In Real Life : réflexions sur « l'exposition virtuelle »

Adeena Mey et David Morris

Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/critiquedart/68133>

DOI : 10.4000/critiquedart.68133

ISBN : 2265-9404

ISSN : 2265-9404

Cet article est une traduction de :

In Real Life – A Reflection on the "Online Exhibition" - URL : <https://journals.openedition.org/critiquedart/68123> [en]

Éditeur

Groupe d'intérêt scientifique (GIS) Archives de la critique d'art

Édition imprimée

Date de publication : 30 novembre 2020

Pagination : 190-200

ISBN : 1246-8258

ISSN : 1246-8258

Référence électronique

Adeena Mey et David Morris, « *In Real Life* : réflexions sur « l'exposition virtuelle » », *Critique d'art* [En ligne], 55 | Automne/hiver, mis en ligne le 30 novembre 2021, consulté le 15 septembre 2022. URL : <http://journals.openedition.org/critiquedart/68133> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/critiquedart.68133>

Ce document a été généré automatiquement le 15 septembre 2022.

EN

In Real Life : réflexions sur « l'exposition virtuelle »

Adeena Mey et David Morris

- 1 La tendance de l'exposition virtuelle se définit-elle par la distinction entre l'espace physique « IRL » [*In Real Life* – dans la vraie vie] et celui d'Internet¹ ? Au moment où nous écrivons, un peu moins d'un an après le début de la pandémie, la façon dont nous accédons aux musées et aux galeries soulève des questions concernant le prétendu fossé entre mondes numérique et physique. De plus, ce qui est devenu, à une vitesse impressionnante, une volonté généralisée et quasi obligatoire de réaliser des projets en ligne a entraîné une explosion variable de « contenus » – représentations virtuelles de spectacles réels, initiatives spécifiques au Web, espaces de visionnage numérique, festivals vidéo, programmes discursifs, etc. Cette situation questionne de manière cruciale la nature et la définition de l'exposition.
- 2 Commençons par « l'exposition virtuelle ». Pour tenter de prendre du recul, il serait utile de revenir sur quelques antécédents. L'art comme télématique s'est manifesté de plusieurs façons : à la fin des années 1960, Gerry Schum fonda sa galerie télévisuelle (Fernsehgalerie), qui diffusait des films et des vidéos d'artistes *via* la télévision, afin de remettre en question la relation entre œuvre d'art et processus artistique ; en 1984, avec *Good Morning Mr. Orwell*, Nam June Paik réalisa ce qui est considéré comme la première « installation satellite » internationale diffusée en direct *via* le satellite Bright Star dans plusieurs pays². Les premières tentatives d'expositions cybernétiques et d'art informatique, lancées dans les années 1960, furent tout aussi internationales, notamment *Cybernetic Serendipity* à Londres, le Centro de Arte y Comunicación (CAyC) de Buenos Aires, Nova tendencija [Nouvelles tendances] à Zagreb – pour ne citer que trois points de ce vaste réseau transnational. Plus récemment, la précieuse *Net Art Anthology* de Rhizome.org (<https://anthology.rhizome.org/>) offre une perspective historique sur l'émergence du « Net art », en traçant une ligne chronologique de 1984 à 2016, qui sert à rappeler que l'art sur Internet est une des tendances spécifiques d'une mutation beaucoup plus profonde de la vie culturelle ; ou pour le dire autrement, toute œuvre produite depuis le milieu des années 1980 est une œuvre post-Internet.

- 3 Une autre approche pour comprendre la notion « d'exposition virtuelle » consisterait à se retourner vers quelques considérations plus générales : que font les expositions ? A quoi servent-elles ? A qui s'adressent-elles ? L'attitude de nombreux praticiens dans le champ de l'étude des expositions consiste à aborder les expositions sous l'angle de la rencontre du public avec les œuvres d'art et à travers elles. Plutôt que d'être compris comme une rencontre individuelle basée sur l'objet, l'exposition est avant tout considérée comme une expérience collective. L'opération la plus fondamentale de l'exposition est celle de la modulation. Elle module en effet les multiples médiations entre les objets, les spectateurs, les institutions et la sensibilité du visiteur. Comprise en ces termes, il est clair que « l'exposition virtuelle » peut être multiple. Elle prend des formes qui ne sont pas indexées sur le modèle du *white cube*. Il n'y a évidemment aucune raison pour que les expositions en ligne suivent les paramètres de leurs homologues « hors ligne » ; qui plus est, cette opposition binaire entre « en ligne » et « hors ligne » n'est ni descriptive, ni particulièrement utile pour penser ces questions.
- 4 A l'invitation de *Critique d'art*, nous avons recherché un exemple « d'exposition virtuelle à 360° » tel qu'en proposent de nombreuses institutions culturelles de grande envergure. Via la plateforme Google Arts & Culture, cliquons sur une image du hall d'entrée du MAXXI Musée national des arts du XXI^e siècle, à Rome. Dans le coin supérieur gauche, un bandeau de texte nous situe. En bas à droite, on aperçoit une boussole et des symboles de navigation. D'autres symboles apparaissent à la pointe du curseur en se déplaçant sur l'image ; lorsqu'une flèche apparaît, on clique et on se fond dans une nouvelle image, avec l'impression de se déplacer dans le hall. Le texte visible sur le mur signalant une exposition temporaire révèle qu'on navigue dans le musée tel qu'il était à la mi-2013. L'interface est celle de Google Street View. Grâce à elle, on peut faire le tour de trois grandes sculptures de la collection (Giuseppe Penone, Maurizio Mochetti, Anish Kapoor), ainsi que de l'ensemble du hall, y compris une œuvre murale de Sol LeWitt, la billetterie et le café – une exploration délimitée par le type de « mur invisible » rencontré dans les environnements de jeux vidéo en trois dimensions³.
- 5 Cette expérience est-elle emblématique d'une approche dominante de « l'exposition virtuelle » ? Il serait tentant de la rejeter très simplement en tant que représentation virtuelle brute d'une expérience de visite d'un musée ou d'une exposition « dans la vraie vie » – son manque de finesse se trouvant amplifié par sa rigidité dans l'espace et le temps (nous sommes coincés dans l'expérience empirique du hall du musée et de trois œuvres, tels qu'ils existaient il y a près de dix ans). Mais il serait utile de se pencher davantage sur la manière dont cette rencontre est construite historiquement et sur son fonctionnement. Que penser, par exemple, du déploiement de Google Street View comme technologie d'exposition ? Street View produit des panoramas interactifs à partir d'un patchwork d'images, comme complément de ses technologies GPS et cartographiques, et ne constitue qu'une petite partie d'un empire multinational de données dont la mission est « d'organiser l'information mondiale et de la rendre universellement accessible et utile⁴. » Cette conception particulière de l'exposition virtuelle peut donc être lue comme l'expression d'un désir universaliste de collecter et de représenter le monde en tant qu'information.
- 6 Ainsi, plutôt que d'être une déformation grossière des expositions « dans la vraie vie », l'exposition telle que la propose Google Street View peut être considérée comme l'aboutissement logique de l'une des tendances dominantes de la pratique moderne de l'exposition. Elle fait écho aux universalismes beaucoup plus anciens que l'on retrouve

dans l'histoire de la création d'expositions (des expositions universelles du XIXe siècle à la création coloniale du musée moderne). Il n'est nullement surprenant que la visualité et la spatialité soient les principales caractéristiques des expositions produites par ces technologies – et qu'elles constituent les sources premières d'information – étant donné la priorité accordée aux pratiques visuelles, basées sur l'objet (peinture et sculpture) au sein de cette même tradition. On ne s'étonnera pas non plus que le projet de recherche original dont est issu Street View se positionne dans la tradition de la visualisation en perspective linéaire de l'art occidental, en actualisant le regard flottant de la subjectivité moderne à travers l'usage d'une *webcam* embarquée sur une voiture⁵. On notera également l'insatiable volonté d'expansion et d'accumulation que dénotent ces logiques : les technologies et les rendus vont sans aucun doute se perfectionner, et avec eux de nouvelles formes de saisie et d'extraction.

- 7 Mais s'il s'agit là de l'un des modes dominants de « l'exposition virtuelle », il existe beaucoup de variantes. L'une des premières expositions à avoir été inaugurée en ligne dans le contexte de la pandémie est *Art Is Still Here: A Hypothetical Show for a Closed Museum*, organisée par Victor Wang et accueillie par l'institution pékinoise M WOODS. Nous avons visité cette exposition dans le cadre d'une séance Zoom avec des étudiants du cursus MRes Art: Exhibition Studies à Central Saint Martins, University of the Arts London. L'idée de réunir un groupe en ligne pour visiter des expositions est née de l'observation que ce genre d'expériences est le plus souvent mené de manière solitaire, atomisée, et asynchrone – chaque visiteur est seul avec son navigateur, son attention se fragmentant entre les fenêtres et les onglets. Il est plus rare, voire anachronique, de se réunir en groupe pour visiter une exposition virtuelle lors d'un temps partagé. Nous avons pénétré dans l'exposition de M WOODS depuis divers lieux, situés dans des fuseaux horaires variables (de Londres à Pékin) via le site Web principal de l'institution. L'exposition est répertoriée comme « en cours » et, au moment où nous écrivons ces lignes, elle se compose de neuf « salles » hebdomadaires, dont chacune est constituée d'un défilé d'images en mouvement pendant 30 à 60 minutes. Chaque défilé commence par une page de publicité intense d'une minute environ – jeux vidéo, applications, films et émissions de télévision – avant qu'une courte séquence n'emmène à travers une représentation 3D du musée, nous conduisant à l'emplacement virtuel de la projection à laquelle nous allons assister. Sur la page, on peut voir d'autres œuvres et contributions, ainsi que les biographies des artistes et les synopsis des œuvres, se superposant à des images décontextualisées, des *gifs*, des plans du site en trois dimensions ainsi que d'autres éléments.
- 8 L'expérience désoriente et étourdit. En tant que groupe, nous avons rapidement compris que la présence du musée sur les réseaux sociaux – Weibo, WeChat, Instagram et Facebook – constituait l'un des éléments de médiation essentiels, et que ces mises à jour hebdomadaires, si nous les avons suivies, auraient pu nous offrir une fluidité plus thématique, tout en ancrant les présentations des œuvres dans des espaces sociaux préexistants en ligne (aussi bons, mauvais ou inexistantes qu'aient pu être les discours critiques formulés sur ces plateformes). Certaines œuvres faisaient écho à cet environnement : dans la « salle 4 », les publicités pour les jeux vidéo se fondent dans *Unreal Estate (The Royal Academy)* de Lawrence Lek (2015), une visite numérique en 3D de la Royal Academy of Arts de Londres, présentée comme ayant été vendue « à un milliardaire chinois en tant que luxueux hôtel particulier ». L'ambiance globalement chaotique et la surcharge d'informations reflètent l'irréalité quotidienne de la navigation sur le Web, et plus généralement la texture quotidienne que prennent nos

vies à l'heure actuelle – les juxtapositions extrêmes de contenus, les dissonances cognitives et la saturation totale par le commerce qui caractérisent les vies menées à travers de multiples espaces, des onglets de navigateur aux plateformes de réseaux sociaux à but lucratif.

- 9 Il se pourrait donc que « l'exposition virtuelle » ne soit que l'un des symptômes de la myriade de crises imbriquées auxquelles les institutions artistiques contemporaines sont confrontées aujourd'hui. La pandémie mondiale a servi à exacerber et à mettre en lumière certains modèles sociaux régressifs et certaines exclusions ayant cours depuis longtemps, que les systèmes et les structures existants continuent à assurer. Si l'une des réponses consiste à tout fermer, il s'agit, là encore, d'un phénomène autour duquel les artistes et les curateurs expérimentent depuis longtemps. En confrontant le public à des espaces obstrués, ces gestes interrogent notre désir de rencontrer l'art, tout en déplaçant l'attention vers l'(im)possibilité de l'exposition en provoquant des façons plus ludiques de l'aborder, de manière conceptuelle (selon l'idée même d'exposition) ou matérielle (selon le caractère concret de l'espace d'exposition)⁶. Une autre réponse se trouve peut-être dans les demandes de soin mutuel et de justice sociale mis en évidence par la pandémie – et si le souci de la vie devenait la priorité institutionnelle ? Les expositions virtuelles, ainsi que leurs homologues sur Zoom ou autres webinaires, peuvent, dans une certaine mesure, être considérés comme les réalisations ratées des utopies (technologiques) avant-gardistes antérieures. Mais si, comme ces exemples le suggèrent, la rencontre avec l'art a toujours été une rencontre avec l'(im)possible, il serait juste d'affirmer que les expositions en ligne n'ont pas encore eu lieu.

NOTES

1. Le terme « IRL » (dans la vraie vie), a été très justement remis en question en ce qu'il implique que la « vraie vie » ne se déroule pas également sur Internet. Une alternative est « AFK » (Away From Keyboard, loin du clavier), bien que celle-ci soit maintenant quelque peu dépassée, étant donné l'usage répandu des appareils sans clavier.

2. *Good Morning Mr. Orwell* fut diffusé aux Etats-Unis (WNET TV), en Allemagne (Westdeutsche Fernsehen) et en France (Centre Pompidou).

3. Par exemple, on ne peut ni entrer dans les expositions, ni sortir dans la rue. Le « mur invisible » est un terme du monde du jeu vidéo : « Les murs invisibles peuvent créer des incohérences entre la logique systémique d'un jeu et sa logique fictionnelle, car les règles du jeu dictent que l'on ne peut pas continuer au-delà du mur, alors que le cadre fictionnel est incapable d'expliquer pourquoi il en est ainsi. » Traduit de l'anglais depuis https://en.wikipedia.org/wiki/Invisible_wall (N.d.l.T)

4. https://www.google.com/intl/en_uk/search/howsearchworks/mission/

5. <http://graphics.stanford.edu/projects/cityblock/>

6. Voir l'exposition *A Retrospective of Closed Exhibition*, 5 août-19 novembre 2016, Fri-Art/Fribourg Kunsthalle, commissariat Mathieu Copeland.