

Digitalarti Mag



[HOME / ACCUEIL](#)

Art Paris Art Fair: Quand l'art numérique se projette dans l'art contemporain



Du 31 mars au 3 avril, la foire d'art contemporain Art Paris Art Fair, rendez-vous incontournable de l'art moderne et contemporain au printemps à Paris, poursuit sa politique d'intégration artistique plutôt singulière de la création numérique à travers son programme de projections monumentales d'œuvres virtuelles sur la façade du Grand Palais. Un exercice de style mapping 3D qui renvoie directement aux préoccupations de son Commissaire général, Guillaume Piens, qui défend le rapprochement entre art numérique et art contemporain tout en refusant les résistances élitistes. L'occasion pour lui de nous faire bénéficier de son expertise, tant sur les limites actuelles de l'art numérique sur le marché des collectionneurs que sur un modèle qui est peut-être bien le futur de l'art contemporain. Entretien.

Art Paris Art Fair propose tous les soirs, du 30 mars (veille de l'ouverture) au 3 avril, la projection de six créations numériques sur la façade du Grand Palais. Comment avez-vous réfléchi ce programme, selon quels critères artistiques et/ou partenariaux ?

Guillaume Piens : Nous avons commencé ce programme de créations numériques projetées sur la façade du Grand Palais il y a trois éditions. La première fois, en 2014, nous avons fait appel à Miguel Chevalier ([voir portrait](#)) qui a présenté son installation de réalité virtuelle *L'Origine du Monde*. Puis, l'an dernier, nous avons retenu trois projets très différents : le *Modern Times – A History of the Machine* de Mounir Fatmi, avec ses jeux d'architecture islamique, la chute d'eau mappée du *Universe of Water Particles* du collectif Japonais [TeamLab](#) et *A Concentric Study* de Dominic Harris et du Cinimod Studio, avec son côté plus « optical art ». Cette année, on peut constater que ce programme gagne encore en ampleur puisque nous présentons six projets.

About Digitalarti News

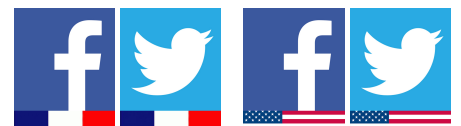
[Visiter mon blog](#) [Images](#) [Videos](#) [Profil](#)

[RSS Feed](#) [Envoyer un message](#)

digital|arti
digital art & innovation



Suivez nous / Follow us





MONUMENTAL VIDEO PROJECTIONS - FACADE GRAND PALAIS - ART PARIS ART FAIR 2016

from [France Conventions](#) PRO

01:42

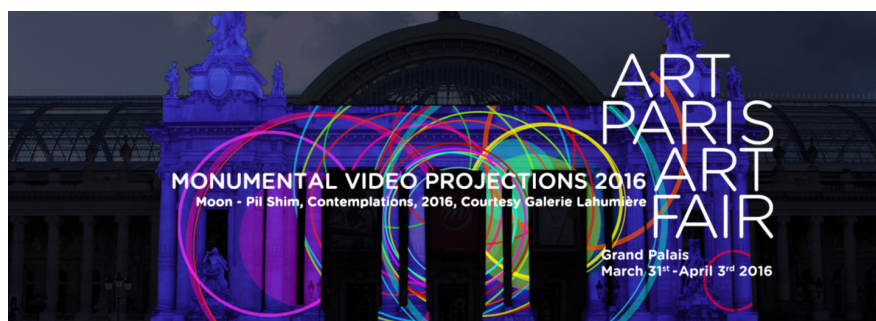
[MONUMENTAL VIDEO PROJECTIONS - FACADE GRAND PALAIS - ART PARIS ART FAIR 2016](#) from [France Conventions](#)

Nous avons eu pour cette édition deux critères de sélection. Tout d'abord [Art Paris Art Fair 2016](#) a choisi de mettre la Corée du Sud à l'honneur et la création numérique est très en pointe dans ce pays. En ce qui concerne les trois artistes coréens, on retrouve ainsi beaucoup de complémentarité. [Moon-Pil Shim](#) [NDLR : qui présente les compositions picturales colorées de *Contemplations*] est un artiste qui mène un important travail sur la géométrie, à l'image de la galerie Lahumière qui le représente et qui est l'une des galeries historiques pour tout ce qui traite d'abstraction, de géométrie et d'œuvres concrètes. Son approche est celle d'un plasticien qu'il prolonge avec des techniques numériques.

Le duo Col.I.age + (Sho Jang & Min Kim) [NDLR : et leur connexion onirique *Hypnagogia*] puise son inspiration dans la parabole célèbre du *Rêve du papillon* du moine bouddhiste Tchouang-tseu, selon laquelle le sage rêve qu'il est un papillon, et se réveillant, se demande s'il n'est pas plutôt un papillon qui rêve qu'il est Tchouang-tseu. [Kim Joon](#) est un artiste qui ne travaille qu'avec le numérique, souvent sur des images fortes, notamment beaucoup sur des corps tatoués. Sa création 3D *Snake* est une animation qui va montrer le corps et ses mouvements sous un angle reptilien, avec une saturation de couleurs vives, rouges et mauves. C'est un travail qui risque de choquer certaines personnes.

Ensuite, nous avons choisi de privilégier des projets singuliers. C'est le cas de la proposition des Suisses d'Encor Studio [NDLR : *Duel* et son travail audio-graphique vibratoire]. Ils ont développé une technique de vidéo mapping très intéressante qui leur permet de jouer sur l'architecture en creusant l'espace. Leurs projections sont comme des fenêtres qui s'ouvrent sur d'autres espaces. C'est le cas aussi pour [Antoine Schmitt](#), avec son esthétique plus algorithmique [NDLR : *Façade Life* et sa restitution nerveuse d'une vie artificielle sous contrainte] et pour le collectif azéri [Hypnotica](#) [NDLR : et les pulsations organiques de *The Breath*]. Je crois que c'est le seul collectif qui travaille avec des techniques de vidéo-mapping en Azerbaïdjan et cela constitue donc un élément de curiosité supplémentaire.

Je pense que nous sommes la seule foire d'art contemporain à proposer ce type de performance en France, sur le Grand Palais qui plus est, un bâtiment prestigieux, iconique. Cela répond à notre volonté d'offrir un spectacle gratuit au public et pas seulement au monde professionnel de la foire. Il y a un côté magique à relever ce défi de proposer un spectacle son & lumière sur un tel lieu.



Vous relevez un défi à la fois technique et artistique avec ce programme, réalisé en partenariat avec la société audiovisuelle et scénographique événementielle Videlio. Pouvez-vous nous en dire un mot ?

[Videlio](#) nous apporte d'abord sa compétence technique car toute la mise en œuvre du projet est importante. Il nécessite dix techniciens et deux nuits de tests et de réglages. La précision est essentielle dans ce genre de projections architecturales. Il faut que l'image s'inscrive parfaitement dans le cadre fixé. Il y a un vrai travail d'échelle, avec dix vidéoprojecteurs à 10 000 lumens et deux autres à 20 000 lumens ! Et il y a beaucoup de contraintes car il s'agit de façades historiques qui sont déjà très chargées. Mais il y

[devenir annonceur / advertise](#)

0

Contributions de l'utilisateur

[Tropisme, festival ouvert à 360°](#)

[Prix Cube 2016: Saša Spačal, Mirjan Svagelj et Anil Podgornik](#)

[La Satosphère fait son show](#)

[Prix Cube 2016: Michael Candy](#)

[Prix Cube 2016: Lukas Truniger](#)

[Plateaux protéiformes pour 100% Expo](#)

[Plein feux sur Electrochoc 2016](#)

[Laval Virtual: capitale mondiale de la réalité virtuelle et augmentée](#)

[Art Paris Art Fair: Quand l'art numérique se projette dans l'art contemporain](#)

[Tropisme 2016, un festival connecté à la réalité](#)

[Plus de billet de blog](#)

a aussi la nécessaire adaptation de l'œuvre qui induit un travail rapproché entre les artistes et les techniciens de Videlio. Il faut une vraie collaboration des deux côtés. Du nôtre, nous transmettons tous les points techniques incompressibles liés à la spécificité du lieu, à la surface, aux corniches, aux entrées éclairées. Il faut une adaptation renouvelée à chaque espace pour qu'une œuvre s'intègre et fonctionne. Dans le cadre de ces projections sur la façade du Grand Palais, il faut savoir que nous construisons tout de même deux tourelles de projection spécifiquement pour le programme. Cela nécessite tout un tas d'autorisation, de la préfecture, du site historique du Grand Palais. Le grand Palais est particulièrement emballé par ces programmes de projections numériques, mais on ne peut évidemment pas faire n'importe comment.

Cette intégration de l'art numérique dans une foire d'art contemporain renvoie d'une certaine façon à la manière dont certains grands festivals d'art numérique (Némo en France ou Elektra au Québec) essaient de se rapprocher, tant sur le fond que dans la forme, des manifestations d'art contemporain (format biennale, idée d'aller vers une pérennisation de l'œuvre auprès des musées, des collectionneurs, etc.). Cette démarche vous intéresse-t-elle, en tant que commissaire d'exposition et d'Art Paris Art Fair en particulier ?

Oui et je pense d'ailleurs que l'interaction que nous cherchons à nouer dans notre programme de créations numériques projetées entre dans cette optique. Le problème est que, en France surtout, on aime les catégories et que ces catégories sont porteuses de beaucoup de préjugés. Les arts numériques sont victimes de pas mal de préjugés de la part du monde de l'art contemporain, qui les perçoit comme trop événementiels, trop populaires ou comme un simple gadget technologique. Nous avons d'ailleurs ressenti directement cet « élitisme » des mandarins de l'art contemporain dans notre expérience propre. Lors de l'édition 2014, beaucoup de gens nous ont reprochés le côté kitsch et baroque de *L'Origine du Monde* de Miguel Chevalier.



Miguel CHEVALIER L'Origine du Monde 2014 Grand Palais, Paris

from [Claude Mossessian](#) PLUS

03:04 |

[Miguel CHEVALIER L'Origine du Monde 2014 Grand Palais, Paris](#) from [Claude Mossessian](#) on [Vimeo](#).

L'art contemporain est parfois très élitiste et notre envie est de rompre avec cela. Nous croyons à cette idée de donner à voir une œuvre d'art au plus grand nombre, à cet idéal de pouvoir ouvrir toutes les portes de l'art. Nous avons des convictions. Nous sommes très contents que notre programme de création numérique touche des gens qui passent en voiture, à pied, qui s'arrêtent aux abords du grand Palais, sans être forcément concernés par la foire. Cela nous va très bien. C'est comme cela que ça se passe en Asie, notamment en Corée ou au Japon. En Europe, il y a peu de foires d'art contemporain ayant vocation à être axé sur les arts numériques. Il y a Unpainted, une foire qui a démarré à Munich [NDLR : [Unpainted Media Art Fair](#) a connu une édition à Munich, la ville qui accueille sa structure-mère et dans laquelle se déroule encore des cycles de présentation live sous le nom Unpainted Lab, mais sa prochaine édition est annoncée sur son site pour avril 2016 à Bruxelles] mais son fonctionnement me semble assez flou.

Derrière le rapprochement art numérique /art contemporain, il y a aussi la question du développement du marché de l'art numérique. Vous qui travaillez avec un grand nombre de galeries d'art, percevez-vous des tendances permettant de penser que ce marché de l'art numérique puisse s'intégrer au circuit des collectionneurs d'art contemporain ?

Une œuvre numérique repose sur un programme ou est le produit du calcul d'un ordinateur. Cela pose le problème du support pour le collectionneur, que la pièce soit transportable sur une clé USB ou qu'elle ait besoin d'un ou plusieurs ordinateurs pour fonctionner. Les gens qui achètent de l'art ont besoin d'acheter un objet, quelque chose de formel. L'art numérique induit des problèmes spécifiques autour de l'œuvre, des problématiques d'obsolescence par exemple. Cela me rappelle les problèmes de l'art vidéo au début. Cet avènement d'une nouvelle technologie et le fil de son évolution dans le monde de l'art.

A ma connaissance, les galeries Charlot et XPO sont à peu près les seules à Paris à avoir cette orientation arts numériques. La démarche de la galerie Charlot est particulièrement intéressante car beaucoup d'artistes numériques reviennent aujourd'hui sur les recherches des artistes cinétiques des

années 60/70, sur le mouvement, sur les formes, sur cette ligne « optical art ». Cela permet de créer une généalogie de l'œuvre qui intéresse toujours beaucoup les collectionneurs. J'ai tout de suite été séduit par leur manière de travailler. Ils défendent leurs artistes - comme Antoine Schmitt, que nous sommes très heureux d'avoir dans notre programme - et cette vision cinétique/numérique de façon très militante et revendiquée, mais ils ont aussi très bien compris l'inquiétude des collectionneurs et ce besoin d'acheter une œuvre qui soit avant tout un objet.

Cette situation vis-à-vis du marché des collectionneurs d'art permet-elle cependant aux acteurs du numérique d'être optimiste pour demain ?

Je pense que l'art numérique, c'est le futur. Il y a des studios de création qui se montent, des sociétés de production, des lieux comme la Gaîté Lyrique ou Le Cube, avec lequel nous avons d'ailleurs pris contact dans l'idée de faire quelque chose avec eux (ce qui n'a pas pu se faire pour des problèmes de calendrier), qui effectuent un gros travail de vulgarisation. Les arts numériques font surgir beaucoup de nouvelles possibilités, en termes artistiques, mais en termes financiers, il me semble que ça ne décolle pas beaucoup. J'ai l'impression que ça reste un champ de création où les artistes, les structures sont parfois dans la difficulté. C'est souvent le cas pour les nouveaux marchés de l'art qui se créent. C'était par exemple le cas pour la photo dans les années 70. Il y avait beaucoup de réticences de la part des collectionneurs, beaucoup de questionnement sur la durée de vie des œuvres photographiques, etc. Ces questionnements et cette méfiance ont tendance à se reproduire dès qu'un nouveau médium apparaît.

Propos recueillis par Laurent catala

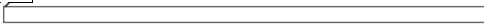
Autres vidéos:



Universe of Water Particles on the Grand Palais, 2015 - TeamLab - Courtesy Bogéna Galerie - Art Paris Art Fair - 26 > 29 March

from **France Conventions** PRO

01:00



[Universe of Water Particles on the Grand Palais, 2015 - TeamLab - Courtesy Bogéna Galerie - Art Paris Art Fair - 26 > 29 March](#)



Dominic Harris & Cinimod Studio - A Concentric Study, 2015 - Sarah Myerscough Gallery - Art Paris Art Fair 26 > 29 March 2015 -

from **France Conventions** PRO

01:00



[Dominic Harris & Cinimod Studio - A Concentric Study, 2015 - Sarah Myerscough Gallery - Art Paris Art Fair 26 > 29 March 2015](#)

Art Paris Art Fair
du 31 mars au 3 avril
Grand Palais, Paris

www.artparis.com