



COMMUNIQUÉ DE PRESSE



PALAIS VIRTUEL



Vue de l'exposition de Julien Creuzet, Palais de Tokyo (20.02 – 12.05.2019). Courtesy de l'artiste. Photo : Aurélie Cenno

UN LIEU INÉDIT DÉDIÉ À L'ART EN RÉALITÉ VIRTUELLE AU PALAIS DE TOKYO

En permanence à la recherche des formes artistiques de demain, le Palais de Tokyo lance le **Palais Virtuel**, espace dédié à réalité virtuelle.

L'art connaît depuis quelques années une révolution fondamentale grâce aux nouveaux modes de perception proposés par les nouvelles technologies. L'objectif de ce nouvel espace est de développer ces nouvelles formes d'expression et de faire du Palais de Tokyo l'un des premiers lieux de découverte, d'expérimentation et de production de réalité virtuelle, en offrant aux artistes les moyens humains, techniques et financiers appropriés pour permettre la production d'œuvres originales et innovantes.

Le **Palais Virtuel**, situé au cœur du Palais de Tokyo a ainsi pour vocation d'être un véritable laboratoire, premier lieu permanent de projection et de démonstration dans une institution culturelle, consacré entièrement à la VR.

Le Palais de Tokyo a déjà, par le passé, invité des artistes pionniers des arts numériques et de l'utilisation de la réalité virtuelle : Ed Atkins, Helen Marten, Cécile B. Evans, David Ancelin, Philipp Alexander Engelhardt, Romain Seni, Jon Rafman, Hayoun Kwon, Avery Singer et Antonin Tri-Hoang/SMITH.

En octobre 2019, le Palais de Tokyo inaugurera le programme VR du Palais Virtuel, avec la présentation au public de plusieurs oeuvres inédites.

Jusqu'au 12 mai 2019, le programme de préfiguration du Palais Virtuel est à découvrir, avec les œuvres de Julio Le Parc et Antwan Horfee, en collaboration avec Fisheye, société de presse et de production vidéo spécialisée en VR, et notamment cofondatrice du VR Arles Festival international.



Vue de l'exposition de Hayoun Kwon, « L'oiseleuse », Palais de Tokyo (14.06 – 10.09.2017). Courtesy de l'artiste et de la galerie Sator (Paris).
Photo : André Morin



ESPACE DE RÉALITÉ VIRTUELLE

JULIO LE PARC, 7 ALCHEMIES EN RÉALITÉ VIRTUELLE

20 FÉVRIER - 12 MAI 2019

« Le regardeur ne doit pas se sentir soumis. Il n'est pas dominé devant mes propositions, il est sur un pied d'égalité. L'important pour moi est qu'il ressorte de l'exposition avec plus d'optimisme. »

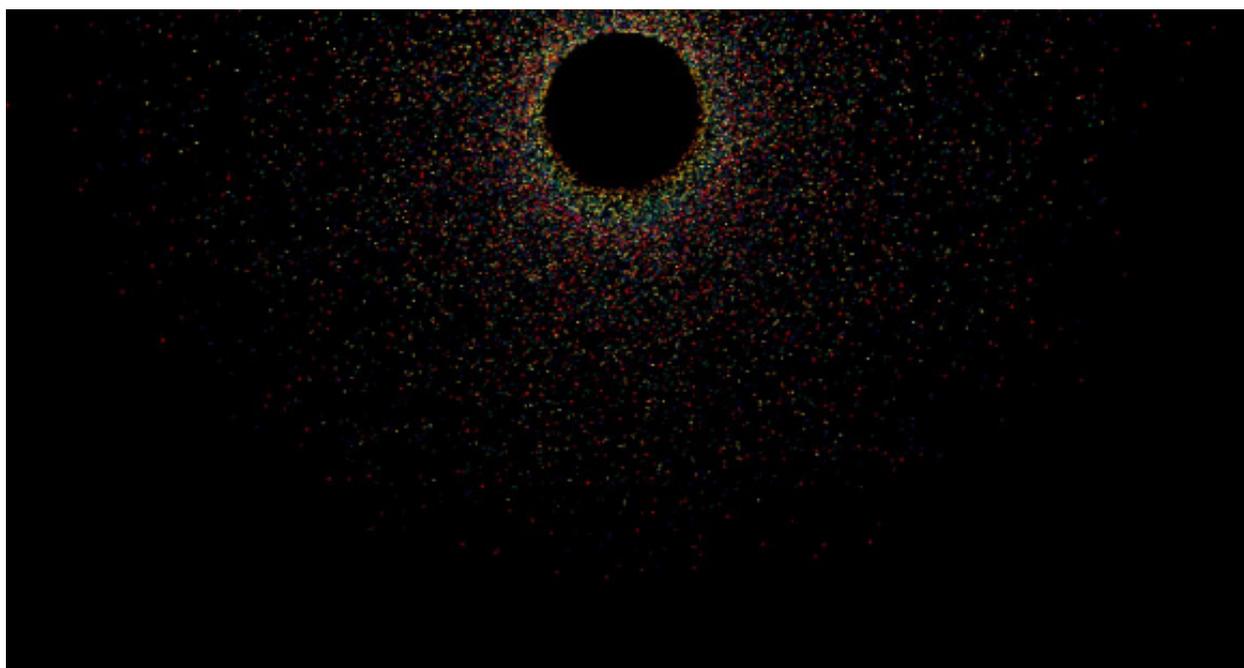
Précurseur de l'art dit cinétique et optique, membre fondateur du G.R.A.V (Groupe de Recherche d'Art Visuel) au début des années 1960, Julio Le Parc est un artiste qui ne cesse d'ouvrir de nouvelles perspectives dans l'histoire de l'art. Il poursuit ici ses expérimentations sur la lumière, la couleur et l'espace à travers une utilisation low tech de la réalité virtuelle.

Munis d'un casque, nous plongeons dans un trou noir physique et mental : une surface obscure et énigmatique devenue territoire d'explorations lumineuses et de contemplation active. L'artiste se joue de nos perceptions, créant ici ou là des moments de perspectives tronquées, de vides vertigineux, de tremblement de la rétine ou de mouvements instables et interactifs. Une perte de repères totale.

7 alchimies en réalité virtuelle est un prolongement numérique de plusieurs de ses peintures réalisées à partir de 14 teintes, une palette de couleurs qui n'a pas varié depuis 1959. En se limitant à ce « système unitaire », l'artiste réduit au maximum l'expression de sa subjectivité sur la toile pour donner la part belle à celui qui la regarde. Le rôle du visiteur est encore démultiplié par la réalité virtuelle : il a maintenant la possibilité d'activer les peintures, de décider de son point de vue, de sa position, de son rôle et de son temps d'expérience. « D'une manière générale, par mes expériences, j'ai cherché à provoquer un comportement différent du spectateur [...], à combattre la passivité, la dépendance ou le conditionnement idéologique, en développant les capacités de réflexion, de comparaison, d'analyse, de création, d'action. »

Julio Le Parc est né en 1928 à Mendoza (Argentine). Il vit et travaille à Cachan (France). Il est représenté par la galerie Perrotin (Paris, New York, Hong Kong) et la Galerie Nara Roesler (Rio, Sao Paolo, New York).

Curator : Hugo Vitrani



Julio Le Parc en collaboration avec Juan Le Parc, *7 alchimies en réalité virtuelle*, 2016. Production: Atelier Le Parc. Crédit : Atelier Le Parc

ESPACE DE RÉALITÉ VIRTUELLE

ANTWAN HORFEE, *GIGAMAKU*

20 FÉVRIER - 12 MAI 2019

«Les passages inter-mondes sont mes lieux préférés. On y trouve un point d'observation impressionnant et théâtral qui ne montre que l'essentiel. Ici, le public accède à une dimension frustrante et impalpable. Un plan physique m'a servi d'esquisse, comme le moule d'un monde. Ce rapport entre la modélisation artisanale et l'expérience hybride d'immersion virtuelle permet de créer, à partir d'un objet réel, le contenant d'un hyper monde invisible.»

Gigamaku est une exploration physique et mentale d'un paysage au psychédélisme vitaminé. Elle suit le cycle d'une journée, du lever du soleil au surgissement de la nuit. La découverte se fait pas à pas, le corps plongé dans un monde gigantesque où se nichent des objets cachés comme des trésors ou tombant du ciel. Autant de verrous, de chichas et de pommes dessinés et animés par l'artiste, soucieux de s'approprier et de détourner les techniques de la réalité virtuelle.

D'abord sculptée en plâtre et pâte à modeler à la manière de Richard Corben, icône de la bande dessinée underground, la maquette d'Antwan Horfee est modélisée en 3D grâce à des méthodes de scan alternatives, puis retravaillée dans ses teintes comme un mirage mouvant. Volontairement *cheap*, avec défauts apparents, le monde virtuel d'Antwan Horfee s'inscrit dans l'héritage de films de science-fiction évoquant des expériences technologiques interdites, secrètes ou défectueuses : *Demolition Man* (où la réalité virtuelle est mise au service de la sexualité), *Strange Days* (où le virtuel sert le crime) ou encore *La Rose pourpre du Caire* (qui questionne le passage du virtuel au réel). C'est cette mutation des formes et ce passage dans une nouvelle dimension qui intéressent Antwan Horfee : un étrange glissement du dessin et de la sculpture aux pixels qui permet d'envisager une nouvelle fois la peinture comme une réalité virtuelle.

Antwan Horfee est né en 1983 à Paris, où il vit et travaille. Il a cofondé la BATT, une coopérative d'artistes spécialisée dans l'édition indépendante.

Curator : Hugo Vitrani



Antwan Horfee, *Gigamaku*, 2018, Co-réalisé avec Armand Beraud



FISHEYE, PARTENAIRE DU PROGRAMME DE PRÉFIGURATION DU PALAIS VIRTUEL

Créée en 2013, Fisheye est une société de presse et de production indépendante installée au cœur de Paris. Elle édite le magazine de photographie contemporaine Fisheye, le site fisheyemagazine.fr, ainsi que d'autres médias spécialisés dans la photographie et l'univers high-tech, dont les sites labo.fnac.com et lense.fr. Fisheye, c'est aussi une galerie qui présente les auteurs actuels de la photographie, ainsi qu'un studio intégré de production vidéo spécialisé en réalité virtuelle, Fisheye 360. Son agence, créée en 2015, permet d'accompagner les entreprises dans leur communication par l'image, notamment sur les réseaux sociaux. Depuis 2018, un agrandisseur de startups évoluant dans l'univers de l'image ou de la culture a aussi vu le jour.

INFORMATIONS PRATIQUES

PALAIS DE TOKYO

13, avenue du Président Wilson,
75 116 Paris

HORAIRES

Le Palais de Tokyo est ouvert
De midi à minuit tous les jours, sauf le mardi

ACCÈS

Métro, Bus, RER
Métro : Ligne 9, stations Léna et Alma
Marceau
Bus : Lignes 32, 42, 63, 72, 80, 82, 92
RER : Ligne C, Station Pont de l'Alma

Vélib'
Stations Vélib' à proximité du Palais de
Tokyo
n° 16007 : 4, rue de Longchamp
n° 8046 : 2, rue Marceau
n° 7023 : Quai Branly

COMMUNICATION

Directrice de la communication
Natascha Jakobsen

Responsable de la communication
Dolorès Gonzalez
+33 (1) 47 23 52 00 / +33(0) 6 12 45 93 04

Chargée de la communication
Farah Tounkara
+33 (1)47 23 54 57 / +33(0) 6 84 44 00 05

CONTACT PRESSE

Agence Henry Conseil

01 46 22 76 43

agence@henryconseil.com



LE PALAIS DE TOKYO BÉNÉFICIE DU SOUTIEN ANNUEL DE PALAIS DE TOKYO BENEFITS FROM THE ANNUAL SUPPORT OF

RICHARD MILLE



**PARTENAIRE DE LA MÉDIATION SOLIDAIRE
SOLIDARITY MEDIATED-LEARNING PARTNER**



**PARTENAIRE DES ACTIVITÉS TOK-TOK
TOK-TOK PARTNER**



**PARTENAIRES DU LASCO PROJECT
LASCO PROJECT PARTNERS**



**EDMOND
DE ROTHSCHILD**



PARTENAIRES MÉDIA MEDIA PARTNERS

arte



LE PALAIS DE TOKYO REMERCIE ÉGALEMENT PALAIS DE TOKYO ALSO THANKS

Le Tokyo Art Club et les Amis du Palais de Tokyo