographes et artistes.

Cependant, ces clichés semblent garder une part de mystère. L'artiste guide le photographe, joue un rôle et ne se dévoile pas explicitement comme créateur, s'ouvrant au monde pour enfanter d'une œuvre, extériorisation d'un sentiment personnel. Représenter l'acte de création devient en ce sens un exercice complexe qui véhicule des codes traditionnellement ancrés dans la photographie et la vidéo : le travail d'auteur étant alors de savoir les utiliser d'une façon personnelle, ou de savoir s'en défaire.

Si les photographes et les vidéastes sont des artistes, on appelle plus facilement artiste un peintre, un sculpteur ou encore un comédien. La différenciation entre ces « genres » de créateurs existe depuis l'invention de la photographie au 19<sup>e</sup> siècle, alors que très tôt ses adeptes se sont battus pour la faire reconnaître comme un art à part entière. Si celle-ci, ainsi que la vidéo, sont aujourd'hui présentées dans les musées au même titre que les autres œuvres, photographes et vidéastes restent encore souvent considérés comme des exécutants et non comme des créateurs, alors que leur vision d'auteur sera souvent mise en avant.

Lors d'une étude préliminaire sur Denise Colomb, nous avons remarqué une forte volonté de la part de la photographe de recenser les artistes, parisiens principalement, de son époque. Son frère Pierre Loeb, galeriste renommé, lui a permis d'entrer en contact avec ce monde de l'art, elle qui n'avait jusqu'alors fait que des photographies en dehors de France. Pendant de nombreuses années, Denise Colomb a photographié ces artistes dans leur atelier ou chez eux, réalisant des portraits ou des

<sup>1</sup> SOULAGES François, *Esthétique de la photographie – La perte et le reste*, Paris, Armand Colin 2005 pour la présente édition, p. 59.

scènes d'intimité, d'une manière documentaire, sans les faire poser ou jouer un rôle. Cependant, aucun n'a été pris en train de créer, et c'est ce qui a conduit notre réflexion au-delà du portrait d'artiste, en allant nous intéresser à l'acte de création.

Encore souvent considéré comme sacré, parfois élevé au rang de superstar, l'artiste a un rôle mystérieux dans notre société : nous ne pouvons pas nous passer de l'art, mais nous nous accordons bien souvent sur le fait que l'art n'ait pas d'utilité en soi. Travailler sur l'acte de création, c'est chercher à proposer une autre vision du monde de l'art, des œuvres, des artistes, en partant du principe que tout le monde peut créer puisque l'art est avant tout une expression personnelle.

Les changements technologiques que connaît notre société contemporaine, l'ère numérique et l'entrée d'Internet dans les foyers, bouleversent la diffusion de la culture et modifient profondément notre rapport à l'art. Que ce soit la frontière de plus en plus floue entre photographie et vidéo, ou la quantité importante d'images sur le web, ces changements influent tant sur notre pratique artistique personnelle qu'il est nécessaire de les prendre en compte afin d'approfondir notre recherche.

Le choix de se limiter à l'acte de création au 21<sup>e</sup> siècle vient d'une volonté de travailler sur un sujet récent, sur lequel peu de recherches ont été menées. Ce regard à peine rétrospectif peut sembler ambitieux, mais offrira une base solide en cas de continuation ou de reprise du sujet de recherche. Le début de l'ère numérique et d'Internet participe à l'intérêt porté sur cette période, qui semble bouleverser les codes photographiques et vidéos tels que nous les connaissions, et ce autant d'un point de vue esthétique que professionnel. À l'heure où nous définissons notre culture comme visuelle, tout le monde semble créer des images, autant l'amateur que le photographe de métier. Ne pas dépasser la frontière de ce nouveau siècle permet également de recentrer le corpus important d'images, d'autant plus important que l'arrivée des réseaux sociaux a augmenté de façon exponentielle cette production « d'images », qu'elle soit amateur ou professionnelle.

Cette masse d'images révèle aussi un nombre grandissant d'artistes, dont le recensement seul des photographies et des vidéos est impossible. Nous avons décidé de nous borner aux peintres et aux sculpteurs pour trois raisons : ils sont les plus représentés dans le domaine des arts plastiques ; la documentation, sur leurs pratiques est fournie et très accessible ; enfin, la gestuelle qui, d'un point de vue personnel, est plus intéressante esthétiquement et semble favoriser leur représentation.

Nous en arrivons naturellement à nous demander d'une part comment peuvent cohabiter les regards croisés de deux créateurs pour produire chacun une œuvre unique ; et d'autre part, quels effets peuvent avoir la production et la diffusion sur Internet, sur leur vision d'auteur ?

Pour commencer cette étude, nous questionnerons l'acte de création en le bornant à une vision

moderne de l'art, couvrant plus de trois décennies. Nous analyserons des travaux d'auteurs photographes et vidéastes en insistant sur les différences dans leurs pratiques et leur réflexion. La deuxième partie se concentrera sur la production et la diffusion d'images sur Internet, et plus spécifiquement sur les réseaux sociaux : leur influence, leur utilité. Une analyse comparée entre une production télévisuelle et une production à destination du web viendra clore ce chapitre. Le dernier temps de notre recherche sera dédié au street art, dans son rapport à Internet à travers la photographie et la vidéo, et aboutira à l'étude de la partie pratique, venant proposer une forme nouvelle de représentation mêlant les deux médias.

# **1. L'acte de création comme matière première**

# 1.1 Questionner l'acte créateur

Définir l'acte de création est un élément clé pour commencer ce mémoire de recherche. De cette définition découlera notre analyse et notre compréhension, non seulement du travail des peintres et sculpteurs, mais aussi de la façon dont les auteurs photographes et vidéastes abordent sa création.

Définir l'acte de création couvre un champ d'investigation très large, nous nous proposons de le circonscrire en fonction de limites qui serviront de fondements à notre réflexion. Deux angles d'approches semblent être pertinents : l'un portant sur le geste, l'autre portant sur la durée.

## *Le processus de création*

L'approche de l'acte de création qui vient le plus rapidement à l'esprit, concerne le geste influant directement sur une matière première : l'acte de création serait l'action physique de l'artiste pour faire prendre corps à son œuvre. Il renvoie à un temps assez court, que nous pourrions qualifier d'éphémère car il ne s'inscrit pas nécessairement dans la durée : une fois le geste accompli, l'acte de création serait terminé. Cet instant unique du geste pourrait être capté facilement par la photographie, en tant que médium figeant un moment donné de l'histoire. Ou l'acte de création serait la succession de gestes restant uniques malgré leurs ressemblances, et aboutissant à l'état final de l'œuvre. Mais déjà nous commencerions à réfléchir non pas sur un instant représentant la création mais sur plusieurs instants, donc sur une durée. L'acte de création serait alors mieux expliqué par les gestes, compris comme des gestes d'intervention sur la matière, que par le geste créateur seul.

Cette conception d'une pluralité des gestes amène au second angle d'approche qui considère l'acte de création dans une temporalité, idée énoncée par Bergson dans son ouvrage *L'évolution créatrice*<sup>2</sup> : selon lui le temps est essentiel à la création. Réfléchir l'acte de création en partant de sa temporalité permet de mettre l'accent sur la complexité des mécanismes intellectuels et matériels de la création d'une œuvre. L'intellectualisation de la création, qu'elle soit le fruit d'une longue réflexion ou d'une envie soudaine d'improviser, serait la première étape et nécessairement dissociée, de près ou de loin, du travail gestuel sur la matière première que nous avons abordé un peu plus tôt. Compris comme un travail manuel qui crée du geste, apprécié des photographes et

---

<sup>2</sup> BERGSON Henri, *L'évolution créatrice*, Paris, F. Alcan, 1907, p.783.

vidéastes. Suit un processus de création qui intègre chaque geste, chaque instant vécu, chaque objet rencontré comme prenant part à un ensemble d'étapes qui aboutissent à l'état final de l'œuvre.

Penser l'acte de création comme un processus fait alors entrer cette dimension temporelle dans l'œuvre comme élément essentiel, mais dont le visiteur de musée n'est pas informé complètement : il est informé par la date finale et non la date de début. En tenant compte de la question du temps dans la création, l'artiste n'est plus cet être marginal, sacré, mais bien un homme qui peut mettre des jours, des mois, voire des années, à réaliser ses projets. Cette vision de l'artiste et du « tout est art » vient bien-sûr des avant-gardes, mais a surtout été popularisée et poussée à l'extrême avec les performances artistiques, telles celles de *Fluxus*<sup>3</sup>, qui présentaient la vie de l'artiste comme véritable œuvre d'art.

*« Si vous vous considérez comme un artiste et que vous travaillez dans un atelier sans être peintre et sans vouloir peindre une toile, vous faites toutes sortes de choses, comme vous asseoir sur une chaise ou parcourir l'espace de long en large. Et c'est alors que revient la question : « Qu'est-ce que l'art ? » Et l'art, c'est ce que fait un artiste, même lorsqu'il traîne dans l'atelier. »<sup>4</sup>*

En considérant l'art de cette façon nous nous éloignons de la pensée de Plotin<sup>5</sup> qui a été prépondérante pendant toute l'histoire de l'art jusqu'aux avant-gardes et présentait l'acte de création comme transcendant, tel l'aède grec déclamant ses vers inspirés par les muses. L'artiste n'est plus cette personne entre Dieu et les hommes, mais quelqu'un qui s'exprime par un langage sonore, visuel ou intellectuel qui lui est propre. Si tous les gestes, toutes les actions de l'artiste font partie intégrante du processus de création, devra-t-on filmer la main qui mange de la même façon que la main qui tient le pinceau ?

En considérant l'acte de création comme un processus et non comme une accumulation de plusieurs gestes isolés, vient la question du médium pour le représenter : image fixe ou image animée ?

Si la photographie est perçue comme un médium permettant de fixer un instant précis sur un support en deux dimensions, comment peut-elle être représentative d'un processus qui a tendance à s'inscrire, de manière récurrente, sur le long terme ? Photographier de manière sérielle un artiste, un atelier, peut être une solution pour rendre compte de cette temporalité inhérente à la création d'une œuvre. Par rapport à la photographie, l'image animée semble adéquate pour rendre compte de cette temporalité. Mais dans le cas où un photographe décide de filmer l'acte : s'agit-il d'un travail de

---

3 Voir Lexique.

4 Coosje Van Bruggen, Historienne de l'art et sculptrice. In BLANC Jan, *Dans l'atelier des artistes : les coulisses de la créations, de Léonard de Vinci à Jeff Koons*, Paris, Beaux-Arts, 2011, p. 17.

5 Philosophe romain du III<sup>ème</sup> siècle après J.-C.

cinéaste, de vidéaste ou bien de photographe ?

En reprenant cette idée de temporalité dans le processus artistique, l'image animée semble la plus à même de représenter l'acte de création. Dans notre quotidien, ce sont les mouvements des corps, de la lumière, des ombres, qui rendent le mieux compte du temps qui passe. L'immobilité est perçue comme témoin d'un instant donné et non d'une période. Cependant la représentation de l'étape de la gestation de l'œuvre, de son intellectualisation, semble échapper aux deux médias.

### ***Le double acte de création***

Après s'être demandé quel médium serait le plus apte à représenter le processus de création, nous pouvons nous poser une seconde question essentielle à la réflexion de ce mémoire de recherche : qui est l'artiste ?

Les images réalisées lors des séances dans l'atelier peuvent être considérées comme des documents témoignant du processus de création, ou comme des œuvres à part entière ayant comme sujet le processus de création d'un autre artiste. La frontière entre photoreportage et série artistique, ainsi que celle entre documentaire sur l'art et film sur l'art, est assez floue et semble être soumise à un jugement de valeur subjectif et évolutif dans le temps. Les images du corpus que nous avons retenues, sont en grand nombre des réalisations d'auteurs qui ne les considèrent pas comme de simples documents témoins, mis à part les images d'amateurs trouvées sur les réseaux sociaux. L'acte de création est double et n'est pourtant pas considéré comme une œuvre collective, mais bien comme deux œuvres distinctes. Dans l'ouvrage *Esthétique de la photographie – la perte et le reste*, François Soulages développe l'idée que la photographie fait œuvre non pas grâce au sujet photographique, mais suite aux décisions prises par le photographe pour produire du visuel<sup>6</sup>.

Julien Friedler appuie cette idée d'une façon plus immatérielle : l'artiste se différencie du profane non pas par un don de voir la nature autrement mais par une capacité à s'exprimer, à passer à l'acte (de création). Ce qui fait œuvre c'est la capacité de l'auteur à prendre pleine conscience de se projeter dans sa création, à faire corps avec son œuvre.

A travers les exemples que nous analyserons dans cette première partie nous questionnerons le concept de double création, ces regards croisés entre deux créateurs et la relation qui s'établit entre eux.

---

<sup>6</sup> SOULAGES François, *Esthétique de la photographie – La perte et le reste*, Paris, Nathan, 1998, Paris, Armand Colin 2005 pour la présente édition, p. 63.

## 1.2 De la commande au travail personnel ?

Cette question qui peut paraître anodine change la manière de l'acte photographique lui-même. Un travail de commande peut être la réalisation d'un portrait pour la presse, la demande d'un artiste de venir le photographe dans son atelier, ou encore la commande par une galerie d'un reportage photographique, un film, sur un artiste qui va être exposé ou non.

Dans ces cas le photographe ne démarche pas vers les artistes, et s'expose aux contraintes imposées par la galerie ou par l'artiste lui-même. Le caractère original de sa démarche peut être ainsi exclu dans une démarche commerciale à sens unique : par exemple, pour un artiste qui peint sur une chaise, la galerie voudra voir à chaque fois la chaise dans la série alors que le photographe aurait pu choisir de ne pas faire apparaître la chaise. Le photographe est vu comme un exécutant dont le rôle créatif est passif.

L'artiste qui commande des images à un auteur peut également être très exigeant quant au résultat. Par exemple, concernant Louise Bourgeois, elle exigeait systématiquement de voir toutes les planches contact et faisait elle-même l'editing. Très peu de photographes qui sont venus chez elle ont échappé à la règle. Cependant, le photographe, vidéaste, photographe/vidéaste<sup>7</sup> peut bien évidemment être invité par les artistes et les galeries justement parce qu'ils connaissent son travail et souhaitent avoir son œil, son regard sur le processus de création de tel ou tel artiste, et lui laisser carte blanche sur la réalisation du travail. Dans ce second cas, le photographe est actif : il participe pleinement à l'acte de création.

### *La commande de presse : de Doisneau à Marie-Paule Nègre*

La commande, de presse principalement, est, ou a été, la manière la plus répandue pour les photographes d'entrer dans l'atelier des artistes. Si nous nous référons à des grands noms du photojournalisme comme Robert Doisneau ou Henri Cartier-Bresson, toutes ces images d'artistes ont été réalisées suite à des commandes de journaux ou de magazines comme *Life*, *Regards*, *Paris-Match* ou encore *Vogue* ou *Le Point*. Sur les très nombreux négatifs que Robert Doisneau a laissés, plus de 400 000, la plupart sont des photographies de commande.

---

<sup>7</sup> Pour la lisibilité du mémoire nous emploierons pas la suite le terme de « ces professionnels ».



Mais ce travail de commande de presse crée une difficulté : si le reportage photographique appréhende l'artiste sans le faire poser, nous pouvons ainsi être plus proche d'une « véritable » représentation de l'acte de création. Cette vision qui semble plus réaliste ne rejoint pas nécessairement la vision d'auteur sur laquelle nous fondons notre recherche. Du fait des contraintes des journaux et du temps court passé avec l'artiste, qui ne permet pas de créer une relation souvent essentielle au travail d'auteur, le double acte de création ne se pose pas. Picasso qui savait jouer de son image, rendait l'exercice de la prise de vue extrêmement difficile (ill. 1). Qui de Picasso ou de l'auteur réalisait l'image ? À l'instar de Louise Bourgeois qui décidait à l'editing, Picasso n'exerçait-il pas le même contrôle en anticipant dès la prise de vue ? Comment représenter alors l'acte de création si on a un acteur en face de soi ? Le problème de l'auteur est bien de ne pas se contenter de faire un document témoin du processus, mais d'y apporter sa création et de ne pas mettre l'artiste qu'il photographie en scène sous couvert d'une création personnelle. L'important est de trouver un juste milieu.



Illustration 1: DOISNEAU Robert : *Les pains de Picasso*, 1952.

Cette approche peut être illustrée à partir de trois exemples : Marie-Paule Nègre qui photographie à travers la commande, Gautier Deblonde qui a commencé par des travaux de commande et maintenant ne fait que des travaux personnels, et Leonora Hamill qui n'a jamais fait de travaux de commande et a commencé directement avec *Art in progress*.

Pour le compte de la *Gazette Drouot*<sup>8</sup>, Marie-Paule Nègre est allée régulièrement photographier des artistes. Ces photographies ont été prises dans un cadre bien précis : la rédaction de l'hebdomadaire commandait des interviews d'artistes à la journaliste Claudine Boni et envoyait Marie-Paule Nègre l'accompagner pour avoir une couverture photo. Chaque mois, l'interview illustrée d'une photographie était publiée. Marie-Paule Nègre n'était donc ni invitée par les artistes pour les photographier selon leurs souhaits, ni venue d'elle-même pour réaliser un travail personnel. C'était donc à l'origine un travail de documentation et d'illustration et non une démarche artistique.

Ces photographies ne semblent tout d'abord pas organisées, pensées, comme une série cohérente.

<sup>8</sup> La Gazette Drouot est un magazine hebdomadaire dédié à la vente aux enchères.

Les images ne sont pas liées entre elles par une esthétique, une composition, ou représentation du sujet frappante. Nous pouvons y voir des portraits, des artistes au travail, des artistes en train de parler, cadrés selon des plans rapprochés ou des plans larges. D'un atelier à l'autre, Marie-Paule Nègre semble avoir appréhendé le sujet de manière différente à chaque fois. Comme elle le dit elle-même « J'attends que quelque chose se passe ! » Sans faire poser les artistes, elle entre dans l'atelier sans savoir quelle photographie elle va prendre, sans y avoir réfléchi auparavant.

Cette démarche se rapproche d'une pratique de photoreportage que nous pouvons comparer aux photographies prises par Henri Cartier-Bresson ou Robert Doisneau dans l'atelier d'Alberto Giacometti. Par exemple, le sculpteur est représenté de face, regard caméra en fumant une cigarette, nous pouvons même nous demander s'il pose, une de ses œuvres présente en arrière plan. Le portrait de Xué Sun (ill. 3) ressemble beaucoup à cette photographie de Giacometti (ill. 2). Ce dernier est également souvent photographié au milieu de ses œuvres, en train de travailler sur une sculpture, un tableau, ou simplement marchant dans son atelier. Le travail de la matière est également présent dans les images de ces deux auteurs : chaque photographie fait ressortir l'aspect granuleux, brut des sculptures. Les photographies de Marie-Paule Nègre sont dans la lignée directe de cette pratique photographique. Que ce soit le portrait de Xué Sun, comme nous venons de le voir ; Paul Toupet travaillant dans son atelier, entouré d'œuvres ; Peter Staämpfli (ill. 4) marchant au milieu de ses toiles ; Chu Teh-Chun (ill. 5) ou Vladimir Velickovic photographiés de près en train de travailler la matière par empâtement de peinture. La seule véritable différence entre ces travaux, en plus de la reconnaissance posthume de Robert Doisneau et Henri Cartier-Bresson, est le traitement en couleurs.



Illustration 3: NEGRE Marie-Paule : *Xué Sun*, 2014.



Illustration 2: DOISNEAU Robert : *Alberto Giacometti*, 1957.



Illustration 4: NEGRE Marie-Paule : *Peter Staämpfli*, 2014.



Illustration 5: NEGRE Marie-Paule : *Chu Teh-Chun*, 2014.

Malgré cette pratique photographique dont l'essence artistique ou non ne semble pas préoccuper Marie-Paule Nègre, la *Gazette Drouot* reconnaît pour autant le travail de l'auteur photographe en publiant des albums qui regroupent ses portraits d'artistes. Cette reconnaissance du photographe de presse en tant qu'auteur est fréquemment l'objet d'une édition de ses images. Ce fut aussi le cas pour Gautier Deblonde avec son livre *Artists*<sup>9</sup>, qui marqua une première étape importante dans la diffusion de son travail d'auteur.

Regrouper en série des photographies qui n'ont en commun que le thème et le choix du procédé couleur, était déjà d'usage si on s'en réfère aux années d'avant et d'après-guerre. De nombreux photographes de presse ont été envoyés dans les ateliers des grands artistes de l'époque pour rapporter des photographies à présenter dans les journaux et magazines. De toutes ces images, aucune n'était pensée en série : les photographes les prenaient selon leur style d'auteur, mais ils ne s'imposaient pas un protocole de prise de vue strict à mettre en place à chaque fois. La réflexion en amont pour aboutir à une série cohérente esthétiquement, et réalisée sur le long terme, n'était pas présente. De chaque session de prise de vue, seules quelques photographies (le plus souvent une ou deux) étaient retenues pour être publiées et c'est à partir de ces editing très restreints qu'ont été constitués les livres et expositions monographiques qui présentaient ces images comme des œuvres d'art à part entière. Nous sommes dans une pratique qui, malgré la commande de presse parfois peu personnelle, peut faire ressortir de manière assez évidente la sensibilité de l'auteur sans pour autant que celui-là réfléchisse en termes de série cohérente esthétiquement, en s'imposant un protocole de

9 DEBLONDE Gautier, *artists*, London, Tate Gallery Publishing, 1999, 132p.

prise de vue.

### ***Le travail d'auteur comme continuité de la commande***

Cette pratique photographique d'auteur s'est développée chez Gautier Deblonde en parallèle de ses travaux pour la presse. Dans un premier temps, il a photographié pendant 10 ans le monde culturel londonien et s'est rapproché d'artistes aujourd'hui mondialement connus. À force de fréquenter les vernissages, les galeries, les artistes, il s'est fait une place dans le monde de l'art contemporain, est devenu proche des artistes qui lui ont ouvert les portes de leurs ateliers. Petit à petit, les journaux s'adressaient au photographe pour sa facilité à contacter les artistes et pour répondre à une commande. Dans un deuxième temps, en parallèle de ces portraits à caractère commercial, Gautier Deblonde a pratiqué sa propre photographie, plus personnelle. Il profitait de son travail de presse qui le faisait entrer dans l'atelier pour faire des portraits de l'artiste pour lui, de la façon dont il le souhaitait. En 1999 il publie ces photographies dans le livre intitulé *Artists*. Ce premier travail personnel sur les artistes n'intéresse pas fondamentalement notre propos, en ce qu'il s'agit de portraits d'artistes dont l'accent n'est pas mis sur le processus de création, mais illustre bien la façon dont Gautier Deblonde a profité de ses travaux de commandes pour parvenir à réaliser un travail personnel (ill. 6 et 7).



Illustration 6: DEBLONDE Gautier : *Chris Offili*, 1999 in DEBLONDE Gautier, *artists*, London, Tate Gallery Publishing, 1999.



Illustration 7: DEBLONDE Gautier : *Fiona Rae*, 1999 in DEBLONDE Gautier, *artists*, London, Tate Gallery Publishing, 1999.

« Là où je suis aujourd'hui, cette culture de la presse que j'ai à travers mon travail m'a beaucoup aidé à faire ce que je fais.<sup>10</sup> »

---

10 Extrait de l'entretien avec Gautier Deblonde.

Dans un troisième temps, en 2004, il commence à réaliser la série *Ateliers*<sup>11</sup>, qui aboutira à des dizaines de photographies prises pendant 10 ans. Lorsque, pour une commande d'un magazine allemand, il se rend chez le sculpteur Antony Gormley, où il pratique pour la première fois la chambre panoramique, il décide de continuer pour lui sa pratique du portrait d'artiste mais à travers les ateliers vides de toute présence humaine (ill. 8). Ensuite quand il allait dans les ateliers ce n'était jamais pour une commande.



Illustration 8: DEBLONDE Gautier : *Antony Gormley*, 2014 in DEBLONDE Gautier, *Atelier*, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.

Concernant le protocole de prise de vue, Gautier Deblonde conserve une procédure identique pour chaque atelier. Il photographie avec une chambre panoramique, posée sur un trépied, diaphragme fermé à f/45, avec un temps de pose allant de 30 secondes à plusieurs minutes, avec un déclencheur souple pour éviter toute vibration parasite sur le trépied. Cette rigueur de la prise de vue a été la même pour chaque atelier et va de paire avec une pratique du portrait qu'il connaît depuis de nombreuses années.

À la différence de Marie-Paule Nègre qui répond à la commande de la *Gazette Drouot*, Gautier Deblonde contactait lui-même les artistes qu'il souhaitait photographier. Avec une lettre où il expliquait sa démarche et en quoi photographier cet atelier était important dans sa série, il commençait à établir une relation de confiance avec l'artiste. Cette relation qui se créait à base de discussion est essentielle dans son travail. S'il photographie les ateliers c'est parce qu'il s'intéresse à l'art contemporain et à la pratique de ces plasticiens. Il connaissait déjà de nombreux artistes, mais il en a rencontré de nouveaux bien sûr. Chaque atelier avait une raison d'être présent dans la série. Gautier Deblonde souhaitait rassembler des artistes différents les uns des autres, Jeff Koons, Gerhard Richter, Antony Gormley, Nan Goldin... etc. Mais également des ateliers atypiques,

11 DEBLONDE Gautier, *Atelier*, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014, 168p.

originaux, personnels. Certains se limitent à une chambre (ill. 9) ou ressemblent à un entrepôt, d'autres sont remplis de dessins préparatoires ou ne présentent que les œuvres finies.



Illustration 9: DEBLONDE Gautier : *Nan Goldin*, 2014, DEBLONDE Gautier, Atelier, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.

Ce rendu esthétique très frontal, sans aucune déformation grâce à l'objectif de la chambre, la hauteur de la prise de vue presque à hauteur d'œil humain, la netteté extrême, tous ces facteurs invitent le spectateur à entrer dans cet espace.

Les espaces photographiés sont principalement des espaces d'intérieur et semblent à première vue bien représenter les ateliers types que nous nous imaginons : celui qui est très bien rangé, celui où des affaires traînent partout, celui où l'on se demande s'il s'agit d'une usine ou d'un atelier... etc. Par rapport à son travail de presse, l'esthétique de la série *Ateliers* est très différente par l'absence de toute figure humaine dans le cadre. Cependant nous pouvons comprendre ces photographies comme des portraits des artistes en ce que tout dans la composition nous renvoie à ce sujet. Que ce soit un tableau, une sculpture, un fauteuil roulant, un outil spécifique d'une pratique, si le spectateur connaît l'artiste il saura reconnaître son atelier.

La photographie de l'atelier de Pierre Soulages (ill. 10) est composée de lignes droites, d'une palette de couleurs peu étendue, et ressemble fortement à certains de ses tableaux. Le regard se pose sur le mur blanc au centre de la photographie, espace vide séparant d'un côté les toiles peintes et de l'autre les outils utilisés par l'artiste. La frontalité de la prise de vue n'écrase pas la perspective et semble bien respecter les proportions de cet espace de travail. Tout est rangé, rien ne traîne sur le sol : nous avons l'impression que le peintre a organisé l'espace pour la photographie. Cependant, Gautier Deblonde ne laissait aucun artiste réorganiser leur atelier uniquement pour la prise de vue, il est comme Pierre Soulages l'a laissé en partant à l'heure de la pause déjeuner.

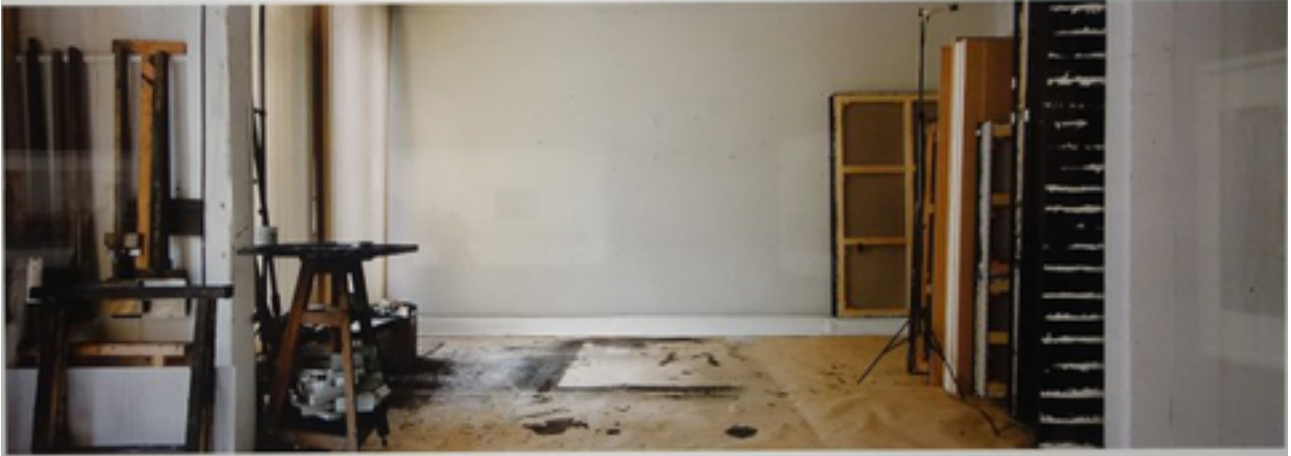


Illustration 10: DEBLONDE Gautier : *Pierre Soulages*, 2014 in DEBLONDE Gautier, *Atelier*, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.

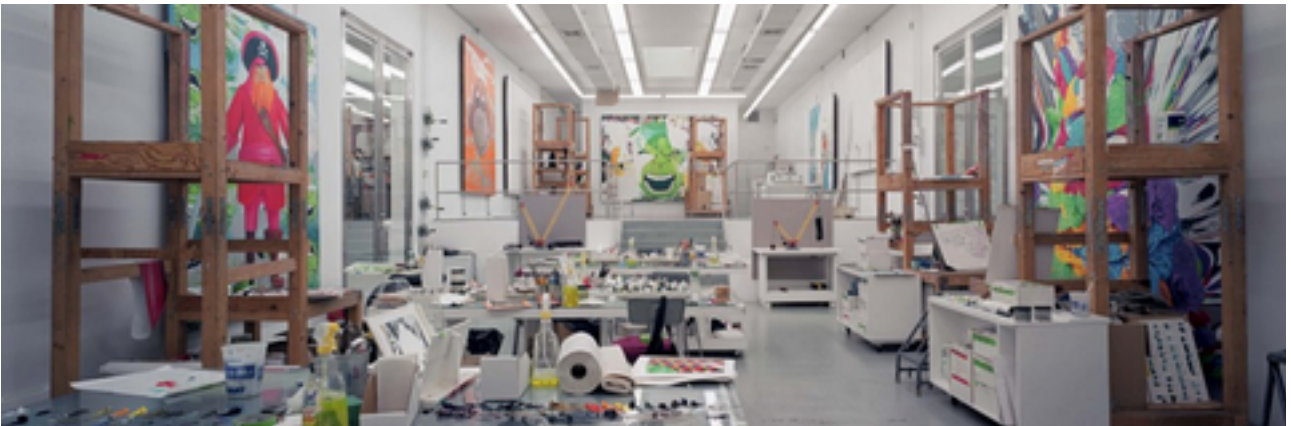


Illustration 11: DEBLONDE Gautier : *Jeff Koons*, 2014 in DEBLONDE Gautier, *Atelier*, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.

L'atelier de Jeff Koons (ill. 11) est organisé d'une façon tout à fait différente. Le blanc de la pièce et des meubles fait ressortir les couleurs vives des œuvres accrochées aux murs. L'abondance de détails, d'objets de toute sorte, traduit bien la présence des nombreux assistants de l'artiste et contraste avec le minimalisme apparent de l'atelier solitaire de Pierre Soulages. Alors que chez ce dernier, un grand mur blanc arrêta le regard et imposait une franche frontalité, l'atelier de Jeff Koons se prolonge en profondeur. Les lignes de fuite créées par les tubes fluorescents au plafond, appuient la perspective et augmentent cette sensation d'un espace étroit mais très profond.

Ce qui rend cette série photographique originale est la grande profondeur de champ qui permet de faire ressortir chaque détail de chaque élément présent dans l'image. Aucun objet n'a été déplacé par Gautier Deblonde, ils sont tous restés à la place où l'artiste ou un technicien les avait posés, à la place où ils devaient être pendant cette pause au cours du processus de création. Photographier à

L'heure de la pause déjeuner lui a permis de s'imprégner de l'atmosphère de l'atelier pendant toute la matinée, atmosphère qu'il connaissait déjà pour certains ateliers, de comprendre son fonctionnement et son organisation, avant de se retrouver seul face au sujet. Ne pas avoir besoin de déranger les artistes, de leur prendre une partie de leur temps, lui permettait de les voir sans qu'ils ne s'occupent de lui, sans qu'ils ne jouent un rôle. En plus de créer une relation de confiance avec les artistes, Gautier Deblonde pouvait les voir sans artifices dans leur atelier, les voir au travail et découvrir leur processus de création.

Photographier tous ces ateliers à l'heure du déjeuner, sans personne, fige encore plus l'instant photographique et ne semble rendre compte que d'une seule étape du processus de création. Cependant, si nous rentrons dans les images nous pouvons constater que la plupart des ateliers présentent des œuvres à différents états d'avancement. Par cela, la photographie n'offre pas la vision d'un unique et court instant, elle offre la découverte de différents instants de la vie de différentes œuvres, si l'on peut dire ainsi. De plus, comme nous le verrons plus tard avec Leonora Hamill, le grand nombre d'ateliers photographiés fait découvrir un large panel de pratiques différentes les unes des autres et offre au spectateur une représentation assez juste de l'acte de création. Chaque artiste crée à sa manière, selon le processus qui lui convient le mieux. Si la photographe plasticienne Sophie Calle a un atelier relativement grand et rempli de divers objets, ce n'est pas le cas de celui de Nan Goldin qui se limitera à sa chambre. Gerhard Richter accroche ses toiles de façon très orthonormée (ill. 12), sans rien autour qu'un mur blanc, alors que par exemple, Damien Hirst (ill. 13) les pose contre un mur de briques, sans réel attachement apparent à une organisation stricte. Les photographies ne sont pas dans la représentation fantasmée de l'artiste travaillant seul dans son atelier, sur une toile qu'il va noircir toute la nuit durant pour en sortir un chef-d'œuvre au petit matin.

Rencontrer les artistes, créer ce lien de confiance et comprendre leur travail, sont des clefs essentielles à la création de Gautier Deblonde.



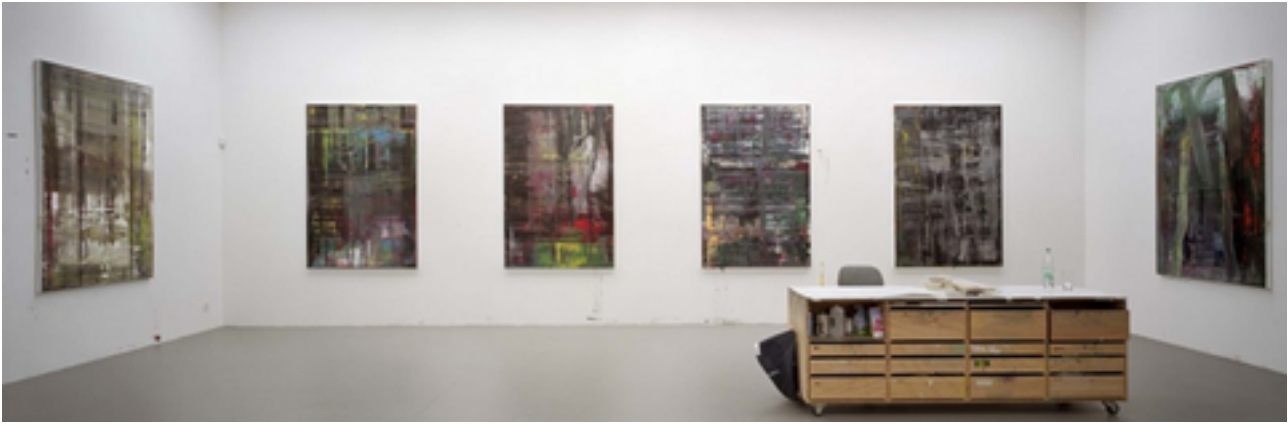


Illustration 12: DEBLONDE Gautier : *Gerhard Richter*, 2014 in DEBLONDE Gautier, Atelier, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.



Illustration 13: DEBLONDE Gautier : *Damien Hirst*, 2014 in DEBLONDE Gautier, Atelier, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.

### ***Leonora Hamill, photographe plasticienne avant tout***

La photographe Leonora Hamill réalise principalement des travaux personnels et très peu de commandes. C'était le cas pour *Art in progress*, qui a débuté lors d'une résidence artistique en Chine en 2009, et qui a continué par la suite toujours en autofinancement. C'est par son travail personnel qu'elle s'est fait connaître, notamment lorsqu'elle a reçu en 2012 le prix HSBC pour la photographie, avec cette série. Les commanditaires se sont présentés à elle par la suite car ils souhaitaient des photos avec son œil, son style. Leonora Hamill n'a pas d'appareil numérique (assez handicapant aujourd'hui pour un travail de commande) et préfère faire autre chose qui n'est pas en rapport avec la photographie si ses projets personnels ne lui permettent pas de gagner assez

d'argent. La photographie commerciale ne l'intéresse pas car pour elle le médium est uniquement destiné à sa pratique d'artiste plasticienne.

La série photographique *Art in progress* nous révèle une esthétique très proche de celle de Gautier Deblonde, qui ne découle pas de la même réflexion. Leonora Hamill a commencé à fréquenter les ateliers collectifs des étudiants en école d'art en tant qu'étudiante en art elle-même. Ce qui l'a tout d'abord intéressé, c'était de retrouver en Chine des éléments occidentaux dans ces ateliers asiatiques (comme une tête de David par exemple) (ill. 14). La barrière linguistique, ainsi qu'une culture très différente de la sienne, lui faisait perdre tous ses repères et c'est grâce à ces éléments, exotiques pour la Chine, qu'elle s'est sentie à son aise dans ces ateliers.



Illustration 14: HAMILL Leonora : *Sculpture I*  
*Bombay*, C-type analogue print, 2011.

Pour Leonora Hamill, ces photographies sont des œuvres à part entière. D'ailleurs, à l'exception d'une, aucune œuvre d'artiste n'est photographiée directement. Même si elle crée à partir de la création des autres, prendre une image des tableaux et sculptures présents dans l'atelier ne l'intéresse pas : elle cherche un tout. Dans notre entretien, elle explique qu'elle voulait se détacher des photographies journalistiques et documentaires des ateliers car « il y en avait déjà beaucoup, et de très bien réussies en plus. <sup>12</sup>» C'est par sa frontalité et une palette de couleurs froides qu'elle souhaite se démarquer et apporter sa touche personnelle à la photographie d'ateliers. La cohérence au sein de sa série, par la composition notamment, et la rigueur de son protocole de prise de vue, est selon elle ce qui démarque ses photographies du document témoin de l'acte de création. En plus de

<sup>12</sup> Extrait de l'entretien avec Leonora Hamill.

cette cohérence stylistique qu'elle revendique, nous pouvons aussi appuyer cette volonté de désacraliser l'artiste, de percer le mystère de l'acte de création, comme essentiel dans le processus créatif de Leonora Hamill. Un engagement personnel poussé aussi bien au niveau de la réflexion théorique que de la représentation esthétique peut être une façon pour les photographes de sortir de cette représentation documentaire de l'acte de création. Cela peut amener une touche originale et une approche qui donnera aux photographies un autre rôle que celui de témoin.

*« Despite their absence, the students remain present through the spaces they have occupied, the objects have engaged with, and the work they are in the process of making. The spaces exude a palpable sense of collective energy. The objects that are scattered throughout the studios often belong to the Western canon of history of art and constitute a web of cross-references, which acts as a unifying device throughout the series. The studios, ranging from Saigon to Saint Petersburg and Bombay to New Haven, condense the presence of students, the passage of time, and the production of art, creating an intensely stratified space. <sup>13</sup> »*

*Art in progress* (ill. 15, 16, 17 et 18) suit un protocole photographique très strict et respecté à la lettre d'une image à l'autre, tout comme nous pouvons le voir dans la série *Ateliers* de Gautier Deblonde. Les photographies sont intentionnellement très détaillées, chaque élément apparaît aussi précisément d'un plan à l'autre. Pour avoir un rendu de détail aussi précis Leonora Hamill a du fermer son diaphragme au maximum afin de profiter d'une plus grande profondeur de champ. Cependant, plus le diaphragme est fermé, plus il faudra exposer longtemps, nous pouvons imaginer facilement plusieurs minutes de pose. Il n'est pas rare d'ailleurs, lorsqu'on utilise une chambre photographique, de fermer le diaphragme de l'objectif pour exploiter son rendu qualitatif au maximum, quitte à exposer plusieurs minutes, ce qui n'est pas un problème quand on photographie des objets immobiles. Chaque prise de vue est frontale, le mur du fond est toujours parallèle au plan du capteur (sauf pour une photographie dont le mur est arrondi et permet de lever des doutes quant au parallèle des deux plans), et l'appareil semble toujours positionné à mi-hauteur entre le sol et le plafond. On est dans une construction de l'espace à l'intérieur du cadre très proche des peintres et graveurs de la Renaissance qui exploraient rigoureusement la perspective.

La palette de couleurs et la lumière semblent importantes dans l'esthétique voulue par Leonora Hamill mais aussi dans sa réflexion. Chaque photographie est prise en lumière ambiante, aucune autre source artificielle ajoutée par la photographe n'est présente. Les pièces sont par ailleurs toutes bien éclairées, ou alors la possible longue exposition est à l'origine de cette lumière abondante. Il n'y a pas de forte sensation de contraste sur les photographies. Cette exposition homogène et bien

---

13 « *Malgré leur absence, les étudiants restent présents à travers les espaces qu'ils ont occupés, les objets qu'ils ont utilisé et le travail qu'ils sont en train de faire. Une émotion palpable provenant d'une énergie collective émane de ces lieux. Les objets disséminés dans les ateliers appartiennent souvent au canon occidental de l'histoire de l'art et constituent un réseau de références croisées, qui agit comme un dispositif unificateur tout au long de la série. Les studios, de Saigon à Saint-Petersbourg et Bombay à New Haven, condensent la présence des étudiants, le passage du temps et la production de l'art, créant ainsi un espace intensément stratifié.* » Trad. Julien Chevallier

maîtrisée permet d'augmenter la précision de chaque détail des éléments, ce qui a pour effet qu'accentuer cette sensation d'instant suspendu dans le temps, d'immobilité immuable de la scène. Les couleurs aux tons froids, légèrement désaturées, sont voulues par Leonora Hamill et découlent d'un traitement en post-production, avec un tireur argentique, essentiel dans son processus de création. Cette palette de couleurs froides, ainsi que ces compositions organisées autour de lignes droites, sont sa façon à elle de se démarquer des nombreuses photographies existantes.



Illustration 16: HAMILL Leonora : *Painting I New Haven*, C-type analogue print, 2012.



Illustration 15: HAMILL Leonora : *Drawing I Hanoi*, C-type analogue print, 2010.



Illustration 17: HAMILL Leonora : *Sculpture I Tétouan*, C-type analogue print, 2011.



Illustration 18: HAMILL Leonora : *Photography I Poznan*, C-type analogue print, 2009.

Aucune figure humaine n'est présente sur les photographies, si ce n'est un modèle qui pose encore. La lumière est très présente dans chaque pièce, ce qui permet bien sûr d'augmenter la précision des

détails de chaque élément, et qui suppose encore le besoin d'un trépied pour effectuer une pose longue, afin de s'assurer de la bonne exposition de la photographie. La sensation de contraste est moindre, sauf pour une image, ce qui donne une homogénéité à la série et renforce l'aspect rigoureux du protocole de prise de vue.

Leonora Hamill confirme ce choix de prise de vue ainsi :

*"I have a certain way of confronting myself with reality, and that is conveyed by frontal images, and by a cold aesthetic that offers the spectator the possibility of visually navigating a space that is simultaneously contemplative and dynamic."<sup>14</sup> »*

À travers cette série, Leonora Hamill renforce cette idée du processus de création. Pourtant, d'une façon assez inattendue, même si nous ne voyons jamais d'artiste sur les images, tous les éléments présents dans le cadre nous ramènent à cette figure. Alors que la photographie de presse prend fréquemment le parti de montrer du mouvement, notamment le geste, la réflexion et la recherche dans l'atelier, Leonora Hamill nous présente un instant précis du processus de création, et même un instant unique : chaque atelier n'est représenté que par une seule image. Au lieu de nous montrer les ateliers par des séries de photographies regroupant différents instants du processus créatif, la photographe semble tous les réunir dans un seul cadre et laisser le doute sur l'avancement du travail : où sont les œuvres ? Sont-elles finies ? Doivent-elles encore être travaillées ? Ce qui semble être le plus important pour Leonora Hamill n'est pas de montrer au spectateur à quel instant du processus de création nous nous trouvons, mais plutôt de lui présenter un instant aléatoire de ce processus, un instant unique en ce que l'atelier ne sera plus jamais tel qu'il est montré par cette photographie. Puisqu'il s'agit d'ateliers collectifs cet instant peut aussi être pluriel : chaque œuvre dans l'atelier étant à un état d'avancement différent, la photographie présente en une image ce qu'un film présentera en plusieurs minutes.

Par cette prise de position dans le dispositif de prise de vue, et surtout par ce qui est montré dans chaque photographie, Leonora Hamill intègre le processus de création d'autres artistes dans une création personnelle. Travailler sur le conditionnement de l'institution, le travail des élèves, est devenu son leitmotiv. Par ce biais elle voulait remettre en question cette notion de l'artiste comme être solitaire. Désacraliser le geste créatif, encore très présent dans notre société, en photographiant le processus de création à un moment où il n'y avait aucune figure humaine. Finalement, ce sont les murs, les objets, les outils, qui racontent une histoire de l'art et non pas les artistes. À terme, son objectif était de percer le mystère du geste créateur.

La démarche de Leonora Hamill est particulière en ce qu'elle photographie des ateliers collectifs,

---

<sup>14</sup> « J'ai une façon certaine de me confronter à la réalité, et cela passe par des images frontales et une esthétique froide qui offre au spectateur la possibilité de faire naviguer son regard dans un espace à la fois contemplatif et dynamique. » Trad. Julien Chevallier.

s'intéresse à l'acte de création, mais la relation qui peut se créer entre photographe et artiste n'est en rien essentielle à son travail. Tout d'abord, il n'y a aucune figure humaine dans ses images, du fait qu'elle photographie pendant les pauses des étudiants. De plus, les objets semblent suffire à raconter le processus de création. Lors de notre entretien, Leonora confie qu'elle a toujours peur de déranger et cela peut être la raison, ou une des raisons, pour lesquelles elle a décidé de ne photographier que quand les artistes sont absents de l'atelier. Son protocole rigoureux ainsi que son obsession des lignes droites participent à ce contexte vide de toute présence humaine : les objets restent immobiles, aucun corps ne vient perturber la composition, rien n'est laissé au hasard.

Ce n'est pas pour autant que Leonora Hamill ne rencontrait pas les artistes, au contraire elle a eu de nombreux échanges avec eux. Cependant cela était à part dans son travail et l'absence de conversation ne l'empêchait pas de mener à bien son projet. Le recours à l'échange, la rencontre, n'est pas un élément constitutif de sa photographie et reste accessoire, marginalisé. Lorsque des échanges avaient lieu avec les artistes, cela venait souvent de son matériel, le fait qu'elle utilise une chambre photographique particulière<sup>15</sup>. La maîtrise de la photographie était totale.

Ainsi, de Marie-Paule Nègre à Leonora Hamill, en passant par Gautier Deblonde, nous avons pu remarquer que représenter l'acte de création peut prendre des formes différentes en fonction du contexte de prise de vue (s'il s'agit d'une commande ou d'un travail personnel) mais aussi en fonction de la personnalité du photographe, et de son expérience au monde de l'art. Qu'il s'agisse d'une série photographique sur des ateliers vides de toute présence humaine, proches esthétiquement, la réflexion de l'auteur photographe peut être très différentes : certains restent à l'état de portraits d'artistes, d'autres cherchent à percer directement le mystère de la création.

Les relations entre artiste et photographe que l'histoire nous a rapportées, comme celle entre Brassai et Picasso, sûrement la plus emblématique, relèvent elles aussi d'un imaginaire collectif et ne sont pas nécessaires au photographe pour participer à ce double acte de création. Finalement, nous pouvons avancer l'idée que seules la volonté du photographe à s'intéresser à l'artiste de manière personnelle et originale, et l'acceptation de l'artiste à se faire photographier sans jouer un rôle, suffisent à ce que ce double acte de création prenne forme et permette à l'un de créer à partir de la création de l'autre.

---

15 Matériel fabriqué par le tireur d'Ansel Adams.

## 1.3 Vidéo et photographie sont-elles complémentaires ou opposées ?

Les exemples que nous avons étudiés précédemment sont photographiques, or le sujet de notre recherche tient aussi compte de la vidéo. Notre culture visuelle, qui connaît une croissance exponentielle depuis l'arrivée d'Internet dans les foyers, est de plus en plus constituée d'images animées, notamment depuis l'arrivée de la télévision. Représenter un artiste au travail en vidéo plutôt qu'en photographie, pourrait paraître évident et certainement plus représentatif pour un certain nombre d'entre nous. Cependant les travaux que nous allons étudier mêlent série photographique et film court, sans privilégier l'une des deux pratiques.

### *Still life et Ron Mueck de Gautier Deblonde*

Le premier travail sur lequel nous nous penchons est le film *Still life*<sup>16</sup> de Gautier Deblonde, réalisé en 2013 pour une exposition monographique de Ron Mueck à la Fondation Cartier pour l'art contemporain.

Dès le début du film le réalisateur nous présente comment va se dérouler la séance avec un plan fixe sur lequel nous pouvons voir une horloge (ill. 19) et entendre le bruit des aiguilles qui tournent : la vidéo s'inscrit de suite dans une temporalité certaine et une écriture sonore qui s'intéresse aux détails.

Le deuxième plan (ill. 20) présente l'artiste. Il s'agit d'un plan rapproché sur le visage de Ron Mueck, de 20s. Il est immobile. Nous avons l'impression de nous retrouver face à une de ses œuvres dont les détails sont toujours très finement travaillés, poussés à l'hyperréalisme. Cela nous donne même l'impression d'avoir affaire à une de ses grandes sculptures pour lesquelles nous avons tendance à nous attarder sur le grain de la peau, les rides, l'asymétrie du visage. Le plan suivant (ill. 21), le troisième, présente une ébauche de sculpture. Sur le quatrième plan (ill. 22), nous pouvons voir Ron Mueck travailler cette sculpture.

En quatre plans, de 1mn27s, Gautier Deblonde nous présente son film et son intention : filmer

<sup>16</sup> Deblonde Gautier: *Still Life*, 48mn3s, film produit par la Fondation Cartier pour l'art contemporain pour l'exposition de Ron Mueck à la Fondation Cartier pour l'art contemporain, Paris, Avril 2013.

l'artiste sculpteur Ron Mueck sur toute la durée de son processus de création.

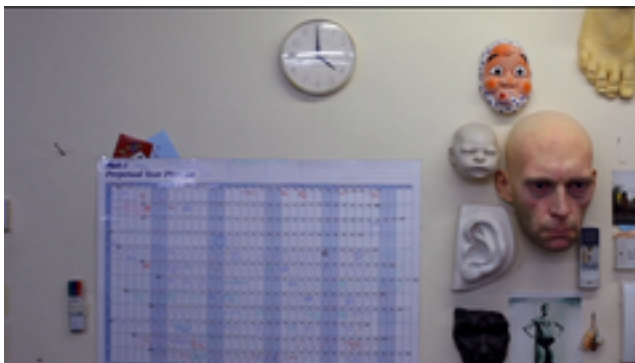


Illustration 20: DEBLONDE Gautier : *Still Life*, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 0mn1s.



Illustration 19: DEBLONDE Gautier : *Still Life*, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 0mn26s.



Illustration 22: DEBLONDE Gautier : *Still Life*, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 0mn46s.



Illustration 21: DEBLONDE Gautier : *Still Life*, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 0mn56s.

Même si dès le début du film le montage s'inscrit dans la durée et adopte un caractère contemplatif, l'alternance plan large/plan rapproché (principalement sur les mains de Ron Mueck) lui confère un rythme qui rompt la sensation de lenteur de l'approche contemplative. À chaque nouveau plan de cette séquence, nous remarquons que l'œuvre évolue : les œuvres ne sont jamais présentées deux fois dans le même état d'avancement. L'importance du son se fait ressentir très tôt, avec l'horloge, mais également lors de cette succession de plans larges et de plans rapprochés : nous entendons des bruits de théière, de radio, de télévision... etc. Ce sont principalement des bruits qui ne font pas partie de l'imaginaire de l'atelier : nous n'entendons que très peu de bruit d'outils. Les émissions de radio qui passent sont mises en avant par rapport au son des outils, elles installent elles aussi cette omniprésence du temps qui passe.

La lumière participe à cette temporalité en passant de plans très lumineux à des plans plus sombres qui donnent ainsi l'impression d'un jour qui s'écoule. Quelques plans extérieurs de l'atelier nous rappellent les saisons qui défilent au rythme du son des oiseaux qui chantent ou non. Ces



enchaînements de plans, que ce soit d'un point de vue visuel ou sonore, nous indiquent une réelle volonté pour ce photographe de métier de s'approprier le médium de l'image animée, et même si les cadres et les compositions sont semblables à ses photographies, la construction du récit est différente d'une série photographique et fait partie intégrante d'une pratique filmique.

Après la séquence de l'exposition à la galerie Hauser & Wirth, à Londres en avril 2012, Ron Mueck quitte le bruit de la foule pour retrouver le calme et la sérénité de son atelier. Le voici alors dans cette phase qui suit chaque fin de cycle créatif: le commencement d'un nouveau processus de création. Nous arrivons alors sur une longue séquence qui nous présente petit à petit la réalisation d'une sculpture de taille importante. De la réflexion de l'œuvre à sa pose dans la salle d'exposition à la Fondation Cartier, Gautier Deblonde nous présente les étapes principales du processus en gardant le même protocole de prise de vue et de montage que le début du film. Nous remarquons d'ailleurs que l'accrochage n'est pas l'unique finalité des œuvres : la création peut continuer au delà. Ron Mueck travaille encore sur certaines sculptures même une fois celles-ci installées. Il vérifie si elles sont présentées correctement, pas trop inclinées, que les détails soient minutieusement réussis. Le processus de création peut alors durer très longtemps, même être infini. Seul l'artiste décide s'il y a une fin ou non.

D'un point de vue plus esthétique, le regard d'auteur se fait nettement sentir sur de nombreux plans, tant par la composition à l'intérieur du cadre que la symbolique des images. Sur le plan à 7mn20s, Ron Mueck est en train de passer un linge humide sur une sculpture comme s'il lavait une personne ou un enfant (ill. 24). Nous avons là une représentation très attendrissante de l'artiste qui accentue la passion du travail, la rigueur et l'attention au moindre détail. À un autre moment, à 1mn40s, l'artiste tourne le dos à l'objectif et regarde une œuvre située au dessus de lui (ill. 23). Nous ne voyons pas son visage mais ce qui est intéressant c'est que sur ce plan, il efface celui visible de sa sculpture, pour en recréer un. Tout converge vers ce petit endroit du cadre : ses mains, son regard, l'action dans le champ. Même si Ron Mueck occupe une place très importante, c'est bien ce geste qui occupe tout notre esprit et notre regard, et se fait le miroir de ce visage que nous ne pouvons voir.



Illustration 23: DEBLONDE Gautier : *Still Life*, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 1mn52s.



Illustration 24: DEBLONDE Gautier : *Still Life*, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 7mn45s.

Gautier Deblonde joue parfois sur la symétrie et l'asymétrie des corps, entre le sculpteur et les sculptures. Dans un plan où Ron Mueck travaille un pied, il est lui-même sans chaussures avec ses pieds au premier plan ainsi qu'un autre pied détaché d'une statue non identifiée. Lorsqu'il réalise une oreille, son visage n'est pas tourné vers la caméra et le seul élément bien visible de sa tête est justement son oreille. Si une sculpture est de profil, Ron Mueck aura tendance à être filmé de profil également. Tous ces petits éléments de composition créent une dynamique visuelle qui contraste avec l'aspect contemplatif du film et gardent le spectateur attentif à ce qui se déroule devant ses yeux. Un lien fort entre le sculpteur et ses œuvres est alors créé et les rend indissociables l'un de l'autre.

Lors de la longue séquence pendant laquelle Ron Mueck réalise la grande sculpture du couple (avec l'homme allongé, la tête reposant sur la cuisse de la femme), Gautier Deblonde ne la fait jamais entrer entièrement dans le cadre (ill. 25 et 26). Par cet effet, somme toute assez simple, ce dernier semble bien respecter la volonté de l'artiste de créer des œuvres de taille imposante, bien plus grandes qu'un homme moyen, qui lui, entre facilement dans le cadre.



Illustration 26: DEBLONDE Gautier : *Still Life*, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 19mn48s.



Illustration 25: DEBLONDE Gautier : *Still Life*, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 24mn28s.

Gautier Deblonde nous montre par ce film non pas Ron Mueck mais bien son processus créatif, l'ensemble de son art. Aucune parole clairement compréhensible, présentation de l'artiste au travail, sérieux, concentré, et représentation du processus de création du début jusqu'à la fin. Grâce aux plans fixes filmés sur un trépied, le photographe semble maîtriser tout ce qui se trouve dans le cadre : l'aléatoire n'a pas sa place. La grande profondeur de champ nous donne un rendu de détails assez précis, effet que nous retrouvons sur les œuvres de Ron Mueck. À la frontière entre sa création et celle du sculpteur, Gautier Deblonde semble avoir trouvé un compromis qui ne trahit la vision d'aucune des deux parties.

Avant de tourner ce film, Gautier Deblonde a réalisé une série photographique intitulée *Ron Mueck* (ill.27, 28, 29 et 30). Elle est constituée de 23 photographies prises uniquement dans l'atelier de l'artiste sculpteur et se présente de prime abord en cohésion avec le film *Still life*. Gautier Deblonde étant photographe de formation, il a expliqué lors de notre entretien concevoir ses cadres vidéos comme s'il cadrerait pour une photographie, laissant ensuite l'appareil filmer, que l'artiste soit dans le champ ou pas. Cette façon de pratiquer les deux médiums, de conserver cette rigueur et cette cohérence, est importante pour ses séries photographiques.

Tout d'abord abordons les similitudes. Les cadres sont semblables à ceux du film, les éléments présents dans la composition sont là, sortes d'entités immobiles qui pourtant n'en sont peut être pas à leur état final. La profondeur de champ est ici aussi très grande, ce qui nous permet d'avoir du détail sur chaque plan de l'image. La lumière est traitée de façon à n'avoir qu'une faible sensation de contraste, sauf pour une image qui présente un fort clair-obscur, et est égale entre les photographies. D'une façon générale, nous retrouvons bien une manière de penser les cadres pour l'image fixe et l'image animée comme s'il s'agissait d'un seul et même médium.

Cependant, en se concentrant un peu plus sur cette série, nous remarquons que, contrairement au film, Ron Mueck est très peu représenté en train de travailler (seulement 5 images sur 23). Le geste créateur est quasiment absent des photographies, alors qu'il était visible au moins un plan sur deux dans *Still life*. Pour comprendre cette démarche nous pouvons nous référer aux séries précédemment étudiées *Ateliers* ainsi que celle de Leonora Hamill, *Art in progress*. Malgré l'absence de créateur, en tant que figure humaine, le processus de création semblait pourtant bien représenté en ce que les photographies fixaient l'atelier à un instant précis du travail ou des travaux en cours dans le lieu. Nous pouvons analyser les images de *Ron Mueck* de la même manière en s'intéressant non plus au processus de création partant du geste de l'artiste, mais partant des œuvres. Les sculptures de Ron Mueck sont présentées dans les différentes matières des différentes étapes du travail, des corps amputés d'une partie, des structures de moules incomplètes... etc. Nous avons alors une vision assez large du processus, mais cependant représentée par des images qui semblent plus posées, peut

être plus artificielles que les images animées du film. De plus, la forte notion de temporalité présente dans le film est absente ici, notamment par la lumière qui semble toujours être celle du jour. Nous ne pouvons alors pas déterminer de début ni de fin. Comme si le photographe avait réalisé ses prises de vue en quelques heures et exprimait la durée du processus grâce aux œuvres présentées dans différents états d'avancement.



Illustration 27: DEBLONDE Gautier : *Ron Mueck*, 2011.



Illustration 28: DEBLONDE Gautier : *Ron Mueck*, 2011.

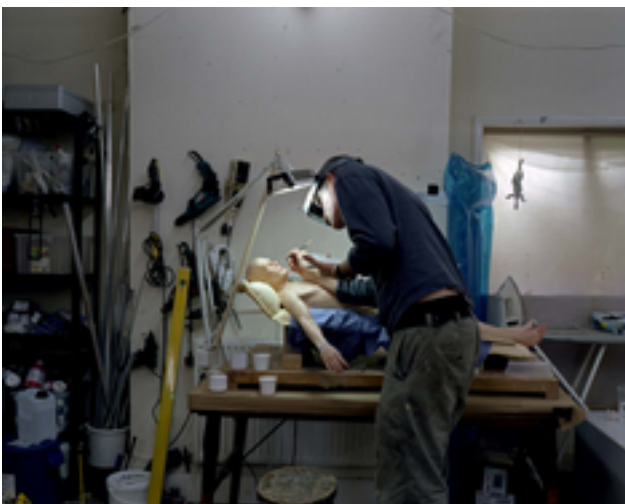


Illustration 30: DEBLONDE Gautier : *Ron Mueck*, 2011.



Illustration 29: DEBLONDE Gautier : *Ron Mueck*, 2011.

### ***Gugging de Gautier Deblonde***

Comme pour *Still life* et *Ron Mueck*, nous allons commencer notre analyse par la vidéo, puis nous étudierons ensuite la série photographique pour tenter d'en cerner les similitudes et les différences.

*Gugging*<sup>17</sup> est un travail sur un centre d'art brut pour personnes souffrant de maladies mentales, situé en Autriche. La maison de soins se trouve dans le jardin du centre d'art brut, à 5mn du musée où se trouve l'atelier des artistes.

Dès le premier plan Gautier Deblonde nous présente le lieu avant de nous présenter les créateurs. Nous voyons alors des bâtiments recouverts de peinture, puis un homme entre dans le cadre et semble s'adresser au spectateur en lui faisant part de son humeur (ill. 31). Le début de cette vidéo est donc structurée ainsi : on nous présente d'abord le lieu puis ensuite les personnes qui y créent, dont le comportement est très différent du nôtre. Petit à petit nous entrons dans cet univers marginal, inhabituel, pour mieux comprendre la création.

Dans chaque cadre la création est présente : que ce soit un artiste au travail ou une œuvre visible, la présence de l'artistique n'est jamais absente (ill. 32). D'autant plus que c'est le lieu qui pousse ces personnes à s'exprimer ainsi ; dans un autre endroit leur création artistique serait sûrement insignifiante.

Le son est traité de façon à ce que les voix dominent, au détriment des petits détails qui pourtant animent l'atelier. Tous ces bruits annexes, marginaux, qui fondaient la base du récit sonore de *Still life*, restent ici secondaires, voire très discrets.



Illustration 31: DEBLONDE Gautier : *Gugging*, 2015, à 0mn24s.



Illustration 32: DEBLONDE Gautier : *Gugging*, 2015, à 4mn11.

Filmer les artistes dans leur quotidien accentue cette idée de processus de création qui ne se limite pas seulement au geste créateur. L'œuvre vient d'un tout qui est retranscrit à travers le médium de l'artiste. Les plans fixes dont, encore ici, le bruit des aiguilles de l'horloge qui tournent, l'attente des artistes, l'errance, la réflexion ; tous renvoient à cette temporalité qui semble très importante chez Gautier Deblonde pour exprimer cette idée d'un processus de création long et complexe.

---

17 DEBLONDE Gautier, *Gugging*, 2014, film et série photographique

Les photographies sont traitées d'une manière plutôt similaire à la vidéo. Cependant nous nous éloignons un peu plus de la création, certaines images montrant le bâtiment (non peint) vu de l'extérieur (ill. 33), un homme sur son lit (ill. 37), une chambre vide (ill. 35). Alors que pour Ron Mueck, l'accent était mis exclusivement sur la création, sur l'art, ici Gautier Deblonde semble nous montrer que la création est indissociable de l'environnement dans lequel les artistes vivent. C'est par ce quotidien et ces personnalités, que le lieu connaît une si grande créativité. Temporalité de la journée encore présente, la série commence avec une vue du bâtiment en journée, et se termine avec une vue du bâtiment au crépuscule (ill. 33 et 36).



Illustration 33: DEBLONDE  
Gautier : *Gugging*, 2015.



Illustration 34: DEBLONDE  
Gautier : *Gugging*, 2015.

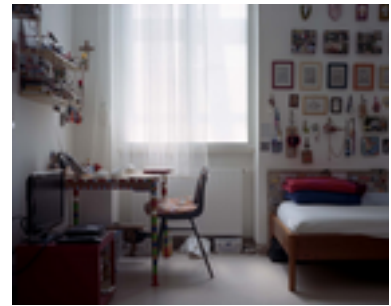


Illustration 35: DEBLONDE  
Gautier : *Gugging*, 2015.



Illustration 37: DEBLONDE  
Gautier : *Gugging*, 2015.



Illustration 36: DEBLONDE  
Gautier : *Gugging*, 2015.

Gautier Deblonde explique que cette façon de photographier est due au fait que leur maladie mentale change totalement le rapport qu'ils peuvent avoir vis-à-vis de leur image. Ils ne sont pas dans le contrôle de leur représentation comme pourraient l'être de nombreux artistes. Le photographe se positionne ainsi différemment, sans le moindre rapport de tension comme il peut en exister dans une série de prises de vue plus coutumières. Bien qu'ils se considèrent comme de très bons artistes, voire de grands artistes pour certains, ils ont cet ego vis-à-vis de leur art qu'on retrouve chez tant de créateurs, sans pour autant que cet ego ne touche l'image publique qu'ils souhaitent donner.

Gautier Deblonde considère que la photographie et la vidéo sont complémentaires, qu'il est pertinent de les montrer ensemble. C'est d'ailleurs par la photographie qu'il en est venu à la vidéo et qu'il a réalisé son premier film. Lorsqu'il a commencé à travailler avec Ron Mueck pour *Still Life*, Gautier Deblonde n'avait jamais fait autre chose que de la photographie et c'est donc tout naturellement qu'il a travaillé de la même façon. Même s'il appuyait sur le bouton « rec » de son appareil photo, il pensait ses cadres, la composition, la lumière, comme s'il photographiait Ron Mueck ; ce qu'il avait déjà fait de nombreuses fois auparavant. Ce qui a vraiment fait la différence est que la photographie est une image d'un instant choisi, très court, alors que pour les films, le photographe laissait tourner l'appareil de longues minutes et c'est ensuite, au montage, qu'il enlevait ce dont il n'avait pas besoin. Finalement le processus est inverse : les photographies sont des instants courts qui ensemble forment une série, le film est un résumé des heures de rushes prises par l'auteur.

Une autre différence marquante entre la vidéo et la série photographique, est le travail d'équipe. Un photographe travaille toujours seul, ou parfois avec un assistant, mais le projet personnel qu'il dirige est le sien et c'est lui seul qui le mène à bien du début jusqu'à la fin. La vidéo permet de travailler avec d'autres personnes : même si le photographe peut réaliser des images animées, il n'est ni technicien du son, ni monteur. Cette personne habituée au travail en solitaire se retrouve alors à la tête d'une équipe qui lui apporte conseils et solutions, et nous en venons à nous demander si le double acte de création est présent à travers l'artiste et l'auteur vidéaste ou à travers l'artiste et l'équipe vidéo. Pour Gautier Deblonde, cela reste son projet, sa création. Cependant, l'entretien avec Malo Thouement, qui s'occupe du son, nous a révélé qu'une relation de confiance s'est créée entre eux et il semble avoir de plus en plus de liberté sur sa façon de traiter le son mais aussi dans les propositions qu'il peut soumettre à Gautier Deblonde. Il s'est contenté de ce rôle de technicien dans un premier temps, s'efforçant de comprendre ce qu'il se passait autour de lui et ce qu'on lui demandait. À force de temps passé dans l'atelier de Ron Mueck, il a pu remarquer certains détails sonores, certaines ambiances, auxquels le vidéaste n'avait pas pensé et lui proposer de les enregistrer pour ensuite les intégrer au montage. La relation de confiance établie entre Gautier Deblonde et Malo Thouement, a permis une véritable collaboration de ces deux professionnels. La frontière entre le créateur et ses techniciens est ici de plus en plus floue.

### ***Expressions croisées, une production personnelle***

Lorsque j'ai réalisé le film *Expressions croisées*<sup>18</sup> dans le cadre de mon cursus scolaire à l'ENS Louis-Lumière, j'avais déjà fait une série photographique portant sur les mêmes ateliers d'artistes. Ce travail précédent m'avait permis de nouer avec eux une relation de confiance grâce à laquelle je pouvais rester longtemps pendant leurs séances de travail, sans que ceux-ci soient incommodés par l'objectif ou ma présence. *Expressions croisées* est un film portant sur cinq artistes<sup>19</sup> de La Fileuse, une friche artistique située à Reims, présenté lors de l'exposition collective *Novem* à Éléphant Paname, en décembre 2016.

Ce qui marque tout de suite est cette récurrence des plans fixes, toujours avec le même cadre, d'un atelier à l'autre : l'appareil sur un trépied, le plan du capteur parallèle au plan du mur du fond, légèrement en contre plongé (placé à environ 1m70 du sol), avec une courte focale pour avoir un angle de champ le plus large possible (ill. 38, 39, 40 et 41).



Illustration 38: CHEVALLIER Julien : *Expressions croisées*, prod. ENS Louis-Lumière, 2016, à 0mn7s.

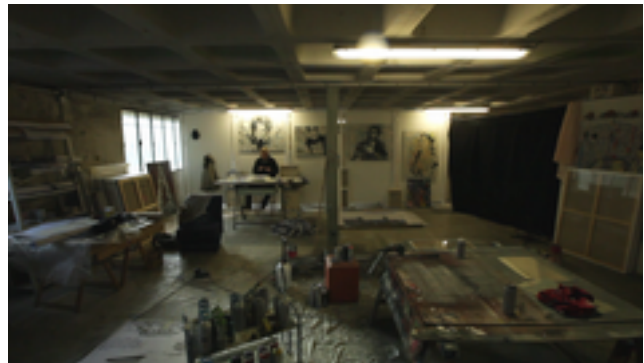


Illustration 39: CHEVALLIER Julien : *Expressions croisées*, prod. ENS Louis-Lumière, 2016, à 0mn42s.

Ces plans fixes et récurrents donnent une vision égale à chaque instant du processus, aucun ne semble plus important que les autres. Ce que le spectateur doit voir en premier est la composition, la couleur, les matières présentes dans le cadre. Ce sont tous ces éléments qui participent à l'environnement, dans lequel l'artiste évolue, et qui le mettent en avant. L'Homme n'est d'ailleurs jamais mis en avant par des effets de cadrage, quoiqu'il fasse nous le voyons de la même façon. Tout le processus de création n'est pas magnifié par l'image : il est représenté d'une façon neutre, présentant l'artiste dans ses doutes, ses réflexions, et ses séances de travail. Ce qu'il fait n'a visuellement pas une grande importance, ce qui est intéressant est plutôt comment il évolue dans l'espace de l'atelier.

Ce qui nous permet de savoir ce que l'artiste fait, nous est donné par le son. Celui-ci semble

18 CHEVALLIER Julien, *Expressions croisées*, prod. ENS Louis-Lumière, 15mn, 2016.

19 Ksy Boomkies, Ludovic Dervillez, Zyplox, Adkéd, Juliette Mock



toujours être au premier plan, même lorsque l'action se déroule au fond de l'atelier. L'acte créateur n'est pas mis en avant visuellement, comme nous en avons souvent l'habitude. Le spectateur ne sait alors jamais précisément ce qui est en train de se passer, il le devine par le son. Ce décalage entre ce que voit le spectateur et ce qu'il comprend était voulu dès le début, mais je ne savais pas comment le mettre en œuvre. Grâce au technicien son avec qui je travaillais, Guillaume André, une solution a été trouvée. Avec une bonne maîtrise technique des outils de prise de son ainsi que des prises d'initiatives de sa part, lors de l'écoute de ses enregistrements il m'est alors parut évident que le décalage devait se faire entre le son et l'image. Perturber le spectateur avec une grande image projetée sur un grand écran mais dans laquelle il ne pouvait tirer que peu d'informations, alors que le son compensait entièrement ce vide, fut ma façon de remettre en question les représentations de l'acte créateur artistique en image animée.



Illustration 40: CHEVALLIER Julien :  
*Expressions croisées*, prod. ENS Louis-  
Lumière, 2016, à 14mn42s.

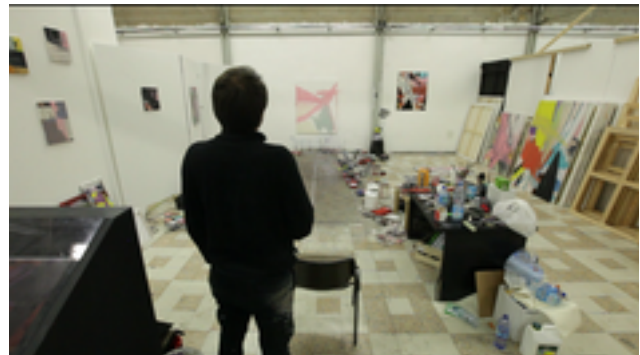


Illustration 41: CHEVALLIER Julien :  
*Expressions croisées*, prod. ENS Louis-Lumière,  
2016, à 14mn37s.

Les photographies que j'ai pu faire avant *Expressions croisées* ne répondent pas à la même réflexion. Celles-ci sont prises un peu à la manière de Marie-Paule Nègre ou Gautier Deblonde en ce que j'entrais dans l'atelier sans le connaître, je le découvrais et attendais de voir ce qu'il s'y passait, mais je prenais également le temps de rencontrer l'artiste et de comprendre sa démarche. À travers toute la série, l'environnement est finalement mis en avant bien plus que le processus créatif. L'œil est surtout attiré par la richesse de couleurs des images, la composition voulue originale ainsi que les matières propres à chaque atelier (ill. 42 et 43).

Ces photographies étaient prises comme je le souhaitais mais sans protocole de prise de vue clairement établi dès le début. En plus de répondre aux attentes des artistes, qui souhaitaient pouvoir les utiliser pour leur communication sur Internet, elles m'ont servi à appréhender ces univers personnels, à les cerner et ainsi pouvoir proposer une création originale sans pour autant trahir leur démarche artistique.



Illustration 43: CHEVALLIER Julien :  
*Charles Neubach*, 2016.



Illustration 42: CHEVALLIER Julien :  
*Blocko*, 2016.

Ces différents travaux nous ont montré que la photographie et la vidéo sont deux médias qui ont chacun leurs spécificités pour représenter l'acte de création, et proposent des formes de représentations parfois bien différentes. Cependant, ceux-ci peuvent être pensés de la même façon, comme pour le cas de Gautier Deblonde, photographe devenu vidéaste, même si les travaux en image fixe et en image animée ne sont pas réalisés au même moment. Photographie et vidéo peuvent également être complémentaires, chacun pouvant être le préambule à une création personnelle, une véritable appropriation, avec l'autre médium, ainsi que je l'ai pratiqué pour mon film *Expressions croisées*. La principale différence que nous avons pu constater est que l'image animée intègre le son, qui ouvre une dimension supplémentaire dans la création de ces professionnels, et donne une clé d'interprétation nouvelle au spectateur. Le son devient vraiment un élément essentiel de cette création, à tel point qu'il pose parfois problème : il remet en question la double création en intégrant un troisième protagoniste, le technicien son. La limite définissant la création chez l'auteur, plus que chez l'artiste, devient plus floue.

Un autre questionnement peut être soulevé concernant le lieu de diffusion de ces projets. Tous présentent des formats plus ou moins semblables, que ce soit en photographie ou en vidéo, en ce qu'ils étaient pensés pour la presse et l'édition papier, ou pour une exposition. Aucun travail étudié précédemment n'avait pour finalité une diffusion sur Internet, qui prend pourtant une grande place dans notre quotidien et est utilisé comme fer de lance par certaines institutions culturelles pour toucher le grand public. Ne pas se pencher sur le web, qui est en train de révolutionner nos modes de vie, serait une erreur certaine et donnerait peu de crédit à une étude sur les modes de représentations modernes.

## **2. Les images sur Internet les réseaux sociaux**

## 2.1 Les principaux réseaux : modèles économiques et législation.

Les réseaux sociaux sont principalement désignés comme étant des agencements de liens qui permettent à des personnes physiques d'interagir entre elles, ou encore d'interagir avec des organisations. Cette notion, introduite par l'anthropologue John Arundel Barnes en 1954<sup>20</sup>, est aujourd'hui confondue avec celle de médias sociaux, qui comprend l'interaction des individus grâce à la technologie et la création de contenus. L'utilité du réseautage social en ligne, autre appellation des réseaux sociaux, est de « [...] constituer un réseau social virtuel en reliant par des liens hypertexte ou des bases de données des identités virtuelles dont les créateurs emploient ensemble une variété d'outils dans le but de faciliter, par exemple, la gestion des carrières professionnelles, la distribution et la visibilité artistique ou les rencontres privées.<sup>21</sup> »

### *Présentation des principaux réseaux sociaux*

Cette interaction par les images est apparue avec Flickr en 2004, considéré comme le premier réseau social à grande échelle dédié à la photographie du web 2.0. Flickr a commencé son activité sur Internet en reprenant le principe des photoclubs dans lesquels les membres présentaient leurs photographies et les commentaient entre eux. Les premières versions du site se limitaient à une *chat room*<sup>22</sup>, pour le partage de photographies, puis sont arrivées des versions se focalisant sur le téléchargement et le classement des fichiers. Grâce à cela, le site est devenu une banque d'images gigantesque (2 milliards d'images atteint en 2007) dont la recherche est facilitée par l'ajout de légendes, de *tags*<sup>23</sup>, compteurs de vues, *likes*... etc.

Pinterest est mis en ligne en 2010, c'est un site de réseautage social et de partage de photographies et autres images. Son fonctionnement réside en un catalogage d'images sur un tableau (« *board* »), sur lequel l'utilisateur peut épingler (« *to pin* ») des images qu'il a trouvées sur le net ou sur le tableau d'un autre utilisateur. Comme sur Flickr, différents référencements peuvent être ajoutés aux

---

20 John Arundel Barnes, « *Class and Committees in a Norwegian Island Parish* », *Human Relations*, 1954.

21 Wikipédia : [https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9seau\\_social](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9seau_social).

22 Voir lexique.

23 Voir lexique.

images : légendes, *tags*, *likes*... etc. Ce site Internet est principalement fait pour partager des images sans nécessairement inclure un échange conversationnel entre les utilisateurs. De plus, le copyright des images épinglées sur les tableaux est précisé selon le bon vouloir de l'internaute. Le site compte aujourd'hui plus de 150 millions<sup>24</sup> de membres inscrits.

Facebook est de loin le réseau social actuel le plus connu et celui avec le plus de membres inscrits. Créé en 2004 à l'université d'Harvard et ouvert à tous en 2006, ce site Internet offre une multitude de possibilités aux utilisateurs : publications d'images, photographies, vidéos, fichiers texte et sonores, échanges de messages privés ou publics, création de groupes d'intérêts, utilisation d'applications variées... etc. Cette diversité dans l'utilisation et le partage de contenus ainsi que ses 1,8 milliards<sup>25</sup> de membres, fait de Facebook un incontournable dans la vie virtuelle privée ou professionnelle des internautes.

Récemment racheté par Facebook, Instagram est le réseau social dédié à la photographie et à la vidéo le plus en vogue aujourd'hui. Il s'inscrit dans la continuité directe de Flickr, mais n'est pas possible d'y poster des photographies ou des vidéos autre qu'avec son téléphone portable. L'essor des smartphones à travers le monde a permis à Instagram de compter 600 millions<sup>26</sup> de membres fin 2016, soit 6 ans après sa sortie en 2010. Ce réseau social est utilisable comme application sur smartphone et joue beaucoup sur la phonéographie<sup>27</sup> en permettant aux utilisateurs de photographier directement depuis l'application. Il est également possible d'importer des images, fixes ou animées, déjà enregistrées sur son téléphone portable, vers son compte Instagram. Cependant, malgré un référencement par hashtags (utilisé par Twitter, Facebook et nombre de réseaux sociaux), il n'est pas possible de partager les images d'un autre utilisateur sur son compte ou sur un autre site Internet, mis à part Facebook.

Vimeo est une plateforme d'hébergement vidéo, lancée fin 2004 par un groupement de vidéastes et de cinéastes qui souhaitent partager leur travail créatif. Comptant plus de 3 millions de membres, envoyant plus de 17 000 vidéos quotidiennement, le site se définit comme une communauté de créateurs de films amateurs. Le contenu diffusé sur Vimeo est contrôlé par les administrateurs : les membres ne peuvent poster des vidéos à caractère trop commercial, pornographique ou encore des enregistrements de session de jeux vidéo.

Le dernier réseau que nous considérons comme faisant partie des plus importants est YouTube. Créé en 2004, racheté par Google fin 2006, YouTube est un site Internet d'hébergement de vidéos.

---

24 Source : le blog du modérateur <http://www.blogdumoderateur.com/chiffres-reseaux-sociaux/> ; dernière consultation le 15 mai 2017.

25 Source : le blog du modérateur.

26 Source : le blog du modérateur.

27 Voir Lexique.

Les utilisateurs peuvent *uploader*<sup>28</sup>, regarder, commenter, évaluer et partager les différents contenus. Les utilisateurs non-inscrits peuvent regarder et échanger librement les vidéos, excepté celles ayant une limite d'âge minimum requis pour le visionnage. À la différence des réseaux sociaux que nous avons présenté précédemment, YouTube est une des rares plateformes qui permette de noter négativement un contenu<sup>29</sup>. Le référencement se fait également par mots-clés et le partage de vidéos peut s'effectuer sur n'importe quel réseau social ou site Internet, grâce au lien URL<sup>30</sup>. Alors que les réseaux sociaux dédiés à la photographie ont permis petit à petit aux utilisateurs de poster des vidéos (souvent avec une durée très limitée), YouTube reste encore uniquement une plateforme pour l'image animée.

### ***Législation et censure***

Les images sont pleinement devenues l'un des éléments principaux des échanges sur les réseaux sociaux. Chaque jour, le nombre de photographies et de vidéos postées sur Internet grandit de façon exponentielle. Lorsqu'en l'an 2000 on recensait 1 milliard de photographies sur Internet cela paraissait énorme, mais ce n'était rien par rapport aux 3000 photographies postées à la minute en 2010 sur Flickr et, plus récemment, aux 70 millions<sup>31</sup> de photographies partagées quotidiennement sur Instagram (30 milliards depuis la création du réseau en 2010). Facebook est considéré comme la plus grande photothèque au monde, réunissant plus de 240 milliards<sup>32</sup> d'images. Cette profusion astronomique de contenu visuel est contrôlée et répond à la juridiction du pays dans lequel l'utilisateur se trouve lorsqu'il publie une image. En ce qui concerne les contrôles, ceux-ci sont effectués par les administrateurs du réseau social mais aussi par les membres qui peuvent signaler un contenu indésirable.

Sur les réseaux sociaux aussi, la censure n'échappe pas à la règle des sujets à controverse et cela commence dès le choix de la photo de profil. Celle-ci, ainsi que toutes les autres photographie postées sur le réseau, ne doit pas « montrer de contenu violent, de nudité ou de nudité partielle, de discrimination, de contenu illicite ou être illicite, d'incitation à la haine, de pornographie, de poses sexuellement suggestives, ne doit pas porter atteinte au droit d'auteur, ni avoir un caractère offensant.<sup>33</sup> » Cette gestion de la censure, et notamment du « mot de la fin », est laissée aux soins de

28 Voir Lexique.

29 À l'instar des empereurs romains, les utilisateurs peuvent évaluer une vidéo en mettant un pouce levé ou bien un pouce baissé.

30 Voir Lexique.

31 Source : Blog Hootsuite <https://blog.hootsuite.com/fr/ces-chiffres-instagram-qui-montrent-limportance-de-son-utilisation-en-2016/> ; dernière consultation le 15 mai 2017.

32 Source : planetoscope <https://www.planetoscope.com/Internet-/1217-nombre-de-photos-deposees-sur-facebook.html> ; dernière consultation le 15 mai 2017.

33 Conditions Générale d'Utilisation de Facebook.

l'administrateur qui devient alors seul juge de la question morale des images publiées sur le réseau.

De nombreux cas de censure dans le domaine de l'art ont été constatés sur Facebook. Le cas ayant fait couler le plus d'encre est celui de *L'Origine du monde*<sup>34</sup>, qui a été censurée en 2011 lorsqu'un professeur français a partagé un lien vers une émission de la chaîne Arte dont l'image d'aperçu était une photographie du tableau (l'émission portant sur l'histoire de *L'Origine du monde*). La même année, la toile avait aussi été censurée lorsqu'un artiste danois, Frode Steinicke, l'avait publiée sur son mur. Si ce comportement zélé semble aller à l'encontre de l'expression artistique et même de la liberté d'expression, Facebook se justifie de cette censure en expliquant que les utilisateurs doivent se sentir en sécurité sur le réseau social, notamment les enfants qui pourraient être choqués en voyant un sexe féminin (ill. 44). Et la liste de censure à l'encontre de l'art, notamment dans le domaine du nu, est encore longue chez les artistes et photographes : Sebastiao Salgado, Manuel Álvarez Bravo, Willy Ronis, Laure Albin Guillot, Gerhard Richter... etc. Si l'art semble subir fortement la censure sur Facebook, ce n'est pas le cas de nombreuses images que nous pourrions considérer comme ne respectant pas le sentiment de sécurité que doivent ressentir les utilisateurs : le réseau social a déjà été sujet à polémique en laissant ses membres partager la vidéo d'une décapitation par exemple.

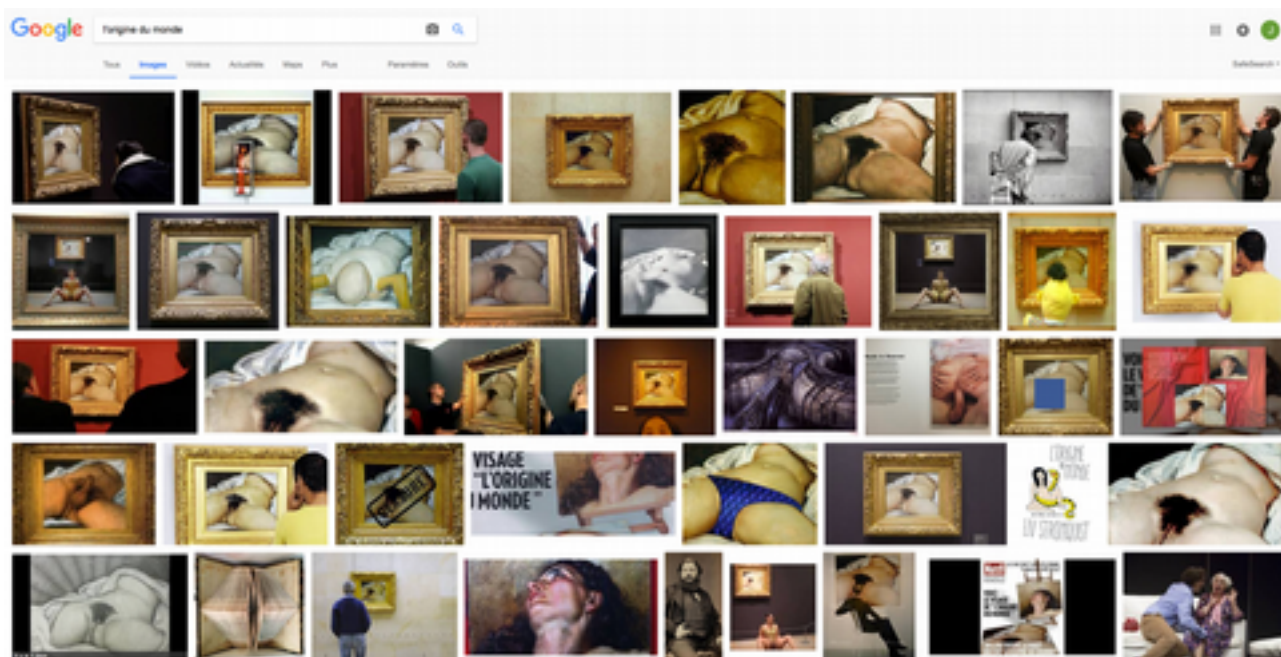


Illustration 44: Capture d'écran d'une recherche Google "l'origine du monde".

Une utilisatrice d'Instagram a déjà été poursuivie par la plateforme pour avoir publié sur son compte la photographie d'un graffiti<sup>35</sup> représentant le visage d'un policier gradé avec une balle dans

34 Gustave Courbet, huile sur toile, 1886.

35 Voir lexique.

le crâne (ill. 45). Cette image considérée comme inappropriée par le réseau a été supprimée. Cependant, le graffiti, visible sur un mur de la ville de Montréal (Canada) n'a pourtant pas été recouvert, si bien que de nombreux utilisateurs sont allés le photographier à leur tour et ont publié l'image sur Instagram, afin de protester contre cette censure, jugée abusive et contraire à la liberté d'expression par des milliers de membres. Alors que le street art vandale est une pratique illégale, parfois d'autant plus illégale par un côté contestataire violent, cette anecdote nous montre que nous nous exposons parfois à plus de risques en publiant l'image sur Internet, qu'en la créant discrètement la nuit.



Illustration 45: PAWLUCK Jennifer : *Ian Lafrenière avec une balle dans la tête*, 2015.

Quoiqu'il en soit, même si depuis quelques temps le premier réseau social au monde dit avoir allégé ses critères de censure, notamment sur les œuvres d'art, ceux-ci restent toujours subjectifs. Par exemple, la limite entre l'art et la pornographie restera toujours floue et ce sont principalement les spectateurs qui jugeront de la valeur artistique d'une image de nu. En fonction de la région du monde où nous nous trouvons, les critères ne seront évidemment pas les mêmes.

### ***Respect du droit d'auteur***

En plus de la censure qui peut sembler abusive pour certains artistes et photographes, une autre question pose problème : le droit d'auteur. Quand un utilisateur français publie du contenu sur un réseau social, c'est le droit d'auteur français qui s'applique. Internet est soumis aux lois des pays d'où les contenus sont mis en ligne. Cependant, étant un réseau mondial fondé sur le partage et le libre échange d'informations, cela suscite de nombreux questionnements, parfois même des désaccords entre États, au niveau de la juridiction à appliquer lors d'un délit. En ce qui concerne les



images, nous nous servons librement pour illustrer nos documents informatiques, nourrir nos réseaux, sans nous demander si celles-ci sont libres de droits ou non. Agir dans cette insouciance n'a rien d'anormal, lors d'une recherche Google nous n'avons quasiment jamais d'informations sur les droits d'auteur concernant les images en lignes. Pourtant, à part certains sites prônant clairement le partage d'images libres de droits, toutes les autres sont soumises à la législation du Code de propriété intellectuelle et artistique<sup>36</sup>.

Les utilisateurs de réseaux sociaux, publient et partagent des milliers d'images soumises au droit d'auteur chaque jour, sans demander son autorisation au créateur de la photographie ou de la vidéo. Même si ces internautes ne sont pas autorisés à le faire, le nombre de ces délits doit se chiffrer sur Internet à plusieurs milliers chaque heure : il semble impossible de faire appliquer la loi du copyright à chaque fois... Pourtant, cette pratique n'est pas dénoncée par la majorité des artistes et auteurs et, lors de notre entretien, Katre et Nobad nous ont confié qu'ils trouvaient cette pratique normale, que l'idée de liberté de partage sur Internet était son essence même.

Si ce manquement aux droits d'auteur n'est pas massivement dénoncé, c'est principalement parce qu'il n'est pas effectué dans un but commercial. Ce qui n'est pas le cas des réseaux sociaux, si nous nous référons à leurs Conditions Générales d'Utilisations (CGU). Celles de Facebook<sup>37</sup> et d'Instagram<sup>38</sup> stipulent que chaque utilisateur, en postant une image, autorise les administrateurs à utiliser, copier, reproduire, traiter, adapter, modifier, publier, transmettre, afficher et distribuer ces contenus sur tout support, par toute méthode de distribution connue ou à venir, sans que le réseau n'ait à justifier ces choix. Autrement dit, l'auteur ne cède pas seulement ses droits de diffusion mais également ceux de reproduction et de transformation. Celui-ci reste cependant, et heureusement, le propriétaire de ses images, à condition qu'elles restent des créations originales<sup>39</sup>. Cette logique de monétisation permet à Facebook et à Instagram d'utiliser les contenus publiés par leurs utilisateurs à des fins commerciales, sans les en informer et leur verser une quelconque rémunération. Selon le Code de propriété intellectuelle cette pratique n'a rien d'illégal en ce qu'un auteur peut céder gratuitement ses droits tant que la cession est contractuelle, lorsque l'utilisateur coche « j'ai lu et j'accepte les CGU » pour le cas présent.

Si la question des droits cédés au réseau social lors de l'inscription est clairement établie dans les CGU, rien ne nous indique que Facebook ou Instagram ne s'octroient pas le droit d'accorder une sous-licence à un tiers. Les géants d'Internet ont toujours été plutôt discrets lorsqu'ils étaient accusés de revendre à différentes entreprises les informations privées de leurs utilisateurs. Nous ne

---

36 Le Code de propriété intellectuelle et artistique est disponible sur le site du gouvernement [legifrance.gouv.fr](https://www.legifrance.gouv.fr) :

<https://www.legifrance.gouv.fr/affichCode.do?cidTexte=LEGITEXT000006069414>

37 <https://www.facebook.com/policies?ref=pf>

38 <https://help.instagram.com/47874558852511>

39 Article L 111-1 du Code de la propriété intellectuelle.

pouvons alors n'avoir aucune certitude sur la façon dont ils se servent des images et si les droits d'auteur sont réellement respectés...

Ces sites Internet de réseautage social proposent une diffusion de contenus sans cesse renouvelée, s'adaptent aux innovations des concurrents et offrent aux utilisateurs des outils les fidélisant (compteurs de vues, likes, partage... etc.). Alors que sur les premiers sites web les utilisateurs devaient télécharger ou consulter le contenu pour ensuite converser entre eux, aujourd'hui l'image est devenue le fil conducteur des conversations : quelqu'un poste ou partage une image et ensuite nous laissons des commentaires, une note, ou partageons à notre tour. Mais en y réfléchissant bien, les images ne sont plus véritablement la source des conversations mais plutôt des interactions car un partage, un like ou une nouvelle vue n'entament pas nécessairement un dialogue entre les utilisateurs. Leur échange se retrouve limité à une notification du réseau social les informant sur ce quelque chose d'assez impersonnel qui cependant, prouve que le but est atteint : la diffusion de cette image a touché un autre utilisateur.

*« Encore imprévisible il y a une dizaine d'années, ce basculement d'une économie de la distribution contrôlée vers une autogestion de l'abondance est en train de modifier en profondeur notre rapport à l'image.<sup>40</sup> »*

Ce rapport à l'image en grand changement, dû à cette abondance journalière sur Internet, modifie notre regard et notre appréhension de la photographie et de la vidéo, nous faisant croire à une liberté d'échange et de diffusion qui peut pourtant faire du tort aux droits d'auteur. « Puisque c'est sur Internet je peux l'utiliser comme je veux » est une pensée récurrente chez les internautes. Combien de fois avons-nous vu des images partagées par d'autres utilisateurs sur nos réseaux sociaux, sans que ceux-ci ne créditent son créateur ? Quand il n'y a pas de visée commerciale derrière cette utilisation frauduleuse, le tort fait à l'auteur est minime, mais qu'en est-il lorsque ce sont les réseaux sociaux eux-mêmes qui s'approprient les images de leurs utilisateurs ?

Malgré les CGU des réseaux sociaux qui obligent l'utilisateur à céder une partie de ses droits, la vie virtuelle semble quasiment inévitable si l'on souhaite exister, ou du moins être reconnu dans la société. Mais pour ces artistes/auteurs cela pose de nouvelles questions tant sur leurs droits de propriété que sur leur rythme de travail ou leur rapport avec le public.

---

40 GUNTHERT André, *L'image partagée : la photographie numérique*, Paris, Éditions Textuel, 2015, p. 80.

## 2.2 Diffusion et nouveaux enjeux pour les auteurs

Aujourd'hui, les images que nous postons sur les réseaux sociaux sont faites pour être partagées. Le partage est le seul intérêt pour une photographie ou une vidéo sur Internet en ce qu'il est la source de l'interaction entre les utilisateurs. Ajouter du contenu sur son réseau permet de présenter un travail, donner une opinion, bref : publier c'est montrer qu'on existe.

### *Faire vivre ses réseaux en images*

Cependant, si la seule valeur d'une image sur les réseaux est d'être partageable, comment l'auteur peut-il réussir à vendre, à vivre de sa production ? Le réseautage social sur Internet s'établit alors comme une pratique nouvelle qui n'est pas basée sur une dynamique économique pour l'utilisateur, mais simplement sur une visibilité au sein de son réseau personnel ou professionnel. L'auteur n'est plus obligé de passer par la presse, les expositions ou une galerie qui le représente, pour diffuser son travail. Ces sites Internet et applications pour smartphones lui permettent de s'occuper lui-même de sa communication, de gérer les images qu'il souhaite partager, de faire ses annonces sur ses futurs projets ou ceux en cours... etc.

Lors de notre entretien, l'artiste Katre nous expliquait qu'il utilisait ses réseaux sociaux comme des outils uniquement professionnels sur lesquels sa vie privée ne transparaissait pas. Pour lui, c'est comme s'il avait plusieurs sites Internet, sauf que ceux-ci n'ont pas une apparence personnalisable à volonté mais permettent de toucher plus de monde à chaque changement ou nouvelle information publiée. Il s'agit finalement d'une façon de montrer son travail rapidement à plus de monde et de tenir son réseau informé des productions en cours. Cet aspect dynamique du portfolio en ligne est une condition importante pour se faire remarquer par des commanditaires qui pourraient être intéressés par le travail de l'auteur.

Alimenter ses réseaux sociaux d'images semble plus tenir d'une stratégie de communication que d'une volonté personnelle créatrice. Les images publiées doivent être fortes, attirer à coup sûr l'œil de l'internaute qui fait défiler son fil d'actualités, et ne prend pas le temps de dépasser les 30

premières secondes de la plupart des vidéos<sup>41</sup>. Certains artistes, ceux qui bien sûr en ont les moyens financiers, laissent d'autres personnes s'occuper à leur place de cette diffusion sur les réseaux. En effet, plus la production artistique est importante, plus le temps à passer pour réseauter avec profit sera long.

Grâce aux entretiens réalisés, notamment celui avec Leonora Hamill et celui avec Katre, ainsi que nos recherches, nous avons remarqué que les artistes auteurs peuvent avoir deux pratiques photographiques différentes en fonction de leur lieu de diffusion. La qualité du matériel utilisé, un smartphone étant bien moins performant qu'un reflex, peut être à l'origine de ces différences dans la pratique. Mais ce qui semble le plus différencier ces deux manières de photographier est le sujet. Katre prendra des photographies de son travail en cours (ill. 48 et 49), ou réalisera de courtes vidéos montrant son atelier avec une œuvre sur laquelle il travaille, en veillant au cadrage, mais sans pour autant figurer sa prise de vue. Cette image qu'il publiera ensuite sur ses réseaux sociaux est faite pour être consommée rapidement et n'a pas vocation d'archive numérique. Leonora Hamill prendra des images qui l'inspirent tout au long de son processus de création (ill. 46 et 47) et s'attachera à conserver une façon de photographier cohérente avec ses propres œuvres photographiques. En plus de ces images que nous pouvons qualifier de dynamiseurs d'activité sur les réseaux sociaux, les photographies et vidéos en tant qu'œuvres finies peuvent être publiées sur Internet. Ces images sont les bonnes images et celles qui serviront d'archives. Pour Katre, il s'agit d'une photographie réalisée avec un appareil numérique à visée reflex, sur trépied, en éclairage naturel, qui représente son travail dans son environnement (lorsqu'il s'agit d'une œuvre *in situ*).



Illustration 46: HAMILL Leonora : capture d'écran de son compte Instagram.



Illustration 47: HAMILL Leonora : capture d'écran de son compte Instagram.

41 Source : <https://www.popcornvideo.fr/70-statistiques-marketing-video/> ; dernière consultation le 14 Mai 2017.



Illustration 48: KATRE : capture d'écran de son compte Instagram.



Illustration 49: KATRE : capture d'écran de son compte Instagram.

Pour les vidéos cela semble différent en ce qu'elles sont plus rarement auto-produites comme les photographies et sont soumises à des droits de diffusion qui ne sont pas exclusifs à l'auteur, et l'empêchent de poster son travail en visionnage libre sur Internet. La plupart des vidéos provenant de Facebook, Instagram, ressemblent plus à des *gifs*<sup>42</sup>, des *timelapses*<sup>43</sup> ou des photographies animées (cadre fixe, sans son, de très courte durée).

Il est fréquent de voir des auteurs, et c'est le cas pour Gautier Deblonde, réaliser des *trailers*<sup>44</sup> qu'ils diffusent sur Internet pour promouvoir leur film, lequel n'est pas visible sur le web. Présenter le sujet en un court instant, avec des images qui donnent envie à l'internaute, tout en restant représentatif du travail, est ce qui doit ressortir du *trailer*. Ces courtes vidéos peuvent être des extraits du film de base, comme avec *Still Life*, ou être des montages indépendants. Lors de son exposition *Ruines et sens*<sup>45</sup>, Katre a chargé une boîte de production vidéo de réaliser un film sur lui, qu'il présenterait lors du vernissage. Pour l'instant nous n'avons toujours pas pu le voir, cependant nous pouvons visionner les deux *trailers*<sup>46</sup>, diffusés sur Internet avant l'exposition, qui sont des montages indépendants. Ces vidéos présentent en une minute le processus de création, de la friche industrielle à l'atelier de sérigraphie, dans un style de montage très dynamique, remplaçant tout son par une musique. Ce genre de vidéos, très différent de ce que nous avons pu étudier jusqu'à présent, est courant sur Internet et fera l'objet d'une analyse plus approfondie prochainement.

Se mettre en scène sur les réseaux sociaux est monnaie courante, notamment avec les *selfies*<sup>47</sup>. Cependant nous avons remarqué lors de nos recherches sur Internet que très peu d'auteurs ne le font, alors que les artistes (notamment ceux reconnus) auront plus de facilités à pratiquer l'exercice. L'artiste plasticien JR publie sur son Instagram<sup>48</sup> des photos ou de courtes vidéos tous les jours, où

42 Voir lexique.

43 Voir lexique.

44 Voir lexique.

45 Katre, *Ruines et sens*, exposition du 25 Mars au 28 Mai 2016 à la galerie Wall Works.

46 Les trailers sont visibles sur son site internet à cette adresse : <http://www.katre.fr/shows/ruines-sens/>

47 Voir lexique.

48 @jr

il se met souvent en scène (ill. 50 et 51). Ces derniers temps nous avons pu le voir fréquemment avec Agnès Varda, mais aussi sur des *selfies* avec les différentes personnes qu'il a rencontrées ou avec qui il a travaillé. Cette attitude peut venir d'une prise de conscience à gérer son image publique et se présenter comme une célébrité, afin d'être présent sur la scène médiatique en plus de la scène artistique.



Illustration 50: JR : capture d'écran de son compte Instagram.



Illustration 51: JR : capture d'écran de son compte Instagram.

### ***Diffuser autrement : l'édition et le street art***

Même si les réseaux sociaux sont de plus en plus utilisés par les artistes et les auteurs, certains ne s'y sont pas encore mis. Lors de nos entretiens avec Nobad et Gautier Deblonde, ceux-ci ont avoué qu'ils ne les utilisaient pas, ou peu, mais reconnaissaient cependant leur utilité. Gautier Deblonde n'en ressent pas le besoin personnel, uniquement un besoin professionnel, et ne s'y consacre pas faute de temps. C'est un peu le même cas de figure pour Nobad, et cela confirme le caractère chronophage des réseaux, soulevé par Katre et Leonora Hamill. Ce détachement par rapport à de nouvelles pratiques semble venir d'un passé différent entre les auteurs et artistes. Gautier Deblonde, qui vient de la presse, a toujours pu diffuser son travail puisque ses photographies étaient régulièrement publiées. Il s'est ensuite rapidement tourné vers l'édition. Ses images ont donc été visibles par différents moyens physiques qui l'intéressaient dans sa démarche et il ne s'est jamais senti obligé de passer par une diffusion sur le web. Le cas de Nobad est très différent : en tant qu'artiste urbain, tout le monde a accès à ses œuvres en surface. Pour ce qui est des œuvres dans les catacombes de Paris, lieu dont l'entrée est illégale et où seuls les initiés vont, celles-ci restent

cachées et le *game* est justement d'explorer pour les découvrir. Voir ces œuvres se mérite. Ainsi, publier fréquemment sur les réseaux sociaux n'a pas toujours de sens pour ce cataphile<sup>49</sup>.

Pour Nobad et Gautier Deblonde, diffuser, montrer des images pour qu'elles soient consommées, rechercher les *likes*, les *followers*<sup>50</sup>, est une façon de travailler qui ne leur correspond pas. Les réseaux sociaux ont cela d'inédit qu'ils semblent décupler les rapports humains superficiels, qui existaient avant Internet. Même si les artistes et les auteurs ne cherchent pas cette reconnaissance à tout prix, ils s'accordent maintenant sur le fait que les réseaux sociaux ne véhiculent pas que des pratiques addictives, chronophages et superficielles. Beaucoup d'institutions culturelles y sont très présentes et utilisent les réseaux non pas uniquement pour faire leur publicité mais également pour contacter les artistes, monter des projets... etc.

*« Y'a pas que des putaclics<sup>51</sup> sur Instagram, y'a aussi des institutions<sup>52</sup>. »*

Ces publications sur Instagram posent un réel problème en termes de conservation « patrimoniale ». Toutes ces images prises uniquement pour être publiées sur Internet ne sont pas nécessairement enregistrées sur un support d'archivage, et si l'auteur ou l'artiste change de smartphone, celles-ci risquent de n'être plus enregistrées que sur les serveurs de l'application. En plus du côté « consommation rapide », course au *like* et visibilité éphémère qui sont les fondements d'Instagram, nous ne pouvons que nous demander si toutes les images produites et postées par un artiste sont des œuvres d'art. À l'époque où nous voyons de plus en plus souvent dans les musées les dessins préparatoires et les planches contact aux côtés des œuvres, ces photographies et vidéos sans volonté particulière de les faire apparaître dans une série ou une exposition, pourraient, elles aussi, s'élever au rang d'œuvres à part entière puisque « l'art, c'est ce que fait un artiste, même lorsqu'il traîne dans l'atelier.<sup>53</sup> »

Ces milliers d'images prises chaque jour, par des auteurs ou non d'ailleurs, sont une véritable mine d'or pour le champ de la création artistique. Nous assistons aujourd'hui à une raréfaction de l'inédit : tout semble publié sur Internet, tout doit être montré. Cependant, comme nous l'avons précisé dans le paragraphe précédent, la pérennité de ces images est fragile et leur conservation dans le temps n'est pas assurée. Si effectivement ces photographies et ces vidéos sont considérées comme des créations originales, un vaste chantier de récupération et de sauvegarde de tous ces fichiers

---

49 Voir lexique.

50 Voir lexique.

51 Voir lexique.

52 Extrait de l'entretien avec Nobad.

53 Coosje Van Bruggen.

informatiques devrait être mis en place pour en archiver un maximum.



## 2.3 Étude comparée d'une production télévisuelle des années 1990 et de la production actuelle sur les réseaux sociaux

Afin de comprendre les mécanismes de production et de réalisation des vidéos sur Internet, nous avons décidé de nous pencher sur la télévision, principal média de masse pour le film à diffuser des films sur l'art avant l'arrivée du web. Cette production télévisuelle sera mise en parallèle avec une production à destination des réseaux sociaux, mais servira également de fondement pour une autre analyse dans la troisième partie de notre recherche.

### *Étude du corpus télévisuel*

Le corpus vidéo a été réalisé grâce à l'ouvrage *Films et vidéos pour l'art contemporain*, édité en 2000 par le CNAP<sup>54</sup>. Il rassemble toutes les productions et co-productions du CNAP jusqu'aux années 2000, dans le but de créer une aide à la recherche universitaire. Nous avons choisi de nous baser sur ce livre parce qu'il recensait plusieurs centaines de vidéos et films, de genres différents, mais surtout parce que ce recensement s'arrêtait à l'arrivée du web 2.0, lorsque Internet est entré massivement dans les foyers. Le début du 21<sup>ème</sup> siècle marque une étape décisive dans la diffusion des programmes vidéos avec l'arrivée des plateformes web d'hébergement vidéo comme YouTube et Vimeo, et la mise en ligne des contenus télévisuels sur Internet, et inversement. Le choix de se limiter à ce corpus proposé par le CNAP est également une raison de faisabilité : le nombre de production télévisuelles et cinématographiques portant sur l'art étant important.

Lors du visionnage du corpus vidéo lié à la production télévisuelle, le premier élément récurrent que nous avons remarqué est l'interview de l'artiste. Dans la plupart des vidéos les artistes, Pierre Soulages, Claude de Soria ou encore Louise Bourgeois, sont interviewés pour différentes raisons : expliquer une exposition, raconter un parcours, discourir sur son processus créatif, sur ses émotions... etc. Bien entendu ces dialogues sont le plus souvent menés autour du processus de création. Ceux-ci sont filmés et le montage le plus fréquent consiste en une interview, entrecoupée de plans fixes ou de zooms sur les œuvres, parfois des plans dans l'atelier. Rare est l'acte de

---

54 Le CNAP est le Centre National des Arts Plastiques.

création filmé franchement, en prenant le temps de le montrer au spectateur, de capter au moins les différents gestes de l'artiste. Ce qui nous est donné à voir est l'état final de l'œuvre sans véritable témoignage, du processus de création, lequel celui-ci n'existe qu'à travers la parole de l'artiste.

Gautier Deblonde nous expliquait lors de notre entretien, que de nombreux artistes ont une forte personnalité, et peuvent emmener où ils veulent les personnes qui viennent à leur rencontre. Le film sur Pierre Soulages<sup>55</sup> le laisse beaucoup parler et nous ressentons bien que le peintre se décrit comme il souhaite apparaître publiquement.

*« Je pense que Jeff Koons vend très bien ses œuvres mais ne va pas forcément parler de son moment de création. (...) Moi je ne trouve pas du tout l'interview indispensable pour voir, comprendre l'acte de création d'un artiste.<sup>56</sup> »*

Cette récurrence de la parole de l'artiste pose des questions sur la pertinence du son du processus de création. Lors de notre analyse sur *Still life*, *Gügging* et *Expressions croisées*, nous avons constaté toute l'importance du son pour décrire la création et surtout la pertinence de ce choix. Une interview se poursuivant d'un bout à l'autre de la vidéo prend tout l'espace sonore et les sons de détails sont relégués à l'arrière-plan, rendant l'ambiance peu audible. Cette façon de traiter le son peut venir d'un besoin spécifique à la télévision : capter le spectateur. Si les artistes ne cherchent pas nécessairement à plaire à tout le monde, la télévision recherche l'audimat et a tendance à proposer des programmes accessibles au plus grand nombre. Le manque de culture sonore de notre société ne permet pas à de nombreux spectateurs d'apprécier une œuvre audiovisuelle sans paroles, et c'est peut-être pour cela que les réalisateurs ont recours à l'interview : pour garder l'attention du téléspectateur.

Cependant cette façon de présenter le processus de création, en interviewant l'artiste sur sa pratique, son parcours, sa vie, peut être une façon de le représenter. Prenons l'exemple de Louise Bourgeois, dans le film de Camille Guichard<sup>57</sup>, racontant sa jeunesse et le traumatisme causé par son père 60 ans plus tôt. Si l'artiste se raconte c'est pour expliquer les œuvres qu'elle présente à la Biennale de Venise. Finalement, seule Louise Bourgeois peut expliquer l'origine même de son processus de création et nous comprenons alors pourquoi l'interview devient si importante. Mais alors, où se trouve le regard de l'auteur vidéaste ? Quelle interprétation, quelle représentation de l'artiste, si ce n'est de l'acte créateur, apporte-t-il ?

---

55 SPITZER Thierry, *Pierre Soulages – Regards*, 1996, 57mn, produit par DAP, Arkadin, ministère des Affaires étrangères, Région Midi-Pyrénées, CNC, les amis du musée d'art moderne de la ville de Paris.

56 Extrait de l'entretien avec Malo Thouement.

57 GUICHARD Camille, *Série « mémoire » : Louise Bourgeois*, 1993, 52mn, produit par DAP, Terra luna Films, Centre Georges Pompidou.

En plus du regard d'auteur du réalisateur qui manque à ces productions visuelles, la relation intime entre le vidéaste et l'artiste filmé semble également être absente. Cela peut s'expliquer par le fait qu'une équipe de tournage soit nécessaire : un ingénieur son, un assistant son peut-être, un ou deux caméramen, un journaliste pour interviewer... etc. L'artiste ne reçoit plus dans son atelier un seul invité s'intéressant à son travail, mais un groupe qui vient perturber l'ordre établi dans son univers. Si par l'interview l'artiste ne s'exprime déjà plus de la même façon que lorsqu'il crée, que dire lorsque tant d'étrangers sont dans son atelier et l'empêchent d'y circuler à sa guise ?

*« La caméra va être posée, le cadre fixe, Gautier s'éloigne toujours de la caméra quand c'est parti. C'est un objet qui est posé là au milieu de plein d'autres. Son attitude par rapport à son film c'est pas de « vas-y refait moi ce geste ». Ce que je disais en mode petite souris dans un coin d'atelier c'était peut-être un peu ça. On aime être témoins de la création, surtout ne pas entendre l'artiste dire « quand j'ai voulu créer cette œuvre, quand j'ai voulu machin... » Enfin je pense qu'on est vraiment témoins d'un vrai moment artistique après ces films là. Parce que y'a pas d'artifice, enfin bien sûr y'a la caméra et un cadre qui a été choisi, mais c'est pas une démonstration.<sup>58</sup> »*

En plus de cette relation de confiance, parfois amicale, que Gautier Deblonde arrivait à établir avec les artistes, son approche était de se faire le plus discret possible afin de capter l'acte de création comme si l'artiste était seul dans son atelier. Cette relation intime entre deux créateurs, déjà importante en photographie, l'est d'autant plus sur un film dont le travail peut s'étaler sur de longs mois. Si *Jackson Pollock* de Hans Namuth (1951)<sup>59</sup> fait toujours figure de référence dans le domaine, c'est que le travail d'auteur du réalisateur est présent et la création originale. Malgré l'interview du début et de la fin, il n'y a que des plans de Pollock en action : le « visuel » se concentrant uniquement sur le processus de création (ill. 52 et 53). En plus de cela, entre les deux parties d'interview somme toute assez courtes, le spectateur entend une création musicale cohérente avec la dynamique du montage images et la pratique artistique de Jackson Pollock. En une dizaine de minutes, Hans Namuth nous a présenté le processus de création du peintre à travers sa création personnelle. Si cette double création a tant marqué les esprits, c'est en partie grâce à la relation qui s'était établie entre les deux créateurs, Hans Namuth avait déjà photographié Jackson Pollock, leur permettant de connaître intimement l'expression de l'autre et de l'interpréter sans la déformer.

---

58 Extrait de l'entretien avec Malo Thouement, à propos du protocole de prise de vue de Gautier Deblonde.

59 NAMUTH Hans, *Jackson Pollock*, 1951, 10mn13s, produit par Paul Falkenberg et Hans Namuth.



Illustration 52: NAMUTH Hans : *Jackson Pollock*, 1951, 10mn13s, produit par Paul Falkenberg et Hans Namuth, à 3mn26s.



Illustration 53: NAMUTH Hans : *Jackson Pollock*, 1951, 10mn13s, produit par Paul Falkenberg et Hans Namuth, à 6mn9s.

Dans le film de Corinna Belz, *Gerhard Richter Painting* (2011)<sup>60</sup>, figure un échange éclairant sur le fait d'être filmé :

« Pour l'instant, je me sens incapable d'en venir à bout, incapable de peindre en étant observé. C'est le pire qui puisse exister.

-Le pire ?

-Oui pire qu'être hospitalisé.<sup>61</sup> »

Cet extrait d'un des rares dialogues du film, soutient l'idée que la relation de confiance entre l'artiste et l'auteur vidéaste doit être suffisamment forte pour que les deux puissent travailler sans se gêner. Le sentiment exprimé par Gerhard Richter est sûrement ressenti par de nombreux artistes lorsque ceux-ci sont filmés. Cette relation de longue durée qui aboutit à un double acte de création s'illustre aussi avec le film de Gérard Rondeau, photographe comme Hans Namuth et Gautier Deblonde, *Rebeyrolles ou le journal d'un peintre* (1999)<sup>62</sup>.

Pour en revenir à la production télévisuelle, nous allons tenter de définir un format récurrent que nous avons constaté. Cette analyse sera fondée sur trois exemples marquants : le premier portant sur la sculptrice Claude de Soria, le deuxième sur la peintre Joan Mitchell et le troisième sur le

60 BELZ Corinna, *Gerhard Richter painting*, 2011, 1h37mn, distribué par Pretty Pictures.

61 Gerhard Richter s'adressant à Corinna Belz.

62 RONDEAU Gérard, *Rebeyrolles ou le journal d'un peintre*, 1999, 84mn, produit par la Réunion des Musées Nationaux.

sculpteur César. Le choix de ces productions se justifie par leur caractère original moins marqué et une création d'auteur bien moins présente que dans les vidéos étudiées précédemment.

Dans *Claude de Soria : sculpteur*<sup>63</sup>, l'accent est mis sur l'interview filmée. L'artiste raconte sa vie, les différentes étapes qui ont marqué sa réflexion et sa création artistique. À certains moments, elle décrit son expression, ce qu'elle souhaite mettre dans ses sculptures. Si l'interview n'est pas nécessairement un problème dans la représentation de l'acte de création, comme nous l'avons expliqué en prenant l'exemple de Louise Bourgeois, ce film sur Claude de Soria ne semble pas mettre l'image en avant. Beaucoup de plans de l'interview sont présents dans le montage, d'autres plans la montrent présentant des œuvres déjà finies, ou bien encore des photographies d'époque. Représenter l'acte de création par l'image est déjà plus limité lorsque celui-ci est expliqué par la parole, mais si en plus le réalisateur sélectionne principalement des instants où l'artiste ne crée pas, l'image n'a alors plus aucun intérêt, si ce n'est celui de servir de support visuel au son (ill. 54 et 55). Tout passe par la parole, les images ne sont que des illustrations et non pas une création originale, si bien que nous sommes finalement plus proche d'un travail pensé comme un documentaire radio que comme une production pour la télévision.



Illustration 54: PORTE Michelle : *Claude de Soria : sculpteur*, 1995, 28mn, produit par DAP, centre Georges Pompidou.



Illustration 55: PORTE Michelle : *Claude de Soria : sculpteur*, 1995, 28mn, produit par DAP, centre Georges Pompidou.

Les films sur Joan Mitchell<sup>64</sup> et César<sup>65</sup> pourraient offrir une plus grande diversité dans les images grâce à leur durée, mais suivent pourtant la même logique de réalisation que celui sur Claude de Soria. Dans les deux cas nous avons toujours beaucoup de plans d'interview filmée, entrecoupés de photographies d'époque et de vidéos d'archive. Dans *Joan Mitchell : portrait of an abstract painter*,

63 PORTE Michelle, *Claude de Soria : sculpteur*, 1995, 28mn, produit par DAP, centre Georges Pompidou.

64 CAJORI Marion, *Joan Mitchell : portrait of an abstract painter*, 1992, 56mn, produit par DAP, Christian Blackwood Prod., Marion Cajori.

65 PETITJEAN Marc, *Série « mémoire » : César*, 1993, 45mn, produit par Terra luna films, Centre georges pompidou, France 3 méditerranée.

les rares moments où l'artiste apparaît à l'écran, en plus de l'interview, sont sur des photographies et des scènes mondaines lors d'une exposition monographique lui étant consacrée (ill. 56). Pour César, même si de nombreuses vidéos d'archive le présentent au travail, la question de la représentation visuelle de l'acte de création n'est clairement pas mise en pratique par le réalisateur.



Illustration 56: CAJORI Marion : *Joan Mitchell : portrait of an abstract painter*, 1992, 56mn, produit par DAP, Christian Blackwood Prod., Marion Cajori.

En plus de ces images qui ne montrent pas, ou peu, l'acte de création, la façon dont l'interview se déroule n'apparaît pas naturelle. Joan Mitchell est assise chez elle, dans son canapé, et paraît loin de ses préoccupations de créatrice. Nous avons hélas plus l'impression d'assister à une séance chez le psychologue que de regarder un film réalisé par un créateur, dont la matière première serait la pratique artistique d'un autre. César est aussi filmé en dehors de son atelier et dans une mise en scène « très artificielle ». La lumière n'est pas naturelle, l'utilisation du champ/contre-champ lors du dialogue donne un effet de plateau télé et ne joue même pas sur une pseudo confession de l'artiste, sur sa vie, son œuvre... etc.

### ***Bernard Bloch : une vision plus personnelle***

Cependant, cette normalisation du format télévisuel n'empêche pas la production de certains films d'auteur se détachant de ces codes pour révéler une création originale. Le film de Bernard Bloch sur le peintre Michel Parmentier, *304x308*<sup>66</sup>, illustre bien l'idée que nous avançons de double acte de création.

Premièrement il n'y a pas d'interview. Quelques paroles sont audibles au début du film, une

<sup>66</sup> BLOCH Bernard, *304x308*, 1995, 26mn, produit par DAP, les productions de l'oeil sauvage, Centre Georges Pompidou.

discussion entre Michel Parmentier et son assistant lors de l'accrochage d'une œuvre, ces paroles étant rapidement remplacées par des panneaux texte. Ces derniers apparaissent ponctuellement pour donner des informations sur les étapes de la pratique picturale, comme on pouvait le voir à l'époque du cinéma muet, et se présentent comme un condensé d'une interview. Ainsi le visuel n'est pas pollué par une omniprésence de la voix de l'artiste. Cette absence d'interview permet un travail sonore différent faisant ressortir les détails comme le froissement du papier, la lame qui le découpe, l'agrafeuse l'accrochant au mur. Ce sont les bruits des gestes et du processus de création qui s'affirment et permettent de donner une profondeur originale à l'image.

Le travail de l'image est également bien différent de ce que nous avons étudié précédemment. Le choix du noir et blanc traduit une volonté du réalisateur, un regard plus personnel porté sur le film. Cette absence de couleur s'accorde parfaitement avec les œuvres monochromes blanches de Michel Parmentier. Ce dernier peint des toiles blanches sur un mur blanc, vêtu d'une blouse blanche : aucune couleur ne semblait indispensable pour représenter cette scène. Cette uniformité des tons, poussée par une très faible sensation de contraste, présente les différents éléments dans le cadre (l'artiste, l'œuvre, les outils, l'atelier) sans les hiérarchiser. La composition présente un tout cohérent, presque indissociable.

Les plans larges mettent l'accent sur la durée et intègrent la temporalité dans le processus de création : les étapes sont longues et répétitives. Michel Parmentier travaille avec minutie, sur le détail, bouge peu. Le plan large qui ne permet alors pas de suivre l'évolution de l'œuvre donne un côté contemplatif. Seul le son apporte des précisions sur ce qui se passe au plus près de l'œuvre. Quelques plans rapprochés sur les mains permettent au spectateur d'observer les gestes mais aussi de dynamiser un peu le montage. Même si ce film présente un travail d'auteur certain, sa diffusion étant prévue pour la télévision, il fallait éviter de trop s'éloigner des codes de représentation habituels. Le texte appuie encore le concept de temporalité en indiquant la production journalière de l'artiste, le temps de séchage des œuvres... etc.

Composer les cadres d'une manière proche de la pratique artistique de Michel Parmentier, est un choix assumé pour mieux représenter son travail. La vision d'auteur du réalisateur pourrait sembler s'effacer dans cette mise en abîme, mais nous pouvons aussi y voir une réinterprétation de l'œuvre du peintre via l'image animée.

La production télévisuelle de films sur l'art et les artistes met le plus souvent de côté le travail d'auteur du vidéaste pour le remplacer par une autopromotion de l'artiste reposant sur l'interview. Peu de réalisateurs apportent leur vision personnelle, cherchent en direction de l'essence même de la pratique de l'artiste : d'une vidéo à l'autre, la manière de filmer reste classique. Finalement, le

nom du réalisateur n'assurera pas de style original ni une façon de filmer particulière. La notion de double création n'est pas présente, l'auteur vidéaste s'effaçant au profit de l'artiste pour qui le film est réalisé. Le réalisateur ne questionne pas le mystère de la création, comme nous avons pu le voir dans les travaux étudiés précédemment, mais traite de l'artiste comme une personne publique, comme une célébrité. Si ce dernier se met à surjouer son rôle, le récit de l'acte de création risquera d'être dénaturé, et les gestes créateurs démonstratifs.

Cette façon de procéder peut s'expliquer par l'importance de produire un contenu compréhensible par tous les téléspectateurs, cohérent avec ce que le public a déjà l'habitude de regarder. La contrainte de l'audimat, ainsi que les délais de production peuvent expliquer ces réalisations plus « superficielles » et détachées de l'essence même de ce qui fait l'artiste.

### ***Analyse du corpus de vidéos réalisées à La Fileuse, friche artistique de Reims : adapter la demande à la diffusion sur Internet***

Les vidéos que j'ai pu réaliser à *La Fileuse*, ont été produites avant que je ne réalise *Expressions croisées*. Ce travail de commande consistait à réaliser un portrait vidéo à destination d'Internet, de chaque artiste présent pendant les mois de Juillet et Août 2016. Ces vidéos avaient pour but de promouvoir le lieu, unique en Champagne-Ardenne par sa gratuité, et surtout le travail des artistes en résidence. La commande devait les présenter d'une manière assez neutre. Cependant, la directrice de la friche n'ayant pas spécialement de conditions à m'imposer, si ce n'est de se conformer un minimum aux pratiques des réseaux sociaux, le traitement restait plutôt libre. Je pouvais apporter une manière de faire personnelle, sans pour autant me lancer dans une interprétation trop subjective du processus créatif des résidents.

Avant de rentrer dans l'analyse plastique de cette partie du corpus, il me semble important d'expliquer le protocole de prise de vue qui, à mon sens, est un compromis entre les différentes pratiques que nous avons pu voir jusqu'alors. Cela permettra également d'expliquer en quoi le format court (2mn par portrait vidéo) n'a pas été une contrainte pénible.

Dès le début, je tentais d'instaurer une relation dépassant le stade uniquement professionnel avec les artistes à filmer en passant quelques heures dans leur atelier. Cela me permettait d'expliquer ma démarche mais surtout, qu'eux me présentent leur travail. À force de discussions, je comprenais leur pratique et pouvais plus facilement échanger avec eux. J'en profitais également pour appréhender le lieu, regarder les œuvres, connaître leurs attentes et exigences par rapport à ces vidéos... etc.



Lors de notre première rencontre, je faisais en sorte de pousser assez loin mes questions pour tenter de cerner leur expression artistique, et prenais des notes pour ne pas manquer certains détails. Une fois ce premier contact établi, je préparais des questions, différentes pour chaque artiste. Celles-ci leur étaient transmises avant la séance de vidéo s'ils le souhaitaient. Même si aucun n'a ensuite préparé de réponses à l'avance, je sentais clairement qu'ils préféraient les avoir lues avant l'interview, que cela les rassurait. De plus, tous étaient d'accord sur le fait que l'interview ne devait pas ressembler à une mise en scène dans laquelle ils auraient récité un texte écrit au préalable.

Lors de l'interview, je respectais toujours le même protocole : deux appareils photo sur trépied pour filmer (ill. 59 et 60). Selon l'espace disponible dans l'atelier, mais le plus souvent, l'un filmait en plan large l'artiste dans son environnement, l'autre en plan rapproché. D'un point de vue personnel, j'aurais préféré ne pas filmer de plans rapprochés pour monter uniquement des plans plus larges de l'artiste au travail (les raisons de ce choix seront expliquées plus loin). Le déroulement de l'interview faisait se succéder les questions prévues afin qu'au montage cela ne passe pas pour une interview mais plus pour un monologue explicatif. Le but était évidemment de donner l'impression que l'artiste s'adressait directement au spectateur.

Lorsque l'artiste retournait au travail, je restais dans l'atelier pour continuer à filmer son processus de création. Cependant je ne faisais aucune prise de son, l'interview étant la seule bande sonore des vidéos. Je photographiais aussi les œuvres (ill. 57 et 58), afin de pouvoir procéder à une alternance image fixe/image animée au montage, faire des zooms et des déplacements de bonne qualité dans les œuvres.



Illustration 57: CHEVALLIER Julien : *Portrait d'Adkéd*, 2016, à 0mn48s.

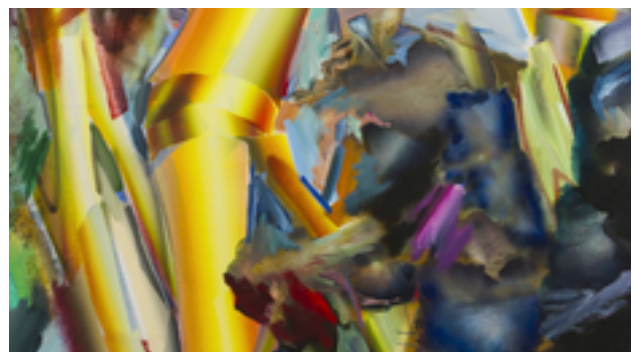


Illustration 58: CHEVALLIER Julien : *Portrait de Blocko*, 2016, à 1mn40.



Illustration 59: CHEVALLIER Julien : *Portrait de Céline Prunas*, 2016, 0mn18s.



Illustration 60: CHEVALLIER Julien : *Portrait de Céline Prunas*, 2016, 0mn34s.

Pour le montage, mon autonomie était totale : je décidais du choix des images, du découpage de l'interview... etc. Le découpage de l'interview était une étape très importante : d'une moyenne d'une douzaine de minutes, elles devaient être réduites à deux minutes. Garder de la cohérence dans le propos et surtout résumer une pratique artistique, qui bien souvent s'explique à travers de nombreuses périodes de vie, s'avérait être délicat. Pour éviter de trahir les propos des artistes, je me référais à mes notes, et continuais à les fréquenter dans leurs ateliers pour mieux les connaître. En fonction des personnalités, je leur laissais parfois voir l'avancement de mon travail pour que ceux-ci me fassent un retour, et surtout me disent si j'avais bien compris leur propos.

Un problème assez fréquent fut que, autant pour la prise de vue que pour le montage vidéo, certains ne souhaitaient pas que leur visage apparaisse. Ils n'étaient alors pas filmés pendant l'interview mais de dos au travail, avec de gros plans sur leurs mains, ou je réalisais des plans suffisamment larges dans l'atelier pour que le spectateur ne se focalise pas sur l'artiste (ill. 61 et 62). Il fallut parfois trouver un compromis pour pouvoir montrer des vues de l'atelier et d'eux au travail tout en respectant leurs exigences... Petit à petit j'ai appris à connaître les artistes et eux m'ont fait confiance, certains ne ressentaient d'ailleurs même pas le besoin de vérifier le montage.



Illustration 61: CHEVALLIER Julien : *Portrait de Jean Bigot*, 2016, à 1mn57s.



Illustration 62: CHEVALLIER Julien : *Portrait de Zyplox*, 2016, à 1mn57s.

Cette commande était le premier travail vidéo que je réalisais seul, et instinctivement, je l'ai appréhendé comme un travail photographique. N'étant pas habitué à réfléchir en termes d'image animée et de mouvements de caméra, je pensais mon cadre comme un photographe. L'appareil sur trépied était placé à un endroit fixe dans l'atelier et filmait l'artiste au travail : il s'agissait plus d'une photographie animée que d'un plan cinématographique.

Réaliser les prises de vues et mener l'interview m'a permis de créer une relation personnelle, presque plus intime avec ces artistes. D'être un témoin privilégié de leur processus de création, quand une équipe de télévision aurait présenté cet aspect de la création comme secondaire et en s'appuyant principalement sur l'interview. Celle-ci, d'ailleurs, ne me semblait même pas nécessaire et le choix de l'intégrer aux vidéos découle d'une volonté de se conformer aux usages d'Internet et de la télévision.

La relation entre l'image et le son, même si aucune ambiance sonore des ateliers n'était enregistrée, me semblait essentielle pour garder une dynamique dans la vidéo. Lorsqu'un artiste expliquait un concept, une façon de faire, je m'efforçais de présenter en même temps un visuel cohérent au spectateur. En plus de sa fonction informative, l'image avait donc aussi une fonction illustrative.

Le montage a été pensé comme devant être dynamique, sans pour autant ressembler aux vidéos d'*action painting* toujours accompagnées d'une musique rythmée, très présentes sur les réseaux sociaux. Pour casser le rythme parfois lent des plans fixes, les plans se succèdent assez rapidement : une fois l'information visuelle passée, on ne s'attarde pas. Ces changements de plans ne m'ont pas paru excessifs, les vidéos ne durent que peu de temps. D'ailleurs, concernant cette courte durée, celle-ci a été pensée selon ma propre expérience et des informations récoltées sur Internet. Rares sont les vidéos de plus de 3-4mn que je vais regarder en entier si je n'ai pas fait la démarche de les chercher moi-même (si c'est le réseau social qui me les suggère par exemple). De plus, de ce que j'ai pu lire et surtout remarquer, de nombreux internautes ne regardent pas plus des trente premières secondes<sup>67</sup>. Prendre en compte le fait que la durée de la vidéo freine l'envie de la regarder et que celle-ci doit être attractive dès le début, ajoute des contraintes.

Tout d'abord le contenu est souvent auto-produit et c'est par la popularité de la vidéo, si elle fait le *buzz*, que celle-ci va pouvoir apporter, si ce n'est de l'argent, une certaine visibilité à son créateur. Alors qu'une création diffusée à la télévision sera produite par la chaîne, et même si peu de téléspectateurs regardent le programme, l'auteur vidéaste sera rémunéré et pourra, par exemple, financer des projets personnels. L'auteur internaute doit non seulement assurer sa création personnelle, mais aussi séduire les utilisateurs des réseaux sociaux pour que ceux-ci regardent la vidéo entièrement, mais aussi pour qu'ils la partagent.

---

<sup>67</sup> 30% des internautes arrêtent la vidéo au bout de 30 secondes, 45% au bout de 1mn. Source : <https://www.popcornvideo.fr/70-statistiques-marketing-video/> ; dernière consultation le 14 Mai 2017.

Les artistes filmés ici étaient principalement connus dans la sphère culturelle de Reims, mais peu en dehors. Réaliser des vidéos avec des interviews paraissait alors important pour créer une rencontre virtuelle entre l'artiste et l'internaute, pour que ce dernier puisse identifier un visage qui ne reste pas celui d'un énième créateur inconnu dont il ne retiendrait le travail qu'un certain temps, voire pas du tout.

*Expressions croisées* est arrivé quelques semaines après cette commande de portraits vidéo. Le traitement radicalement différent s'expliquant par sa diffusion lors d'une exposition<sup>68</sup> et non uniquement sur les réseaux sociaux. Une vidéo réalisée pour une exposition peut être considérée comme œuvre à part entière, et ne cherchera pas nécessairement à être vue par le plus grand nombre. Bien sûr cela peut être souhaité par l'artiste, mais ce n'est pas le but premier d'une œuvre d'art. Au contraire, sur les réseaux sociaux tout est mis en œuvre pour pousser à une large diffusion. Les outils de partage mis à disposition des utilisateurs sont tous très accessibles et simples d'usage : le partage du contenu publié sur Internet est de plus en plus le but premier. J'ai ainsi pu enregistrer le processus créatif selon ma propre sensibilité, sans être soucieux de la visibilité du film. En tant qu'œuvre à part entière, sans commanditaire ni visée promotionnelle elle existe part elle-même. Le simple fait de la créer suffit alors : l'œuvre se limitant à l'illustration d'une expression personnelle.

Cette analyse des images sur Internet et les réseaux sociaux se poursuivra dans la troisième partie de notre recherche, avec l'exemple du mouvement street art, mais nous remarquons déjà que le support de diffusion influence la production. La télévision, par ses codes, ses contraintes (audimat, temps de programmes à respecter) et sa ligne éditoriale semble écarter facilement le regard du réalisateur pour imposer une manière de faire très cadrée et, de fait, peu originale.

Et même si Internet, notamment grâce aux réseaux sociaux, est vu comme un espace de liberté d'expression et de création, l'appréciation de l'autre est importante. Les contenus sont mis en ligne pour être vus, diffusés, partagés, et s'ils ne le sont pas, c'est un échec. Si les compteurs de *likes* ont permis de fidéliser les utilisateurs sans monétiser le réseau, cela a aussi contraint la production à suivre des critères assez stricts pour favoriser sa diffusion. Le slogan de YouTube « Broadcast yourself »<sup>69</sup> semble mensonger puisque de très nombreuses chaînes de télévision y postent leurs émissions, produisent des vidéos de youtubeurs, et semblent majoritaires, tout du moins dans le fil d'actualités, grâce à leur énorme production de contenus par rapport aux internautes. Cette qualité de vidéos est finalement ce que nous regardons le plus et ce qui définit en bonne partie notre culture visuelle web (en mettant de côté les vidéos de chats et les *gifs*). Il n'est donc pas étonnant que nous

---

68 Exposition collective *Novem*, au centre d'art Eléphant Paname, du 2 au 4 décembre 2016.

69 Produisez-vous vous-même.

nous y référerions lorsque nous souhaitons produire une vidéo, à destination uniquement d'Internet, et souhaitons qu'elle soit le plus partagée possible. Quand on n'est pas connus il faut parfois se conformer à la règle pour être visible !

### **3. Street Art : Étude d'une pratique artistique contemporaine**

## 3.1 Introduction au street art

Dans cette partie consacrée au mouvement street art, nous nous intéresserons plus spécifiquement au graffiti et au pochoir. Les street artistes, ou artistes urbains, différencient bien les pratiques de ce mouvement, regroupées sous une seule dénomination. Les créateurs utilisent plus les termes de graffiti, pochoirisme<sup>70</sup>, installation, tag<sup>71</sup> ou encore collage<sup>72</sup>, l'appellation street art étant un mot générique plus souvent utilisé par les institutions pour définir ces pratiques bien différentes.

Si l'Homme a toujours eu tendance à s'appropriier les murs des endroits où il vivait, cela ne fait qu'une quarantaine d'années que ce mouvement artistique, développant de nouvelles façons de s'approprier l'espace urbain, connaît une diffusion exponentielle. D'un point de vue mythologique, Pline l'Ancien<sup>73</sup> rapporte que la peinture vient de l'histoire de la fille du potier Dibutadès : son amant partant en guerre, elle aurait peint le contour de son ombre projetée sur un mur, pour garder un souvenir de lui. Dès le début la peinture serait alors liée au bâti. D'un point de vue plus historique, la fresque, et notamment celles de la Préhistoire qu'on peut trouver à Chauvet-Pont-D'arc (Ardèche) ou à Lascaux (Dordogne), est la forme de graffiti la plus ancienne que nous connaissons. Par ailleurs, ce terme de graffiti qui, aujourd'hui, désigne une forme techniquement travaillée de lettrage ou de représentation figurative, désignait à l'origine ce que nous appelons maintenant tag. C'est au 18<sup>ème</sup> siècle, lors d'un chantier de fouilles archéologiques des ruines ensevelies de Pompéi, qu'ont été découvertes de nombreuses inscriptions sur les murs : noms de rues, messages politiques, inscriptions personnelles... etc. Le nom de *graffiti*, venant de l'italien « *graffito* » qui désignait le stylet grâce auquel on écrivait sur les tablettes de cire, est alors utilisé pour définir ces inscriptions laissées par les passants. Dans les temples de l'ancienne Égypte, nombreux sont aussi ces *graffiti* tracés par les premiers chrétiens qui s'installaient dans ces bâtiments abandonnés. Ces traces d'une présence humaine sont devenues d'importants témoins d'une époque pour les archéologues.

Si avant l'émergence du street art, l'art semblait cantonné aux musées, l'arrivée des œuvres *in situ* n'a rien de contemporain. Exposer des œuvres d'art dans l'espace public se pratiquait déjà, notamment grâce aux églises dont les façades étaient ornées de sculptures peintes. Les statues, les

---

70 Voir lexique.

71 Voir lexique.

72 Voir lexique.

73 Historien romain du premier siècle de notre ère.

palais, et autres représentations du pouvoir se devaient d'être visibles par tous afin d'asseoir l'autorité d'un gouvernement, ou d'un monarque. Pour la jeune URSS, la peinture devait s'émanciper du chevalet pour recouvrir les murs, les trains, les bateaux, tout support qui pouvait diffuser la propagande, en plus de trouver une expression artistique propre à la révolution prolétarienne.

Le terme de street art est récent et désigne ce que nous appelons aujourd'hui la période post-graffiti. À la fin des années 1960, de nombreux tags et graffitis font leur apparition aux USA, notamment dans la ville de New York, et connaissent une croissance exponentielle et une évolution stylistique très marquée.

Alors que les graffitis historiques et les tags ont souvent été utilisés pour marquer un territoire, le graffiti à travers le *trainwriting*<sup>74</sup> s'est approprié les codes de la culture populaire, comme les cartoons ou les comics, et de la publicité, en s'affranchissant des codes de marquage de territoire : le train étant un support mobile. Grâce notamment à ces tableaux ambulants, mais aussi grâce à des *writers*<sup>75</sup> qui laissaient leur trace sur chaque mur, la diffusion de cette forme d'expression a pris de l'ampleur, si bien que ce que nous appelons aujourd'hui le street art s'est largement popularisé et a regroupé des très nombreux adeptes. Malgré les brigades spéciales créées dans les grandes villes pour endiguer les phénomènes de *trainwriting*, tags, graffs, la création a continué d'exister et de se diffuser. Des artistes comme Keith Haring et Jean-Michel Basquiat sont devenus des icônes de ce mouvement dans les années 1980 lorsque leurs œuvres sont entrées dans des galeries, et ont contribué à la reconnaissance de cet art au niveau institutionnel. En France le street art, et plus précisément le pochoir, s'est beaucoup popularisé grâce aux nombreuses créations de Blek le Rat (ill. 63), Miss.Tic (ill. 64) et bien d'autres personnalités de la scène parisienne.



Illustration 63: BLEK LE RAT : pochoir sur mur.



Illustration 64: MISS.TIC: pochoir sur mur.

74 Voir lexique.

75 Voir lexique.



Cette reconnaissance du mouvement Street Art vient tout d'abord du « peuple » et ensuite du monde de l'art et des institutions<sup>76</sup>. Si chaque décennie connaît ses nouveaux artistes anti-systèmes, ceux-ci sont très vite montrés du doigt lorsqu'ils travaillent pour des marques ou sont exposés dans des galeries. C'est notamment le cas de Shepard Fairey dont le collage le plus connu « Obey » (ill. 65), était désigné comme une dénonciation de la société, et est aujourd'hui devenu une marque rapportant beaucoup d'argent. L'artiste ne voit pas cela comme un problème : ce n'est pas la marque qui décrédibilise le message, mais ceux qui la portent parce qu'elle est tendance.



Illustration 65: SHEPARD FAIREY: collage de "Obey" sur un mur.

Même si aujourd'hui en France, peindre en vandale est moins réprimé qu'auparavant, de nombreux artistes décident d'arrêter cette pratique et de répondre à des commandes des collectivités et des institutions, ou tout simplement d'avoir les autorisations pour créer dans la rue. Cette entrée dans la légalité du mouvement sert au discours de certains élus, et suit une logique proche de celle utilisée par l'URSS, en offrant aux citoyens un musée de rue gratuit. Cependant, les origines fortement anti-système du street art poussent une partie de ses représentants à revendiquer une marginalisation. La richesse n'est plus seulement dans la diversité des pratiques artistiques mais aussi dans cette différenciation entre l'institution et le vandale. De nombreux artistes alternent entre commandes institutionnelles et créations illégales : il n'y a pas d'oppositions violentes entre ces deux pratiques, seulement un discours artistique différent. Les institutions cherchant à catégoriser, mettre dans des cases, l'art et les créateurs, il y aura toujours des artistes qui tenteront d'en échapper et cela est l'essence même de ce renouveau constant du mouvement street art.

---

76 On sait que certaines pièces réalisées dans la rue ont été mises en vente sans l'accord des artistes.

## 3.2 Internet : une rue virtuelle

Maintenant que nous avons introduit par un bref rappel le mouvement street art, et l'ancrage de pratiques telles que le tag et le graffiti dans la société, nous pouvons nous recentrer sur le sujet de notre étude. À travers cette première sous-partie, nous allons tenter de comprendre pourquoi ce mouvement artistique est aussi présent sur le web et quelles en sont les principales représentations.

### *Une galerie gratuite*

La plupart des internautes définissent Internet comme un système où le libre échange des idées, de l'information et de la culture participent à son bon fonctionnement. À chaque tentative d'un gouvernement ou d'un groupement d'entreprises de rompre ces principes d'égalité et de liberté, la communauté du web s'y est toujours fortement opposée. Cela s'est notamment remarqué lorsque des propositions pour favoriser l'accès au réseau pour les plus riches ont été émises aux USA et dans l'Union Européenne, et plus récemment dans la mobilisation contre une loi visant à taxer les liens hypertexte<sup>77</sup>. Le téléchargement illégal est aussi une preuve de ce principe d'une liberté et d'une gratuité de la culture. Que ce soit pour la musique, le cinéma ou la littérature, des millions d'internautes accèdent à ces contenus frauduleusement chaque jour, sans aucun sentiment de culpabilité. Se procurer cette connaissance sans payer est devenu aujourd'hui normal.

Cette idée de partage et d'accès simplifié au plus grand nombre est également un des fondements du mouvement street art.

*« Moi je pense que le truc qui va sauver ce courant c'est qu'il faut rester punk. (...) le punk c'est la base. On est là pour peindre gratuitement dans la rue, à la base c'est ça.<sup>78</sup> »*

Internet et le street art sont des révolutions récentes toutes deux et découlent des mêmes changements de la société. Elles sont liées par leur jeune âge et leurs idées populaires. Le graffiti, le

---

<sup>77</sup> Source : site Les Moutons Enragés <http://lesmoutonsenrages.fr/2017/01/20/censure-automatique-taxe-sur-les-liens-leurope-sattaque-a-internet-pour-etendre-le-copyright/> ; dernière consultation le 15 mai 2017.

<sup>78</sup> Extrait de l'entretien avec Nobad.

tag, le collage, sont aussi productifs en ce qu'ils font sortir l'art des musées. Les artistes urbains vivent avec leur temps et se renouvellent sans cesse en développant leurs propos et leurs pratiques. Le web et les réseaux sociaux sont aujourd'hui considérés par ces créateurs comme une seconde rue par laquelle des millions de piétons peuvent passer chaque jour, chaque heure.

Cette rue virtuelle qui expose des milliers de nouvelles images par seconde, favorise un renouvellement constant des pratiques mais aussi une évolution du street art vers des rendus plus lisibles, grands publics, faciles à analyser pour le novice. La photographie et la vidéo, qui ont toujours documenté la trace laissée par l'homme, deviennent le support numérique de ces œuvres créées sur un support physique. En plus d'être visible par la personne se rendant à son travail, le graffiti de rue est aujourd'hui visible par l'internaute habitant à l'autre bout du monde.

Créer un compte sur Instagram revient à ouvrir sa propre galerie en ligne. Avoir son profil Facebook permet de gérer un service de communication, une chaîne Vimeo ou YouTube, un service vidéo... etc. Gérer ses réseaux sociaux fonctionne comme gérer une entreprise. L'atout de ce choix est que toutes les publications<sup>79</sup> sont publiques, sauf si l'utilisateur choisit d'en limiter l'accès, ce qui a peu d'intérêt pour une majorité d'artistes. Les créateurs qui ne peuvent présenter leurs œuvres dans des galeries ou lors d'expositions, ont la possibilité d'avoir une visibilité et parfois de pouvoir en vivre. Même si le graffiti est offert aux yeux de tous, opter pour une diffusion sur les réseaux sociaux augmente grandement sa visibilité. Jean-Charles de Castelbajac crée régulièrement dans la rue, sur les murs ou les encombrants, des dessins rapides qu'il photographie immédiatement pour les partager sur Instagram. Cela ne va pas à contresens des œuvres dont la contemplation se mérite par une motivation physique, nous parlons notamment de celles dans les catacombes ou les friches industrielles, en ce que la publication d'une photographie sur Instagram informera le cataphile qu'une nouvelle création est visible, et ce dernier ne se contentera pas de la regarder sur un écran.

### ***Représentation sur Instagram***

De nombreux comptes Instagram recensent les graffitis, les tags et les collages, principalement. @StreetArtGlobe<sup>80</sup> (ill. 69) et @StreetArtNews<sup>81</sup> (ill. 68) présentent de nombreuses œuvres, en taguant l'auteur dans la légende de la photographie, ou en le créditant si celui-ci n'est pas membre du réseau. Cependant nous n'avons aucune indication sur la provenance de l'image. Est-ce que

---

79 Ce que nous appelons aujourd'hui « publication » sur Internet et les réseaux sociaux, se distingue de la définition originale ayant comme racine « public » donc visible par tous, en permettant à l'utilisateur d'en limiter la diffusion.

80 StreetArtGlobe est une société de médias/d'actualité.

81 StreetArtNews est un site Internet et magazine numérique dédié à l'art contemporain et au street art.

celle-ci a été prise par un photographe professionnel ? Par un amateur ? Vient-elle d'Internet ou a-t-elle été envoyée aux sites ? Les comptes de photographes amateurs, comme @Gastronome (ill. 66) ou @StreetArtAsia (ill. 67), donnent encore moins d'informations sur les images publiées. Quelques hashtags génériques sont ajoutés dans la légende, mais le nom de l'artiste et celui du photographe est bien souvent omis.



Illustration 66: GASTRONOMISTE : capture d'écran du compte Instagram.



Illustration 67: STREET ART ASIA : capture d'écran du compte Instagram.



Illustration 69: STREET ART GLOBE : graffiti de Falko1, capture d'écran du compte Instagram.



Illustration 68: STREET ART NEWS : graffiti de Bordalo, capture d'écran du compte Instagram.

@Gastronome recense beaucoup de tags et d'œuvres (ill. 70, 71 et 72), plus souvent considérées comme des dégradations que comme des créations, dont la discrétion sur la réelle identité de l'auteur est une règle récurrente. Si le graffeur ou le photographe, si ce ne sont pas les mêmes personnes, ne sont pas taggués dans la publication ce peut être parce qu'ils sont auteurs d'un délit. Un grand graffiti longuement travaillé, avec une recherche de couleurs, de perspective, ne fera pas prendre à son auteur les mêmes risques que de nombreuses photographies d'endroits où il a laissé

son *blaze*<sup>82</sup>. Le graffiti correspond plus à la notion du Beau dans notre société : le graffeur est vu comme un artiste, le tagueur comme un délinquant. La dégradation ainsi que l'intrusion sur un terrain privé (friche industrielle, tunnel de métro, catacombes) est passable d'une amende et parfois d'une peine de prison. Aller créer est déjà risqué, montrer son travail sur Internet avec un compte Instagram relié à un compte privé Facebook, serait s'exposer à un deuxième risque de repérage par les autorités.



Illustration 71:  
GASTRONOMISTE : graffeur  
inconnu.



Illustration 72:  
GASTRONOMISTE : graffeur  
inconnu.



Illustration 70:  
GASTRONOMISTE :  
graffeur inconnu.

Les photographies peuvent aussi servir d'archivage, ou tout du moins donner une seconde vie dans cette rue virtuelle. Lorsqu'une œuvre vandale a été recouverte, ou qu'une œuvre éphémère a été détruite, la seule trace restante est l'image photographique ou vidéo. Par exemple, la Tour Paris 13<sup>83</sup> est un bâtiment qui a été totalement recouvert par des street artistes et exposé au public avant sa destruction. Le côté incertain de la peinture de rue était le fondement même de cette exposition qui respectait les autres codes de l'institution muséale. La photographie et la vidéo ont permis de préserver ce patrimoine éphémère en créant une visite virtuelle disponible sur le site Internet officiel de l'évènement.

Le style majoritaire des photographies publiées sur le web traduit une neutralité de la prise de vue (ill. 73, 74, 75, 76, 77). Le cadre n'a rien d'original d'une image à l'autre, et nous pouvons en déduire qu'il n'est soit pas travaillé (la frontalité permettant instinctivement de représenter au mieux les œuvres principalement sur support plan), soit qu'il est pensé comme s'inscrivant dans une logique de représentation globale propre au graffiti. Le même schéma est reproduit des dizaines, des centaines de fois. Ce ne sont ni la lumière, ni la composition qui participent à la mise en valeur de l'œuvre. Par ses couleurs souvent vives, même si la photographie ne les restitue pas toujours fidèlement, qui contrastent avec la grisaille très présente du milieu urbain, le graffiti tend à ressortir naturellement par lui-même. Même sans être complètement représenté dans son environnement,

82 Voir lexique.

83 Exposition de la *Tour Paris 13*, du 1<sup>er</sup> au 31 Octobre 2013, Paris.

l'arrière-plan donne bien souvent un aperçu des bâtiments ternes tout autour.

Visibles par un grand nombre, les graffitis ont plus souvent été photographiés pour que l'image soit diffusée, que pour créer des œuvres photographiques. Des magazines de graffitis, tags et *trainwriting* comme *Graffiti all start*, *Graffiti art magazine*, *Planete Graffiti*, présentaient beaucoup de lettrages sur des pages dont le foisonnement d'images fait penser aujourd'hui à un compte Instagram. Dès le début du mouvement, les images étaient prises de manière frontale afin que les lecteurs puissent reconnaître le nom écrit sur le mur, le train, et aussi bien voir le style pour pouvoir s'en inspirer. L'aspect vandale de cette création ne permet pas non plus de rester longtemps, une fois le travail accompli, pour prendre des photographies.



Illustration 73: KATRE :  
photographie prise en 2016.



Illustration 74: STREET ART  
NEWS : graffiti de Jef Aerosol.



Illustration 75: STREET  
ARTPARIS : graffiti de Jean  
Yarps.



Illustration 77: STREET ART  
GLOBE : graffiti de Hanksynyc.



Illustration 76: GOOGLE  
STREET ART : graffiti de ROA.

La rapidité de ce médium photographique, tant par la prise de vue que par la post-production, le rend plus maniable et plus simple à appréhender que la vidéo. Pour de nombreux débutants il suffit de regarder dans le viseur et d'appuyer sur le déclencheur, alors que filmer prend du temps, le

mouvement n'est pas toujours facile à gérer si on n'y est pas habitué (il faut faire un montage, le son est souvent de mauvaise qualité sur l'appareil ou la caméra... etc.). La vidéo apporte beaucoup de contraintes techniques qui ne sont pas toujours compatibles avec la pratique vandale : accès difficile aux lieux, précipitation, discrétion. Les premiers appareils photo numériques, qui ont popularisé la pratique, ne faisaient pas encore de vidéo, tout comme les premiers smartphones qui avaient une meilleure qualité photographique que vidéo. Les street artistes se sont appropriés le médium de l'image fixe tout d'abord pour garder une trace de leur travail, et cette pratique perdue depuis. La vidéo, elle, commence tout juste à se populariser mais reste une pratique plus professionnelle. Même si l'art vidéo était fortement présent dans les années 1970 et que les artistes se filmaient beaucoup entre eux, la pratique vidéo dans le graffiti vandale se semble pas s'être franchement développée jusqu'à récemment. Rares sont les artistes filmant avec leur téléphone portable et les comptes Instagram de @StreetArtNews et @StreetArtGlobe, notamment, nous ont présenté l'image animée comme liée aux réalisations plus institutionnelles et très souvent légales.

Que la photographie, dans le domaine graffiti, se limite aussi souvent à la prise de vue de l'œuvre achevée met une distance entre ces deux pratiques. La création *in situ* est vue de l'extérieur, d'autant plus s'il s'agit d'un photographe amateur qui n'a pas assisté pas au processus et devient alors un spectateur lambda, comme au musée.

Internet est vu par de nombreux artistes comme de la consommation d'images à outrance, tout va très vite, trop vite. Une œuvre, elle, demande en plusieurs jours, parfois plusieurs mois. Un décalage temporel se crée alors entre les coutumes des réseaux sociaux et la réalité du monde artistique. Peu d'artistes peuvent créer une œuvre par jour et ainsi garder leur *feed* suffisamment dynamique. Les utilisateurs *scroll*<sup>84</sup> sans prendre le temps de regarder les images, beaucoup oublient l'artiste si celui-ci ne nourrit pas fréquemment son fil d'actualités. Mais la production démesurée de contenus sur Internet ne concorde pas toujours avec le rythme de production des artistes.

---

84 Voir Lexique.

### 3.3 Représentation du Street Art : entre Action Painting et photographie d'œuvres

Si la vidéo de street art se différencie de la photographie par une diffusion moins importante et une production plus professionnelle et institutionnalisée, ces deux pratiques peuvent cependant se compléter. En développant chacune un point de vue original de la création, la websérie vidéo *5 minutes*<sup>85</sup> ainsi que la série photographique *Vandals*, apportent une vision d'auteur plus affirmée en gardant certains codes bien ancrés quant à la représentation de l'acte de création dans le mouvement du street et plus précisément, dans le graffiti.

#### *La vision de 5 minutes*

La série vidéo *5 Minutes*, idée originale et production de [ilovegraffiti.com](http://ilovegraffiti.com) et Red Tower Films, est diffusée sur le site Internet de la chaîne de télévision Arte. Cependant ce contenu n'est disponible que sur le web par la plateforme [artecreative](http://artecreative.com). Il s'agit d'une plateforme Internet au contenu participatif : quiconque peut prétendre à y publier des vidéos à partir du moment où celle-ci sont validées par l'équipe de gestion de la plateforme (la sélection étant large). Quelques émissions, aujourd'hui diffusées à la télévision, comme *Personne ne bouge*, étaient tout d'abord présentes sur [artecreative](http://artecreative.com) et leur format adaptable au format télévisuel leur a permis d'être visionnées au-delà de la plateforme participative. Celle-ci ne permet pas de poster du contenu aussi librement que sur YouTube et Vimeo, cependant cela ne nous a pas empêché de nous y intéresser en ce que le principe de promotion de contenu auto-produit, et la réputation de la chaîne en matière de découverte culturelle, fait de son site Internet une référence dans le domaine. De plus, la série vidéo *5 Minutes* nous a tout de suite parue incontournable tant par son format de durée, sa cohérence d'une vidéo à l'autre, son sujet, mais aussi son style de montage qui ressemble fort aux vidéos que nous avons consultées sur Internet et les réseaux sociaux.

Le concept de *5 Minutes* est de faire un tour d'Europe des différentes pratiques du street art, et plus

---

85 Les vidéos sont disponibles gratuitement en ligne sur le lien suivant: <http://creative.arte.tv/fr/series/5minutes>



principalement du graffiti, en allant rencontrer directement les acteurs majeurs de ce mouvement. Depuis 2009, l'équipe du site Internet [ilovegraffiti.de](http://ilovegraffiti.de) suit des artistes solitaires, des *crews*<sup>86</sup>, des vandales ou des artistes en atelier pour présenter leur travail. Les vidéos présentent une cohérence dans le traitement en série, certes moins rigoureux que Gautier Deblonde et Leonora Hamill, qui s'adapte cependant à l'artiste. Nous remarquons une présence majoritaire de l'interview et de la musique de fond, laissant de côté toutes ambiances et détails sonores qui, pourtant, pourraient représenter la spécificité de cette pratique artistique. Le montage images est toujours très dynamique en présentant des plans filmés à main levée, peu de plans fixes, qui s'enchaînent rapidement et s'accordent avec la gestuelle des graffeurs.

Nous pouvons cependant nous poser la question quant au réel suivi de certains *crews*. Par exemple, les images de la vidéo sur TRUS BAD<sup>87</sup> sont réalisées avec des GoPro (ill. 78), ou autre caméra embarquée, sur le front ou la poitrine des graffeurs, ou bien, pour les plans larges et fixes, avec un appareil posé sur un trépied derrière les artistes. Ce sont les cadrages des images rapprochées, ainsi que la courte focale donnant un effet fisheye, qui nous révèlent l'utilisation d'une caméra embarquée comme dispositif de prise de vue. De plus, le cadre bougeant de façon synchrone avec les gestes du graffeur, toujours sur le lettrage, le spectateur a cette sensation d'être au cœur de l'action. Avec ce dispositif, pas besoin d'un auteur vidéaste pour capter la session de graff, sauf pour faire des plans « extérieur » à l'action. Pourtant, ce sont encore les membres du *crew* qui s'occupent de réaliser ces plans larges : les cadres n'ont pas l'air d'être beaucoup travaillés, ils offrent peu de visibilité et ont peu de cohérence avec les autres plans bien plus dynamiques. Nous pouvons même voir plusieurs fois, un membre du *crew* se diriger vers le trépied et le reprendre avant de partir (ill. 79).

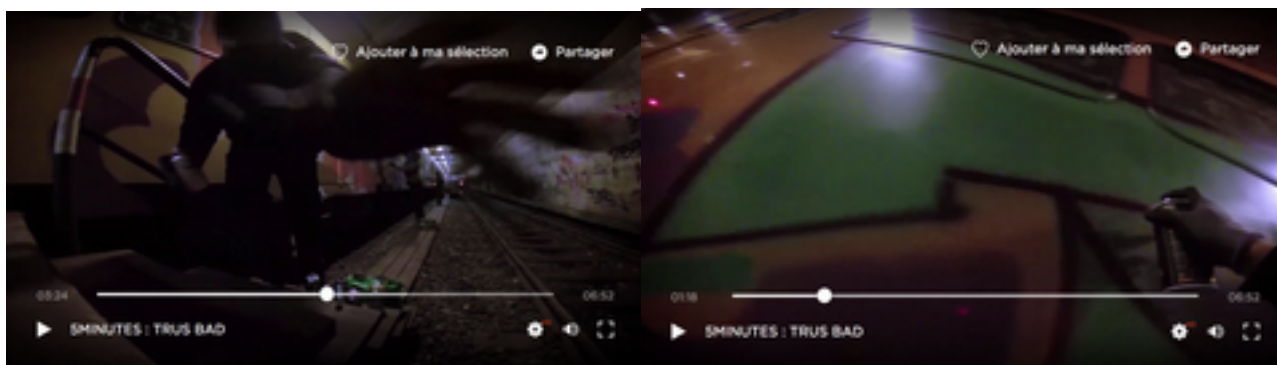


Illustration 79: *5 minutes with TRUS BAD*, 2016, à 3mn24s.  
 Illustration 78: *5 minutes with TRUS BAD*, 2016, à 1mn18s.

Le montage images repose principalement sur des enchaînements rapides de plans des graffeurs en

<sup>86</sup> Voir lexique.

<sup>87</sup> Lien en ligne vers la vidéo : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5-minutes-trus-bad>

train de peindre. La question de la déambulation n'est pas mise en avant. Par exemple, dans les vidéos sur AKA6<sup>88</sup> et Rasko<sup>89</sup>, les plans qui montrent les artistes marchant dans la ville, semblent plus présenter les espaces et les paysages urbains que la déambulation comme étape possible, voire nécessaire, du processus de création dans le graffiti. Peindre dans des endroits difficiles d'accès comme les toits, est un des fondements de la pratique du graffeur AKA6. Cependant, malgré des images aériennes, sûrement filmées grâce à des drones, ainsi que des plans insistant sur le côté vertigineux de l'endroit, rien ne nous indique comment il y accède et surtout ce qui motive son choix de peindre sur tel immeuble plutôt qu'un autre. Si pour AKA6, l'enchaînement rapide des plans avec ses différentes créations est aussi présent que dans la vidéo sur Rasko (et même deux fois plus long !), la sensation de répétition est beaucoup moins forte. Premièrement, l'interview filmée permet de faire des pauses dans les plans montrant l'artiste en train de peindre, ainsi que dans la musique. Deuxièmement, le morcellement de la vidéo en plusieurs chapitres (street bombing, police, risques, notoriété) donne un rythme qui ne pâtit pas de l'aspect répétitif de la pratique. Pour Rasko, l'enchaînement rapide des plans le présentant travaillant à différents endroits, reste cependant cohérent dans sa pratique : ce dernier est une sorte de boulimique de tags et de graffitis (ill. 80, 81, 82 et 83). Pourtant, et ce malgré cette cohérence entre la pratique du graffeur et le montage images, le rythme visuel ainsi que la musique répétitive (pas d'interview ni de sons d'ambiance) n'apporte rien de fondamental sur la représentation de l'acte de création pendant les 5 minutes de la vidéo.

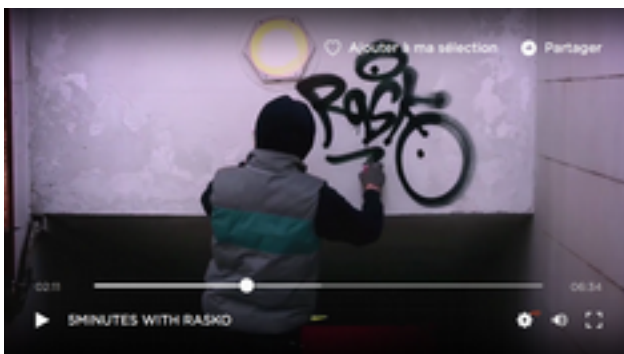


Illustration 81: *5 minutes with Rasko*, 2016, à 2mn11s.



Illustration 80: *5 minutes with Rasko*, 2016, à 2mn15s.

88 Lien en ligne vers la vidéo : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5minutes-avec-aka6>

89 Lien en ligne vers la vidéo : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5minutes-rasko>



Illustration 82: *5 minutes with Rasko*, 2016, à 2mn22s.



Illustration 83: *5 minutes with Rasko*, 2016, à 2mn19s.

L'interview est très présente dans cette série vidéo. Nous avons soumis l'idée que dans le format télévisuel, elle avait pour rôle de capter l'attention du spectateur et substituer à l'image la représentation de l'acte de création. Cependant, dans *5 Minutes*, les vidéos ayant une courte durée, le montage étant très dynamique et les images présentant uniquement des instants du processus de création, l'interview ne semble plus tenir le même rôle que dans le format télévisuel. Les artistes donnent leur vision du graffiti, qui se rapproche très souvent de leur vision de la vie, de la liberté. La vidéo sur le *crew* berlinois OFF<sup>90</sup>, nous présente ses membres assis sur un escalier de ferraille, tous masqués, seuls deux d'entre eux prenant la parole. Avec cette interview, les graffeurs nous expliquent leur façon de penser, pourquoi ils ont choisi le graffiti comme expression artistique et pas une autre pratique.

*« Ce qui me plaît dans le graffiti c'est que je peux faire ce qui me chante. C'est à moi de me bouger le cul, personne vient me dire de peindre tel panneau ou telle rue. (...) Aucune obligation, aucun contrat<sup>91</sup>. »*

La pratique vandale offre une liberté essentielle à leur expression artistique, et c'est justement là-dessus que porte la vidéo. Le montage ne colle pas exactement aux propos tenus et n'exprime que d'une façon générale les propos. Pour ces vidéos qui présentent plus une éthique liée à la pratique du graffiti vandale, l'interview est le premier support du message transmis, comme nous avons déjà pu le remarquer avec la production télévisuelle dans la partie précédente. L'interview est utilisée pour tenter de comprendre l'essence même de cette pratique, bien plus récente que celles étudiées jusqu'alors, et semble sortir du cadre de notre recherche en dressant plus un portrait de l'artiste lui-

90 Lien en ligne vers la vidéo : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5-minutes-crew-berlin>

91 Extrait d'interview avec le crew OFF.

même, de pourquoi il crée, plutôt que de comment il crée.

La vidéo *5 minutes with Plotbot KEN*<sup>92</sup> se démarque avec une représentation tout à fait différente. Une voix off, déformée peut-être pour préserver l'anonymat, traite de la pratique disons matérielle de l'artiste, ainsi que de sa vision du graffiti. Contrairement à de nombreuses autres vidéos de notre corpus, les images illustrent les propos de l'artiste : lorsqu'il nous apprend qu'il utilise tout type d'objets trouvés sur place, on le voit verser de la peinture à l'aide d'une bouteille en plastique (ill. 84). Cependant la parole n'apporte pas grand chose à la vidéo et a même tendance à énoncer des évidences. Une phrase telle que « Je suis un artiste qui s'exprime à travers ses œuvres », n'a que peu d'intérêt. Dire aussi « ce genre d'endroit est fabuleux car on peut y créer en toute liberté », n'a pas besoin d'être : les images nous montrent déjà qu'il crée sans aucun dérangement dans ces friches.



Illustration 84: *5 minutes with Plotbot KEN*, 2016, à 2mn50s.

Même si cette voix off apporte peu au spectateur, les plans sont travaillés, plus osés, et permettent un travail au montage bien plus original que le reste de la série. Contrairement aux travaux que nous avons étudiés, l'artiste semble être mis en scène à travers le personnage en combinaison isolante avec un masque à gaz. Ce procédé ne dénature pas le processus de création car l'artiste ne pose pas, ne modifie pas sa façon de peindre : il bouge dans l'environnement et donne l'impression que c'est une de ses créations qui prend vie (ill. 85 et 86).

92 Lien en ligne vers la vidéo : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5minutes-plotbot-ken>



Illustration 85: *5 minutes with Plotbot KEN*, 2016, à 2mn02s.



Illustration 86: *5 minutes with Plotbot KEN*, 2016, à 4mn50s.

*5 minutes* propose un concept de websérie qui n'est pas très original, mais qui a tout de même le mérite de rencontrer un large choix de graffeurs, offrant au spectateur une bonne idée de ce qu'est le graffiti aujourd'hui en Europe. Les vidéos reprennent des codes télévisuels comme l'interview, sans pour autant être dans l'autopromotion de l'artiste, ainsi que des codes d'Internet, avec le format court et la dynamique de l'*action painting* notamment. Les images animées mettent souvent l'accent sur la pratique artistique en tant que performance (accès au lieu de création, rapidité d'exécution... etc.), et les plans présentant les graffitis avec une lumière et un cadrage les mettant en valeur ne sont pas majoritaires. C'est pour cela qu'un diaporama photographique est disponible sur la même page web, juste sous la vidéo.

Ces photographies viennent compléter les clips en proposant des images plus posées des réalisations des artistes présents dans les vidéos, sans pour autant être mises en avant. Étant sur la page du site Internet d'une chaîne de télévision, nous aurions tendance à croire que celle-ci n'offre que le visionnage d'une vidéo, et rien n'indique en haut de page la présence d'un diaporama photographique. De plus, lorsque le clip est terminé, nous passons automatiquement à la vidéo suivante.

Alors que tout est bien référencé pour la vidéo, producteur, artistes, lieux... etc. Aucune information n'est donnée pour les photographies, que ce soit le lieu, ou même le photographe. Ces images étant semblables aux images d'amateurs dont nous avons déjà parlé précédemment, la vision d'auteur est peu présente et il est impossible de le reconnaître grâce au cadrage ou à une quelconque recherche de lumière. D'ailleurs, les photographies d'amateurs, ou diffusées par des amateurs, notamment sur Instagram, étaient mieux référencées que ce que nous propose artecreative.



Illustration 87: AUTEUR INCONNU :  
*graffiti de AKA6, 2016.*



Illustration 88: AUTEUR INCONNU :  
*graffiti de AKA6, 2016.*



Illustration 89: AUTEUR INCONNU : *graffiti*  
*de TRUS BAD, 2016.*



Illustration 90: AUTEUR INCONNU : *graffiti*  
*de TRUS BAD, 2016.*

Les images proposées en complément des vidéos de Rasko (ill. 91, 92, 93 et 94), AKA6 (ill. 87 et 88) ou TRUS BAD (ill. 89 et 90) restent dans la veine de ce que l'image animée nous proposait déjà, mais semblent cependant plus tenir de l'amateur que du photographe. Pour Rasko nous remarquons très rapidement des distorsions de l'image. Ces déformations sont typiques des objectifs à courte focale, comme ceux utilisés sur les caméras embarquées de type GoPro. Le traitement de la lumière offre une représentation assez plate, avec une faible sensation de contraste, qui ne met pas l'œuvre en valeur. Au contraire, celle-ci passerait pour un élément banal du paysage si elle n'avait pas de vives couleurs. Ces choix techniques ne semblent pas refléter une forte expérience du médium photographique et pourraient peut-être même révéler que ces images fixes sont en fait issues d'images animées. Nous pouvons nous demander si ce n'est pas le cas pour TRUS BAD également. En plus de cette lumière qui, comme pour Rasko, ne met pas les graffitis en valeur, certaines photographies présentent des cadrages sans grand intérêt, nous donnant l'impression qu'ils ont été réalisés avec une GoPro prenant, par exemple, deux images chaque

seconde pour réaliser un *timelapse*.

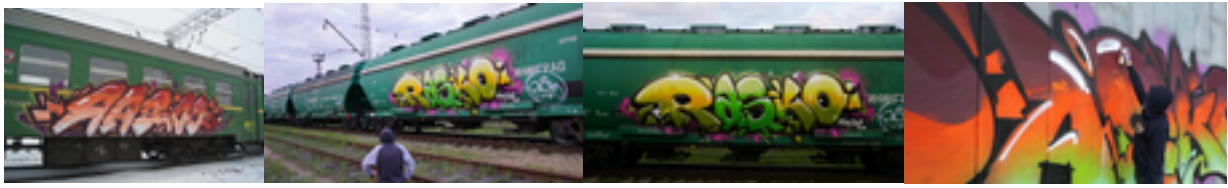


Illustration 94:  
AUTEUR  
INCONNU :  
*graffiti de Rasko,*  
2016.

Illustration 93:  
AUTEUR INCONNU :  
*graffiti de Rasko,* 2016

Illustration 91:  
AUTEUR INCONNU :  
*graffiti de Rasko,* 2016

Illustration 92:  
AUTEUR INCONNU :  
*graffiti de Rasko,* 2016

L'exemple de PlotBot Ken se démarque aussi en image fixe d'un point de vue esthétique, puisqu'ici aussi aucune information sur l'auteur photographe n'est donnée. Alors que la vidéo était traitée de façon à donner vie aux œuvres de l'artiste nous remarquons que les photographies suivent la même démarche. Les cadrages sont travaillés de sorte à intégrer l'œuvre dans son environnement, en la faisant vivre dedans. Le traitement des couleurs et des matières, permet aux graffitis de PlotBot Ken de ne faire qu'un avec le mur, d'avoir une création unique spécifique à un lieu, dont les éclairages artificiels, le cadrage et la post-production du photographe augmentent cette symbiose entre l'œuvre et son support. Les illustrations 95 et 96 jouent sur le mimétisme entre l'artiste et son œuvre, gardant ainsi cette vision personnelle assumée, que ce soit en vidéo ou en photographie. Même si les codes de la photographie de graffiti sont toujours un minimum respectés, notamment avec la frontalité face au support (ill. 97), cette série complète la vidéo d'une façon plus personnelle et laisse penser que nous avons affaire à un auteur plutôt qu'à un amateur, comme nous l'avons supposé auparavant.



Illustration 95: AUTEUR INCONNU : *graffiti de Plotbot KEN,* 2016.

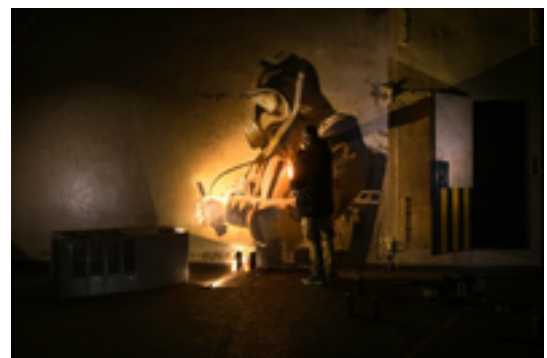


Illustration 96: AUTEUR INCONNU : *graffiti de Plotbot KEN,* 2016.



Illustration 97: AUTEUR INCONNU : *graffiti de Plotbot KEN*, 2016.

Alors que dans la première partie de ce mémoire, nous avons plutôt étudié des pratiques photographiques précédant l'image animée, la websérie *5 minutes* propose l'inverse en mettant en avant la représentation de l'acte de création principalement à travers la vidéo. Les photographies, présentes sous forme de diaporama en bas de certaines pages, sont peu représentatives d'une vision d'auteur, et se rapprochent plus de l'esthétique des images d'amateurs que nous avons analysées. Le choix de proposer des photographies en complément de la vidéo semble plus tenir d'une volonté de présenter les œuvres, que le spectateur a vu en court de création, une fois celles-ci achevées.

### ***Vandals de Nils Müller***

Le photographe Nils Müller, à travers sa série photographique *Vandals*<sup>93</sup>, cherche à immortaliser l'essence du *trainwriting*. Étant au début graffeur, il a commencé à photographier ses œuvres comme de nombreux autres artistes, en se limitant à l'aspect final du graffiti. Cependant, l'image de cette œuvre vandale était la seule trace qu'il restait de ces nuits où les graffeurs entraient illégalement sur des terrains privés, descendaient dans des tunnels pour accéder aux stations de stockage des métros, et c'est pour documenter tout ce qui se passait autour de l'unique action de peindre que Nils Müller s'est mis à photographier ses amis créateurs. Contrairement aux nombreuses images fixes et animées que nous avons déjà eu l'occasion d'étudier, cet auteur photographe ne se limite pas à l'aspect spectaculaire qu'il peut y avoir dans le *trainwriting*, « *I catch the reality, no stunts shots.* »<sup>94</sup>. Pour lui, cette pratique a de multiples facettes et c'est ce qu'il cherche à représenter à travers ses images. Nils Müller ne photographie pas selon un protocole

93 MÜLLER Nils, *Vandals*, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, 192p.

94 « Je capture la réalité, pas des cascadeurs. » Trad. Julien Chevallier. Extrait de *5 minutes with Nils Müller*.



établi, comme le ferait Gautier Deblonde ou Leonora Hamill, mais il n'attend pas non plus que quelque chose se passe, à la différence de Marie-Paule Nègre. Ce photographe connaît très bien la pratique du graffiti vandale, en tant qu'ancien graffeur lui-même, et ne va pas photographier des inconnus mais plutôt ses amis, ses camarades de rue. Cette relation avec les artistes est peut-être ce qui lui permet de les suivre dans leur pratique illégale, de documenter leurs délits, et d'entrer dans l'intimité de leur création.

Si le livre est organisé en plusieurs chapitres, un pour chaque grande ville visitée, cela n'apporte pas une forte différence dans les modes de représentation. Ce qui change le plus étant les types de trains et les photographies d'ambiance de la métropole, qui nous intéressent beaucoup moins. Aussi nous allons étudier les images de la série sans nous préoccuper de cette répartition, ce qui ne trahira pas pour autant le propos de l'auteur.

Les photographies de paysages urbains en plans larges et en extérieur représentent bien l'intrusion illégale d'une façon générale. Beaucoup de détails sont présents dans l'image et le graffeur escaladant une barrière, se cachant derrière un muret, ou sous un train, n'est qu'un petit élément de ce paysage (ill. 98 et 99). Il doit être invisible aux yeux des agents de sécurité et des ouvriers, tout comme il l'est sur la photographie. En plus de représenter ce jeu de la souris, les matières rappelant la friche industrielle, l'entrepôt ferroviaire, la bordure de métropole sont présentes : herbes folles, béton, grillages, rails... etc. Cette omniprésence de la matière urbaine lie le graffeur à son environnement, sans lequel sa création n'existerait pas.



Illustration 98: MÜLLER Nils : *Milan*, in MÜLLER Nils, *Vandals*, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 12-13.



Illustration 99: MÜLLER Nils : *sans titre*, in MÜLLER Nils, *Vandals*, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 151.

Les artistes sont souvent photographiés de dos ou de profil, lorsqu'ils peignent mais aussi quand ils escaladent une barrière ou marchent vers des trains. Les conditions de prise de vue obligent le photographe à ne pas pouvoir tourner autour de son sujet. Parfois, l'espacement entre les wagons ne

permet pas d'avoir suffisamment de recul pour prendre le visage du graffeur, ou bien, lors d'un déplacement, ceux-ci restent devant car ce sont eux qui ont repéré le terrain et en connaissent les pièges, endroits à éviter. Le côté anonyme d'une majorité de *writers* renforce cette volonté de ne pas tourner son visage, même cagoulé, vers l'objectif. Certains se laissent tout de même photographier à visage découvert, sans poser. Ces images traduisent une recherche d'expressions dans les yeux, la bouche, les traits, alors qu'elles semblent être prises lors des moments d'attente, où justement peu d'évènements se passent. Par leur aspect détendu, ces quelques portraits contrastent avec les photographies où l'action, le mouvement, la création, sont fortement présents, et apportent des instants de calme, voire peut-être même de sérénité, dans cette série où la tension due à l'illégalité est omniprésente.

La présentation des photographies est également importante et résulte d'une vision personnelle de l'auteur. Alors que sur Internet nous faisons défiler notre fil d'actualités, ou passons par un diaporama pour voir des images une par une, *Vandals* propose une lecture de ce que nous pourrions appeler des mini-récits photographiques. Ces mini-récits sont organisés sur une page, ou une double page principalement, et présentent des images en petit format, à la manière d'une bande dessinée, de différents instants plus ou moins proches d'une même session de graff (ill. 100 et 101). Il peut s'agir uniquement du moment où le graffeur peint, ou montrer l'arrivée sur le lieu, le *trainwriting*, puis le retour. L'organisation de séries à l'intérieur de la série donne une dynamique au livre qui rappelle les vidéos de *5 minutes*, dans lesquelles les plans et les différentes sessions de graff s'enchaînaient rapidement, montrant une espèce de boulimie de la création. Cette organisation du récit photographique appuie l'idée de la déambulation, de la recherche du « bon spot », comme partie intégrante du processus de création dans le graffiti. La grande diversité des lieux ainsi que les images présentant les graffeurs en train d'escalader des barrières, descendre dans un tunnel de service ou marcher dans une galerie, offre au spectateur une vision beaucoup plus large et nouvelle de la création en l'abordant par la déambulation. Les photographies prises dans les forêts bordant les chemins de fer, ne donnent aucune indication sur la véritable intention de ces personnes. Rien n'informe le spectateur, si ce n'est le contexte général du livre, sur le fait que ce sont des artistes en route pour créer, car peu de photographies représentent cet instant, ô combien important, de la création, comme nous avons pu le voir avec le corpus issu d'Internet.



Illustration 101: MÜLLER Nils : *sans titre*, in MÜLLER Nils, Vandals, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 28-29.



Illustration 100: MÜLLER Nils : *sans titre*, in MÜLLER Nils, Vandals, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 31.



Illustration 102: MÜLLER Nils : *sans titre*, in MÜLLER Nils, Vandals, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 23.



Illustration 103: MÜLLER Nils : *sans titre*, in MÜLLER Nils, Vandals, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 24.

La pratique de Nils Müller se distingue également de l'amateur sur son rapport à l'œuvre, en se concentrant plus sur des figures humaines évoluant dans un espace. Peu de graffitis sont photographiés en entier, ou de sorte à les mettre en valeur. L'image de la création achevée n'est pas ce qui semble l'intéresser, et c'est d'ailleurs pour cela qu'il s'est mis sérieusement à la photographie. Cette vision personnelle du processus de création dans le graffiti se ressent notamment à travers le point de vue frontal de certaines scènes d'escalade de clôtures, qui

rappellent la façon dont les graffitis étaient photographiés dans la websérie *5 minutes* et sur Instagram (ill. 102 et 103). Par ce cadrage, la barrière est mise au même niveau que les œuvres : elle occupe la place principale, sorte d'entité inamovible. L'idée que nous pourrions avancer pour expliquer en partie cette absence de photographies entièrement dédiées aux graffitis, concerne la cohérence dans le traitement de la lumière. Les sources lumineuses sont très différentes en fonction des endroits, cela va de la lumière du soleil au tube fluorescent, en passant par le lampadaire tungstène, créant des ambiances spécifiques à chaque lieu, en ce que ces sources ont toute une température de couleur différente. Ce déséquilibre de la balance des blancs entre les photographies est complètement assumé et permet de distinguer les lieux entre eux. Cependant, cela ne permet pas de photographier correctement une œuvre : les couleurs ne seraient pas fidèles à la réalité. Il faudrait alors régler la balance des blancs de l'appareil photo pour avoir un meilleur rendu de couleurs, avec une lumière plus blanche ; ce qui n'est pas envisageable car la teinte d'une photographie d'un graffiti ne serait pas la même que celle d'une photographie de l'artiste en train de le peindre. L'identification des différents lieux grâce à ce changement de température de couleur ne serait plus possible et la série perdrait sa cohérence lumineuse.

Ce qui permet à Nils Müller de se différencier de la photographie d'amateur est qu'il propose une vision qui vient de l'intérieur même du processus de création. Suivre les artistes est différent de chercher les graffitis dans la rue. Il s'agit ici d'avoir un regard personnel sur l'acte de création en entrant dans ce cercle fermé d'anonymes, de ne pas en être un témoin distant.

La diffusion de ses photographies reste discrète : pas de compte Instagram, une page Facebook peu active et un site Internet qui ne permet de voir qu'une dizaine d'images de *Vandals*. Nous sommes bien loin d'une reconnaissance par la vision du plus grand nombre, d'une recherche du *like* et du *follower*. Ce travail d'auteur est d'ailleurs préservé, et reconnu comme tel, grâce à l'édition papier. Le livre photographique permet de valoriser un travail d'auteur, alors que la publication sur Internet ou sur la presse est plus apparentée à un travail de commande moins personnel, peut-être moins réfléchi. Ainsi, une recherche Google sur les séries photographiques de Nils Müller, Gautier Deblonde et Marie-Paule Nègre, apportera autant, voire plus de résultats sur l'édition papier que sur leurs publications Internet.

### 3.4 *Le Cloporte* : sortir de l'atelier, la question de la déambulation

Alors qu'au début de notre recherche nous avons étudié des images d'ateliers et d'artistes dans leurs ateliers, le graffiti s'est démarqué, en plus de sa prolifération sur Internet, par son aspect extérieur. Une grande partie, si ce n'est la plus grande, du processus de création, se situe en dehors de l'espace clos de l'atelier et contraint l'acte créateur de l'artiste. La marche, le mouvement, ou ce que nous appellerons la déambulation, diffère en fonction des pratiques.

Comme nous l'avons vu précédemment, Rasko taggue énormément lors d'une session et son geste rapide ne le fait pas rester longtemps sur chaque lieu. À l'inverse, le crew Yøc<sup>95</sup> effectue une longue descente dans les tunnels d'entretien technique du métro moscovite. La longue marche avant d'arriver sur le lieu de création est mise en avant dans cette vidéo, en faisant durer le suspens pendant 3mn30s, soit plus de la moitié de la vidéo. La difficulté d'accès aux lieux de création et le risque d'amende, freinent de nombreux graffeurs à peindre autre part que dans la rue. La déambulation préliminaire devient alors un aspect caractéristique de ces créateurs *underground*, et influe sûrement la réflexion artistique.

Cette phase importante du processus de création est très présente dans les anciennes carrières de Paris, appelées plus communément catacombes de Paris. Le réseau s'étendant sur plusieurs kilomètres, avec des accès alternativement fermés par les autorités puis rouverts par les cataphiles, il est fréquent de marcher une à deux heures avant d'atteindre la salle où l'on souhaite créer. Cependant, il est assez rare de trouver, au hasard des galeries, un artiste en train de travailler, et l'énorme quantité d'œuvres présentes sous terre rappelle plus un musée qu'un lieu de création, même si toutes les œuvres sont créées *in situ*. En mettant de côté les photographies très clichés des fêtes organisées dans les catacombes, les sites Internet cataphiles regorgent d'images des graffitis et tags présents sous terre, toujours photographiés d'une manière très semblable à celle que nous avons étudiée au début de cette troisième partie.

Même si le photographe Maxime Rouge a réussi à se démarquer de la photographie de graff et de tag grâce au lightpainting, qui lui a permis d'isoler uniquement l'œuvre qui l'intéressait tout en pouvant faire ressortir la matière du support, nous sommes toujours dans la représentation de l'instant final de l'acte de création (ill. 104 et 105). Cela se comprend, tout comme le fait que Nils Müller soit le seul, ou un des seuls, à avoir autant représenté le *trainwriting* dans toutes ses étapes,

95 Lien en ligne vers la vidéo : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5-minutes-un-metrowagonmasch-avec-yphc-moscou>

puisque l'accès aux catacombes étant illégal, les artistes se font plutôt discrets quand à la diffusion de leur image en plein délit.



Illustration 104: Maxime Rouge : titre et date inconnus.



Illustration 105: Maxime Rouge : titre et date inconnus.

Le travail de la lumière est important, sous terre nous nous éclairons avec des lampes frontales dont la température de couleur change d'un modèle à l'autre, mais aussi avec des bougies quand nous nous installons dans une salle pour y passer un moment, se reposer ou créer. Ces différences de sources lumineuses donnent un rendu colorimétrique peu représentatif de l'ambiance de ces lieux, il faut donc se limiter à un type de lumière, deux tout au plus, pour avoir une homogénéité dans le rendu de couleurs. Le terrain difficile ne permet pas d'emporter avec soi beaucoup de matériel, il est donc préférable d'avoir un boîtier qualitatif avec une haute sensibilité, ainsi qu'un bon réglage de la balance des blancs, pour que le peu de sources lumineuses et les différences de températures de couleur ne soient pas un problème. Grâce au lightpainting, Maxime Rouge a apporté une solution originale à ces problèmes, tout en proposant une vision personnelle qui consistait, en tant que photographe, à reprendre le geste du peintre avec une lampe torche.

Alors que l'artiste entre dans son atelier d'une manière semblable à l'ouvrier se rendant à l'usine, le cataphile doit marcher un certain temps pour trouver, ou arriver sur le lieu de création. Cela dépend notamment de l'entrée qu'il emprunte, celles-ci étant régulièrement fermées puis rouvertes, et de l'endroit où il va. Ce moment de marche conditionne sa réflexion artistique et le place dans une ambiance particulière. S'il suffisait de soulever une plaque sur le trottoir et de descendre une échelle pour accéder à une salle des catacombes où il est intéressant d'y créer, les œuvres seraient sûrement bien différentes. De là vient cette volonté de mettre l'accent sur la notion de déambulation dans le processus artistique.

Le geste de création, compris comme acte physique, est très présent en vidéo alors qu'il ne l'est que peu en photographie : Nils Müller, par exemple, se concentrant principalement sur la déambulation. Ce que nous proposons dans cette partie pratique, est de chercher l'originalité en mélangeant les codes préexistants. L'artiste filmé, Rûmî, n'est pas un graffeur mais un sculpteur, travaillant pour l'instant uniquement dans les catacombes. La question de la déambulation sera traitée essentiellement en images animées (ill. 106, 107 et 108), ne présentant qu'une minorité de plans de sculpture. L'utilisation de la lumière des lampes frontales donnera un aspect plus écrasé, plus banal, de la scène, pour ne pas faire ressortir l'artiste en particulier : le lieu a lui aussi toute son importance. C'est par la photographie que l'acte de création prendra une dimension hors du commun, peut-être même un peu mystique (ill. 109, 110 et 111). L'image fixe ne représentera pas la déambulation, seulement la relation entre le sculpteur et son œuvre, et la lumière au flash donnera une vision différente de ce que nous voyons en réalité, une vision plus personnelle.



Illustration 108: CHEVALLIER Illustration 106: CHEVALLIER Illustration 107: CHEVALLIER  
Julien : *Le Cloporte*, 2017, prod. Julien : *Le Cloporte*, 2017, prod. Julien : *Le Cloporte*, 2017, prod.  
ENS Louis-Lumière. ENS Louis-Lumière. ENS Louis-Lumière.

La vidéo apporte à l'image un son nécessaire, il s'agit pour le cas présent d'un son en prise directe. Ce traitement permet de se détacher des codes de représentation que nous avons étudiés précédemment, et donne une expérience *in situ* plus proche de la réalité. Le lieu si particulier, tant par l'espace que par l'ambiance sonore, mérite d'être présenté dans son ensemble en ce qu'il se différencie d'un environnement urbain que nous connaissons tous, et dont nous pouvons imaginer le

paysage sonore. En plus de faire découvrir le lieu d'une manière plus complète au spectateur, le son apporte une continuité dans le montage en facilitant les transitions entre les plans, grâce à des fondus ou des anticipations. Les bruits de pas, majoritairement présents, servent de fil conducteur tout au long de la vidéo, jusqu'au moment où Rûmî entre dans cette ultime salle pour y créer. Avec une écoute en stéréo au casque, le spectateur peut également mieux se représenter l'espace, que s'il ne disposait que des images où la pénombre est très présente, grâce à la résonance des pas qui donne une indication sur la spatialité du lieu.

Le côté un peu amateur dû à la prise de vue à main levée, ainsi que l'éclairage à la lampe frontale, est pensé pour s'intégrer dans une continuité des vidéos de street art vandale au style *underground*. Une prise de vue très propre techniquement ne correspondrait pas à ce mouvement artistique, et demanderait sûrement plus de matériel et de préparation, ce qui mettrait fin à l'instantanéité. Réaliser une vidéo en mettant beaucoup en scène l'artiste pour être techniquement plus performant, ne fonctionnerait pas dans cette démarche artistique. Les catacombes sont difficiles d'accès, le sol est tortueux, certaines chatières mesurent moins de 50cm de diamètre... etc. Il est préférable de voyager léger pour mieux se déplacer dans ce dédale.



Illustration 109:  
CHEVALLIER Julien : *sans titre*, 2017.

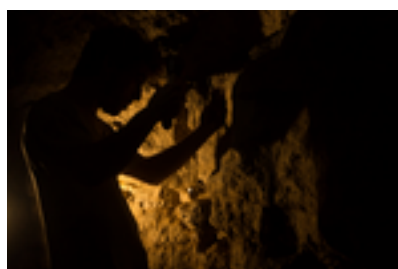


Illustration 110:  
CHEVALLIER Julien : *sans titre*, 2016.

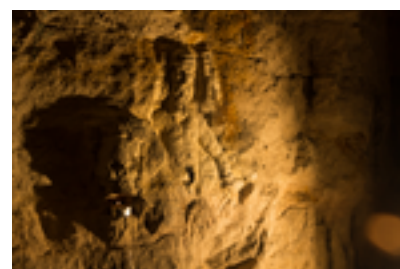


Illustration 111:  
CHEVALLIER Julien : *sans titre*, 2016.

Tout comme la série *5 minutes*, les vidéos et les photographies sont pensées pour être présentées ensemble en ce qu'elles mettent l'accent sur des moments différents de l'acte de création. Cependant les photographies ne sont pas réalisées pour représenter les œuvres achevées frontalement, elles se concentrent plus sur le geste créateur. La salle où l'artiste travaille est vue comme son atelier, même si le temps passé dedans n'est pas toujours majoritaire par rapport à l'ensemble du temps du processus de création (de l'entrée à la sortie des catacombes). Les photographies peuvent également être présentées seules puisqu'elles se détachent esthétiquement de la vidéo en proposant un regard différent sur la création. Le contrejour donne un aspect plus mystérieux à l'artiste, préserve une sorte d'anonymat, et met en avant le geste créateur plus que la personne. La lumière rasante fait ressortir le relief du mur et les œuvres présentes, alors que la vidéo



s'attardait sur le lieu, l'ambiance sonore et lumineuse de l'instant.

Ne pas montrer les œuvres franchement sur les images, vient de deux problématiques liées au lieu. D'une part, le peu d'espace ne permet pas de tourner autour de l'artiste comme on le souhaite, pour avoir différents points de vue : soit nous voyons l'œuvre, soit nous voyons l'artiste, mais presque jamais les deux en même temps. D'autre part, les catacombes sont un endroit interdit et difficile d'accès, seuls les initiés savent y entrer. Les œuvres qui s'y trouvent ont été créées pour ce lieu et n'ont pas nécessairement leur place ailleurs. Le *game* est de se déplacer soi-même pour les admirer, et cela rejoint la motivation principale de l'urbex<sup>96</sup> : être le premier à découvrir un lieu vierge de toute création, ou contempler un chef d'œuvre difficile d'accès.

---

96 Voir lexique.

## Conclusion

Représenter l'acte de création est un exercice complexe qui fait prendre aux auteurs photographes et vidéastes un chemin souvent différent. Que ce soit la relation avec l'artiste filmé ou photographié, sur la démarche de l'auteur ou encore les choix esthétiques des images diffusées, aucune façon ne semble meilleure que les autres. Ce qui est certain, c'est que la vision d'auteur apportée par le photographe ou le vidéaste sur la création d'un autre, va au-delà de la mystification de la création, et n'élève pas l'artiste au rang de surhomme. Deux regards se croisent, l'un créant à partir de la création de l'autre, qu'ils soient intimes ou non. Et de ce croisement naît un double acte de création qui aboutit à deux œuvres distinctes.

A l'aube du 21<sup>e</sup> siècle, Internet est entré dans presque tous les foyers du monde occidental et offre un accès aux réseaux sociaux (dans les pays qui l'autorisent) qui permettent aux utilisateurs de communiquer entre eux. Auparavant, l'unique source de diffusion de contenu vidéo était la chaîne de télévision, alors qu'aujourd'hui ce sont les internautes qui sont eux-mêmes la source des contenus diffusés. Dans cette société où les images sont omniprésentes et produites à une rapidité encore jamais vue, la course aux *likes* et aux *followers* tend à normaliser les photographies, dans le but d'atteindre plus de monde. Alors qu'un artiste met plusieurs heures, plusieurs jours voire plusieurs mois pour créer une œuvre, sur le web tout va très vite. Cette consommation à outrance ne permet pas toujours de présenter un travail personnel abouti et pousse les créateurs et les producteurs à préférer un format photographique ou vidéo classique, en espérant ainsi être plus attractifs.

En gardant de nombreux codes visuels et sonores venant de la culture télévisuelle, toujours très présente dans notre société, la production indépendante encouragée par les plateformes web d'hébergement vidéo n'est pas aussi nouvelle que nous voudrions le croire. Si les smartphones, les caméras embarquées et les applications de montage ou de retouche, apportent à tous la possibilité de créer des photographies et des vidéos, la recherche de l'originalité passe après la recherche du nombre de vues.

Cependant, les auteurs ne peuvent ignorer les bénéfices que peut avoir une diffusion sur Internet. Les réseaux sociaux permettent de toucher régulièrement un nombre croissant, ou tout du moins constant, d'internautes qui à leur tour peuvent partager les créations publiées sur le web. Si les

images ne sont pas réalisées pour être postées tout de suite sur Instagram ou Facebook, et ne correspondent pas aux codes traditionnels vus sur Internet, elles peuvent cependant très bien s'inscrire dans une pratique de diffusion web en considérant les réseaux sociaux uniquement comme un moyen de montrer son travail. Pourtant, alors que les photographes sont conscients de cette possible utilisation des réseaux sociaux, le travail d'auteur semble encore principalement mis en valeur par le livre d'art, laissant à la publication web un côté moins formel, voire amateur. Aussi, l'archivage numérique n'est pas une pratique inscrite encore chez beaucoup d'artistes, ce qui laisse Internet du côté de l'instantanéité, alors que nombre d'entre eux souhaitent passer à la postérité.

Cet aspect amateur de la photographie fait partie intégrante de la représentation du street art sur Internet, notamment à travers le graffiti et le tag. Que ce soit par ses codes de représentation, frontalité, environnement peu présent, ou tendance à ne presque jamais créditer le photographe, les images des créations des graffeurs semblent respecter des règles immuables et forment un corpus tout ce qu'il y a de plus cohérent sur Internet. Cependant la vision d'auteur, à l'origine du double acte de création, n'est pas présente dans ces images et c'est pourquoi nous avons finalement poussé nos recherches plus avant, en nous éloignant des réseaux sociaux. La série *5 minutes* diffusée sur artecreative est un bon exemple de ces auteurs qui savent utiliser les nouveaux médias et créer tout en respectant leurs règles. Bien que le mouvement street art est très présent sur la toile et ses adeptes très actifs sur les réseaux, le photographe Nils Müller a décidé de diffuser son travail par le livre d'art, peut-être pour accorder tout de suite un statut d'auteur à sa série.

Alors que sur Internet les photographies et vidéos d'amateurs et de professionnels en tout genre pullulent, la recherche d'originalité ne semble pas être une priorité. Il devient en ce sens facile de se démarrer de cette production exponentielle pour les auteurs, mais toujours aussi difficile de se faire remarquer : là est tout le paradoxe. Si le web a favorisé les échanges et offre à ses utilisateurs une diffusion à grande échelle, la visibilité n'est pas pour autant assurée, surtout au milieu des millions de photographies postées chaque heure sur Instagram.

Le choix de l'édition papier pour promouvoir son travail, laquelle semble fonctionner comme un certificat de « démarche d'auteur », n'est possible que pour les photographes. Les vidéastes restent contraints à un système de diffusion, donc aux codes esthétiques encore proches de la télévision. Si les réseaux sociaux permettent à ces auteurs de montrer leurs réalisations personnelles, ils ne leur assurent pas pour autant une aussi bonne visibilité que s'ils étaient diffusés sur une chaîne du petit écran. Cela peut être une des raisons pour lesquelles de nombreuses productions vidéo suivent les codes visuels classiques, de plus en plus ancrés dans notre culture, pour faire partie de la masse et ainsi avoir plus de chances d'être *likés* puis partagés.

La proposition faite avec *Le Cloporte*, de réconcilier les pratiques d'auteur et d'amateur en

mélangeant les différents aspects essentiels de chacune, reste encore à développer et surtout à réaliser dans un autre cadre que les catacombes. Jouer sur les deux médias permet d'étendre la diffusion à plus de réseaux sociaux sans avoir le sentiment de réprimer sa création d'auteur en vue de toucher le plus d'internautes possibles, mais n'est pas suffisant avec une création isolée. Nous pourrions imaginer approfondir cette démarche en travaillant avec de nombreux autres artistes et ce faisant, aboutir à une série cohérente dans la veine de 5 minutes, photographie et vidéo ensemble.

Si Internet et les réseaux sociaux font aujourd'hui partie de notre quotidien, la différenciation entre auteur et amateur, entre diffusion par la galerie, le livre d'art, ou le web, est encore très présente. Le réseautage social est un outil mis à la disposition de tous, mais son aspect de surconsommation, de surproduction, lui laisse une connotation d'amateurisme pour certains auteurs. Internet est encore vu comme un lieu d'expression plus populaire et moins personnel, avec un aspect éphémère très présent : les artistes continueront de privilégier le livre d'art ou le musée pour mettre en valeur leur travail d'auteur.

# Bibliographie

## Histoire de l'art

- ALEXANDRE Lorraine, *Les enjeux du portrait en art*, Paris, l'Harmattan, 2011, 193p.
- BELL Kirsty, *The artist's house : from workplace to artwork*, Berlin, Sternberg Press, 2013, 334p.
- BERGSON Henri, *L'évolution créatrice*, Paris, F. Alcan, 1907, 403p.
- BILLETER Erika, *Michel Sima : ateliers d'artistes*, Gand, Snoeck, 2008, 207p.
- BLANC Jan, *Dans l'atelier des artistes : les coulisses de la créations, de Léonard de Vinci à Jeff Koons*, Paris, Beaux-Arts, 2011, 263p.
- CAMUS Albert, *Jonas ou l'artiste au travail*, Paris, Gallimard, 1957, 120p.
- CAPPOCK Martina, *L'atelier de Francis Bacon*, Lausanne, La Bibliothèque des Arts, 2006, 118p.
- de FONT-REAULX Dominique, *Dans l'atelier*, Paris, Musée d'Orsay, 2005, 62p.
- FRASNAY Daniel, *Peintres et sculpteurs, leur monde*, Paris, Seuil et Draeger, 1969, 371p.
- GAUSSEN Frédéric, *Visites d'atelier*, Paris, Adam Biro, 2001, 126p.
- GAUSSEN Frédéric, *Le peintre et son atelier*, Paris, Parigramme, 2006, 244p.
- JUNOD Philippe, « l'atelier comme autobiographie », dans Pascal Griener et Peter J. Schneemann (dir.), *künstlerbilder – Images de l'artiste*, Berne, Berlin, Francfort, New York, Vienne, Peter Lang, 1998.
- PONGE Francis, *L'atelier contemporain [1977]*, Paris, Gallimard, 1988, 361p.
- SOLO Mano, *Joseph sous la pluie*, Éd. Points, 2012, 312p.
- TILLIER Bertrand, *Vues d'atelier : une image de l'artiste de la Renaissance à nos jours*, Paris, Citadelles & Mazenod, 2014, 431p.
- VALERY Paul, *Pièces sur l'art, Œuvres*, Paris, bibliothèque de la Pléiade, 1960, 309p.
- ZOLA Émile, *L'Œuvre*, Paris, Carpentier, 1886, 441p.

## Internet

- BARRIÈRE TALLERIE Laurène, TEISSONNIÈRE Guillaume, *Instagram : partage ou protection de la photographie ? Analyse juridique du réseau social de photographie*, 2014.
- FANELLI-ISLA Marc, *Guide pratique des réseaux sociaux : Twitter, Facebook... des outils pour communiquer*, Paris, Dunod, 2012, 209p.
- MANARA Cédric, *Les réseaux sociaux : 101 questions juridiques*, Paris, Diatino, 2013, 241p.
- MOLLARD Marion, PÉQUIGNOT Bruno, *Internet et photographie : en quoi l'utilisation des réseaux sociaux numériques peut-elle participer à la reconnaissance du photographe ?*, 2014, 141p.
- NETHING Rachel, *Photographe 3.0 : optimiser sa présence sur le web et créer une dynamique commerciale efficace*, Paris, Eyrolles, 2015, 174p.

## Photographie

- BELLOUR Raymond, *L'entre-image – photo, cinéma, vidéo*, Paris, La Différence, 1990, 349p.
- BRASSAÏ, *Conversation avec Picasso*, Paris, Gallimard, 1986, 334p.
- BRASSAÏ, *Les artistes de ma vie*, Denoël, 1982, 223p.
- BUTOR Michel, *L'artiste dans son cadre : photographies de Denise Colomb*, Montreuil, Éd. Agraphe, 1993, 95p.
- CARRÉ Dominique, *Denise Colomb, portraits d'artistes : les années 50-60*, Paris, Studio 666, 1986, 49p.
- COTTON Charlotte, *La photographie dans l'art contemporain*, Paris, Thames & Hudson, 2005, 224p.
- DEBLONDE Gautier, *artists*, London, Tate Gallery Publishing, 1999, 132p.
- DEBLONDE Gautier, *Atelier*, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014, 168p.
- EWING William, *Faire faces : le nouveau portrait photographique*, Arles, Actes Sud, 2006, 229p.
- GENET Jean, *L'Atelier d'Alberto Giacometti (1957)*, édition illustrée de photographies d'Ernest Scheidegger, Paris, L'Arbalète, 1995, 60p.
- GUNTHERT André, *L'image partagée : la photographie numérique*, Paris, Éditions Textuel, 2015, 175p.
- GUNTHERT André, GUIGUENO Vincent, *La fabrique des images contemporaines*, Paris, Éd. Cercle d'art, 2007, 187p.
- KINDER CARR Carolyn, *Hans Namuth : portraits*, Washington, Published for the National Portrait Gallery by the Smithsonian Institution Press, 1999, 166p.
- KRAUSS Raslind, *Le photographique – Pour une théorie des écarts*, Macula, 1990, 271p.
- LEMAGNY Jean-Claude, *Denise Colomb : portraits*, Lyon, La Manufacture, 1996, 103p.
- LEWIS Jim, *Atelier*, [photographies de] Gautier Deblonde, Göttingen, Steidl, 2014, 168p.
- LIBERMAN Alexander, *The Artist in his Studio*, New York, Viking Press, 1986, 292p.
- LIBERMAN Alexander, *Maîtres et ateliers [texte imprimé] / textes et photographies de Alexander Liberman*, Paris, Editions du May, 1989, 254p.
- NAMUTH Hans, *L'atelier de Jackson Pollock*, Paris, Macula, 1978, 103p.
- RONDEAU Gérard, *Rebeyrolle ou le journal d'un peintre [2000]*, Paris Éditions des Équateurs, 2015, 150p.
- SCHULMANN Didier, *Ateliers : l'artiste et ses lieux de création dans les collections de la bibliothèque Kandinsky*, cat. Exp., Paris, Centre Pompidou, 2 avril-4 juin 2007, 117p.
- SOLLERS Philippe, *De Kooning, vite!* Photographies de Hans Namuth, Paris, Editions de la Différence, 2007, 205p.
- SOULAGES François, *Esthétique de la photographie – La perte et le reste*, Paris, Nathan, 1998, Paris, Armand Colin 2005 pour la présente édition, 334p.
- SOULAGES François, VERHAEGHE Julien, *Photographie, médias et capitalisme*, Paris, L'Harmattan, 2009, 232p.
- WRONA Adeline, *Face au portrait : de Sainte-Beuve à Facebook*, Paris, Hermann, coll. « Cultures

numériques », 2012, 429p.

WAT Pierre, *Portraits d'ateliers : un album de photographie fin de siècle*, Paris, Institut National d'Histoire de l'Art, 2013, 217p.

## Street Art

BOUKERCHA Karim, BISCHOFF Gautier, *Descente Interdite*, Paris, L'œil d'horus : Alternatives, 2011, 399p.

CHALFANT Henry et JENKING Sacha, *Training Days : the subway artists then and now*, Thames & Hudson, London, 2014, 175p.

FONTAINE Bernard, *Graffiti : une histoire en images*, Paris, Eyrolles, 2012, 127p.

LONGHI Samantha, CHENUS Nicolas, *Paris : de la rue à la galerie*, Paris, Pyramyd, 2013, 303p.

SCHACTER Rafael, FEKNER John, *Atlas du street art et du graffiti*, Paris, Flammarion, 2014, 399p.

## Vidéo

BELLOUR Raymond, MARIN Louis, *Cinéma et peinture*, colloque de 1987, 175p.

BONITZER Pascal, *Décadrages : peinture et cinéma*, Paris, Cahiers du Cinéma, 1985, 108p.

FARGIER Jean-Paul et PAQUOT Claudine, *Où va la vidéo ?*, Paris, Ed. De l'étoile, 1986, 110p.

MARSOLAIS Gilles, *Le film sur l'art, l'art et le cinéma*, Montréal, Triptyque, 2005, 200p.

MARTIN Valérie, *La télévision, média de masse ou média individuel ? De la télévision traditionnelle à la e-télévision*, Paris, Université de Paris-Dauphine, 2015, 304p.

MOUËLLIC Gilles, Le FORESTIER, Laurent, *Filmer l'artiste au travail*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013, 415p.

MOYRET Jean-Claude, *Filmer les arts : repères sur la création contemporaine*, Paris, Centre national de la cinématographie, 2000, 175p.

ROBERT Valentine, Le FORESTIER Laurent, ALBERA François, *Le film sur l'art : entre histoire de l'art et documentaire de création*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2015, 333p.

TAMINIAUX Pierre, MURCIA Claude, *Cinéma : art(s) plastique(s)*, colloque publié en 2004, 381p.

VIART Christophe, FRANGNE Pierre-Henry, MOUËLLIC Gilles, *Filmer l'acte de création*, Rennes, presses universitaires de Rennes, 2009, 253p.

# Filmographie

BLOCH Bernard, *304x308cm*, 1995, 26mn, DAP, les productions de l'oeil sauvage, Centre Georges Pompidou.

CAJORI Marion, *Joan Mitchell : portrait of an abstract painter*, 1992, 56mn, DAP, Christian Blackwood Prod., Marion Cajori.

CHEVALLIER Julien, *Expressions croisées*, 15mn, 2016, prod. ENS Louis-Lumière.

COULIBEU Pierre, *Alechinsky sur Rhône*, 1990, 23mn, DAP, Regards Production, Centre Georges Pompidou, CNDP.

COULIBEU Pierre, *Le bureau de l'homme noir*, Regards Productions, Centre Georges Pompidou, CNC, région limousin, ministère des affaires étrangères, DRAC Auvergne, DRAC Limousin, Procirep, France 3 Limousin, Ville de Thiers, CAC de Vassivière-en-Limousin.

DEBLONDE Gautier, *Gugging*, 2014, 8mn10.

DEBLONDE Gautier, *Still Life*, 2013, 48mn3s, film produit par la Fondation Cartier pour l'art contemporain pour l'exposition de Ron Mueck à la Fondation Cartier pour l'art contemporain.

BELZ Corinna, *Gerhard Richter painting*, 2011, 1h37mn, distribué par Pretty Pictures.

FLEURY Patrick, *Ateliers d'artistes 1*, 1990, 43mn, produit par DAP, ENSAD.

GUICHARD Camille, *Série « mémoire » : Louise Bourgeois*, 1993, 52mn, DAP, Terra luna Films, Centre Georges Pompidou.

LOIZILLON Christophe, *Felice Varini*, 1997, 19mn, DAP, Agat films, Centre Georges Pompidou, On Line productions, les films du rat.

MEICHLER Lur, MEICHLER Gisèle, *In situ Kowalski*, 1993, 26mn, DAP, LGM, ACTA, EPAD, Mito Art foundation (japon), SAN de Saint-Quentin-en-Yvelines.

MIMOUNI William, *Pierre Buraglio*, 1997, 26mn, DAP, CIRVA, maison méditerranéenne de l'image.

NAMUTH Hans, *Jackson Pollock*, 1951, 10mn13s, produit par Paul Falkenberg et Hans Namuth.

SCHWERFEL Heinz Peter, *Bruce Nauman : Make me think*, Artcore film, DAP, centre Georges Pompidou, The arts council of england.

SPITZER Thierry, *Giuseppe Penone : le chemin de la main*, 2004, 52mn.

SPITZER Thierry, *Pierre Soulages – regards*, 1996, 57mn, DAP, Arkadin, ministère des Affaires étrangères, Région Midi-Pyrénées, CNC, les amis du musée d'art moderne de la ville de Paris.

SPITZER Thierry, PICASSO Claude, *Richard Serra : work comes out of work*, 1992, 52mn, DAP, Arkadin.

PETITJEAN Marc, *Série « mémoire » : César*, 1993, 45mn, Terra luna films, Centre Georges Pompidou, France 3 méditerranée.

PORTE Michelle, *Claude de Soria : sculpteur*, 1995, 28mn, DAP, centre Georges Pompidou.

RED TOWER FILMS, *5 minutes*, depuis 2009, websérie de 47 épisodes, Red Tower Films.

RIMBAULT Dominik, *Arman, portrait d'un sculpteur*, 1997, 52mn, DAP, la cinquième, CNC,



Atelier D.

RONDEAU Gérard, *Rebeyrolles ou le journal d'un peintre*, 1999, 84mn, produit par la Réunion des Musées Nationaux.

ROUSSEAU Jean-Claude, *Antonio Saura, confessions*, 1990, 26mn, DAP, TIP-TV, Centre d'art Reina sofia, France 3 midi-pyrénées Languedoc Roussillon.

# Ressources en ligne

## Instagram

AKA6 : <https://www.instagram.com/re6aka/>  
Gastronome : <https://www.instagram.com/gastronome/>  
GOOGLESTREETART : <https://www.instagram.com/googlestreetart/>  
Jef Aerosol : <https://www.instagram.com/jefaerosol/>  
JR : <https://www.instagram.com/jr/>  
Katre : [https://www.instagram.com/katre\\_art/](https://www.instagram.com/katre_art/)  
Leonora Hamill : [https://www.instagram.com/leonora\\_hamill/](https://www.instagram.com/leonora_hamill/)  
STREETARTASIA : <https://www.instagram.com/streetartasia/>  
STREETARTGLOBE : <https://www.instagram.com/streetartglobe/>  
STREETARTNEWS : <https://www.instagram.com/streetartnews/>  
STREETARTPARIS : <https://www.instagram.com/streetartparis/>  
Plotbot KEN : [https://www.instagram.com/ken\\_plotbot/](https://www.instagram.com/ken_plotbot/)  
Rasko : <https://www.instagram.com/rasko1/>

## Sites des auteurs

Leonora Hamill : <http://www.leonorahamill.com/>  
Gautier Deblonde : <http://www.gautierdeblonde.com/>  
Katre : <http://www.katre.fr/>  
Nils Müller : <http://www.nilsmuellerphotography.com/>  
Julien Chevallier : <https://www.julienche.com/>  
Marie-Paule Nègre : <http://www.signatures-photographies.com/vitrine/fr/photographer/marie-paule-negre>

## 5 minutes

<http://creative.arte.tv/fr/series/5minutes>

*5 minutes with AKA6* : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5minutes-avec-aka6>  
*5 minutes : OFF crew (Berlin)* : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5-minutes-crew-berlin>  
*5 minutes with Plotbot KEN* : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5minutes-plotbot-ken>  
*5 minutes with Rasko* : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5minutes-rasko>  
*5 minutes with TRUS BAD* : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5-minutes-trus-bad>  
*5 minutes : Un Métrowagonmasch avec YφC à Moscou* : <http://creative.arte.tv/fr/episode/5-minutes-un-metrowagonmasch-avec-yphc-moscou>

## Sites consultés pour le mémoire

**Le blog du Modérateur** : <http://www.blogdumoderateur.com/chiffres-reseaux-sociaux/>

Dernière consultation le 15 mai 2017

**Blog Hoosuite** : <https://blog.hoosuite.com/fr/ces-chiffres-instagram-qui-montrent-limportance-de-son-utilisation-en-2016/>

Dernière consultation le 15 mai 2017

**Blog Planetoscope** : <https://www.planetoscope.com/Internet-/1217-nombre-de-photos-deposees-sur-facebook.html>

Dernière consultation le 15 mai 2017

**Blog Les moutons enragés** : <http://lesmoutonsenrages.fr/2017/01/20/censure-automatique-taxe-sur-les-liens-leurope-sattaque-a-internet-pour-etendre-le-copyright/>

Dernière consultation le 15 mai 2017

**Blog Popcorn video** : <https://www.popcornvideo.fr/70-statistiques-marketing-video/> et <https://www.popcornvideo.fr/70-statistiques-marketing-video/>

Dernière consultation le 15 mai 2017

**CGU Instagram**: <https://help.instagram.com/478745558852511>

Dernière consultation le 15 mai 2017

**CGU Facebook** : <https://www.facebook.com/policies?ref=pf>

Dernière consultation le 15 mai 2017

**Legifrance** : <https://www.legifrance.gouv.fr/affichCode.do?cidTexte=LEGITEXT000006069414>

Dernière consultation le 15 mai 2017

## Index des illustrations

Illustration 1: DOISNEAU Robert : Les pains de Picasso, 1952.....	17
Illustration 2: DOISNEAU Robert : Alberto Giacometti, 1957.....	18
Illustration 3: NEGRE Marie-Paule : Xué Sun, 2014.....	18
Illustration 4: NEGRE Marie-Paule : Peter Staämpfli, 2014.....	19
Illustration 5: NEGRE Marie-Paule : Chu Teh-Chun, 2014.....	19
Illustration 6: DEBLONDE Gautier : Chris Offili, 1999 in DEBLONDE Gautier, artists, London, Tate Gallery Publishing, 1999.....	20
Illustration 7: DEBLONDE Gautier : Fiona Rae, 1999 in DEBLONDE Gautier, artists, London, Tate Gallery Publishing, 1999.....	20
Illustration 8: DEBLONDE Gautier : Antony Gormley, 2014 in DEBLONDE Gautier, Atelier, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.....	21
Illustration 9: DEBLONDE Gautier : Nan Goldin, 2014, DEBLONDE Gautier, Atelier, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.....	22
Illustration 10: DEBLONDE Gautier : Pierre Soulages, 2014 in DEBLONDE Gautier, Atelier, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.....	23
Illustration 11: DEBLONDE Gautier : Keff Koons, 2014 in DEBLONDE Gautier, Atelier, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.....	23
Illustration 12: DEBLONDE Gautier : Gerhard Richter, 2014 in DEBLONDE Gautier, Atelier, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.....	25
Illustration 13: DEBLONDE Gautier : Damien Hirst, 2014 in DEBLONDE Gautier, Atelier, Göttingen, Steidl-Dangin, 2014.....	25
Illustration 14: HAMILL Leonora : Sculpture I Bombay, C-type analogue print, 2011.....	26
Illustration 15: HAMILL Leonora : Drawing I Hanoi, C-type analogue print, 2010.....	28
Illustration 16: HAMILL Leonora : Painting I New Haven, C-type analogue print, 2012.....	28
Illustration 17: HAMILL Leonora : Sculpture I Tétouan, C-type analogue print, 2011.....	28
Illustration 18: HAMILL Leonora : Photography I Poznan, C-type analogue print, 2009.....	28
Illustration 19: DEBLONDE Gautier : Still Life, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 0mn1s.....	32
Illustration 20: DEBLONDE Gautier : Still Life, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 0mn26s.....	32
Illustration 21: DEBLONDE Gautier : Still Life, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 0mn46s.....	32
Illustration 22: DEBLONDE Gautier : Still Life, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 0mn56s.....	32
Illustration 23: DEBLONDE Gautier : Still Life, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 1mn52s.....	34
Illustration 24: DEBLONDE Gautier : Still Life, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 7mn45s.....	34
Illustration 25: DEBLONDE Gautier : Still Life, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 24mn28s.....	34
Illustration 26: DEBLONDE Gautier : Still Life, prod. Fondation Cartier pour l'art contemporain, 2013, à 19mn48s.....	34

Illustration 27: DEBLONDE Gautier : Ron Mueck, 2011.....	36
Illustration 28: DEBLONDE Gautier : Ron Mueck, 2011.....	36
Illustration 29: DEBLONDE Gautier : Ron Mueck, 2011.....	36
Illustration 30: DEBLONDE Gautier : Ron Mueck, 2011.....	36
Illustration 31: DEBLONDE Gautier : Gugging, 2015, à 0mn24s.....	37
Illustration 32: DEBLONDE Gautier : Gugging, 2015, à 4mn11.....	37
Illustration 33: DEBLONDE Gautier : Gugging, 2015.....	38
Illustration 34: DEBLONDE Gautier : Gugging, 2015.....	38
Illustration 35: DEBLONDE Gautier : Gugging, 2015.....	38
Illustration 36: DEBLONDE Gautier : Gugging, 2015.....	38
Illustration 37: DEBLONDE Gautier : Gugging, 2015.....	38
Illustration 38: CHEVALLIER Julien : Expressions croisées, prod. ENS Louis-Lumière, 2016, à 0mn7s.....	40
Illustration 39: CHEVALLIER Julien : Expressions croisées, prod. ENS Louis-Lumière, 2016, à 0mn42s.....	40
Illustration 40: CHEVALLIER Julien : Expressions croisées, prod. ENS Louis-Lumière, 2016, à 14mn42s.....	41
Illustration 41: CHEVALLIER Julien : Expressions croisées, prod. ENS Louis-Lumière, 2016, à 14mn37s.....	41
Illustration 42: CHEVALLIER Julien : Blocko, 2016.....	42
Illustration 43: CHEVALLIER Julien : Charles Neubach, 2016.....	42
Illustration 44: Capture d'écran d'une recherche Google "l'origine du monde".....	47
Illustration 45: PAWLICK Jennifer : Ian Lafrenière avec une balle dans la tête, 2015.....	48
Illustration 46: HAMILL Leonora : capture d'écran de son compte Instagram.....	52
Illustration 47: HAMILL Leonora : capture d'écran de son compte Instagram.....	52
Illustration 48: KATRE : capture d'écran de son compte Instagram.....	53
Illustration 49: KATRE : capture d'écran de son compte Instagram.....	53
Illustration 50: JR : capture d'écran de son compte Instagram.....	54
Illustration 51: JR : capture d'écran de son compte Instagram.....	54
Illustration 52: NAMUTH Hans : Jackson Pollock, 1951, 10mn13s, produit par Paul Falkenberg et Hans Namuth, à 3mn26s.....	60
Illustration 53: NAMUTH Hans : Jackson Pollock, 1951, 10mn13s, produit par Paul Falkenberg et Hans Namuth, à 6mn9s.....	60
Illustration 54: PORTE Michelle : Claude de Soria : sculpteur, 1995, 28mn, produit par DAP, centre Georges Pompidou.....	61
Illustration 55: PORTE Michelle : Claude de Soria : sculpteur, 1995, 28mn, produit par DAP, centre Georges Pompidou.....	61
Illustration 56: CAJORI Marion : Joan Mitchell : portrait of an abstract painter, 1992, 56mn, produit par DAP, Christian Blackwood Prod., Marion Cajori.....	62
Illustration 57: CHEVALLIER Julien : Portrait d'Adkéd, 2016, à 0mn48s.....	65
Illustration 58: CHEVALLIER Julien : Portrait de Blocko, 2016, à 1mn40.....	65
Illustration 59: CHEVALLIER Julien : Portrait de Céline Prunas, 2016, 0mn18s.....	66
Illustration 60: CHEVALLIER Julien : Portrait de Céline Prunas, 2016, 0mn34s.....	66
Illustration 61: CHEVALLIER Julien : Portrait de Jean Bigot, 2016, à 1mn57s.....	66
Illustration 62: CHEVALLIER Julien : Portrait de Zyplox, 2016, à 1mn57s.....	66
Illustration 63: BLEK LE RAT : pochoir sur mur.....	72

Illustration 64: MISS.TIC: pochoir sur mur.....	72
Illustration 65: SHEPARD FAIREY: collage de "Obey" sur un mur.....	73
Illustration 66: GASTRONOMISTE : capture d'écran du compte Instagram.....	76
Illustration 67: STREET ART ASIA : capture d'écran du compte Instagram.....	76
Illustration 68: STREET ART NEWS : graffiti de Bordalo, capture d'écran du compte Instagram..	76
Illustration 69: STREET ART GLOBE : graffiti de Falko1, capture d'écran du compte Instagram.	76
Illustration 70: GASTRONOMISTE : graffeur inconnu.....	77
Illustration 71: GASTRONOMISTE : graffeur inconnu.....	77
Illustration 72: GASTRONOMISTE : graffeur inconnu.....	77
Illustration 73: KATRE : photographie prise en 2016.....	78
Illustration 74: STREET ART NEWS : graffiti de Jef Aerosol.....	78
Illustration 75: STREET ARTPARIS : graffiti de Jean Yarps.....	78
Illustration 76: GOOGLE STREET ART : graffiti de ROA.....	78
Illustration 77: STREET ART GLOBE : graffiti de Hanksynyc.....	78
Illustration 78: 5 minutes with TRUS BAD, 2016, à 1mn18s.....	81
Illustration 79: 5 minutes with TRUS BAD, 2016, à 3mn24s.....	81
Illustration 80: 5 minutes with Rasko, 2016, à 2mn15s.....	82
Illustration 81: 5 minutes with Rasko, 2016, à 2mn11s.....	82
Illustration 82: 5 minutes with Rasko, 2016, à 2mn22s.....	83
Illustration 83: 5 minutes with Rasko, 2016, à 2mn19s.....	83
Illustration 84: 5 minutes with Plotbot KEN, 2016, à 2mn50s.....	84
Illustration 85: 5 minutes with Plotbot KEN, 2016, à 2mn02s.....	85
Illustration 86: 5 minutes with Plotbot KEN, 2016, à 4mn50s.....	85
Illustration 87: AUTEUR INCONNU : graffiti de AKA6, 2016.....	86
Illustration 88: AUTEUR INCONNU : graffiti de AKA6, 2016.....	86
Illustration 89: AUTEUR INCONNU : graffiti de TRUS BAD, 2016.....	86
Illustration 90: AUTEUR INCONNU : graffiti de TRUS BAD, 2016.....	86
Illustration 91: AUTEUR INCONNU : graffiti de Rasko, 2016.....	87
Illustration 92: AUTEUR INCONNU : graffiti de Rasko, 2016.....	87
Illustration 93: AUTEUR INCONNU : graffiti de Rasko, 2016.....	87
Illustration 94: AUTEUR INCONNU : graffiti de Rasko, 2016.....	87
Illustration 95: AUTEUR INCONNU : graffiti de Plotbot KEN, 2016.....	87
Illustration 96: AUTEUR INCONNU : graffiti de Plotbot KEN, 2016.....	87
Illustration 97: AUTEUR INCONNU : graffiti de Plotbot KEN, 2016.....	88
Illustration 98: MÜLLER Nils : Milan, in MÜLLER Nils, Vandals, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 12-13.....	89
Illustration 99: MÜLLER Nils : sans titre, in MÜLLER Nils, Vandals, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 151. ....	89
Illustration 100: MÜLLER Nils : sans titre, in MÜLLER Nils, Vandals, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 31.....	91
Illustration 101: MÜLLER Nils : sans titre, in MÜLLER Nils, Vandals, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 28-29.....	91
Illustration 102: MÜLLER Nils : sans titre, in MÜLLER Nils, Vandals, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 23.....	91
Illustration 103: MÜLLER Nils : sans titre, in MÜLLER Nils, Vandals, Allemagne, Publikat Verlags, 2013, p. 24.....	91

Illustration 104: Maxime Rouge : titre et date inconnus.....	94
Illustration 105: Maxime Rouge : titre et date inconnus.....	94
Illustration 106: CHEVALLIER Julien : Le Cloporte, 2017, prod. ENS Louis-Lumière.....	95
Illustration 107: CHEVALLIER Julien : Le Cloporte, 2017, prod. ENS Louis-Lumière.....	95
Illustration 108: CHEVALLIER Julien : Le Cloporte, 2017, prod. ENS Louis-Lumière.....	95
Illustration 109: CHEVALLIER Julien : sans titre, 2017.....	96
Illustration 110: CHEVALLIER Julien : sans titre, 2016.....	96
Illustration 111: CHEVALLIER Julien : sans titre, 2016.....	96

# Présentation de la partie pratique

## *Le Cloporte*

Cette partie pratique a pour but de proposer une vision personnelle d'auteur photographe et vidéaste tout en se conformant en partie aux coutumes d'Internet que nous avons relevées dans ce mémoire de recherche.

La photographie et la vidéo sont traitées comme complémentaires en développant chacune un aspect du processus de création de Rûmî, un sculpteur travaillant dans les catacombes. Le choix de cet artiste s'est décidé avant d'entamer ma recherche, lorsque j'ai commencé à descendre avec lui. Au début, je me limitais à le photographier en train de créer, en travaillant la lumière artificiellement grâce à un flash cobra, et c'est ensuite qu'est venue l'idée de m'intéresser à la déambulation qui précède son geste créateur.

Insister sur l'exploration urbaine me semble essentiel pour traiter du street art, d'autant plus s'il s'agit d'un lieu aussi atypique que les catacombes de Paris. *Le Cloporte* doit être vu comme la première étape d'une série photographique et vidéo portant sur des pratiques marginales ou discrètes de l'art urbain. Je souhaite continuer ce travail en suivant, par exemple, des graffeurs solitaires, des *crews*, dans des friches industrielles ou d'autres endroits plutôt difficiles d'accès.

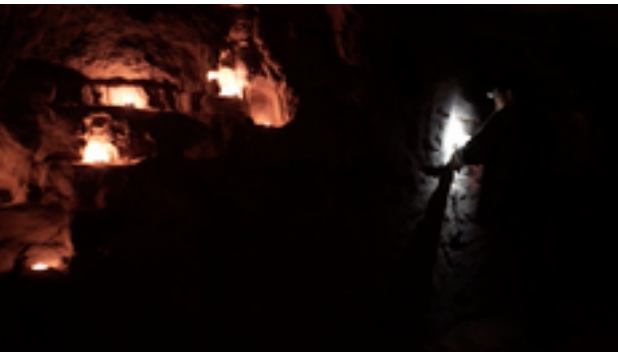
La vidéo, d'un format de courte durée, est dynamique par le montage ainsi que par le son des pas, qui offre un fil conducteur du début, jusqu'à ce que Rûmî entre dans une salle pour créer. Les plans le présentant en train de travailler sont minoritaires afin de mettre l'accent sur la déambulation, qui peut durer plus d'une heure en fonction de l'entrée empruntée. C'est par la photographie que le geste créateur est représenté. L'originalité de ces images se traduit par l'utilisation d'une lumière artificielle qui peut être utilisée, même si la pratique artistique est vandale, car nous n'avons pas besoin de nous presser dans les catacombes. Ni l'image fixe, ni l'image animée, ne s'attarde réellement sur les œuvres finies : le jeu est d'y aller pour trouver soi-même les œuvres.

Pour présenter ce travail, j'ai préféré un dispositif en relation avec Internet et les réseaux sociaux. Le spectateur sera invité à voir la vidéo et les photographies sur mon site web grâce à une tablette, type Ipad, et un casque audio (l'environnement sonore risquant de ne pas être idéal pour une écoute sans casque). Cependant, des tablettes tactiles posées sur une table n'étant pas très attrayantes, des tirages des photographies seront accrochés au dessus. Présenter ainsi les photographies n'entre pas



en contradiction avec la volonté de complémentarité des médias : images fixes et images animées étant également pensées pour être diffusées séparément en fonction des sites ne permettant de publier qu'un type de médium.

### Arrêts sur image de la vidéo



### Photographies



