

PIERRE GINER

les artistes sont les papillons des industries créatives

L'artiste Pierre Giner aime se frotter aux institutions, économiques comme culturelles. Sollicité par le musée des Arts décoratifs à Paris, il squatte les fauteuils de la collection avec son avatar PG.

■ Directeur artistique invité, il conçoit le programme d'ouverture de l'Imaginarium, à Tourcoing. Commissaire scénographe, il rejoue la collection du Centre national des arts plastiques. Sa façon de faire bisquer l'institution en fait l'observateur privilégié des rapports parfois ambigus, souvent en tension, entre art, industrie et culture. "Embeddée" dans de multiples projets de Pierre Giner, de l'exposition *Muscogames* (Musée des Arts et métiers, 2010), à *Play again* ou *Do it Yourself, le labo des bricoleurs numériques* (Imaginarium, 2012), j'enregistre régulièrement les idées bouillonnantes de Pierre Giner. Cette interview étirée dans le temps est l'occasion d'une mise en perspective décalée.

Avril 2009. Du rôle de l'artiste dans le champ des industries créatives.

Les artistes qui travaillent avec les industries créatives préfigurent-ils les usages.

Pierre Giner: Je ne crois pas à la supériorité des artistes. J'aime quand ils sont des primitifs, des chercheurs, et aussi des inventeurs. Il n'y a qu'à regarder les années 1920 et les objets de la modernité d'alors, la voiture, le cinéma... C'est chez les surréalistes et les futuristes que les inventions se mettent à exister. Souvenons-nous de la fascination de Picabia pour la voiture. De Duchamp au concours Lépine. D'Abel Gance qui, dans *Napoléon*, propose le premier multi-écrans et des séquences tournées

en caméra embarquée sur un véhicule. Les artistes expérimentent et donnent sens et formes aux technologies.

Décembre 2011. Le projet de tiers-lieu science, art et industries créatives à Tourcoing est en chantier. Pierre Giner est invité à définir le futur Imaginarium.

À quoi sert un artiste dans un projet comme celui de Tourcoing.

PG: Nous devons donner forme à un objet dynamique, qui aurait plusieurs fonctions : permettre à des projets d'exister tout en étant un écran qui rende visible l'activité des industries créatives. La difficulté, c'est de trouver les formes potentielles de ce lieu, produire un pistolet à formes. Les initiateurs du projet ont besoin d'imaginer du futur à cet endroit là. Les politiques veulent le faire pour leur population, c'est une chance paradoxale pour eux que d'être dans une faiblesse économique. Ce n'est pas facile, donc c'est intéressant !

C'est parce que ce n'est pas facile qu'ils viennent te chercher.

PG: Une institution n' imagine pas ce à quoi elle sert, elle vient toujours après, en soutien et structuration de pratiques existantes. Alors que des artistes et des entrepreneurs le font quotidiennement. Nous sommes des papillons libres, nous pouvons avoir des idées que l'institution ne peut pas avoir mais dont elle est l'outil. Les institutions sont des outils a posteriori.

2014. L'Imaginarium a ouvert en février 2012. Pierre Giner n'est plus son directeur artistique.

As-tu mis en place les conditions d'un dialogue entre industries créatives, culture et recherche à Tourcoing.

PG: Oui, nous avons fait en sorte que le lieu existe, en installant une dynamique et





La charte de **PG résident**, une application en réalité augmentée de Pierre Giner pour le musée des Arts décoratifs à Paris.



PHOTOGRAPHY - PIERRE GINER

une forme, qui permet de jouer avec une palette de possibilités. C'est plutôt difficile d'engager un projet sans vouloir en prendre le pouvoir. C'est une autre question de savoir comment il s'adapte à son économie et au fonctionnement des groupes qui le structurent. Là dessus, je ne suis pas compétent, je ne suis ni médiateur, ni entraîneur, ni fiscaliste ! J'imagine, je teste et mets en route, mais je ne veux devenir directeur de rien.

L'Imaginarium a renoncé aux expositions et se recentre sur l'animation économique. N'est-ce pas un échec.

PG. : Ce n'est jamais tout à fait vrai qu'un artiste dirige un lieu. En opérant un regroupement interdisciplinaire industrie, science et art, on ramène des groupes qui ont des procédures d'identification ou de valeur propres. Schématiquement, un chercheur produit des communications, un artiste des objets qui le représentent, un entrepreneur ramène de l'argent. A l'Imaginarium, les regrouper a produit des objets hybrides, plus singuliers qu'eux tous seuls. Des objets d'innovation qui disaient le contemporain pour tous, avec le jeu vidéo, et le contemporain au singulier, avec l'appropriation créative mal fagotée du *do it yourself*. Maintenant le lieu appartient à ses habitants.

Pourquoi travailler avec les industries créatives.

PG. : La dimension technique est essentielle à la création numérique. Les entreprises m'intéressent de deux manières. Leur savoir-faire me permet de relire des technos dont elles sont spécialistes : la réalité augmentée avec Idées-3Com, la 3D temps réel avec Virtools. Réunir des compétences permet de faire autre chose que ce que j'avais imaginé. J'aime construire des équipes sur ces terrains, comme au cinéma. On fait des castings pour obtenir des objets complexes écrits à plusieurs mains.

Pourquoi cette coopération est-elle particulièrement forte dans les nouveaux médias.

PG. : Parce qu'on y est obligé ! Sinon tu n'es que développeur, usager ou curateur, parce que tu es seul. Dans l'histoire des médias et des outils d'expression, le numérique est un objet post-cinéma qui se produit en équipe. Je n'ai pas besoin d'un scénariste ou d'un éclairagiste, j'ai besoin de contenus et de compétences.

Et quand tu travailles sur une appli pour smartphone, tu n'es pas toi-même entrepreneur.

PG. : Le numérique est un territoire d'interprétation. Le problème, c'est que c'est la première nouvelle technologie à être intégrée immédiatement à l'échelle de la planète. Doit-on la confier à des industriels qui prendraient l'ensemble du pactole, ou devons-nous nous en saisir. A l'échelle du centre d'art ou de la galerie, le point de vue me semble limité et réduit. La reconnaissance de l'existence de l'art numérique est une stratégie académique qui cherche l'objet "en dur". J'ai décidé de ne pas l'attendre.

Comment expliques-tu que les institutions et les entreprises aiment travailler avec toi.

PG. : Ils n'aiment pas. Enfin si... Ils se disent qu'il faut bouger, que le numérique pourrait être le véhicule. Dans le cadre d'une collection, les institutions font le constat qu'il y a l'occasion d'exister hors lieux, autrement et dans l'époque. Et derrière les institutions, il y a toujours des personnes qui désirent et incarnent l'institution comme vivante et en question. Je donne forme à des questions comme la photographie (*Des images comme des oiseaux*, Marseille-Provence 2013), le jeu vidéo (*Museogames*, 2010), le parc (*Réveries*, appli pour le parc Jean-Jacques Rousseau d'Ermenonville, 2014), le discours (*Talk Saver*, biennale de Venise, 2005), la fête (*iDance*, Nuit Blanche, 2007)... Dans mes expositions, je remets l'es-

pace et les contenus numérisés à disposition de tous. Et ça pose problème à l'institution : mes expos n'ont ni début ni fin, le public les habite, l'institution doit faire voiture balai comme aux Arts et métiers, où la sécurité évacuait le public toutes les deux heures. Le lieu d'art est un espace de vie, pas un tapis roulant.

Museogames (Paris, 2010), Play Again (Tourcoing, 2012) et Ultima (Nantes, 2015) : l'exposition sans début ni fin doit-elle être déplacée pour exister.

PG. : Un objet numérique à l'ère numérique n'est pas un objet fini. La première exposition répondait à la question "comment inventer le display autour du spectateur joueur", la deuxième "comment ouvrir la curation aux entreprises et aux acteurs du domaine". La troisième proposera une écriture cartographique par le temps, les types d'écrans et l'espace de l'exposition.

Tu dis préférer travailler avec l'entreprise ou pour l'institution plutôt qu'à la production d'œuvres. Aux Arts décoratifs, tu crées la marque "PG", un avatar en réalité augmentée. N'est-ce pas contradictoire.

PG. : Je n'aime pas faire artiste au sens d'un artisanat moderne et narcissique. Quand on m'a proposé une résidence, je me suis posé la question de l'expérimentation du côté de l'image, qui a moins de réalité qu'un objet : l'avatar PG réengage la question du rapport à l'écran. Ce personnage en réalité augmentée vit de l'autre côté, ce que nous ne pouvons pas faire. C'est un expérimentateur de situation. J'ai notamment découvert au [forum](#) d'Avignon qu'en tant que résident d'un écran, il pouvait faire conférencier au même titre que les autres invités et réinventer l'artiste trublion... En allant de l'autre côté de ce petit miroir qu'est l'écran, PG travaille la notion de l'artiste, de sa marque, et des displays. ■

propos recueillis par **Annick Rivoire**
www.pierreginer.net