

De Tokyo à Paris, puis Direction Nice : Comment une Passerelle Franco-Japonaise Transforme l'Art Numérique en Europe

Le récit d'une collaboration exceptionnelle qui ouvre la voie à de nouveaux projets ambitieux

Paris, octobre 2025 – Tout a commencé par un appel du Japon. Une startup tokyôite audacieuse, GAAAT, spécialisée dans la transformation des propriétés intellectuelles japonaises en œuvres d'art contemporain, cherchait la personne idéale pour orchestrer sa première exposition européenne. Le sujet ? Ghost in the Shell: Stand Alone Complex, l'œuvre culte de science-fiction qui a anticipé les questions éthiques de l'intelligence artificielle.

Cette opportunité exceptionnelle n'aurait jamais vu le jour sans Kanji, partenaire japonais d'Olivia Papini, dont la confiance et la recommandation auprès de GAAAT ont été déterminantes. "C'est grâce à Kanji que cette belle aventure a pu commencer", confie Olivia Papini avec gratitude. "Sa mise en relation avec GAAAT a été le pont qui a permis à ce projet de se concrétiser."

Leur choix s'est ainsi porté sur Olivia Papini, experte reconnue des mutations créatives et passerelle culturelle Franco-Japonaise, également Country Manager de Pocket Anime France et membre active du CEFJ (Comité d'Échanges Franco-Japonais).

Chapitre 1 : La Mission – Trouver le Lieu Parfait

Pour Olivia Papini, accepter cette mission de GAAAT représentait bien plus qu'un simple contrat. "J'ai eu l'immense privilège de travailler pour cette startup japonaise innovante", confie-t-elle. Sa première tâche : identifier la galerie parisienne capable d'accueillir ce projet d'envergure avec l'excellence qu'il méritait.

Après un processus de sélection rigoureux, son choix s'est porté sur **DANAE.IO**, située au 17 rue du Bouloi dans le 1er arrondissement. "Rachel Chicheportiche, Jonas et leur équipe ont compris immédiatement l'enjeu artistique et culturel du projet", explique Olivia Papini. "Leur audace à explorer de nouveaux horizons artistiques correspondait parfaitement à l'ADN de GAAAT."

La galerie DANAE, portée depuis près de 4 ans par le duo Rachel Chicheportiche et Jonas, s'est révélée être le choix stratégique idéal. Jonas, qui s'occupe notamment de la conception des expositions, de la stratégie de développement et de la relation avec les collectionneurs,

a joué un rôle déterminant dans la réussite de ce projet. La galerie, reconnue pour son approche contemporaine et sa capacité à mettre en valeur l'innovation artistique, offrait toutes les garanties pour cette première européenne.

Chapitre 2 : L'Organisation – Un Ballet Interculturel

Une fois la galerie choisie, le véritable défi a commencé : coordonner l'ensemble du projet entre les équipes japonaises de GAAAT et l'équipe française de DANAÉ. Olivia Papini a endossé le rôle de chef d'orchestre, naviguant entre deux cultures d'entreprise, deux fuseaux horaires, et deux visions artistiques qui devaient converger. À ses côtés, Jonas, avec son expertise en conception d'expositions et en gestion de collectionneurs, a été un partenaire clé dans la réussite du projet.

Son rôle s'est articulé autour de plusieurs missions stratégiques :

Coordination artistique et logistique – Assurer le dialogue fluide entre Tokyo et Paris, traduire non seulement les mots mais les intentions, les attentes, les nuances culturelles qui font la différence entre un projet qui fonctionne et un projet qui marque les esprits.

Conception des soirées VIP – Créer deux événements exclusifs qui ne seraient pas de simples vernissages, mais de véritables moments de connexion entre collectionneurs, leaders de la tech, passionnés d'IA et l'univers cyberpunk de Ghost in the Shell.

Stratégie de communication – Mobiliser son réseau au sein du CEFJ et de l'écosystème tech français pour faire de cet événement un rendez-vous incontournable.

Gestion de l'accueil et commercialisation – Superviser l'expérience visiteur et coordonner la vente des 11 pièces en édition limitée, certifiées et réalisées avec la technologie Metal Canvas Art (MCA), une innovation japonaise qui repousse les frontières de l'impression numérique.

Chapitre 3 : L'Événement – Du 2 au 5 Octobre, un Succès Retentissant

Du 2 au 5 octobre 2025, la galerie DANAÉ a ouvert ses portes pour quatre jours intenses qui ont dépassé toutes les espérances. Fans de longue date de Ghost in the Shell, collectionneurs d'art numérique, leaders de l'intelligence artificielle, journalistes spécialisés : tous se sont pressés rue du Bouloi pour découvrir cette exposition unique en Europe.

Les chiffres parlent d'eux-mêmes : une affluence constante de 12h à 20h chaque jour, des soirées VIP complètes où les conversations ont duré jusqu'à la fermeture, et surtout, **l'ensemble des 11 œuvres en édition limitée vendues**, un exploit pour une première exposition de ce type en Europe.

"Quelle semaine extraordinaire", a déclaré Olivia Papini sur LinkedIn quelques jours après l'événement. "Un immense merci aux fans, artistes, collectionneurs, journalistes et passionnés de Ghost in the Shell qui ont fait de cette première exposition européenne un véritable succès. Votre passion pour cet univers UNIQUE nous a profondément touchés."

Elle n'a pas manqué d'exprimer sa gratitude envers ses partenaires japonais, et particulièrement envers Kanji, dont la confiance initiale a rendu possible cette collaboration exceptionnelle avec GAAAT.

L'Excellence Technique au Service de l'Art

La technologie **Metal Canvas Art (MCA)** développée par GAAAT a particulièrement impressionné les visiteurs. Cette technique d'impression UV sur métal haute qualité crée un relief tridimensionnel qui évolue avec la lumière, offrant une expérience visuelle changeante selon l'angle de vue et l'éclairage. Chaque œuvre, signée et certifiée, bénéficie d'une durabilité exceptionnelle, loin des impressions numériques traditionnelles.

Les créations exclusives de l'illustrateur **GUWEIZ** ont également captivé le public, capturant parfaitement l'essence cyberpunk de la série tout en y apportant une touche contemporaine.

Quand l'Art Rencontre la Tech

L'un des moments les plus marquants de l'exposition a été la présence massive de leaders du secteur technologique et de l'IA. "Ghost in the Shell a anticipé il y a 30 ans les questions que nous nous posons aujourd'hui", souligne Olivia Papini. "Où commence la conscience ? Comment l'IA transforme-t-elle notre humanité ? Ces thèmes résonnent particulièrement pour ceux qui construisent l'avenir technologique."

De nombreux visiteurs ont souligné la pertinence troublante des questions philosophiques posées par l'œuvre de Masamune Shirow avec les débats éthiques actuels sur l'intelligence artificielle, la conscience des machines et l'identité numérique.

Chapitre 4 : Les Retombées – Une Reconnaissance Médiatique et Professionnelle

Le succès de l'événement n'est pas passé inaperçu. Le journal **Sortir à Paris** a couvert l'exposition, la qualifiant d'"événement manga gratuit" exceptionnel et soulignant son caractère unique en tant que seule étape européenne de la tournée internationale.

Pour Olivia Papini, cette reconnaissance médiatique valide son approche : "Rien n'aurait été possible sans l'audace de Rachel Chicheportiche et Jonas à explorer de nouveaux horizons artistiques, et leur incroyable équipe de communication chez DANAÉ."

Le travail de Jonas sur la conception de l'exposition et sa gestion de la relation avec les collectionneurs a été particulièrement salué. Son expertise a permis de créer une scénographie qui mettait parfaitement en valeur les œuvres tout en créant une expérience immersive pour les visiteurs.

Au-delà de la couverture presse, c'est toute la communauté professionnelle qui a pris note de ce succès. Le CEFJ, dont Olivia Papini est membre active, a joué un rôle déterminant dans cette réussite.

Un merci tout particulier à Noriko Carpentier-Tominaga et Aurélia Dejuilliard qui ont œuvré avec engagement pour soutenir ce projet. En partageant l'information dans les

communications du CEFJ et en invitant personnellement des adhérents à participer aux soirées VIP, elles ont contribué de manière significative au rayonnement de l'événement. Leur implication a permis de mobiliser la communauté des entreprises franco-japonaises et d'illustrer parfaitement la mission du comité : faciliter les échanges économiques et culturels entre les deux pays.

Cette collaboration exemplaire entre entreprises françaises et japonaises, portée par le réseau CEFJ, démontre la force des liens tissés au sein de cette communauté professionnelle engagée.

Chapitre 5 : L'Après-Paris – Nice 2026 en Ligne de Mire

Forte de cette réussite parisienne, Olivia Papini ne compte pas s'arrêter là. Elle prépare déjà un projet encore plus ambitieux : **une série d'expositions et d'événements immersifs à Nice en septembre 2026**, au 109, lieu emblématique des cultures numériques sur la Côte d'Azur.

Le Projet : Une Vitrine Permanente pour l'Art Numérique Japonais en Europe

En partenariat avec **diapo.IO**, spécialiste des expériences immersives et de la médiation culturelle innovante, et avec le soutien du réseau CEFJ, ce projet vise à créer une plateforme de référence pour les artistes numériques japonais en Europe.

Les ambitions sont claires :

Installer durablement la présence artistique japonaise sur la Côte d'Azur, créant un rendez-vous annuel attendu par les collectionneurs et les amateurs d'art numérique

Multiplier les formats : galeries physiques, expériences immersives en réalité augmentée, conférences sur les questions d'IA et de conscience artificielle, ateliers pédagogiques

Créer un hub culturel Franco-Japonais à Nice, porte méditerranéenne qui deviendra un point de passage obligé pour les artistes japonais souhaitant exposer en Europe

Innover dans les formats de médiation grâce à l'expertise de diapo.IO en technologies immersives et à l'expérience d'Olivia Papini en réalité augmentée (elle enseigne ces technologies à l'IDEM Perpignan, à l'IUT d'Angoulême et au CNAM PACA)

Un Appel aux Sponsors Français et Japonais

Ce projet d'envergure nécessite des partenaires à la hauteur de l'ambition. Olivia Papini lance aujourd'hui un appel aux entreprises françaises et japonaises souhaitant s'associer à cette aventure culturelle et technologique unique.

Les opportunités de sponsoring sont multiples :

Sponsoring principal – Associer son nom à l'ensemble du projet, bénéficier d'une visibilité maximale pendant toute la durée de l'événement (septembre 2026)

Sponsoring thématique – Soutenir une exposition spécifique, un artiste particulier, ou un volet technologique (expériences en RA, installations immersives)

Partenariat VIP – Accès privilégié aux événements exclusifs, possibilité d'organiser des soirées corporate au sein des expositions

Partenariat innovation – Pour les entreprises tech et IA souhaitant associer leur image aux réflexions éthiques sur l'intelligence artificielle portées par les œuvres

Les Secteurs Ciblés

Tech & Intelligence Artificielle – Les entreprises développant des solutions d'IA trouveront un écho naturel dans les thématiques explorées par les artistes japonais

Luxe & Art de Vivre – Les marques premium cherchant à toucher une clientèle internationale raffinée lors de la haute saison niçoise

Finance & Investissement – Les acteurs du marché de l'art numérique et des NFT, un secteur en pleine expansion où l'art japonais occupe une place centrale

Tourisme & Hospitality – Les grands acteurs de la Côte d'Azur souhaitant enrichir l'offre culturelle de la région et attirer une clientèle de collectionneurs internationaux

Secteur Franco-Japonais – L'ensemble des membres du CEFJ et des entreprises actives dans les échanges bilatéraux entre la France et le Japon

L'Expertise qui Fait la Différence

Ce qui distingue le projet Nice 2026, c'est l'expertise éprouvée de son organisatrice principale. Olivia Papini cumule des compétences rares qui font d'elle la personne idéale pour orchestrer ce type de projet d'envergure :

Expérience interculturelle – Sa position de Country Manager chez Pocket Anime France et son travail régulier avec des partenaires japonais lui confèrent une compréhension profonde des deux cultures

Réseau établi – Membre active du CEFJ, elle dispose d'un carnet d'adresses étendu dans l'écosystème des entreprises franco-japonaises

Expertise technologique – Enseignante en IA et réalité augmentée dans trois établissements (IDEM Perpignan, IUT Angoulême, CNAM PACA), elle maîtrise les technologies immersives qui feront la différence dans les événements de 2026

Expérience EdTech et gaming – Ses travaux en pédagogie innovante (Fortnite, Roblox, Minecraft Education) lui permettent d'imaginer des formats de médiation culturelle adaptés à tous les publics

Engagement éco-responsable – Son expertise en mutations créatives éco-responsables garantit que le projet intégrera des considérations environnementales dans toutes ses dimensions

Résultat prouvé – Le succès de Ghost in the Shell à Paris démontre sa capacité à transformer une vision en réalité et à dépasser les objectifs fixés

Une Vision d'Avenir

Au-delà de l'événementiel, le projet Nice 2026 s'inscrit dans une vision à long terme : faire de la France, et particulièrement de la Côte d'Azur, un hub européen pour l'art numérique japonais.

"Ghost in the Shell n'était que le début", explique Olivia Papini. "Les artistes japonais ont une avance considérable sur les questions que pose l'ère de l'IA. Ils explorent depuis des décennies les thèmes de la conscience artificielle, de l'identité numérique, de la fusion entre l'humain et la machine. L'Europe a besoin de ces voix, et ces artistes méritent une scène à la hauteur de leur talent."

Le 109 à Nice, avec sa vocation de lieu dédié aux cultures numériques et à l'innovation artistique, représente le cadre idéal pour cette ambition. Situé dans une ville qui attire chaque année des millions de visiteurs internationaux, particulièrement pendant la saison estivale, il offre une visibilité maximale.

Comment Devenir Partenaire du Projet Nice 2026

Les entreprises intéressées par ce projet peuvent d'ores et déjà manifester leur intérêt. Différents niveaux de partenariat sont proposés, permettant à chaque organisation de trouver l'engagement qui correspond à ses objectifs stratégiques et à son budget.

Les bénéfices pour les sponsors incluent :

- Visibilité lors de tous les événements (septembre 2026)
- Association de marque avec l'excellence artistique japonaise et l'innovation technologique française
- Accès privilégié aux événements VIP pour clients et partenaires
- Possibilité d'organiser des événements corporate au sein des expositions
- Exposition médiatique (presse spécialisée, réseaux sociaux, relations publiques)
- Réseau : connexion avec l'écosystème Franco-Japonais via le CEFJ

Les discussions avec les partenaires potentiels ont déjà commencé. "Je cherche des entreprises qui ne veulent pas juste apposer leur logo sur un événement", précise Olivia Papini. "Je cherche des partenaires qui croient vraiment dans cette convergence entre art, technologie et culture, et qui veulent contribuer à créer quelque chose de durable."

De Tokyo à Nice, en Passant par Paris : Une Success Story en Construction

L'histoire qui a commencé avec un appel du Japon et une exposition de quatre jours à Paris est en train de se transformer en quelque chose de plus grand. Nice 2026 ne sera pas seulement une exposition, mais un écosystème culturel qui pourrait, à terme, devenir un rendez-vous annuel incontournable.

"Le succès de Ghost in the Shell à Paris nous a prouvé qu'il existe un public, un marché, une soif pour ce type de projet", conclut Olivia Papini. "Maintenant, il s'agit de voir plus grand, plus loin, plus ambitieux. Nice 2026 sera cette prochaine étape."

Pour les entreprises françaises et japonaises qui sauront saisir cette opportunité, c'est la chance d'être associées dès le début à un projet culturel qui pourrait transformer le paysage de l'art numérique en Europe.

La galerie DANAÉ a osé croire en Ghost in the Shell. Le 109 à Nice s'apprête à accueillir une vision encore plus ambitieuse. Les sponsors qui rejoindront l'aventure maintenant seront ceux qui pourront dire, dans quelques années : "Nous étions là dès le début."

Informations pratiques

Pour les entreprises intéressées par les opportunités de sponsoring du projet Nice 2026 :

Contact : Olivia Papini

Experte des mutations créatives et éco-responsables

Passerelle culturelle Franco-Japonaise

Country Manager Pocket Anime France | Innovation & IA

Partenaires confirmés :

- diapo.IO (expériences immersives et technologies de médiation culturelle)
- Le 109 Nice (lieu culturel dédié aux cultures numériques)
- Réseau CEFJ (Comité d'Échanges Franco-Japonais)

Calendrier :

- Septembre 2026 : Série d'expositions et événements immersifs
- Lieu : Le 109, Nice
- Format : Galeries physiques + expériences en réalité augmentée + événements VIP + conférences

À propos

GAAAT est une startup japonaise spécialisée dans la transformation des propriétés intellectuelles japonaises en œuvres d'art contemporain, utilisant notamment la technologie Metal Canvas Art (MCA).

DANAÉ.IO est une galerie parisienne reconnue pour son approche contemporaine et son audace dans l'exploration de nouveaux horizons artistiques.

diapo.IO est un spécialiste français des expériences immersives et des technologies de médiation culturelle innovante.

Le CEFJ (Comité d'Échanges Franco-Japonais) réunit les entreprises françaises et japonaises œuvrant au développement des relations économiques et culturelles entre les deux pays.

Le 109 à Nice est un lieu culturel emblématique dédié aux cultures numériques, à l'innovation artistique et aux expériences immersives.

Crédits

Photographie : Anthony Francin (devanture galerie DANAÉ)

Équipe DANAÉ : Rachel Chicheportiche et Jonas portent la galerie DANAÉ depuis près de 4 ans. Jonas s'occupe de la conception des expositions, de la stratégie de développement et de la relation avec les collectionneurs.

Partenaire japonais : Kanji, dont la mise en relation avec GAAAT a permis la concrétisation de ce projet.

CEFJ : Un remerciement particulier à Noriko Carpentier-Tominaga et Aurélia Dejulillard pour leur soutien actif et leur mobilisation de la communauté franco-japonaise.

Article disponible pour publication. Contact presse : Olivia Papini

Mots-clés : Art numérique japonais, Ghost in the Shell, GAAAT, DANAÉ, Nice 2026, sponsoring culturel, IA et art, CEFJ, France-Japon, innovation culturelle, réalité augmentée, expériences immersives

Hashtags : #ArtNumérique #GhostInTheShell #FranceJapon #Nice2026 #Innovation #IA #CulturePop #CEFJ #Sponsoring #ArtContemporain #RéalitéAugmentée #ExperienceImmersive