

Le Musée Dilaté

Remarques sur les extensions virtuelles des musées

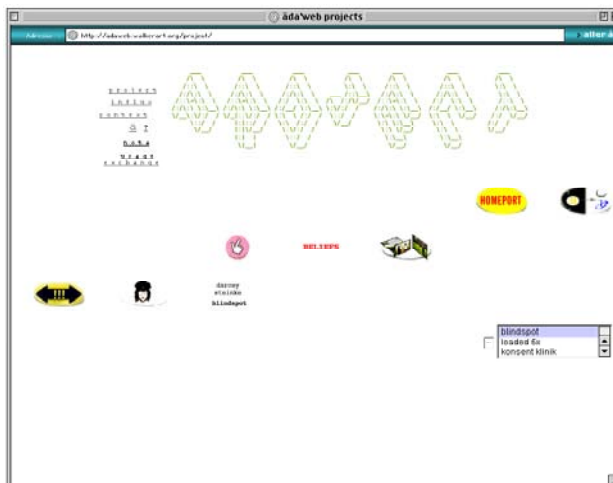
Collections en ligne, projets web, programmes d'expositions et spams font désormais partie de l'activité des musées. Ils doivent inévitablement gérer et présenter des oeuvres faisant appel aux technologies de l'information et de la communication, mais aussi exister par ces mêmes modes. C'est de cette existence dont il sera question ici.

Si l'on écoute les nombreux débats autour de ce médium, on se rend vite compte de ses multiples facettes. Pour les sites d'institutions culturelles engagées dans la présentation de projets utilisant ce même outil, un aspect supplémentaire vient s'ajouter: la contiguïté entre ce qui est oeuvre et ce qui est médiatisation d'oeuvres. Le contexte général de présentation de ce mass media, les interfaces par lesquels on accède à l'ensemble de ses prestations, impose une navigation particulière qui est à la fois confuse et transgressive. Des objets fondamentalement distincts par nature se retrouvent affichés de manière similaire. La manière d'accéder à des projets internet, des vues d'expositions, ou d'autres types de données se doit donc d'être organisée. Cette tâche incombe généralement au webmestre. Pourtant la manière de se déplacer dans un site, l'organisation structurelle de fonctionnalités précises et la mise en relation de projets artistiques renforcent l'idée récente que des architectes et des curateurs s'attellent eux aussi à cette exécution.

La diffusion par ce média permet de rendre publique quantité de choses qui habituellement ne sont accessibles qu'au visiteur venu sur place (mais que veut dire sur place depuis qu'il y a ce médium?). Dès lors, faut-il concevoir les sites de musées comme des extensions architecturales? Est-il possible de lier l'activité du musée et l'activité sur internet de manière cohérente? La présence de projets web implique-t-elle un travail curatorial?

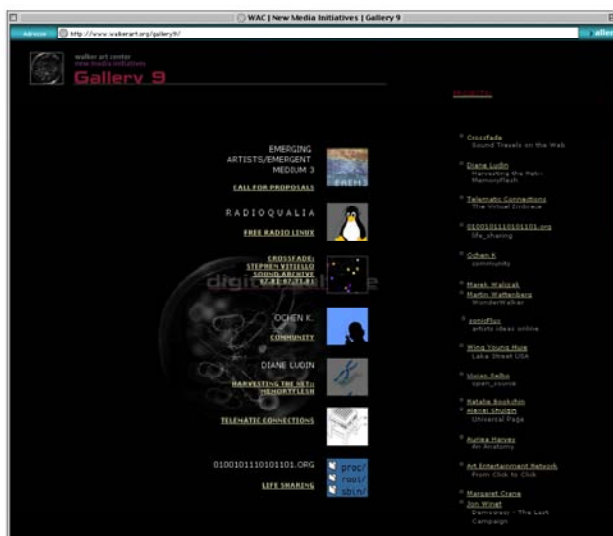
L'étude de certains exemples récents est nécessaire pour avoir un regard critique et constructif sur l'avenir de la situation, et entrevoir l'intérêt ou le danger des différentes postures possibles. Nous ne traiterons toutefois que de cas ayant développé des innovations significatives, sans pour autant préjuger de leur justesse. Nous ne nous limiterons pas par contre aux seuls musées physiques ou musées en ligne, mais regarderons également d'autres types de projets. A commencer par Ådaweb, qui n'existe que sur internet (aujourd'hui sous forme d'archive car le site a cessé ses activités en 1997 déjà). C'est un des tout premiers sites qui a produit et diffusé des projets d'artistes avec cette technologie. Il a brillamment su solliciter des artistes comme Aitken, Holzer, Muntadas ou Sher. La plupart ont pu ainsi réaliser leurs premières expériences.

Prenant l'aspect d'une Wunderkammer, Ådaweb <adaweb.walkerart.org> a souvent changé formellement et organisé l'accès aux projets de façon variable, notamment aléatoire, alphabétique, ou par pictogrammes ou menus déroulants. La visite se fait de manière fluide selon différents modes possibles. Bien que le corpus d'oeuvres soit définitivement arrêté, la navigation permet



d'avoir accès aux différents interfaces, aux upgrades et graphismes successifs, comme autant de propositions de curateurs qui auraient chacun conçu une exposition avec les mêmes projets. Toutefois, les rapports entre les projets ne s'établissent que par l'usage du médium qui les diffuse. A la fois qualité et défaut, Ådaweb n'existe que par les projets qu'il présente et inversement.

Une autre situation est celle du Walker Art Center. Outre le fait que ce musée archive Ådaweb, ce musée qui est divisé en 8 "Galleries" à Minneapolis, en a développé une 9e qui n'existe que sur internet et ne présente que des projets spécifiquement créés pour ce support.



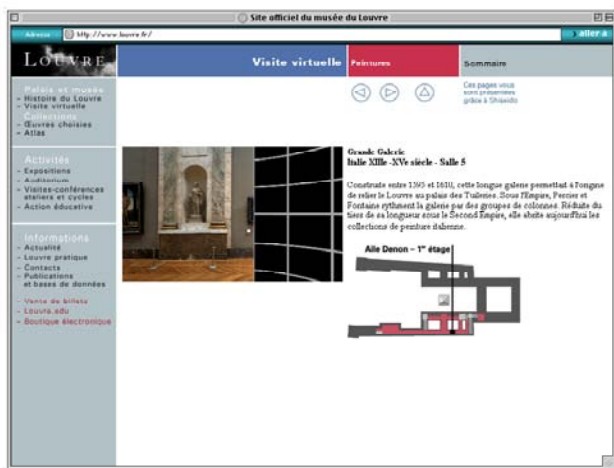
Comme tous les musées qui ont des sites internet, le Walker donne des informations relatives au musée (structure, pédagogie, programme, etc.). Sa particularité réside dans l'appellation de Gallery 9 <www.walkerart.org/gallery9>, comme prolongement, comme annexe au musée physique. Cette annexe n'existe qu'en ligne et, comme adaweb, ne produit que pour et par ce médium. La plupart des oeuvres sont commissionnées. Il n'y a pas de lien entre l'activité des différentes galeries. On peut par contre relever que l'interface de Gallery 9 hiérarchise les projets de manière relativement similaire à de nombreux sites, officiels ou non. La navigation se fait avant tout par listes de noms et de projets. Quelques aspects graphiques viennent animer l'ensemble.

Ces deux exemples emblématiques et très spécifiques au web, présentent des projets très novateurs, mais comme pour tout ce type d'oeuvres (répondant le plus souvent au

qualificatif de net.art), le contexte est le support et elles sont le plus souvent limitées à l'affichage sur l'écran d'un ordinateur personnel. Elles ne trouvent que peu leur place dans des expositions d'art contemporain, alors que celles-ci font, durant la même décennie, la part belle aux images électroniques, aux installations vidéo et aux impressions numériques.

À l'inverse, on trouve à la même époque, des musées classiques comme le Louvre (et plus tard de nombreux autres), qui cherchent à diffuser par internet l'importance de leurs collections. Ils ne consacrent leur énergie qu'à promouvoir leur propre existence, en se servant de technologies de pointe pour un usage populiste.

Malgré la prouesse technologique, le Louvre propose une visite virtuelle <www.louvre.fr/francais/visite/vis_f.htm> exemplaire des travers que peut prendre la simulation. Cette visite est subdivisée en 9 "visites virtuelles" qui proposent chacune une liste d'une dizaine de salles. En cliquant sur le nom d'une des salles, on découvre une



vue panoramique de la dite salle (technique du QuickTimeVR). En fait cela consiste en la vue interactive d'un cylindre sur lequel a été "mappé" des photographies de la salle avec ses tableaux accrochés aux murs. Il n'est possible ni de se rapprocher des peintures, ni de passer d'une salle à l'autre. Pour parcourir le musée, il est chaque fois nécessaire de revenir sur la liste du menu principal. On pourrait ainsi résumer la nouvelle architecture du Louvre comme étant faite de 90 salles cylindriques indépendantes.

Le nombre de musées dits virtuels est impressionnant, alors qu'ils n'impliquent rien de virtuel (tout est donné, rien n'est flexible). Ils ne sont qu'un des reflets de leur réalité. Les musées virtuels abusent de ce terme et donnent le plus souvent à voir une suite de photographies ou de vues panoramiques. Il n'est pas possible de passer en continu d'une salle à l'autre, ni de s'approcher de quoique ce soit: on ne peut que faire défiler le panoramique. Le plus souvent, le mot "Virtuel" se réduit au fait que le spectateur choisi ce qu'il voit (mais préalablement au fait de voir - en cliquant sur un mot dans une liste).

Le terme "virtuel" est généralement mal utilisé, mal compris et galvaudé, alors qu'il correspond à quelque chose de bien précis. Un monde, ou une architecture, virtuelle est un modèle informatique interactif en 3 dimensions. Fait en images de synthèses, le modèle est parcourable par des mouvements de souris, de joy-stick ou de commandes clavier (et donc indissociable de

l'interactivité). La navigation est libre bien que paramétrée. Des caractéristiques comme la transition entre les différents espaces, la collision ou la gravitation sont des paramètres modulables par les concepteurs. Il en découle une simulation réaliste ou fantaisiste d'espaces prédéfinis mais dont l'aperception est ouverte. Bien qu'évidemment différente, la navigation virtuelle immerge le visiteur dans des espaces qu'il a bien l'impression de parcourir.

En général, visiter une exposition, c'est se plonger dans un monde aux codes et aux règles propres. C'est faire l'expérience directe et personnelle d'une forme de réalité artificielle et architecturée. Comme toute production humaine, les murs et les oeuvres sont des choses construites, non pas des choses naturelles. En revanche ce qui est imposé au réel (par exemple la gravitation) peut très bien être affranchi en images de synthèses. Mais sa perception sera évidemment limitée à un lieu spécifique, comme un écran d'ordinateur.

On peut s'interroger sur la différence entre une exposition dans la vraie vie artificielle et une exposition dans le cyberspace. Sans chercher ici à redéfinir une relation objective à la réalité ou à la fiction, une exposition dans une architecture virtuelle est bien l'occasion d'éprouver une sensation d'immersion du corps physique (bien qu'elle soit avant tout psychologique). avec une confusion intentionnelle des sens obtenue par la confrontation de niveaux de réalité différents. Bien que distinctes, les sensations sont assez analogues pour qualifier les espaces virtuels comme étant bien réels.

Quant au déplacement propre aux sites internet classiques (Ådaweb, Walker, Mudam, etc.), nous sommes d'avantage dans de la consultation hypermedia. La déambulation est simultanément continue et discontinue. Notre société individualiste a généré la prédominance du choix personnel (avec le zapping et la navigation sur internet, notamment). Le spectateur détermine lui-même ce qu'il voit et quand. Dans une exposition ou dans un musée, le parcours est plus ou moins déterminé, la proximité/contiguïté des objets et projets participe d'un sens général. C'est notamment ce qui caractérise l'importance du travail des commissaires d'expositions. La grande liberté laissée au spectateur sur le web fragmente d'emblée ce qui est rassemblé, tout en permettant un autre type de déambulation. La continuité est inhérente aux liens hypermédia mais ne fonctionne nullement par contiguïté: on ne clique pas systématiquement de haut en bas les noms figurant sur une liste, on se déplace d'avantage en suivant librement les liens proposés à l'intérieur même d'une succession de pages. Si la contiguïté est organisée à l'intérieur même des projets (ce qui est rare), on peut alors commencer à entrevoir de nouvelles similitudes entre un parcours physique et un parcours hypermédia.

Evidemment ce qui nous intéresse ici, ce n'est pas tant ce continuum de relations aléatoires et individuelles, que l'interrogation fondamentale sur la part de conception et d'organisation de ces liens. Concevoir une exposition, organiser une collection, présenter et médiatiser le travail d'artistes, ne se font pas de manière hasardeuse. La fonction du musée, ou du commissaire d'exposition, réside fondamentalement dans l'organisation de choses entre elles. L'affranchissement des structures et institutions, tant annoncée au début du web, est devenue très relative aujourd'hui.

Même si l'on peut vanter les mérites d'internet qui permet à un(e) artiste de regrouper sur son site, l'ensemble de ses projets - sa propre rétrospective en quelque sorte. Il n'en demeure pas moins important de pouvoir le(la) mettre en parallèle à d'autres, et pas seulement par affinité technologique ou amicale.

A ce niveau, il semble bien que les promesses du début de l'internet n'aient pas été tenues. Dans le domaine culturel, l'hypertexte et le rhizome sont aujourd'hui d'avantage basés sur les tissus de relations humaines et les regroupements typologiques que sur des relations de sens. Les musées se lient entre eux, les "net.artistes" ignorent les projets d'artistes contemporains, comme s'il fallait plus constituer un réseau de collaborations et d'échanges stratégiques qu'afficher des partis pris idéologiques, ou confronter des idées. C'est quelque peu regrettable et l'on verra prochainement, si et comment des projets récents pourraient contribuer à une médiation plus conséquente pour les projets, les musées, les artistes et le public.

Il est légitime d'attendre que les lieux d'exposition et les musées médiatisent intelligemment le travail des artistes. Que ce soit avec des points de vues personnels forts ou dans un idéal de lisibilité objective, le curateur a comme fonction de tisser des liens entre des choses distinctes. Sur internet, la manière d'accéder à des projets, des vues d'expositions, ou d'autres types de données se doit donc d'être organisée. Sans nier les proximités de sens que peuvent avoir des oeuvres réalisées avec une même technique, il serait regrettable, de les réduire à cela. Dès lors la question qui nous préoccupe est la suivante: Est-il possible de lier l'activité du musée et l'activité sur internet de manière cohérente?

Pour l'instant, il n'y a que peu de cas de figures significatifs, si ce n'est la présence d'ordinateurs dans certaines expositions, ou des sites qui présentent des projets commissionnés en parallèle au programme d'exposition. En tant que commissaire d'exposition je ne peux que déplorer cela et chercher à proposer d'autres modèles. En 1997 le site de la documenta X avait cherché des regroupements thématiques pour permettre



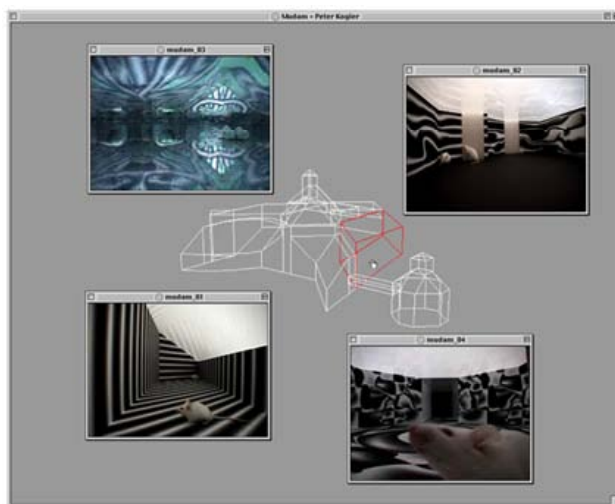
une approche contextualisée des projets. Dans l'exposition, une salle réservée aux projets web les a malheureusement regroupés dans une catégorie technique. Même s'ils étaient à voir pour eux-mêmes: un ordinateur - un

projet, la mise en parallèle avec d'autres projets de la documenta ne se vit plus.

Bien sûr les projets majeurs qui existent aussi bien en ligne qu'installés dans des expositions ne sont pas encore très fréquents. On doit quand même souligner les très belles réussites que sont les pièces de Muntadas (Fileroom) <www.thefileroom.org>, Claude Closky (+1) <www.sittes.net/indice>, Reload (reload.org) <www.reload.org/berlin> ou l'installation commune de Matt Mullican/Peter Kogler/Thomas Bayrie. Tous ces projets fonctionnent parfaitement dans les deux contextes et savent faire évoluer les caractéristiques du médium, tout en se situant indubitablement dans la continuité du travail de chaque artiste. Si l'on peut très bien les présenter dans une exposition aux côtés d'installations plus classiques, la manière dont elles sont indexées sur des sites reste une difficulté majeure.

En 2000 les architectes de fabriclch ont développé pour canal+ le site La_Fabrique <www.fabric.ch/La_Fabrique00>. Réalisé en VRML, ce site représente un bâtiment d'un étage sur rez-de-chaussée. Seul le premier étage est investi par une exposition. Mais le passage par un "sas" permet d'accéder à tour de rôle à d'autres expositions qui investissent toutes ce même premier étage, donnant ainsi l'impression de se trouver dans un immeuble de 8 étages alors qu'il n'en a que 2. Du point de vue de la programmation, le "sas" fonctionne comme un ascenseur virtuel car il donne accès à différents dossiers/expositions. On relèvera ce procédé particulier de programmation qui place d'emblée l'architecture du site en adéquation à une nouvelle forme d'architecture. Par contre, la qualité des projets des artistes et étudiants méritent moins notre attention, si ce n'est par les possibilités qu'ils induisent.

Un an plus tard Peter Kogler développait un projet pour le Mudam <www.mudam.lu/projectmudam2001>. Ayant

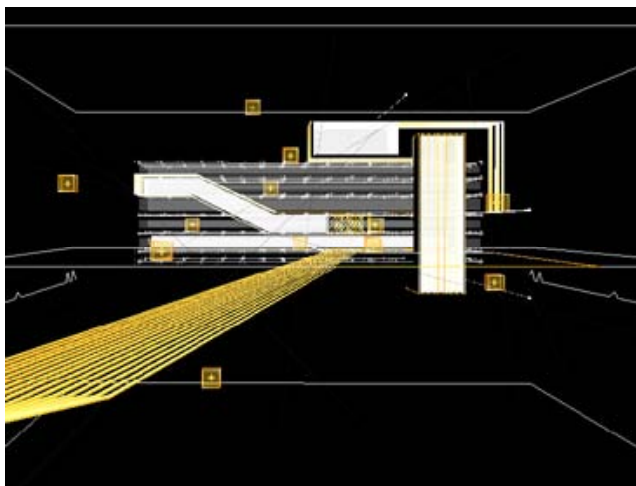


fabriqué une maquette d'après le musée réel alors en construction (l'architecte en est Pei), Kogler l'a investi comme à l'accoutumée en tapissant les murs de ses salles (en miniature, cette fois), y a placé des souris et a réalisé 8 séquences Quicktime. Ces petits films sont visibles en cliquant sur une modélisation 3D sommaire du musée. Avec beaucoup d'ironie, l'artiste traite du virtuel sans en faire. Par des moyens et une navigation classiques, il a néanmoins ouvert une brèche supplémentaire dans le rapport entre un musée physique et sa version réseau.

Ce projet, sans être de la pure représentation comme le Louvre, ni participer de l'intégrisme du web, crée une passerelle entre une réalité et l'autre, et laisse entrevoir de nouvelles possibilités quant aux interventions d'artistes et au travail de conception d'exposition. Le champ de l'art contemporain est un contexte précis, historique et vivant. Il n'est pas une somme de ghettos spécialisés, ni ne doit se contenter d'exister de manière établie une fois pour toutes. La pratique d'artistes à constamment fait évoluer le musée. Le musée doit donc participer à cela tout en développant des stratégies de communication et de vulgarisation. Mais cela ne peut se faire n'importe comment.

L'intérêt novateur des projets de Kogler et de fabriclch, au delà de leur arborescence somme toute classique, réside dans cet incroyable potentiel de convergence entre des mondes que l'on imaginait séparés: deux réalités distinctes qu'il était difficile de réunir dans une même problématique: la conception d'exposition avec les nouveaux média, leur dispersion sur internet, comme leur rapport au musée.

Les musées s'ouvrent aux installations, les sites produisent des projets, mais comment faire converger les différentes missions du musée de manière structurelle. Comment créer des expositions réelles/virtuelles, comment développer une navigation sur le web qui puisse être réflexive? De ces questions est né un projet à l'occasion de l'exposition L'Image Habitable Version ABCDEF. Fruit d'une collaboration entre version <www.interversion.org> et fabriclch, un site élaboré en réalité virtuelle a cherché à développer des correspondances dans l'exposition (et inversement).

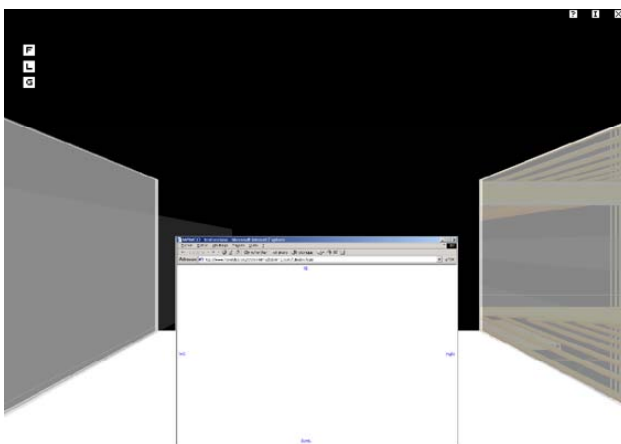


En ligne, bien qu'encore à l'état de prototype <www.electroscape.org/002>, le site Electroscape propose de réunir l'activité d'un musée (le Bâtiment d'Art Contemporain de Genève) et les projets en ligne, sous la forme d'un bâtiment, ni réaliste ni totalement fantaisiste. Reprenant la volumétrie du musée, et constituant des salles d'expositions, cette architecture virtuelle va simultanément accueillir des projets d'artistes spécifiquement conçus pour elle ET représenter des salles existantes qui sont significatives ET le musée présentera des projets en relation avec le site. L'intention est à la fois perverse et sérieuse. Mais en travaillant de concert ces trois aspects, l'enjeu sera d'interroger les différents possibles par la pratique et la critique tout en provoquant une confusion des sens.

Le premier artiste à avoir investi les lieux est Heimo Zobernig. Réalisé spécialement pour ce contexte, le projet est en deux parties: dans le musée virtuel et dans le musée physique, comme le recto et le verso d'une feuille de papier. Cette analogie n'est pas fortuite car le projet lui-même est conçu autour de cette confrontation entre le plat et le volume, entre la page et le mur, entre la 2D et la 3D, entre l'immatériel et le physique.



Se réappropriant la homepage heimozobernig.com réalisée par un étudiant (initialement sans son accord), l'artiste fait apparaître celle-ci comme une surface aimantée dans l'architecture virtuelle dépouillée. Cette homepage est faite de 5 pages identiques où il n'est possible d'aller qu'en haut, en bas, à gauche ou à droite. Dans une salle apparemment vide du musée, c'est un ordinateur dissimulé derrière une cloison mobile (une paroi lourde qu'il faut faire tourner soit même sur son axe) qui donne accès au site. En somme, qu'il s'agisse du réel ou du virtuel, Zobernig opère de manière radicale, comme à l'accoutumée, puisque chaque espace est traité pour et par ses qualités intrinsèques.



Si la navigation en VRML permet de concevoir librement des expositions en accentuant les rapports entre les projets bien d'avantage que par hypertexte, il ne s'agira pas pour autant de s'affranchir d'une réalité et de sa représentation. Certaines salles choisies du MAMCO (une des institutions du Bâtiment d'Art Contemporain) seront numérisées ou offriront des modes de reproduction pour permettre une continuité et contiguïté en ligne aussi. Les artistes seront invités à produire indistinctement dans les deux contextes. Même l'accès aux informations devrait suivre la même voie.

Evidemment, on voit qu'ici le but consiste à avancer de front, deux réalités qui se tournent pour l'instant le dos. La conception d'exposition et la médiation du travail des artistes, devraient en sortir renforcées. Ce projet prometteur arrivera-t-il à répondre judicieusement à l'ensemble des questions soulevées plus haut? L'avenir nous le dira très bientôt.

Pour finir, nous noterons encore la réponse au projet ci-dessus, adoptée par Claude Closky pour l'iGalerie du site du Mudam. Fonctionnant sur le même principe que la Gallery9 du Walker (extension du musée sur internet pour accueillir des projets web), son interface ironiquement low-tech fait référence au cube blanc du musée et aux environnements 3D des musées qui ont opté pour la modélisation de leurs salles d'expositions. Pour l'iGalerie, Closky n'a gardé de la navigation dans une architecture virtuelle, que la séduction du déplacement dynamique et subjectif. Une succession de salles défile devant nos yeux, affichant comme des tableaux les visuels des sites qui s'y trouvent. L'iGalerie se manifeste comme séduisante par ses accroches visuelles: cette fois on peut choisir d'après ce que l'on voit. La relation architecturale s'affiche ouvertement comme fantaisiste et simple. Par contre, on ne sait encore comment se relieront la physicalité et la virtualité.. Le musée n'étant pas encore achevé, on peut espérer qu'une réflexion sera poussée dans le sens d'une réunion plutôt qu'une opposition.

Ainsi, comme nous l'avons vu, le musée contemporain est confronté à la profusion de nouvelles technologies, de nouveaux modes de diffusion et à leur rapide évolution, il doit alors faire face à la prévisible redéfinition de son espace d'exposition, de conservation et de médiatisation. Sa transformation est induite entre autres par l'apparition de projets réalisés dans des médias encore inexistants il y a dix ans. La société se métamorphose et les artistes ne cessent d'inventer des projets de natures nouvelles. Comme par le passé, les musées doivent s'adapter à l'évolution des mentalités, des pratiques artistiques et des oeuvres.

Cette adaptation requiert une conscience de l'origine des changements et de ce qu'ils induisent. Il apparaît aujourd'hui primordial que les institutions culturelles prennent en compte cela. De même qu'il est important que les webmasters et architectes électroniques tiennent compte de l'articulation entre les différents aspects de la médiation, que cela soit fait de concert avec les curateurs, pour le bien des musées, des artistes et du public.

Simon Lamunière 30.4.03