

Diplômée de l'Institut d'Études politiques et titulaire d'un DESS en gestion de projets culturels, Isabelle Arvers s'est spécialisée dans les nouveaux médias dès 1993. Tout à la fois auteur, critique et curatrice indépendante, elle a notamment été commissaire de l'exposition *Playtime-la salle de jeux* dans le cadre de la première édition de la Villette Numérique (2002) et responsable du contenu image du site Gizmoland, site spécialisé dans les jeux vidéos, l'art numérique, les films courts et la musique électronique.

<http://iarvers.free.fr/>  
zabarvers@no-log.org  
0033 (0)6 61 99 83 86

# La muséographie au défi de l'immatérialité

Le musée se construit autour de l'idée d'État nation et se fonde sur l'acquisition, la conservation et la monstration d'œuvres objets. Depuis les années 1960, les pratiques artistiques tendent à remettre en cause le musée aux contours par trop cloisonnés. L'art digital qui recouvre des pratiques très diverses comme l'art en réseau ou sur Internet, les œuvres interactives, les installations vidéo interactives, les œuvres sonores, lumineuses, liées aux jeux vidéo, à l'espace, au code ou à la biologie... remet en cause l'idée même de muséographie.

## L'œuvre immatérielle

Comment peut-on acquérir, préserver et montrer de l'immatériel ? L'art numérique impose de nouvelles problématiques à la muséographie puisqu'il ne se rend visible que par le biais d'un support et de sa réception. Il nécessite bien souvent l'action d'un inter-acteur sans lequel il demeure un programme informatique.

Comme dans l'art vidéo, il est aussi question de *time based art*, d'œuvres basées sur la temporalité de leur réception, elle-même définie au préalable par l'artiste. Il ne s'agit pas d'une sculpture ou d'un tableau dont la durée de vision sera laissée au libre arbitre du spectateur.



À cette temporalité de l'œuvre vient s'ajouter une autre dimension : l'œuvre est modulable en fonction de son support. Une œuvre originale conçue par un artiste peut devenir un site Internet, une installation, un DVD, une performance et donc être « vue » ou perçue de manière très différente. L'idée originale de l'artiste reste inchangée, sa réception, son support et sa temporalité de perception en sont transformées.

## Muséographie et immatérialité : une relation paradoxale

Au refus de l'art institutionnel, souvent prôné par les artistes du numérique, répond une large défiance des institutions et des musées vis-à-vis d'un art émergent. En témoignent le peu d'expositions dédiées au numérique dans les principaux musées internationaux. Les raisons de cette relation difficile sont diverses et tiennent plus d'un effet d'attraction-répulsion.

À quelques exceptions près, il en résulte un développement des pratiques et des expositions dans un circuit dit « parallèle », celui des festivals, des lieux en friche ou des lieux de monstration hors-normes.



Beate GASSLER et Olivier SANN, *Shooter*, vidéo, dans le cadre de la foire d'art vidéo Loop, Barcelone, 2006.

Le musée est un espace physique fait de murs et de lumière, il s'oppose en cela à un art qui s'exprime dans un espace virtuel : celui du réseau, du code informatique ou encore l'espace public ou bien même l'air que nous respirons, rempli d'ondes sonores, électriques...

C'est encore l'opposition du cube noir au cube blanc, au *white cube*. Le développement du musée, en termes architecturaux, tout au long du XX<sup>e</sup> siècle correspond à ce que l'on a appelé

une cathédrale de lumière. Il est quasiment impossible de montrer une œuvre vidéo ou une installation interactive dans un *white cube*. Ces œuvres nécessitent en effet la « mise au noir » des espaces pour être visibles dans de bonnes conditions. Cela implique des coûts supplémentaires ou des aménagements pour un musée ou une galerie (conçue la plupart du temps sur le même modèle).

Coût supplémentaire et difficulté dans le contrôle de l'ensemble de l'accès aux œuvres. Une œuvre de net-art pose ici de nombreux problèmes. Conçue pour être accessible depuis un ordinateur en ligne, elle s'avère délicate à regarder dans un musée. Doit-on en effet « copier » le site sur un ordinateur pour le rendre visible *off line* ou doit-on le laisser accessible connecté à Internet ? C'est alors prendre le risque de permettre au public de surfer sur Internet et de sortir du site de l'artiste. C'est aussi donner la possibilité de faire buger l'œuvre...

Pour autant, la plupart des œuvres de net-art sont faites de liens hypertextes qui renvoient vers des bases de données ou d'autres sites, qui impliquent de « sortir » de l'œuvre. Comment en contrôler ou en définir l'accès ? Quel est le protocole à adopter ?

Au-delà de la notion d'exposition mise à mal par l'art digital, vient se poser la question de la conservation des médias dits « variables » ou « éphémères ». Depuis l'apparition des ordinateurs dans la première moitié du XX<sup>e</sup> siècle, les technologies sont en perpétuelle évolution. Qu'il s'agisse des supports informatiques ou audiovisuels comme des langages de programmation informatiques. Comment se préserve en 2007 une œuvre conçue sur disquette dans les années 1980 ? Comment conserver l'idée originale de l'artiste si le support ne peut plus être utilisé ou si le langage informatique se trouve dépassé ?

Enfin, la connaissance des technologies par le public peut aussi faire défaut à la monstration de ces œuvres et implique une pédagogie renouvelée, ainsi qu'une autre manière de penser à la médiation des œuvres. Il y a une nécessaire préparation du public à la perception d'œuvres numériques.

## Stratégies développées pour dépasser ce paradoxe

Afin de dépasser la question de l'obsolescence des œuvres numériques due entre autres à l'évolution des formats propriétaires (qui nécessitent des *plug ins*, c'est à dire des modules externes permettant de lire des œuvres), ou encore des navigateurs web (Netscape ou Internet Explorer), il est nécessaire de penser ces œuvres en termes de changement et d'en définir le plus précisément possible les éléments constituants.

Pour faire avancer cette problématique, Ion Ippolito, le conservateur du Solomon Guggenheim Museum à New York, a mis en place le Réseau des Médias variables en 2003. Cette mise en réseau de plusieurs musées permet une collaboration en matière de conservation des médias dits « variables », de cet art « en train de se faire ».

Il en résulte que pour conserver une œuvre, il faut conserver son code source, mais aussi les liens vers d'autres sites ou bases de données, celui du navigateur utilisé au moment de la création de l'œuvre, les sources textuelles et audiovisuelles, la puissance du système d'exploitation de l'ordinateur et, enfin, la résolution de l'écran. Il est en effet nécessaire d'avoir toutes les informations sur la manière dont doit être perçue l'œuvre.

À la définition technique de l'œuvre vient s'ajouter un problème conceptuel et juridique. Où s'arrête une œuvre dite « variable » ? En 2002, lors de la première édition de la Villette Numérique, un concours de création d'œuvres en ligne est lancé sur la thématique des « jeux sonores ». L'œuvre *And 2* de Su Studio est sélectionnée. Il s'agit d'une œuvre en 3D temps réel qui donne accès à différentes boucles vidéo. L'une d'elles représente une fellation. La Cité des Sciences et de l'Industrie qui héberge la galerie d'œuvres en ligne est un établissement public, elle ne peut diffuser d'œuvres à caractère pornographique et prend donc la liberté de dénaturer l'œuvre de l'artiste en supprimant la boucle vidéo du code source.

Il en va de même pour l'œuvre collaborative de Nicolas Frespech *Tu peux me dire tes secrets*, achetée par le Fonds régional d'Art contemporain de Languedoc-Roussillon à l'artiste. Elle est supprimée de l'Internet car le contenu ne peut être entièrement contrôlé et est donc susceptible de choquer le grand public.

Pour répondre à ces différents problèmes techniques, juridiques et conceptuels (où s'arrête une œuvre variable, comment en protéger les droits de diffusion ??), il est nécessaire d'instaurer une relation nouvelle avec les artistes. Cette relation passe par l'élaboration d'un *how to* conçu par l'artiste, sorte de manuel d'usage de l'œuvre à l'attention des commissaires d'exposition et des conservateurs. Y sont indiqués tous les aspects techniques et les conditions de perception de l'œuvre. Il en découle un autre type de relation entre le musée et l'artiste et cela implique surtout une manière de penser l'exposition différemment, entre état passé, présent et futur de l'œuvre.

## Ce que cela implique pour la monstration

Si le public n'est pas familier des nouvelles technologies et des œuvres interactives, il importe de créer de bonnes conditions d'accès aux œuvres. Cela passe par la médiation qui se fait par le biais de médiateurs : personnes formées ou cartels informatifs pour renseigner les visiteurs sur l'aspect technique des œuvres, la manière dont on peut interagir avec elles et sur leur contenu.

Il est aussi nécessaire de penser l'interactivité sous forme de mise en scène afin d'impliquer le public et de l'inciter à interagir. Le public a en effet la plupart du temps peur de se mettre en scène devant d'autres visiteurs. Il faut donc créer des espaces d'intimité ou jouer au contraire sur l'aspect spectaculaire de certaines œuvres. Techniquement, l'espace

doit être mis au noir et il faut donc cacher ou supprimer les différentes arrivées de lumière tout en sécurisant le matériel audiovisuel et informatique utilisé. Si cela s'avère difficile, il faut alors repenser les horaires d'ouverture de l'exposition en fonction de la période de l'année et de l'exposition de la salle à la lumière. Cela implique alors souvent d'ouvrir les expositions plus tardivement dans la journée, voire même de les ouvrir en soirée ou pendant la nuit.

## Un circuit parallèle de diffusion

Les exemples d'exposition par des musées sont, pour toutes ces raisons, assez rares. En France, la Délégation aux Arts plastiques, présente l'exposition en ligne *Reposoirs d'écrans* et, depuis la nouvelle version du site Internet du Ministère de la Culture, une création en ligne originale est commandée régulièrement à des artistes d'horizons très divers.

Au Luxembourg, le MUDAM propose une galerie d'œuvres en ligne qui reprend en 3D l'espace d'une galerie réelle. Chaque œuvre étant visible grâce à un « clic » sur le mur virtuel. Le Whitney Museum of American Art expose et commande des œuvres de net-art grâce à la plateforme Art Port.



Carlos GÓMEZ DE LLANERA, *Urballoon*, dans le cadre du festival Spectropolis, New York, 2004.

Au-delà des galeries en ligne, l'art immatériel s'expose dans des circuits parallèles de diffusion : festivals – Ars Electronica à Linz en Autriche ou International Symposium of Electronic Arts –, lieux dédiés comme le ZKM à Karlsruhe en Allemagne ou la Société des Arts électroniques à Montréal, ou encore des lieux hors-normes. Il existe aussi des Musées de l'Image en Mouvement dans de nombreuses villes comme New York ou Melbourne en Australie. Enfin, l'art digital est aussi diffusé dans des friches industrielles comme Mains d'Œuvres à Saint Ouen en banlieue parisienne ou la Friche Belle de Mai à Marseille.

Le format du festival se prête en effet bien à l'exposition de l'art numérique puisqu'il se déroule sur une durée limitée et permet ainsi de présenter des œuvres dont le coût technique est élevé : location de machines, de vidéoprojecteurs, d'ordinateurs... De même il facilite la question des horaires d'ouverture décalés et de la diffusion de formes éphémères du type de la démo ou des performances.

Les lieux d'exposition changent et deviennent des cinémas, des espaces lounge ou conviviaux, des discothèques, des chambres d'hôtel, des bars restaurants ou encore des parcs et jardins. C'est ainsi que le Centre Pompidou présente depuis l'an 2000 de l'art numérique au sein du département cinéma au niveau -1 du Centre, dans le cadre de la programmation des Ciném@s de demain (Tours du monde du web et Plasticiens du web).

De même, le festival berlinois Transmediale présente des formes hybrides d'images-musique-performances dans une discothèque : le Club Transmediale. De plus en plus de foires d'art vidéo s'organisent dans des hôtels, chaque chambre mise au noir, accueillant une galerie d'art pour montrer des œuvres vidéo.

En 2004, Spectropolis, un festival new yorkais se déroule dans l'espace public d'un parc et présente des œuvres d'art liées aux technologies sans fil.

C'est ainsi que l'art numérique s'exporte en dehors du musée et des galeries d'art, lieux traditionnellement dédiés à la diffusion de l'art mais peu appropriés à l'art immatériel.

## SOURCES

BUREAUD, Annick, LAFFORGUE, Nathalie et BOUTTEVILLE, Joël, *Art et technologie : la monstration*, 1998 [en ligne, réf. du 24 octobre 2007], disponible sur <http://www.olats.org/livresetudes/etudes/monstration>.  
FOURMENTRAUX, Jean-Paul, *Internet au musée. Les tensions d'une exposition concertée*, dans *Culture et Musées*, n° 8, Paris, 2006.  
Villette Numérique: [www.villette-numerique.com](http://www.villette-numerique.com)  
Ars Electronica: [www.aec.at](http://www.aec.at)  
ZKM: [www.zkm.de](http://www.zkm.de)  
Loop: [www.loop-barcelona.com](http://www.loop-barcelona.com)