

Médiation des œuvres nouveaux médias dans les institutions muséales. Le cas du net art

Ji Eun Park

▶ **To cite this version:**

Ji Eun Park. Médiation des œuvres nouveaux médias dans les institutions muséales. Le cas du net art. H2PTM'15 : Le numérique à l'ère de l'Internet des objets, de l'hypertexte à l'hyper-objet, Oct 2015, Paris, France. pp.273-286. hal-05191448

HAL Id: hal-05191448
https://hal.science/hal-05191448v1

Submitted on 29 Jul 2025

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Médiation des œuvres nouveaux médias dans les institutions muséales

Le cas du net art

Ji Eun PARK

Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, Centre Norbert Elias UMR 8562 Equipe Culture & Communication 74, rue Louis Pasteur F-84029 Avignon cedex 1
jieun.park2302@gmail.com

RÉSUMÉ. *Cet article vise à comprendre comment les œuvres nouveaux médias interrogent le fonctionnement traditionnel du musée d'art. Malgré l'association des trois mots débouchant sur une terminologie et une catégorie muséales, il ne s'agit ni d'« œuvres » d'art dans le sens traditionnel, ni, toujours, de « nouveaux » en raison de la relativité permanente de ce qui est nouveau, ni des « médias » comme ceux du quotidien. Afin d'analyser ces particularités de la médiation dans le contexte muséal, nous proposons d'envisager l'ensemble du fonctionnement muséal comme une médiation au sens large. Les trois aspects propres aux œuvres nouveaux médias; le temps, l'espace et le récit, alimentent les problématiques de leur médiation dans le cadre muséal. Enfin, le visiteur du musée est confronté à une superposition des horizons d'attente face à ces œuvres: ceux générés par le musée d'art, par les médias et par les technologies industrielles.*

ABSTRACT. *This article aims to understand how new media art questions the traditional functioning of the art museum and its process of appropriation by the visitor. In fact, these are neither entirely 'works of art' as in a traditional sense, nor 'new' due to its permanent relativity, nor 'media' as in everyday life, although the association of these three words leads to a terminology and a museum category. In order to analyze the characteristics of mediation and reception of such works in the museum context, it proposes to holistically consider museum functioning as mediation. The three specific aspects of new media artwork - time, space and narrative, are the keys to approaching the problems of their mediation and reception in the museum setting. The museum visitor is confronted with a superposition of horizons of expectation in front of these artworks: those generated by the art museum, the media, and the industrial technology.*

MOTS-CLÉS : *nouveaux médias – art vidéo – net art – art et média – exposition – musée – médiation muséale – réception de l'art – expérience de visite – horizons d'attente*

KEYWORDS : *New media – Video art – Net art – Art and media – Museum – Museum education – Reception of art – Visit experience – Horizon of expectation*

Le numérique a pris place dans le domaine du musée, tout d'abord en tant qu'outil de médiation et de gestion de la collection. Le site Internet, par exemple, sert aujourd'hui d'outil d'information et de communication des institutions muséales. Mais depuis que le musée d'art accueille les œuvres dites « nouveaux médias », catégorie qui englobe des créations numériques en tant qu'œuvres d'art au sein de sa collection, celui-ci est confronté à une nécessité d'adaptation à ce type d'objet.

Pour mieux accueillir ce nouveau type de patrimoine fort différent de celui, précédent, qui avait fait l'objet de la collection muséale, le musée d'art est en train de se transformer en revisitant ses fonctionnements traditionnels que sont la conservation, la restauration, et l'exposition. Les différents acteurs du domaine, conservateurs ou commissaires d'exposition ont besoin d'instaurer un rapport différent avec ces œuvres numériques et/ou médiatiques par rapport aux œuvres de type traditionnel comme les peintures ou les sculptures. Afin de faciliter la gestion et la médiation de ces objets, dont les caractéristiques évolutives impliquent un renouvellent perpétuel, le musée met peu à peu en place une nouvelle logique de patrimonialisation.

Comment ces objets, qui sont à la fois des créations artistiques et des médias informatiques et/ou informatisés, s'intègrent dans le domaine muséal, en étant qualifiés comme œuvres d'art? Quelle situation problématique ces objets rencontrent dans le processus de patrimonialisation au musée d'art ? Afin de délimiter le cadre général du présent propos, il sera nécessaire d'examiner les pratiques terminologiques appliquées à ces objets ; ensuite, nous réfléchirons aux différents statuts que ceux-ci acquièrent lors de leur entrée dans le cadre du musée d'art. Dans cet article, nous aborderons plus particulièrement le cas du net art qui fait appel à Internet pour sa création, son exposition et sa diffusion ; le net art implique des situations de communication encore plus spécifiques que d'autres œuvres nouveaux médias, surtout considéré dans le cadre muséal.

Un domaine sans consensus terminologie

Quand nous parlons des œuvres en question, nous nous confrontons avant tout à une nécessité de définition et d'appellation, car en la matière, il n'existe pas de réel consensus terminologique. Ainsi, différentes expressions sont employées, mais d'une manière assez confuse. La question de la terminologie est cependant essentielle dans le domaine du musée, car il fonctionne entre autres sur le principe d'une catégorisation des objets. Le numérique n'est pas un simple sujet dans le domaine du musée d'art, car il engage les différentes missions de celui-ci. Concernant les créations artistiques numériques, l'expression « art numérique » a été utilisée comme signifiant quelque chose de différent par rapport aux œuvres

médiatiques apparues précédemment, comme la vidéo, par exemple. Mais depuis lors la vidéo à évolué avec la technologie numérique, et de ce fait le terme « numérique » n'est plus un outil de distinction. D'autre part sa signification reste incertaine, car il peut désigner à la fois l'outil et le produit.

Sans doute, cette difficulté de définition et de terminologie est-elle liée à la nature évolutive du domaine. En effet, les différents musées d'art n'utilisent pas la même expression pour catégoriser les œuvres en question. Par exemple, en France, l'expression nouveaux médias est largement adoptée, surtout dans le domaine de l'art contemporain, malgré la réserve sur la relativité de l'adjectif[1].

L'expression « net art », qui s'entend souvent comme une sous-catégorie de « nouveaux médias », semble donner un cadre plus clair que « nouveaux médias » que sa catégorie supérieure. Elle désigne des œuvres en ligne souvent en forme de sites web, de blogs, ou de jeux interactifs, c'est-à-dire des œuvres pour lesquelles le réseau virtuel par le net joue un rôle essentiel. Pourtant, l'identité de l'Internet n'est pas évidente, surtout dans le domaine de l'art. Internet, aujourd'hui n'est plus le même que celui du début des années 1990, lorsque Vuk Cosic a commencé à employer l'expression net art. Il se sert comme un outil de création, mais aussi le produit de création, l'espace de création et la plateforme de sa diffusion. Il est à priori un outil ouvert à tout le monde, y compris les artistes qui ne sont pas spécifiquement catégorisés comme artistes du net art, mais s'en servent comme d'un médium reliant le réel et le virtuel. Ainsi, avec la multiplicité d'identité de ces œuvres numériques et la singularité des pratiques des artistes, le net art est aussi fort compliqué à définir.

Différentes facettes et statuts de l'objet numérique

Comme ce cas du net art reflète, les œuvres nouveaux médias existent surement comme objet physique qui constitue l'ensemble du système et/ou le réseau des médias, mais se visualisent en tant qu'images en mouvement et/ou sons. Puisque c'est le côté intangible qui se propose en tant qu'œuvre à un spectateur, on a la

[1] Ce que nous désignons avec les « nouveaux médias », surtout en France, concerne des œuvres apparues à partir de la fin des années 1960. Le Centre Pompidou et le *videomuseum* (www.videomuseum.fr), le réseau des collections publiques d'art moderne et contemporain en France l'utilisent dans ce sens-là. Cette catégorie inclut donc ce qui est aujourd'hui paradoxal quant à être qualifié de « nouveau ». En effet, les nouveaux médias revêtent une signification différente de la catégorie « new media » dans les pays anglo-saxons, laquelle évoque plutôt des créations à partir des années 1990.

tendance d'oublier son côté tangible[2]. Bien que ce soient des images en mouvement et des sons que l'on perçoit comme une œuvre dans un musée, ce qui y est conservé est une bande vidéo ou un support numérique de formes variables. Et ce qui rend le contenu de l'œuvre « accessible », est un ensemble de dispositifs techniques, liés à la lecture du contenu matériel (Paul, 2009, p. 252). Pour être visualisées, ces données informatiques nécessitent des objets techniques comme des projecteurs, des ordinateurs, etc.

Cette double identité de la nature des œuvres nouveaux médias est une des différences remarquables par rapport aux autres types d'œuvres. Avec *La Joconde*, nous pouvons saisir ses dispositifs (toile, peinture à l'huile...), images (ce qui est représenté ou exprimé sur le support : un portrait, paysage...), patrimoine (objet dont la valeur est justifiée par l'ensemble des éléments précédents et le travail des scientifiques) réunis sur un seul support. Quand il s'agit d'une installation nouveau média, elle comporte une partie qui est le dispositif de projection (soit caché soit visible), une partie qui est l'image projetée soit sur un écran soit sur le mur blanc et c'est l'ensemble de ces deux parties qui jouit du statut de patrimoine artistique collectionné au sein du musée.

Un point à souligner concernant ces objets à l'identité complexe est qu'il s'agit d'objets médiatiques différant des œuvres d'art dans le sens traditionnel. Les œuvres net art, par exemple, peuvent comporter des images fixes ou en mouvement, numériques ou numérisées, construites à l'aide de différents outils d'animation Web. Comme ces outils utilisent le même langage que celui des sites Internet ordinaires, les œuvres ainsi créées sont des médias et elles peuvent être semblables au niveau de leur apparence physique, à des sites Internet purement informatifs. Il est donc nécessaire de bien distinguer les sites informatifs portant sur les œuvres ou sur les artistes de ceux étant des projets artistiques et des créations en tant que tels.

Cet objet doté d'une double identité – en tant que contenu et contenant, objets médiatiques et artistiques – à laquelle s'ajoute la possible duplication ne correspond pas et de loin, à la notion de « chef-d'œuvre » en tant qu'objet unique et rare. La notion de rareté, longtemps soutenue pour garder l'aura du chef d'œuvre, n'existe donc pas avec les œuvres nouveaux medias qui sont théoriquement reproductibles à l'infini, sauf, le cas échéant, avec certaines installations. Toutes ces caractéristiques n'entrent donc pas dans les schémas du chef-d'œuvre traditionnel de l'histoire de l'art.

[2] Cette modalité d'existence en double couches est souvent expliquée par les notions de matérialité et d'immatérialité. Pourtant, immatériel n'est pas un terme scientifiquement judicieux, car malgré la différence avec des objets en bois ou en métal, la lumière et le son qui génèrent des images en mouvement projetées, sont aussi indéniablement des matériaux. Donc si nous parlons de ces deux aspects de l'œuvre, on peut dire « intangible » plutôt qu'« immatériel ».

Les œuvres nouveaux médias vues sous trois angles d'approche : récit, espace, temps

En quoi ces objets se différencient des œuvres d'art traditionnelles ? Au niveau du récit, de l'espace et du temps, ils sont soumis à une logique particulière. Eclairons cette particularité à travers du cas du net art.

Contrairement à des œuvres, comme par exemple, une peinture, qui se proposent comme résultat ou produit achevé, dans le net art, c'est lorsqu'un usager ou un visiteur contribue au processus conçu qu'il y a création et que l'œuvre a lieu. C'est-à-dire, ce qui proposé au spectateur par l'artiste est de participer et/ou d'expérimenter un processus (Paul, 2009, p. 251). Souvent le concept même de l'œuvre est fondé sur la participation du spectateur, dans le cadre de la configuration définie par l'auteur celui-ci devient un participant et même une partie du projet artistique.

L'interactivité peut jouer un rôle essentiel avec les œuvres sur les sites Internet. Le niveau d'interactivité varie d'une œuvre à l'autre (par exemple, s'il s'agit d'un simple clic ou si cela engage une réelle participation). Ici, le nombre de participations peut varier d'une œuvre à l'autre et devenir quelquefois très important, car théoriquement, tous les internautes du monde peuvent intervenir sur les œuvres en ligne. Ainsi certains sites, en tant que créations artistiques, ne restent jamais dans le même état, parce que chaque visite du public peut entraîner une modification ; autrement dit l'œuvre que nous avons pu voir il y a une heure et celle que nous avons vue il y a une demi heure ne sont plus les mêmes. On peut ainsi dire que ces œuvres offertes à la participation des internautes ne connaissent jamais d'état d'achèvement comme c'est le cas avec une peinture, une sculpture ou toute autre œuvre donnée comme terminée par son auteur. Avec le net art, il s'agit donc fréquemment d'un art processuel, toujours en cours de réalisation.

Il y a cependant des sites Internet qui ne demandent pas forcément l'intervention du spectateur et donc ne changent pas d'état originel malgré les visites du public. Par exemple, les œuvres de Young Hae Chang Heavy Industries (Fig. 1), même si elles existent sur le réseau Internet, sont constituées par un défilement des textes en ligne, accompagnés de musique, activables par un simple clic du navigateur[3]. Pourtant ce type d'œuvre requiert un minimum d'interactivité en ce sens que le spectateur doit chercher et taper l'adresse du site et lancer ou activer l'œuvre. Certes, le visiteur à la recherche d'un tableau doit se renseigner sur l'adresse d'un musée et s'y rendre physiquement pour voir l'œuvre. Mais ce genre d'activation d'une œuvre du Net n'existe pas avec les peintures ou les sculptures pour lesquelles l'accès visuel à leur image est instantané, autrement dit, déjà proposé, déjà-là même avant la visite muséale.

[3] www.yh-chang.com

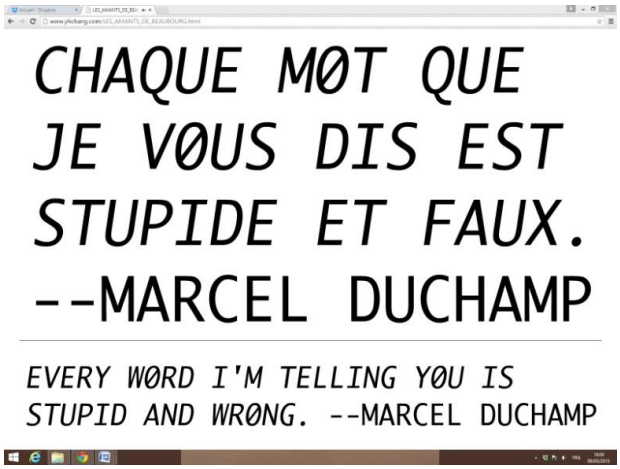


Figure 1. *Les amants de Beaubourg*, 2007, Young Hye Chang Heavy industries

L'espace principal de cet art est celui d'Internet, cela signifie qu'un réseau dans un espace virtuel est crucial pour cet art. Mais, parfois les artistes doivent savoir jongler entre la virtualité et la réalité, en combinant ces deux mondes spatiaux et conceptuels, surtout quand ces œuvres entrent dans les musées. Ici une question se pose souvent sur la nécessité d'une institution pour accueillir ces œuvres qui ont leur propre espace mis en ligne. Pourquoi le public se rendrait au musée pour cet art, alors qu'il est accessible depuis…n'importe où ? Toutefois, bien qu'Internet semble ouvert à tous, si une personne n'y a pas accès, l'œuvre en question n'existe pas.

En passant au numérique, la vidéo est sortie d'une diffusion qui était plutôt intime, et va désormais vers des espaces publics plus vastes, comme Internet par exemple. Depuis que le WWW (World Wide Web) a fait ses premiers pas en 1990, Internet est devenu un véritable « espace public » pour les artistes et, par contrecoup, cela modifie et redéfinit l'espace et le rôle des institutions traditionnelles de l'art, comme Tribe l'a analysé :

> […] Pour de nombreux artistes des nouveaux médias, Internet est non seulement un médium, mais également une arène dans laquelle ils interviennent artistiquement – un espace public accessible, semblable à un trottoir ou un

> square urbains, où les gens s'entretiennent, font des affaires ou se promènent tout simplement. Ce qui assure notamment l'attrait de cet espace pour les artistes, c'est le fait qu'il se situe en dehors de la matrice musée/galerie et leur fournit en l'occurrence un accès à un public large, de non-initiés qui plus est. (p.18)

Il est à noter que, dès le début du net art, les artistes qui le pratiquent ont entretenu une relation critique et une résistance envers l'institution d'art comme le musée ; nous avions assisté au même phénomène au début de l'art vidéo (Parfait, 2001, p. 8-9). En effet dès les années 1990, cette résistance a été le sujet même des œuvres. Sur le rapport de ces œuvres avec l'institution muséale, la question est donc : comment ces œuvres qui sont nées hors institution peuvent trouver une place dans cette institution ?

Le temps est également un élément essentiel des œuvres nouveaux médias. Quand on parle de ces œuvres, il s'agit d'images en mouvement qui se développent dans la durée. Ces caractéristiques sont celles qui distinguent le mieux ces œuvres par rapport aux autres types d'œuvres d'art. On rappellera que dans les pays anglo-saxons, les expressions « time-based art » et « moving images » sont largement employées.

Cependant, le temps n'est pas un élément facilement abordable dans le cas de ces œuvres d'art, car il y a plusieurs significations, niveaux et aspects du temps. Il ne s'agit pas de dissocier ces aspects, car tout simplement ce n'est guère possible, mais il faut en être bien conscient et prudent lors de leur analyse. Pour le cas des œuvres vidéographiques, par exemple, il y a un temps de déroulement des images en mouvement, déterminé par l'artiste. Dans le cas du net art, il s'agit du temps nécessaire pour parcourir des étapes du projet qui fonde l'œuvre. En tous cas, la temporalité proposée par l'artiste ne correspond pas toujours avec celle de la réception de l'œuvre par le visiteur. En effet, l'activité d'une visite muséale se configure souvent dans la limite des conditions déterminées par le lieu.

Les œuvres nouveaux médias dans le cadre de la médiation muséale

Voyons maintenant comment s'effectue la médiation pour ces œuvres, au niveau pragmatique dans la vie des musées. Dans le présent article, nous fondant sur les travaux de Jean Davallon qui s'est interrogé sur le statut médiatique du musée, nous appliquons une approche élargie de la médiation muséale, selon une analyse pragmatique, ceci afin de donner à la fois une clarté à notre analyse et afin de réduire la confusion que le terme « médiation » provoque dans le domaine muséal, malgré son usage fréquent pour les actions et interventions pratiquées auprès de visiteurs du musée. Il s'agit d'une catégorisation qui positionne le musée à la place

du sujet de la médiation, en insistant sur la place centrale des œuvres d'art et de leur exposition. Car, l'exposition est une des missions principales, une caractéristique fondamentale du musée et un moment phare de la rencontre des œuvres avec les visiteurs.

Nous examinons donc les fonctions et missions du musée suivant trois niveaux diachroniques : nous appelons toutes les opérations et dispositifs du musée intervenant avant la conception de l'exposition « médiations primaires » (organisation de la collection, politique d'acquisition , actes de patrimonialisation comme la conservation et la restauration, par exemple), puis nous appelons celles qui se font pendant la conception et la réalisation de l'exposition « médiations secondaires » (modalités et dispositifs d'exposition : mise en espace, cartels, vitrines, etc.), enfin celles qui viennent et deviennent fonctionnelles après le montage de l'exposition ou lorsqu'elle jouit d'une indépendance : « médiations tertiaires » (visite guidée, audio-guide, site Internet, atelier, conférence, etc.) (Park, 2014, p. 126-130)

Médiation primaire des œuvres nouveaux médias dans le musée

L'idée de collectionner ce qui est théoriquement accessible à tous et à tout moment peut paraitre absurde, surtout dans le domaine du musée où le principe de l'objet rare et unique a très longtemps prédominé. En général, en matière de nouveaux médias, la notion d'acquisition ne repose pas sur le principe de l'exclusivité. La gestion de la collection implique donc, en ce cas précis, beaucoup d'aspects juridiques concernant les droits de reproduction et de diffusion.

Avec ces œuvres, il s'agit non seulement de conserver un ensemble d'objets et de matériels techniques qui constituent la totalité de l'œuvre dans son état initial, ou de la maintenir en son état d'origine, mais étant donnée l'obsolescence rapide de ces matériels, il faut également envisager, à terme, une stratégie de migration et de remplacement des supports et des équipements de projection. Cette précarité physique liée à la grande vitesse d'évolution des médias a été déjà abordée et nous avons compris que ces œuvres nécessitent des soins et des maintenances spécifiques en termes de conservation et de restauration. Dans cette optique, Steve Dietz propose quelques principes ou stratégies modèles pour la conservation de ces œuvres numériques dans les musées : réactualisation, migration, émulation et documentation (Dietz, 2005, p. 97) [4].

[4] L'étape de réactualisation transmet le contenu d'une œuvre sur un nouveau support et/ou un nouveau système de stockage. Cela consiste en une copie d'une œuvre en CD ou de cassettes vidéo ou sur d'autres supports qui vont apparaitre ultérieurement. Un processus plus

Pour la conservation et la restauration des bandes audiovisuelles, chaque musée développe sa propre stratégie selon sa politique de gestion de la collection. Quelque soit la pratique et la méthode, le musée cumule nécessairement deux missions fondamentales ; l'exposition et la conservation. Même si la question de la dégradation de l'objet existe avec les autres types d'œuvres d'art, ces œuvres nouveaux médias connaissent une situation plus problématique, car elles ont besoin d'être activées ou lues par un dispositif adapté. Même si une cassette vidéo est en bon état, s'il n'y pas de lecteur qui peut l'activer, la mission d'exposition ne peut pas être accomplie. Quels qu'ils soient, peinture ou œuvres nouveaux médias, ces objets doivent pouvoir bénéficier de techniques de conservation et de restauration adaptés à leur nature.

En la matière, nous pouvons distinguer deux stratégies. Comme il s'agit d'œuvres par nature reproductibles, quand une œuvre vidéographique est dégradée, on peut tenter de la restaurer, mais aussi de la remplacer par une copie. Lors de l'acquisition d'une bande vidéo, par exemple, le Centre Pompidou précise contractuellement ces conditions. Le contrat type d'acquisition de la bande vidéo mentionne le droit de copie et de retirage liés à l'usure de l'œuvre, ceci dans l'article optionnel concernant l'autorisation de tirage. Cette condition permet à la collection d'être maintenue en état d'usage au-delà de la dégradation d'une bande acquise à un moment donné, ceci malgré l'évolution de la technologie en matière de support d'enregistrement informatique et d'équipements techniques[5].

D'autre part, certains musées développent des stratégies spécifiques pour la restauration des œuvres nouveaux médias. Le ZKM est une des institutions muséales des plus actives. En 2004, il a fondé un laboratoire réservé aux anciens systèmes vidéo, et c'est le seul centre de recherche dans ce domaine en Europe[6]. L'objectif du

---

anticipateur que la réactualisation, la migration, a pour fonction, non seulement de réactualiser ou de rafraichir ces fichiers, mais de les convertir en des formats actuellement lisibles. Mais la migration prend beaucoup de temps, et ne garantit pas toujours que la mise en un nouveau format de logiciel conserve l'œuvre dans le temps. Comme moyen d'utiliser un logiciel contemporain, l'idée d'émulation consiste à pouvoir encoder sur une machine contemporaine à partir d'un logiciel plus ancien - y compris le système d'exploitation d'un ordinateur - alors on peut sauter la migration. Ainsi le logiciel original sera toujours praticable - tant qu'il peut être « rafraichi » et ne s'est pas détérioré physiquement. Enfin Dietz propose des stratégies précises pour la documentation des œuvres nouveaux médias : imprimer les codes, quand il s'agit des œuvres écrites en langage d'ordinateur, ou documenter le contexte de l'œuvre, etc.

[5] Mais quand un musée acquiert une bande vidéo relevant de la grande distribution, sans contrat type, comme le Centre Pompidou en a établis, l'affaire devient plus compliquée. Sans qu'un contrat ne le stipule, le droit du musée concernant cette œuvre de sa collection prend fin avec l'obsolescence du matériel technique lié à cette copie.

[6] Il s'y développe des méthodes de restauration des bandes et cassettes vidéo remontant à quelques dizaines d'années, œuvres qui ne peuvent plus être projetées ou montrées, en raison de la dégradation des bandes elles-mêmes et/ou de l'obsolescence du projecteur d'origine.

laboratoire est la restauration scientifique, la conservation et l'archivage des collections du ZKM avec l'aide d'équipements subventionnés par des ressources privées et publiques : il se décrit lui-même comme une « Arche de Noé numérique » qui enregistre l'art des médias en voie de disparition.[7]

Quand nous observons ces pratiques de conservation et de restauration, nous pouvons tracer l'évolution des médias dans l'évolution de la stratégie des musées en termes de conservation et de restauration. Le premier système de sauvegarde appliquée à des œuvres par le ZKM a été la *Jukebox*, créée en 1997, qui était également destinée à la diffusion auprès du public. Malgré l'innovation que cet outil a représentée, à peine 10 ans plus tard, le système est devenu un « dinosaure » technologique. Il pouvait contenir un terabyte d'informations, ce qui était révolutionnaire alors révolutionnaire, mais aujourd'hui un simple disque dur peut contenir facilement autant d'informations.

Quand il s'agit des œuvres en ligne, cela devient encore plus compliqué. Il semble que l'œuvre est toujours là, mais si l'ensemble des données informatiques et le système technologique du réseau ne sont pas conservés, elle peut disparaitre d'un jour à l'autre, car le serveur n'est pas toujours automatiquement maintenu. De plus, avec la vitesse de l'évolution technologique des langages informatiques, il n'est même pas certain que le réseau Internet tel que nous le connaissons, existera encore dans dix ans[8]. Sachant que le concept sur lequel repose une œuvre de ce type est défini par son état d'être en ligne, la patrimonialisation de ces œuvres comporte une contradiction quant à sauvegarder un objet en mutation permanente, toujours autre que ce qu'il fut. Enfin, une nécessité de délimitation des actes associés au savoir faire de conservation et de restauration en a découlé, comme une question fondamentale.

Le musée a donc besoin de se former et d'être techniquement équipé s'il souhaite rester autonome et compétent dans la conservation et la restauration de ces œuvres. Pour la question de la compétence, le musée peut, pour les projets en ligne, collaborer avec des entreprises spécialisées extérieures. Par contre, une institution comme le ZKM préfère gérer les projets sous sa propre responsabilité afin d'avoir le contrôle de la possibilité de conservation et de restauration des œuvres (Park, 2014, Tome II, p. 65).

Cela se fait sous une forme numérique de haute qualité et ainsi cela sécurise la vidéo sur le long terme.

[7] http://on1.zkm.de/zkm/stories/storyReader$5575 (consulté le 14/02/2014)

[8] "If magnetic tape has a "half life" of approximately 30 years--the point at which it starts to significantly deteriorate--the half life of digital media can be days. In 2002, the average lifespan of a web page was just 74 days. In addition, the software that drives many new media applications might change every 6 months--and it is not always backwards compatible." (Dietz, 2005, p. 94)

Quelle que soit la stratégie – d'être autonome en soi ou de collaborer avec d'autres instances compétentes –, il semble que les musées sont d'accord sur le fait que le meilleur moyen de les sauvegarder est de maintenir en vie les œuvres sur Internet, c'est-à-dire en exposition en ligne. Christiane Paul souligne que la stratégie de conservation du Net art doit être élaborée en considération de la spécificité de ces œuvres :

> […] l'un des paradigmes importants pour cette conservation [des œuvres sur le Net] est leur diffusion ou leur disparition. Tant qu'il y a encore des copies réparties aux alentours, les artistes ayant leur propre copie, la survie de l'œuvre semble beaucoup mieux garantie que si c'est juste conservé dans un seul serveur. (Park, 2014, Tome II, p. 44)

A travers l'examen de certaines pratiques muséales en matière de conservation et de restauration, nous voyons que la question de la conservation et de la restauration est un facteur essentiel pour définir les conditions d'acquisition mais également d'exposition et de diffusion des œuvres nouveaux médias. Les institutions doivent donc toujours anticiper et gérer l'avenir de ces œuvres. Les stratégies de conservation et de restauration des œuvres nouveaux médias reflètent par elles-mêmes l'évolution des médias.

Médiation secondaire

Pour l'exposition de ces œuvres, nous devons préalablement considérer leurs particularités au niveau du récit, de l'espace et du temps. Pour répondre au mieux aux caractéristiques de ces œuvres, les différentes pratiques de médiation secondaire muséale ont dû s'adapter. Les modalités de présentation de ces œuvres ne correspondent pas systématiquement à ce que nous entendons par le terme « exposition ». Dans le cadre muséal, elles prennent place dans l'exposition, usuellement basée sur une juxtaposition d'objets avec un parcours établi, mais également, sous forme de médiathèque, de salle de cinéma, d'un site Internet, ou encore d'un événement nocturne, relativement semblables à celles d'autres espaces de communication des médias.

La critique la plus fréquente de l'exposition institutionnelle pour ces œuvres est que cela change bien souvent le contexte original de l'œuvre : bien que l'artiste puisse définir des conditions d'exposition, ces œuvres peuvent être exposées et diffusées, et elles le sont, sous plusieurs formes : projection, écran télé, écran ordinateur, et même sur un Smartphone.

Certes, l'institution muséale joue un rôle pertinent pour les œuvres qui nécessitent un espace physique important comme dans le cas de l'installation. D'une manière générale, il y a une tendance à occulter le matériel technique nécessaire à la diffusion, c'est-à-dire les moyens d'accéder à l'œuvre. Ce qu'on rencontre en tant qu'œuvre, ce sont des images en mouvement et/ou des sons qui sont perçus, vécus durant l'expérience de visite. Comme il s'agit d'œuvres qui se déroulent dans le temps, leur visionnement complet peut avoir difficilement lieu ou n'est souvent pas nécessaire. Surtout dans le cas du net art, le visiteur, lorsqu'il se rend sur le site, tombe sur une des possibilités de toutes les configurations possibles de navigation (Paul, 2008, p. 253).

Le projet *Artport* du Whitney museum of American art[9] peut être l'un des projets en ligne les plus exemplaires concernant la pratique de la médiation des œuvres du net art dans le cadre institutionnel. Il montre en effet toutes les étapes de la médiation muséale pour le net art. Ce projet dispose d'un portail autonome, même si le lien du portail est intégré au site Internet officiel de l'institution. En tant qu'espace de la galerie en ligne, ce projet ne se réduit pas à une simple interface sous forme d'un portail en ligne qui véhicule les œuvres, il fonctionne surtout sur la base de la commande d'œuvres par le musée, donc il engage la création des œuvres elle-même. Ces œuvres, réalisées par la voie de la commande *Artport*, sont visibles sur ce portail en ligne, mais selon les cas, les visiteurs du site peuvent également les « croiser » lors du parcours normal de leur consultation du site Internet du musée.



Figure 2. *Projet 'Sunrise/Sunset', Whitney Museum*

[9] http://whitney.org/Exhibitions/Artport (dernière consultation le 10/07/2015)

Par exemple, *Sunrise/Sunset* (Fig. 2) est une série de projets net art, commandée par le Whitney museum spécialement pour le site Web officiel du musée, afin de marquer le lever et le coucher du soleil dans la ville de New York. Au moment du lever et du coucher du soleil, une œuvre intervient sur le whitney.org pendant 10 à 30 secondes, et s'accompagne d'un changement de couleur du fond du site (blanc pour le jour, noir pour la nuit). Le principe de présentation ressemble à celui de l'exposition temporaire dans un bâtiment pour une certaine période : chaque œuvre a une période d'exposition puis une autre lui succède.

Comme Christiane Paul l'a expliqué, l'espace virtuel du musée est exploité par ces artistes comme un espace public. Les visiteurs rencontrent ces œuvres pendant leur navigation sur le site Internet officiel du musée, un espace virtuel, certes, mais organisé et cadré par le musée. En effet, cette rencontre avec l'œuvre se fait de manière similaire à la circulation dans l'espace physique du musée. Les visiteurs naviguent sur le site du musée comme ils se promènent dans le musée et ils « rencontrent » ces œuvres dans un certain lieu du site : « Ce qui caractérise ces projets est qu'ils utilisent whitney.org en tant que résidence propre, en perturbant, remplaçant, ou s'engageant avec le site du musée qui est initialement un environnement d'information. Cette forme d'engagement représente bien l'essentiel de pratiques artistiques sur Internet, l'intervention dans les espaces en ligne existants. »[10]

Vers un compromis entre les horizons d'attente du visiteur-spectateur

Nous avons vu que certains musées d'art contemporain développent différentes stratégies de conservation et de restauration de ces créations numériques de leur collection. Ils mènent également des projets de créations numériques et/ou en ligne, tout en maintenant un équilibre entre les caractéristiques du numérique qui se crée et se diffuse sur Internet et les fonctionnements traditionnels du musée. Ces objets numériques interrogent finalement le rapport avec les spectateurs qui deviennent des « visiteurs » dans le cadre muséal. Car ces objets, même définis comme « art », peuvent bouleverser l'horizon d'attente du visiteur. Les œuvres numériques sont en effet à la fois objet médiatique, ensemble d'informations et œuvre d'art. Ce ne sont ni tout à fait des « œuvres » d'art dans le sens traditionnel, elles ne sont ni « nouvelles » au sens strict, ni des « médias » comme ceux du quotidien, ceci malgré l'association de ces trois mots débouchant sur une terminologie et une catégorie muséales.

[10] http://whitney.org/Exhibitions/Artport/Commissions/SunriseSunset (dernière consultation le 10/07/2015)

Lorsqu'un visiteur se confronte à cet objet dans le contexte muséal, il se produit une superposition de ses horizons d'attente à l'égard des différentes identités du même objet. Vis-à-vis de ces œuvres, un visiteur-spectateur devient comme un « flâneur » avec des pas hésitants entre les différents horizons d'attente (Park, 2014, p. 361-362). Imaginons qu'un usager d'un site Internet tombe sur une œuvre en ligne lors d'une visite à but informatif, comme dans le cas du projet d'exposition en ligne « Sunrise/Sunset » du Whitney museum ; s'il n'est pas préalablement informé, l'œuvre en question peut être reçue comme parasitant son but initial. Cette hésitation se poursuivrait dans l'espace en ligne, ainsi que le suggère la notion de *cyberflânerie* (Morozov, 2012).

Le rôle de la médiation tertiaire peut être primordial, notamment dans le cas du net art où les trois étapes de médiation se superposent. La plateforme en ligne peut être à la fois une voie de commande des œuvres, un espace d'exposition, et un lieu où on peut trouver des informations supplémentaires sur l'œuvre en question. Le rôle du musée d'art peut être compris comme étant un guide d'introduction pour informer le grand public que le net art est également l'une des pratiques artistiques d'aujourd'hui. Internet est théoriquement ouvert à tous, mais il faut un minimum de compétence pour comprendre ce qu'il propose. Une éventuelle médiation tertiaire, permettrait et/ou accompagnerait une meilleure gestion de cette superposition des horizons d'attente des visiteurs.

Bibliographie

Benjamin, W., Lacoste J. (tr.), 1989. *Paris, capitale du XIXe siècle : le livre des passages*. Paris: Cerf, 974 p.

Cook, S., « Immateriality and its discontents : an overview of main models and issues for curating new media ». In *New media in the white cube and beyond : curatorial models for digital art*, Christiane P., Berkeley, University of California Press, 2008, p. 26-49.

Davallon J., « Le musée est-il vraiment un média ? ». *Publics et Musées*, vol. 2, no 2, 1992, p. 99-123.

Dietz S., « Collecting New-Media Art : Just Like Anything Else, Only Different », in *Collecting the new : museums and contemporary art*, Bruce Altshuler, Princeton, N.J., Princeton University Press, 2005, p. 85-101.

Morozov, E., « The Death of the Cyberflâneur ». *Tine New York Times* (New York), February 4, 2012. En ligne. <http://www.nytimes.com/2012/02/05/opinion/sunday/the-death-of-the-cyberflaneur.html?_r=0>. Consulté le le 10 octobre 2014.

Parfait, F., *Video : un art contemporain*. Paris: Regard : Adagp, 2001, 366 p.

Paul C., *New media in the white cube and beyond : curatorial models for digital art*, Christiane Paul, Berkeley: University of California Press, 2008.

Tribe M., Jana R, Grosenick U., *Art des nouveaux médias*, Köln, Taschen, 2006.

Park J., Médiation et réception des œuvres nouveaux médias dans les institutions muséales d'art contemporain : études de cas du Centre Pompidou – Musée national d'art moderne / Cci, du Whitney Museum of American Art, du Musée d'art contemporain de Montréal et du ZKM, Thèse de doctorat, Université d'Avignon et des Pays de Vaucluse, Université du Québec à Montréal, Ecole du Louvre, 2014.