

Les musées et l'art numérique en l'an 2000

Cécile Kerjan – Xavier Perrot

« Il y aura à cette époque [en l'an 2000] de meilleurs postes de radio, de meilleurs postes de télévision, mais je ne les écouterai pas plus que maintenant. La technique sera plus avancée, mais les gens seront toujours aussi idiots. »

Boris Vian – 1955

Institutions multiséculaires, les musées ont connu un grand renouveau en Occident dans les années 1980-1990. Ils s'adaptent aujourd'hui de façon inégale, le plus souvent avec difficulté, à l'irruption des médiations culturelles multimédias dans leur champ d'action et de responsabilité [ART 92], [PER 98], [WEI 90]. L'art électronique, au sens où nous l'entendons ici, en est au mieux à sa genèse [RUS 00], vivant une phase de reconnaissance timide ou d'incompréhension avouée de la part des acteurs institutionnels et artistiques traditionnels [DOD 00], [KER 00].

Qu'en est-il donc du rapport entre l'art électronique et les musées en cette année 2000 ? Quels types de relations pourraient s'instaurer entre ces deux mondes ?

Nous évoquerons d'abord le cheminement des musées vers le multimédia, avant de tenter une approche générale de l'art numérique, en rappelant les premières grandes expositions et initiatives. Nous envisagerons ensuite quelles mutations l'institution muséale pourrait opérer en faveur de ces formes nouvelles d'expression artistique.

De l'invention du musée à sa numérisation

Pour comprendre le musée dans son évolution, il faudrait le considérer depuis les origines lointaines de sa genèse. Dès la période hellénistique, sous l'influence des disciples d'Aristote, des communautés d'érudits se consacrent à la recherche du vrai, au culte des Muses. Bien plus tard, le XVIII^e siècle marque l'organisation des collections jusqu'à nos jours : une tradition de curiosité laisse alors place à la spécialisation, prolongement du « *système figuré des connaissances humaines* » de Francis Bacon. D'après Roland Schaer, la Révolution française a posé certains principes fondateurs en découpant l'univers du musée en quatre grands domaines qui l'organisent encore : l'art, l'histoire, les sciences de la nature et les techniques [SCH 93]. Les collections sont peu à peu classées et organisées de manière systématique. L'exposition des œuvres devient spécialisée et chronologique, selon les écoles identifiées par l'histoire de l'art.

La plupart des grands musées européens existent déjà au début du XIX^e siècle : le Louvre, le British Museum, l'Île des musées de Berlin (1828), ou la Pinacothèque de Munich. En Amérique du Nord, l'Etat fédéral crée en 1846 la Smithsonian Institution à Washington, et à New York débute en 1874 la construction du Metropolitan Museum of Art [SCH 93].

Au début du XX^e siècle, de grands musées consacrés aux sciences exactes et à la technologie se sont créés, de même que se sont développés les musées issus des sciences humaines. Ce foisonnement a nourri une confusion dans les pratiques muséographiques, qu'un passéisme et un académisme prédominants ne mettent pas à l'abri des critiques. Déjà, la plupart des musées publics étaient passés à côté d'œuvres d'artistes novateurs. Il a fallu par exemple quatre ans d'efforts à Rodin et à ses amis pour que l'Etat accepte, en 1916, la donation de ses œuvres. A cette époque est apparu le musée d'art moderne, invention américaine concrétisant la séparation de l'art historique et de l'art contemporain. Même s'il a pour ancêtre le musée des artistes vivants ouvert en 1818 à Paris, il faudra attendre 101 ans pour que s'ouvre en France le premier véritable musée d'art moderne, en 1919 à Grenoble, dirigé par Andry-Farcy : « *Mes projets sont simples : continuer en faisant le contraire de ce qu'ont fait mes prédécesseurs [...]. J'ouvre la porte aux jeunes, à ceux qui apportent une forme neuve dans une écriture que je n'ai jamais encore vue ! Voilà la règle [...] qui permettra de réaliser le seul musée moderne qui soit en France.* » ([SCH 93], p. 101).

Des années 1920 aux années 1950, les pratiques muséographiques forgées au XIX^e siècle furent remises en question. Sous l'influence de l'esthétique épurée du Bauhaus, on pense l'aménagement pour mettre en valeur l'objet. On allège la présentation, on facilite la circulation du regard, on utilise des

fonds neutres, on s'inquiète des supports, de l'éclairage. Une expérience remarquable illustre le changement du rôle des musées vis-à-vis de l'art contemporain dans les années 1960. René Berger, directeur du Musée des beaux-arts de Lausanne, fonde le Salon international des Galeries-Pilotes en 1963 [SIG 63]. Par trois fois (1963, 1966, 1970), seize galeries consacrées à la découverte des artistes les plus significatifs ont ainsi été invitées à se confronter au musée de Lausanne, dans une perspective critique. René Berger se démarque d'une approche statique tournée vers le passé, en voulant faire du musée un lieu cybernétique, où le *feed-back* devient une des composantes de son fonctionnement. Cette forme d'exposition collaborative a trouvé une dimension institutionnelle en 1985, avec la première *Exposition-Dialogue sur l'art contemporain en Europe*, organisée sous l'égide du Conseil de l'Europe, par huit musées réunis au centre d'art moderne de la fondation Calouste Gulbenkian à Lisbonne [FCG 85].

Le développement des musées ces trente dernières années est considérable, notamment en France où des centaines de chantiers ont été réalisés en écho aux initiatives de quatre présidents de la République. Georges Pompidou avec Beaubourg, Valéry Giscard d'Estaing qui conforte le projet de transformer la gare d'Orsay en musée du XIX^e siècle, François Mitterrand qui engage la reconquête du palais du Louvre ([SAL 95], p. 5), et Jacques Chirac qui, probablement peu sensible aux arts technologiques, a lancé le projet du Musée des arts premiers.

Le public est au rendez-vous si l'on en juge par la fréquentation des musées nationaux français : 5 millions de visiteurs en 1960, 14 millions en 1992. Le musée le plus visité au monde, celui de l'Air et de l'Espace à Washington, fut inauguré en 1975. Tout comme le centre Georges Pompidou à Paris (1977), il affirme par son architecture sa transparence et son accessibilité : ces musées phares sont ouverts sur leur environnement urbain. Autour des collections permanentes et des expositions temporaires, se constituent ainsi au cœur des cités des espaces publics caractéristiques de l'époque, « où le spirituel et la consommation sont inextricablement mêlés, dans ce qu'il est convenu d'appeler la vie "culturelle" » ([SCH 93], p. 111). Depuis la deuxième moitié des années 1980, les grands musées deviennent en effet des centres d'activités multiformes. Leur rôle se développe au point d'en faire non seulement des vecteurs d'image et de tourisme (cf. musée Guggenheim à Bilbao), mais également par eux-mêmes des entreprises culturelles opérant aussi dans des domaines connexes à leur métier de base : édition, production audiovisuelle, multimédia.

C'est donc dans une conjoncture plutôt favorable de développement socioéconomique et de grande fréquentation publique que l'hypermédia apparaît comme une question centrale au début des années 1990, avec les

premiers cédéroms et les bornes interactives. Le multimédia renvoie alors les professionnels aux questions essentielles du musée (définition, moyens, rôle), en révélant des tendances sous-jacentes (instrumentalisation de l'institution, diversification des activités), et en ouvrant des perspectives insoupçonnées (organisation, sphère d'influence) [PER 95b]. On oublie trop souvent l'immense travail en amont qui a favorisé les productions multimédias fleurissant à partir de 1993, à commencer par l'informatisation de la gestion et de la documentation des collections.

Les premières applications de l'informatique dans les musées français remontent en effet à 1972, avec la base de données documentaires MISTRAL, répondant à l'objectif défini par André Malraux : « l'Inventaire général du Patrimoine ». En l'an 2000, ce projet est loin d'être parvenu à son terme, même si un grand changement est intervenu au début des années 1980 avec la décentralisation, un plus grand réalisme et, bien sûr, la micro-informatique. Certains conservateurs se sont alors approprié l'outil pour leurs tâches prioritaires : la gestion et l'inventaire des collections. Les musées ont commencé à saisir eux-mêmes leurs bases de données, alors que le ministère de la Culture entamait une réflexion pour harmoniser l'ensemble de ces ressources délocalisées. L'ampleur des tâches oblige à une mise en œuvre lourde des technologies de l'information. Cette contrainte favorise finalement la coopération entre institutions, entre pays, entre secteurs. Pour l'art du xx^e siècle notamment, plus de quarante institutions gérant des collections publiques françaises ont fondé en 1991 l'association Videomuseum¹. Pour assurer la gestion, la documentation, et une meilleure diffusion de l'information sur ces œuvres inaliénables, Videomuseum a développé des méthodes et des outils logiciels spécifiques, ou transposables à d'autres domaines artistiques (Navigart).

Dans quelques années, on s'accordera peut-être à dire que la numérisation a entraîné la redéfinition théorique des fonctions du musée, que Van Mensh annonçait dès les années 1980 avec le regroupement des fonctions essentielles autour de trois pôles : *conserver*, *étudier* et *communiquer*, l'exposition n'étant plus qu'une modalité parmi d'autres [WEI 90]. Mais le musée reste encore aujourd'hui pour l'essentiel un lieu de conservation et d'exposition des *vraies choses*, telles que définies par Duncan Cameron par opposition aux modèles, images, ou représentations de quelque chose d'autre [CAM 92].

Dans le mouvement de numérisation généralisée de la société de l'information, les musées sont conduits à repenser les notions essentielles de patrimoine et de conservation [PER 99a]. Parallèlement à l'appropriation

1. <www.videomuseum.fr>

progressive de la diffusion multimédia par les musées, la *réalité virtuelle* et la *réalité augmentée* pourraient bientôt s'installer dans les galeries, non seulement pour enrichir, mais également pour se substituer à certaines expositions classiques. Sans réduire la visite à des expériences récréatives, les dispositifs virtuels pourraient par exemple faciliter la découverte de lieux distants, anciens, détruits, dangereux ou protégés, ou encore permettre des changements d'échelles. Quelle que soit la nature des collections – artistiques, historiques ou scientifiques – une *muséographie dynamique* reste à inventer, art hybride de la technologie, de l'infographie, de l'art dramatique et des muséographies d'idées et d'objets [PER 99b].

L'enfance de l'art numérique

Le cadre de l'art numérique étant sinon flou, du moins extensible à l'infini de ses propres justifications et de l'évolution des potentialités des technologies multimédias, il est souvent impossible de saisir la complexité des relations entre une œuvre et le mouvement dans lequel elle serait supposer s'insérer, entre un créateur et son milieu. De ce fait, l'observateur bute sur quelque chose de « mystérieux », et peut insidieusement être conduit à attribuer à l'objet de son attention des qualités artistiques que peut-être il ne possède pas, à moins qu'il ne se laisse envahir par un insondable ennui.

Une tentative de classification des courants artistiques « électroniques » serait un premier pas vers une description scientifique en histoire de l'art. Bien sûr, cette classification dépend pour beaucoup du corpus considéré, or celui-ci n'est fort heureusement pas d'une constance suffisante pour ce genre d'analyse, puisque l'art électronique contemporain est une nébuleuse hétérogène, impossible à appréhender dans sa globalité, en évolution permanente.

Quels seraient les meilleurs critères pour établir une taxinomie des créations électroniques ? Plutôt qu'une typologie péremptoire, nous proposerons un découpage par formes de création, une tentative d'analyse qui ne sert que notre propos muséologique, sans prétendre structurer le domaine en différents courants auxquels toute œuvre pourrait se rattacher, dans lesquels tout artiste pourrait se reconnaître.

Il ne s'agit pas de révéler un nouvel art spécifiquement *numérique* : le support fût-il informatique n'est pas l'élément essentiel du dispositif artistique. Il s'agit plutôt de montrer la diversité d'approches que permet la technologie, tout en envisageant son niveau d'appropriation par les artistes [HAR 98]. Certains théoriciens de l'*art cyber* considèrent qu'appartient à ce

champ toute création « *qui se construit suivant un mode de dialogue avec l'ordinateur* », dans sa phase de conception, de création ou de diffusion [KIS 98]. Ce point de vue n'est pas assez discriminant ni pour notre propos, ni pour une compréhension générale. Sinon, tout artiste de l'âge numérique ferait peu ou prou de l'art numérique. Par exemple, appartiendraient à l'art cyber aussi bien l'Américain Joseph Nechvatal qui, dès 1992 scannait ses créations pour les abandonner à ses « *virus informatiques* » avant de les repeindre, que le Français Djamel Tatah, qui utilise l'ordinateur pour marquer ses toiles d'imperceptibles nuances, avant de les peindre.

Le Répertoire international des arts électroniques (*International Directory of Electronic Arts*²) propose une vision plus fine des activités artistiques liées à la culture numérique. Une analyse intéressante pour appréhender la diversité et la richesse de la création numérique, mais qui représente pour nous un catalogage trop éloigné de la réalité muséologique, et se termine par une catégorie rédhibitoire : « *Divers – Nouvelles directions : artistes ou institutions travaillant dans plusieurs domaines ou dans des formes en émergence ne pouvant donner lieu à une catégorie indépendante* ». Les sections de ce répertoire étaient, fin 1999, les suivantes :

- vidéo ;
- holographie ;
- laser-lumière ;
- art visuel informatique : infographie, image fixe, installation, etc. ;
- animation 2D ou 3D ;
- art interactif, réalité virtuelle ;
- hypermédia ;
- biologie, vie artificielle ;
- musique électronique ;
- œuvres sonores ;
- performance : théâtre, danse, spectacle ;
- communication ;
- sky-art, art spatial ;
- écriture par ordinateur.

A ce sympathique imbroglio, nous préférons le découpage sommaire de Michael Rush dans son ouvrage *Les nouveaux médias dans l'art* [RUS 00], sur lequel nous nous appuyons en apportant quelques distinctions :

- l'art informatique (de Michael Noll à Miguel Chevalier) ;
- le traitement numérique de la photographie (Chip Lord) ;

2. <<http://nunc.com/idactivf.htm>>

- l'art sur le web (John Simon³), lui-même subdivisible en Net.art et Web art [BUR 99] ;
- les films interactifs (Paul Vanouse, [VAN 95]) ;
- les installations interactives (Jill Scott, [PER 95a]) ;
- la réalité virtuelle (Jeffrey Shaw).

Ce découpage du champ n'élimine pas totalement l'*art performant*, mais conduit à s'attarder plus spécifiquement sur les dispositifs numériques utilisés dans ces interventions, comme la mystérieuse *black box* de l'*Interactive Bra* de Paul Vanouse.



L'Interactive Bra, créé par Paul Vanouse pour le musée Andy Warhol de Pittsburgh, porté ici par Caroline Koebel au Louvre, le 12 novembre 1999 (Photo Xavier Perrot, 1999)

L'interactivité reste l'élément central de l'art numérique, même lorsqu'elle est absente de l'œuvre elle-même. Avec l'art informatique ou le traitement numérique de la photographie, elle réside dans le processus créatif, car l'artiste interagit en amont avec un dispositif complexe. Le numérique permet alors de communiquer sur le processus de création, tout

3. < www.numeral.com/everyicon.html >

en en présentant le produit [NEG 95]. Dans les autres branches évoquées, l'artiste propose au public des modalités d'interaction : les spectateurs peuvent parfois convoquer l'œuvre sur leur propre machine, et dans tous les cas la manipuler selon des schémas prédéterminés, ou interdépendants d'événements extérieurs générés ou non par le spectateur [RUS 00].

La rencontre avec une œuvre d'art interactive ne peut se satisfaire d'un simple regard, ni même de la traditionnelle valse à quatre temps des hordes qui hantent les halls d'exposition : envisager, s'approcher, se pencher, reculer et recommencer ! Etre devant et regarder ne suffit plus, il faut souvent pénétrer un univers fluide, un monde interactif dont la réalité peut être virtuelle, qui repose sur le principe d'interdépendance. Celui qui interagit est alors impliqué dans l'achèvement de la création, transcendant par ses actes l'intuition de Duchamp pour qui le spectateur achevait le concept de l'œuvre d'art [RUS 00].

L'œuvre numérique est *de facto* tributaire dans son existence du mariage de son attraction esthétique et de l'ergonomie des dispositifs technologiques qu'elle exploite. Le graphisme, tout comme la typographie, fait donc partie intégrante de cette nouvelle forme d'art. Quelques artistes, soit qu'ils ne maîtrisent pas ces techniques, soit qu'ils n'acceptent pas que s'estompent ainsi les frontières entre l'art et les arts appliqués, soit qu'ils plaisantent, rejettent pour le web les plus récents outils de graphisme qu'ils semblent considérer du registre du gadget décoratif (Shockwave, Flash, etc.). Eblouis par la lumière du *Dogma* cinématographique, les participants à l'exposition ZAC 99 ont formulé ainsi leur propre « dogma » de poche, dont les dix commandements sont au nombre de onze : « 1. *No animated GIF's* - 2. *Only hand-coded HTML* - 3. *External links only* - 4. *Each page should not have more than 5 K* - 5. *No blinking elements* - 6. *Only ASCII-Email* - 7. *Don't talk about money before you finish your dinner* - 8. *Go swimming every day* - 9. *Water is important* - 10. *Don't respect rule 1 - 10* - 11. *Always use #00FF00 on black for text* ». D'après Olga Kisseleva, signataire, cette « dogma » « est appliquée depuis, d'ailleurs elle était généralement appliquée par les artistes, même avant d'être formulée ».

Mais le refus d'un esthétisme contrôlé prête souvent à confondre la création des artistes soit avec des dispositifs de démonstrations techniciennes, soit avec une utilisation anecdotique de la technologie. Si leur démarche ne participe pas non plus d'une *esthétique de la communication* qui rend instantanément accessible son concept même [ARD 97], alors le public est confronté à une forme inachevée qu'il peut juger ennuyeuse, voire pire : divertissante, et en tout cas superficielle. Michael Rush rapporte ainsi le commentaire d'un critique américain évoquant la plupart des œuvres du Festival international de l'image de Rochester (New York), Montage 93 : « Ce

sont surtout sonneries et sifflements et boutons à pousser : tout ici bourdonne, cliquette, clignote, s'allume et s'éteint. » [RUS 00]. Il est bien sûr aisé d'asséner des jugements lapidaires et systématiques : « *trop de clics mon cher Mozart, trop de clics* », mais que faire d'autre lorsque les propositions restent au niveau zéro de l'interactivité, qu'elle soit intellectuelle, émotionnelle ou fonctionnelle ?

A parcourir la bibliographie, encore restreinte, de l'art numérique, on est surpris de sa grande jeunesse. Comme si, à de rares exceptions, les principaux artistes des trente dernières années avaient ignoré la technologie, soit en raison de son coût, soit parce qu'ils appartenaient à une contre-culture hostile à tout ce qui participait du système militaro-industriel. Plus vraisemblablement encore, ce manque d'intérêt est dû à la rareté des systèmes et à leur complexité d'utilisation. Les premiers artistes électroniques étaient des scientifiques, ou proches des milieux scientifiques, ce qui peut expliquer la relative faiblesse esthétique et artistique des premières créations. Rendons tout de même un hommage aux pionniers, comme Marie-Hélène Tramus, Edmond Couchot et Michel Bret, qui ont su cultiver depuis 1983 un *Pissenlit* qui annonçait en France le défrichage du domaine technologique par les artistes. Toujours au laboratoire d'Art et Technologies de l'Image (ATI) de l'Université Paris VIII, Hervé Huitric et Monique Nahas avaient pour références non pas celles de la technique et de l'audiovisuel, mais « *celles de la peinture (Odilon Redon, Soutine, les impressionnistes, pour l'humour et la provocation, Clovis Trouille) et celles de la sculpture (de la statuaire grecque à Rodin)* » ([COU 98], p. 179).

Même l'avènement de la micro-informatique dans les années 1980 ne bouscule pas la donne. Si pour Mc Luhan, les arts sont des « contre-milieux » ou des antidotes qui nous donnent les moyens de percevoir le milieu lui-même [McL 68], alors les artistes ont trop longtemps privé notre *société de l'information* de leur éclairage critique sur le numérique. Ce n'est que la popularisation du web, vers 1995, qui a véritablement inversé la tendance : les artistes ont été parmi les derniers à prendre le train du numérique, bien après les musées. La première vague d'artistes a pu considérer l'internet comme le plus grand musée du monde où ils pouvaient présenter directement leurs œuvres [NEG 95]. Les mutations technologiques s'accompagnent indéniablement d'un accroissement du champ d'activités de l'artiste. Pourtant, même un spécialiste éclairé comme Michael Rush doute que nous assistions à l'émergence d'une nouvelle avant-garde dans l'art interactif, car il estime très grande la probabilité que ce type de dispositif dégénère en simple divertissement : « *La frontière qui le sépare de tout autre événement high-tech produit par la technologie et non conçu dans un esprit esthétique est devenue ténue.* » [RUS 00].

Après quelques années de développement, d'expérimentation, de mûrissement... et de ronronnement de la scène parisienne, une initiative se démarque au début de l'an 2000 : la *Copyleft Attitude*, promue notamment par Antoine Moreau. Il s'agit d'un mode de fonctionnement – régi par la Licence Art Libre – qui offre tout à la fois un cadre de création, de production et de diffusion de l'art numérique. Cette licence est née de la rencontre *Copyleft Attitude* qui eut lieu à Accès Local et Public à Paris début 2000, réunissant des informaticiens et des acteurs du Libre, avec des artistes contemporains, et des acteurs du monde de l'art. La Licence Art Libre se veut un moyen de « *prendre des libertés avec le système de la marchandise généré par l'économie dominante* », défendant une économie propre à l'art, basée sur le partage, l'échange et la joyeuse dépense : « *ce qui compte en art c'est aussi et surtout ce qui ne se compte pas*⁴. »

Je t'aime, moi non plus

Au xx^e siècle, artistes et musées ont lié des relations complexes, faites tout à la fois de mépris ou d'ignorance, de remise en cause ou d'adoration. L'avènement de l'ère numérique pourrait offrir un terrain d'entente pour que leurs logiques, différentes en bien des points, puissent évoluer de concert.

Jacques Sauvageot analyse les oppositions à la reconnaissance des œuvres sur support numérique, en esquissant un parallèle avec les difficultés que connut en son temps l'art vidéo. La résistance de l'art numérique à la banalisation s'alimenterait à deux sources : « *La première vient des artistes eux-mêmes. Ils sont nombreux (...) à perpétuer l'idée moderne (...) d'art contestataire et marginal, à se définir et à se penser sur le mode de l'avant-garde et à intimement associer le médium au geste subversif qui fait leur identité.* » L'auteur stigmatise par ailleurs tout un courant de critique théorique, dont Paul Virilio est la figure de proue, qui contribue aujourd'hui à maintenir et à renforcer l'importance du concept de nouvelles technologies « *en y déchiffrant un symptôme majeur, et pas toujours rassurant, des évolutions du monde (...)* » [HAR 98].

Dans le secteur culturel, ce ne sont pas seulement des artistes contemporains qui tentent d'exister par la remise en cause du musée. Lui-même, selon Anne-Marie Morice, cherche à se *travestir* en lieu alternatif, comme lors de l'exposition ZAC 99 au musée d'Art moderne de la ville de Paris [MOR 99]. L'institution est certes concurrencée, pour les formes d'art contemporaines les plus pointues, notamment numériques, par d'autres

4. <<http://copyleft.tsx.org>>

« validateurs culturels » qui fédèrent des communautés virtuelles élargies sur l'internet : radios, télévisions, listes de diffusion, sites web [KER 00]. Rappelons que l'internet offre *a priori* le même accès à l'audience potentielle à un individu qu'à un collectif ou à une institution : c'est un défi à relever pour les musées que d'être en ligne à la hauteur de leur notoriété.

Celle-ci est d'ailleurs loin d'être érodée et, lorsque le musée d'Art moderne de la ville de Paris a entrouvert sa porte pour ZAC 99, la plupart des dissidents et autres cyber-activistes « réfractaires » de la scène artistique parisienne s'y sont engouffrés, avec une avidité légitime de reconnaissance. Un seul collectif s'est décommandé, Public, laissant un vide qui était probablement l'élément le plus signifiant de cette opération, peut-être pour ne pas renier un positionnement en décalage avec la « culture officielle ».

Depuis une vingtaine d'années, quelques expositions d'art numérique en France ont marqué les esprits, comme *Electra*, qui s'était tenue elle aussi au musée d'art moderne de la ville de Paris en 1983. Selon son concepteur, Frank Popper, l'idée maîtresse était « *la réaction de l'imaginaire artistique à l'introduction de l'électricité et de l'électronique dans le tissu de la vie quotidienne du XX^e siècle* ». Il voulait montrer qu'une technologie, à base scientifique, pouvait contribuer à libérer la créativité des artistes, et à accroître la capacité du public à apprécier l'art et à y participer activement [POP 83].

L'exposition *Les Immatériaux*, organisée par Jean-François Lyotard et Thierry Chaput au centre Georges Pompidou en 1985, évoquait davantage les problèmes philosophiques soulevés par cette relation [LYO 85]. En situant sur un même plan les produits de l'imagination artistique et les inventions techno-scientifiques, les organisateurs prenaient une décision cruciale, encore que problématique. L'exposition traitait également de la relation entre l'art technologique et le postmodernisme. Le thème central en était la transformation du monde matériel par les *mass media*, la nouveauté et la réalité étant filtrées par les techniques de communication, et par des technologies dans lesquelles « *la matière elle-même devient impalpable et invisible, réduite à des ondes et à des rayonnements* ».

D'autres manifestations, peu nombreuses, ont tenté de cerner les rapprochements entre les arts plastiques et les nouvelles technologies, par exemple *Passages de l'image*, conçue par Raymond Bellour, Catherine David et Christine Van Assche, au centre Georges Pompidou en 1990 [BEL 90]. En 1995, la troisième biennale de Lyon était consacrée aux « installation, cinéma, vidéo, informatique », et exposa entre autres Antoni Muntadas, Jeffrey Shaw ou Tamas Waliczky. A Saint-Denis, *Artifices*, co-organisée par Anne-Marie Duguet et Jean-Louis Boissier, présenta en 1990, 1992, 1994 et 1996 des

sélections remarquables d'œuvres technologiques : *Art à l'ordinateur : invention, simulation ; Le réel saisi par les machines ; Mise en mémoire / Accès à la mémoire et Langages en perspective*⁵.

Jean-Louis Boissier fut également l'instigateur de *La Revue virtuelle*, qui a constitué un moment-clé de l'exposition des nouvelles technologies dans le musée. Lancée en 1992 au centre Georges Pompidou comme observatoire des processus de conception et de création que sous-tendent les techniques du virtuel, de l'image de synthèse et des hypermédias, elle a proposé trois numéros thématiques par an centrés sur un auteur, un artiste, un laboratoire. Ont ainsi pu être montrés et commentés les travaux de Scott Fischer, Karl Sims, du CIRAD (laboratoire de modélisation des plantes) ou de l'IMTD (laboratoire d'imagerie médicale). Chaque conférence s'appuyait sur la présentation pendant plus de deux mois, dans un espace gratuitement ouvert au public, d'un vidéodisque et d'une installation interactive, qui résultaient d'une documentation et d'études originales. Placée dans un musée d'art contemporain, *La Revue virtuelle* a ainsi divulgué jusqu'en 1996 les potentialités esthétiques de techniques dont les usages restaient principalement scientifiques, industriels ou médiatiques.

Sur le front de l'art numérique en France, le Fonds régional d'art contemporain Languedoc-Roussillon fait figure d'éclaireur et, nanti d'un début de collection, se trouve lui-même en position de diffuseur. En attendant la présentation complète de la collection annoncée sur le site <www.fraclr.org>, sont déjà accessibles : des actualités, une liste de publications, de nombreux liens, une *chatroom* et, surtout, des œuvres conçues par un réseau d'artistes invités (Nicolas Frespech, Aleksandar Ilic, Olga Kisseleva).

Plus qu'avec les autres formes d'expression artistique, la « muséification » guette les collectionneurs du numérique, comme en témoigne l'expérience d'Ars Electronica à Linz qui, avec l'Ars Electronica Center, relève désormais autant de la permanence institutionnelle que de l'événementiel⁶. A l'étranger, d'autres centres spécialisés qui produisent des travaux, les exposent régulièrement et développent une réflexion théorique, ont vu le jour dans les années 1990 : notamment le ZKM de Karlsruhe⁷ et l'ICC de Tokyo⁸. Premier grand musée international entièrement consacré aux arts technologiques, l'Inter Communication Center est ouvert depuis 1997. Au-delà de l'exposition, l'ICC met l'accent sur l'éducation et la communication.

5. Cf. <www.labart.univ-paris8.fr/artifice/>.

6. <www.aec.at>

7. <www.zkm.de>

8. <www.ntticc.or.jp>

Selon Jonathan Crary, « *l'ICC a ceci de paradoxal qu'il s'identifie à la fois à un musée et à un symbole audacieux d'un "nouveau cosmos artistique fluide"*. » Mais il ajoute que le fait de présenter, dans le cadre d'une institution muséale, des projets multimédias interactifs, souvent de nature non permanente et « non vendable », devrait contribuer à leur procurer stabilité et visibilité aux yeux du marché de l'art [REE 97].

Si le Dia Center for the Arts⁹, situé à New-York, fut l'un des premiers à présenter des projets spécialement conçus pour le réseau, le MoMA n'a pas tardé à faire une ouverture à l'art électronique (MoMA online projects Academic Interactive Exercise¹⁰) alors que le SFMoMA développe une politique d'acquisition dont on attend une exploitation publique majeure. Trois grands musées d'art contemporain ont également récemment pris des initiatives pour l'art numérique : le Guggenheim, le Walker et le Whitney.

Le Walker Art Center de Minneapolis a notamment acquis les archives complètes du site web *ada'web*, qui regroupe des dizaines de créations graphiques spécialement conçues sur et pour l'internet <www.walkerart.org>. C'est un acte de conservation documentaire, parmi d'autres actions orchestrées par Steve Dietz, responsable des initiatives en faveur des nouveaux médias. Le musée Guggenheim a adopté une stratégie originale en matière de conservation, faisant en quelque sorte entrer le loup dans la bergerie en embauchant Jon Ippolito, artiste, pour prendre en charge les problèmes de conservation des œuvres numériques.

John Ippolito développe une stratégie des *variable media* (médias variables). L'idée est de concevoir des œuvres dont l'intégrité n'est pas compromise lorsqu'elles sont recréées dans de nouveaux formats. Les artistes acceptant ce paradigme ont le choix : soit déclarer une date d'échéance pour leur travail, lorsqu'ils meurent ou quand ils deviennent incapables de réinstaller l'œuvre, soit donner des directives pour les générations futures quant à la façon dont leur œuvre peut être remaniée dans de nouveaux médias, quand les vieux médias deviennent obsolètes [KER 00].

Pour la Whitney's 2000 Biennial Exhibition, une des plus importantes manifestations d'art moderne aux Etats-Unis, une section de neuf œuvres réalisées exclusivement pour le web était une première, explorant différentes options que l'internet a ouvert aux artistes depuis 1995, allant du texte aléatoire aux collages audio et vidéo (Ben Benjamin), en passant par des œuvres purement conceptuelles et graphiques (John Simon). Annick Rivoire, de *Libération*, dit son énervement de voir les journaux gloser sur ce « *tournant*

9. <www.diacenter.org>

10. <www.moma.org/onlineprojects/>

historique, cette supposée avancée de l'histoire de l'art et autres balivernes » avec cette reconnaissance officielle des artistes du web par l'institution culturelle. Elle rappelle que le *web art* n'a pas attendu la consécration d'un grand musée pour développer ses modes de narration propres, et constate que le Whitney Museum, en médiatisant son « ouverture », a finalement prêté le flanc à une sévère critique. « *Sauf que ladite « critique » semblait attendre cet événement pour s'intéresser à ce qui se passe derrière les écrans d'ordinateur...* » [RIV 00].

Quelles mutations du musée appellent les nouvelles formes artistiques ?

Répondant aux transformations de la société et de l'art, les musées évoluent pour intégrer la dimension multimédia. Pourtant, c'est probablement à une véritable mutation de leurs rôles que l'art numérique conduirait les musées totalement impliqués dans cette forme de création naissant avec le siècle. Pour Gerfried Stocker d'*Ars Electronica*, les nouveaux rôles du musée se déplacent du stockage à la production, de la présentation à la communication [KER 00].

Certes, tous ces nouveaux types de création n'ont pas nécessairement besoin de musée. L'art sur le web par exemple ne nécessite pas en soi l'intervention des institutions pour exister. Il n'empêche qu'un musée sait le documenter et peut en conserver une mémoire dynamique, suivre des sites ou des artistes dans leurs évolutions, afin d'offrir des perspectives éclairantes dans ses propres publications ou expositions. Se pose alors la question essentielle pour le musée : en quoi une visite serait-elle encore nécessaire ? Plus que l'exemple scénographiquement malheureux de la biennale Whitney 2000 [RIV 00], celui de l'exposition *net_condition* au ZKM, pendant l'hiver 1999, nous paraît intéressant [KER 00]. Présentant des commentaires sur ces œuvres encore mystérieuses, pourtant accessibles de partout, mais parfois difficiles à localiser, elle attirait non seulement des spécialistes mais également le public de l'exposition permanente du musée.

La visite d'une galerie n'est pas absolument indispensable pour qui veut découvrir ce qui n'est du ressort ni de la performance, ni de l'installation, sauf à vouloir profiter de ressources que l'institution choisirait, ou ne pourrait mettre à disposition qu'en local, par exemple pour des raisons pratiques, techniques, politiques ou de droits d'auteurs. Mais lorsque des modes d'expression inédits tissent des relations entre différentes disciplines artistiques (arts visuels, arts plastiques, arts de la scène, arts du son, arts du texte, design, stylisme ou architecture), le musée peut être en mesure d'explicitier matériellement les filiations et les courants d'influence, et de les commenter, en s'attachant à montrer d'abord que l'art numérique ne sort pas de nulle part.

Il ne s'agit pas seulement de penser la mutation en termes d'espace physique (des réserves aux galeries d'exposition), et d'informatisation des activités traditionnelles (gestion des collections, des publics, édition multimédia). Le *musée virtuel* serait-il pour autant une clé de l'avenir des institutions ? Aujourd'hui, les musées virtuels ne constituent pas encore un objet d'étude nettement défini. Nous les considérons plutôt comme un axe miroir sur lequel se regroupent des concepts qui se complètent et s'opposent selon leur appartenance aux problématiques du musée classique ou du virtuel numérique.

Au bâtiment se substitue le dispositif médiatique, aux collections les fichiers numériques, aux institutions forteresses les réseaux ouverts. Au Temple dédié aux originaux uniques, correspondent des espaces multimédias multiples d'expérimentation (cf. l'Espace culture multimédia du musée d'Art contemporain de Lyon). Comme substitut à la diffusion culturelle classique sont développés des outils multimédias, associant par leurs modalités d'usage l'individu à la construction de son savoir. On pourrait trop aisément se persuader que le flux de l'innovation permanente des technologies, de leurs usages et de leur appropriation, soufflant sur la permanence figée des lieux et des vraies choses, suffirait à libérer le musée de la priorité de conservation des atomes, et que le musée virtuel s'ouvrirait *de facto* à la créativité des octets [NEG 95], [PER 99b].

Mais il ne faut pas croire pour autant que l'institution serait alors débarrassée des épineux problèmes de conservation. C'est le paradoxe des nouvelles technologies : la fluidité, la légèreté des supports dont elles font l'éloge n'en nécessitent pas moins la plupart du temps un matériel lourd et coûteux, à l'obsolescence rapide. Comme le souligne Christine Van Assche, « *paradoxalement, ces technologies qui sont supposées conserver notre mémoire de l'histoire accélèrent en fait le processus amnésique* » [VAN 96]. En effet, avec une grande partie de l'art numérique, l'ambition de la conservation de l'œuvre à l'identique n'est qu'un leurre : si ni le code ni les octets ne s'altèrent, s'ils peuvent être dupliqués sans perte à l'infini, les dispositifs matériels s'usent, deviennent industriellement obsolètes, donc introuvables, et la programmation de l'interactivité ne reste pas indéfiniment compatible avec l'évolution des systèmes opératoires, ou même du matériel (disparition de périphériques comme les lecteurs de disquettes, voire les claviers, etc.).

Les professionnels des musées ne peuvent rester seuls à décider des politiques de conservation, et doivent s'associer des techniciens, mais surtout les artistes eux-mêmes pendant qu'il en est encore temps. C'est dans cet esprit que le musée Guggenheim s'est assuré la collaboration de Jon Ippolito (cf. *supra*).

Les rapporteurs d'une étude pour la direction aux Arts plastiques (DAP, ministère de la Culture) observent qu'avec la possibilité de stocker de grandes quantités d'information de manière durable, avec le web et « *ses possibilités infinies d'indexation croisée, le mythe d'une conservation totale s'est trouvé renforcé, l'immortalité (...) de la mémoire collective [devient] apparemment un but atteignable* » [BUR 96]. Pourtant conserver, c'est aussi sélectionner et rejeter. Mais selon quels critères ? La sélection des œuvres s'opère malheureusement encore trop souvent au détriment de certaines cultures populaires, auxquelles les créations d'art numérique sont parfois rattachées. On constate déjà des pertes, et « *des risques encore plus importants de perte, des œuvres et des documents d'accompagnement des pionniers de l'art électronique* » [BUR 96]. Pour mémoire, n'oublions pas que Fred Forest a obtenu la condamnation, par le tribunal administratif de Paris, du musée national d'Art moderne pour excès de pouvoir et refus de transparence, en juin 1995. Il avait saisi cette occasion pour répéter qu'il n'a aucun grief particulier contre le marché de l'art en lui-même, mais qu'il n'aura de cesse de dénoncer la complaisance des institutions publiques à son égard <www.fredforest.org>.

Envisageant la conservation d'œuvres d'art électronique relativement éphémères, Alain Depocas, du musée d'art contemporain de Montréal, insiste sur le fait que les sources d'information sont clairsemées et non structurées, et « *aussi volatiles que les œuvres elles-mêmes* ». Pour y remédier il propose, notamment, d'établir une carte de chaque site pour en permettre l'exploration. Le défi de la documentation pour le respect d'une œuvre structurée en ligne, composée d'hyperliens, se situerait dans la tentative de proposer un guide rendant l'objet multimédia explorable, plutôt que dans l'essai de capturer l'œuvre. Alain Depocas formule également le concept d'*enveloppe contextuelle*, impliquant de placer l'hyperdocument, dans sa forme initiale, sous une enveloppe logicielle contenant « *toutes les instructions nécessaires pour sa recherche, son affichage et son traitement* ». Il promeut la subjectivité comme condition mnémonique, puisque le visiteur lambda réussit *a priori* à trouver sa propre voie entre les œuvres ou les projets artistiques sur le web : « *Ce qui donne une réelle valeur à une collection d'art numérique est la documentation relative, les métadatas, la contextualisation et la garantie de l'accès à long terme* » [DEP 00].

Conclusion

La plupart des grands musées de beaux-arts ont pris la mesure des enjeux du multimédia dans leur politique de développement : gestion informatique des collections, numérisation des *reproductions* des œuvres, publications électroniques, etc. Mais lorsqu'il s'agit d'art numérique, seules

quelques institutions nouvelles, et étrangères, affirment de réelles ambitions (ZKM, ICC, Ars Electronica Center). Quelques musées, pour la plupart américains, médiatisent à outrance leur moindre initiative en faveur du *cyber art*, mais ces effets d'annonce soulignent en creux leurs carences, et le visiteur peut légitimement s'estimer déçu lorsqu'il se retrouve en face d'un simple écran, avec une scénographie apparentant la galerie d'art à un salon informatique.

La visite d'une véritable exposition d'art numérique ne ressemble pas non plus à la promenade révérencieuse autour de *vraies choses* censées permettre de décoder, par leur disposition le long d'un parcours supposé, le discours savant des conservateurs. Dans le musée d'art numérique, c'est le discours savant lui-même, ou le parti pris artistique, qui devrait se donner à voir et non plus se dissimuler, sans nuire au plaisir et au bonheur de la découverte. L'exposition n'est plus alors du registre du mausolée, mais plutôt du laboratoire ou le visiteur, voire même l'internaute, devient acteur de l'exposition¹¹ par son interaction avec les œuvres présentées.

Si la scène française de l'art numérique en est toujours à sa prime jeunesse, avec de rares pionniers qui courent le risque d'un discrédit injustifié du fait de leur omniprésence, c'est que l'intervention de trop rares institutions, comme le CICV¹², les expositions exceptionnelles et trop peu nombreuses, ou les initiatives minimalistes du MNAM¹³ ne sont pas suffisantes pour que de véritables courants artistiques numériques puissent se développer. Organiser régulièrement de petites, mais véritables expositions, plutôt que d'abandonner sporadiquement des lieux muséographiques à des collectifs en émergence ; sensibiliser les professionnels de la culture et le public par des conférences et des publications ; offrir l'accès à la documentation et à certaines ressources multimédias dans des lieux spécialisés, à l'instar du salon Nouveaux Médias du MNAM, semblent constituer la palette minimale des actions possibles aujourd'hui en faveur de l'art numérique en France.

Nous avons évoqué les exigences, lourdes, d'une véritable conservation et exposition de l'art numérique, qui appelleraient le musée à devenir lui-même un espace de création, d'expérimentation. Seule la profonde mutation d'un établissement existant, ou la création d'une grande institution spécialisée, pourrait relever un tel défi.

11. Voir par exemple <www.zkm.de>.

12. <www.cicv.fr>

13. <www.newmedia-arts.org>

Bibliographie

- [ARD 97] ARDENNE P., *Art, l'âge contemporain. Une histoire des arts plastiques à la fin du XX^e siècle*, Editions du Regard, Paris, 1997.
- [ART 92] « Very Spaghetti : The Potential of Interactive Multimedia », in *Art Galleries*, à l'initiative de l'Art Council, The Palegreen Press, Londres, 1992.
- [BEL 90] *Passages de l'image*, Catalogue de l'exposition au MNAM-CNAC Georges Pompidou, sous le commissariat de R. BELLOUR, C. DAVID et C. VAN ASSCHE, 19 sept.-18 nov. 1990.
- [BUR 96] BUREAUD A., LAFFORGUE N., BOUTTEVILLE J., « Art et technologie : la monstration », Etude réalisée pour la DAP, 1996.
<www.olats.org/OLATS/livres/etudes/index.shtml>
- [BUR 99] BUREAUD A., « Utopies distribuées. Net.art, Web art », *Art Press, Internet all over*, l'Art et la Toile, hors-série n° 2, Paris, novembre 1999.
- [CAM 92] CAMERON D., « Problème de langage en interprétation muséale », *Publics et musées. Regards sur l'évolution des musées*, n° 2, décembre 1992, Presses Universitaires de Lyon, p. 99-123.
- [COU 98] COUCHOT E., *La technologie dans l'art, de la photographie à la réalité virtuelle*, Editions Jacqueline Chambon, Coll. Rayon photo, Nîmes, 1998.
- [DEP 00] DEPOCAS A., Digital Preservation or Archiving the links or Access and excess.
<<http://media.macm.qc.ca/ica/archiving.htm>>.
- [DOD 00] DODART S., Crainte et espoir des conservateurs face au numérique, Monographie de muséologie, Ecole du Louvre, mars 2000.
- [FCG 85] *First Exhibition-Dialogue on Contemporary Art in Europe*, Fundação Calouste Gulbenkian, Lisbonne, 1985.
- [HAR 98] HARLET C., MAHE E., SAUVAGEOT J., « Introduction », in <Compacts> *œuvres numériques sur CD-Rom*, sous la direction de B. GAUGUET, ERBA-Presses Universitaires de Rennes, 1998.
- [KER 00] KERJAN C., Politiques de sélection, d'acquisition, de conservation et de monstration de l'art numérique dans les musées, monographie de muséologie, Ecole du Louvre, mars 2000.
- [KIS 98] KISSELEVA O., *Cyberart, un essai sur l'art du dialogue*, L'Harmattan, Coll. l'Ouverture Philosophique, Paris, 1998.
- [LYO 85] *Les Immatériaux*, Catalogue de l'exposition au CCI-CNAC Georges Pompidou, Commissariat de J.-F. LYOTARD, 28 mars-15 juillet 1985.
- [McL 68] MC LUHAN M., *Comprendre les médias*, trad. J. PARE, Le Seuil, Coll. Points Civilisation, Paris, 1968.
- [MOR 99] MORICE A.-M., « Les institutions et l'internet », *Transat vidéo*, janvier-février-mars 1999.

- [NEG 95] NEGROPONTE N., *L'homme numérique. Comment le multimédia et les autoroutes de l'information vont changer votre vie*, trad. M. Garène, Editions Robert Laffont, Paris, 1995.
- [PER 95a] PERROT X., « The ZKM "Digitale Museum Symposium" », *Archives and Museum Informatics*, vol. 9, n° 2, 1995, p. 176-188.
- [PER 95b] PERROT X., Production des hypermédias et des interactifs multimédias pour les musées, Thèse de doctorat, Université Paris VIII, 1995.
- [PER 98] PERROT X., « Vraies choses, idées fausses et musées numériques », in *Actes des conférences de l'Observatoire des nouvelles technologies de l'information de la communication et des métiers* (ONTIC, 18 mars 1998, Pleumeur-Bodou), D. THIERRY (dir.), L'Harmattan, Paris, 1998.
- [PER 99a] PERROT X., « L'avenir du musée à l'heure des médias interactifs », in *Art et Multimedia, L'œuvre d'art et sa reproduction à l'ère des médias électroniques*, D. CHATEAU et B. DARRAS (dir.), Publications de la Sorbonne, Paris, 1999.
- [PER 99b] PERROT X., « Musées virtuels. http://www.ceci_n'est_pas_un_musee... », *Actes du colloque Dispositifs, Scènes et Mondes Virtuels*, 27-28 novembre 1997, Université de Metz, L'Harmattan, à paraître.
- [POP 83] *Electra*, Catalogue de l'exposition au MAMVP, Commissariat de Frank POPPER, 10 décembre 1983-5 février 1984..
- [REE 97] REENA J., « Tokyo unveils media art museum », *Wired News*, 15 avril 1997. <<http://www.wired.com/news/culture/story/3138.html>>.
- [RIV 00] RIVOIRE A., « Au musée du Web Art », *Libération*, 2 juin 2000. <www.liberation.com/multi/actu/20000529/20000602link.html>
- [RUS 00] RUSH M., *Les nouveaux médias dans l'art*, trad. C-M. Diebold, Thames & Hudson, Coll. L'Univers de l'art, Paris, 2000.
- [SAL 95] SALOIS J., *Les musées de France*, PUF, Coll. Que sais-je ? (n°447), Paris, 1995.
- [SCH 93] SCHAEER R., *L'invention des musées*, Gallimard/Réunion des Musées Nationaux, Coll. Découvertes (n°187), Paris, 1993.
- [SIG 63] *1^{er} Salon International des Galeries-Pilotes : Artistes et découvreurs de notre temps*, Musée cantonal des Beaux-Arts/Imprimerie Jean, Lausanne, 1963.
- [VAN 95] VANOUSE P., WEYHRAUCH P., *The Consensual Fantasy Engine : An Audience-Driven Interactive Fiction*, Studio For Creative Inquiry, Project Description, Carnegie Mellon University, Pittsburgh, 1995.
- [VAN 96] VAN ASSCHE C., « Editorial », *Parachute*, Numéro spécial « Nouvelles technologies », 1. *Enjeux et perspectives*, n° 84, 1996.
- [WEI 90] WEIL S. E., *Rethinking the museum, and other meditations*, Smithsonian Institution Press, Washington, 1990.