



HAL
open science

The Immaterial Art Stock Project. Issues of the Preservation of Works Created within “Shared 3D Spaces”

Aurélie Herbet

► **To cite this version:**

Aurélie Herbet. The Immaterial Art Stock Project. Issues of the Preservation of Works Created within “Shared 3D Spaces”. Hybrid. Revue des arts et médiations humaines, 2014, Patrimoines éphémères, 1, 10.4000/hybrid.1114 . hal-04173067

HAL Id: hal-04173067

<https://hal.science/hal-04173067>

Submitted on 28 Jul 2023

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.



Distributed under a Creative Commons Attribution - ShareAlike 4.0 International License



Hybrid

Revue des arts et médiations humaines

1 | 2014

Patrimoines éphémères

Le projet *Immaterial Art Stock*

Enjeux et problématiques de la conservation d'œuvres créées au sein des
« espaces immersifs partagés »

Aurélie Herbet



Édition électronique

URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/1114>

DOI : [10.4000/hybrid.1114](https://doi.org/10.4000/hybrid.1114)

ISSN : 2276-3538

Traduction(s) :

The *Immaterial Art Stock* Project - URL : <https://journals.openedition.org/hybrid/1121> [en]

Éditeur

Presses universitaires de Vincennes

Référence électronique

Aurélie Herbet, « Le projet *Immaterial Art Stock* », *Hybrid* [En ligne], 1 | 2014, mis en ligne le 14 juillet 2014, consulté le 13 avril 2022. URL : <http://journals.openedition.org/hybrid/1114> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/hybrid.1114>

Ce document a été généré automatiquement le 13 avril 2022.

Revue Hybrid

Le projet *Immaterial Art Stock*

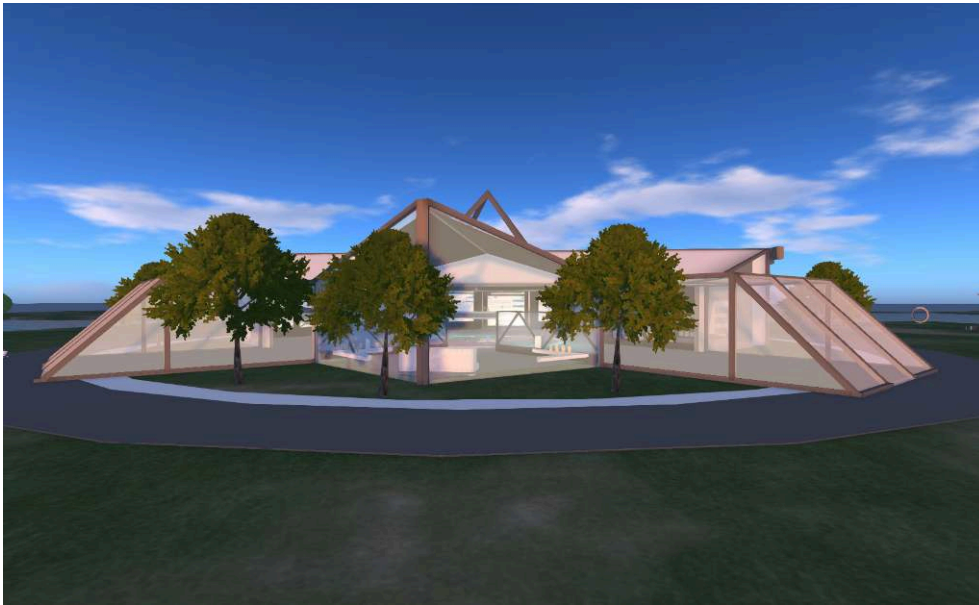
Enjeux et problématiques de la conservation d'œuvres créées au sein des « espaces immersifs partagés »

Aurélie Herbet

- 1 *Immaterial Art Stock* est un projet de recherche que nous menons depuis 2012 dans le laboratoire EN-ER (Espace Numérique-Extension de la réalité) de l'EnsadLab. Il est dédié à la conservation, la documentation et la diffusion d'œuvres réalisées au sein d'espaces 3D partagés (tels que *Deuxième Monde*, *Second Life*, *OpenSim*, etc.). Depuis les années 2000, de nombreux artistes investissent ces espaces pour y réaliser des œuvres. Pourtant, lorsque l'on entame une recherche sur ces dernières, il apparaît que beaucoup ne semblent plus accessibles, ou ont même complètement disparu. Ne reste plus que des bribes, quelques liens, des captures d'écran ou des articles les concernant, dispersés sur Internet...
- 2 En tant que plasticiens et chercheurs élaborant des projets dans les espaces 3D, nous avons été nous-mêmes confrontés à leur extrême fragilité. Sensibles aux créations contemporaines et expérimentales réalisées dans ces espaces, il nous a semblé important de mener un projet réfléchissant à leur conservation et exposition. Ce projet se déploie en deux volets : l'un, expérimental, comprend un espace d'exposition (situé au sein d'OpenSim) et un site internet, et l'autre, théorique, s'appuie sur les recherches développées autour des problématiques de conservation des œuvres médiatiques.
- 3 Notre article se penche sur les méthodes de conservation et d'exposition des œuvres créées dans ces espaces. Il s'agira d'étudier le protocole et les stratégies mises en place pour penser au mieux la préservation de ces œuvres, vouées à disparaître à très court terme.
- 4 Leur conservation soulève des problèmes notamment liés à l'obsolescence des logiciels, la compatibilité des programmes ou encore au caractère éphémère de certains dispositifs artistiques. À travers cet article, il s'agira de soulever ces problématiques mais aussi de réfléchir à des actions de sauvegarde plus pérennes que celles envisagées actuellement.
- 5 Nous établirons tout d'abord un historique des espaces 3D partagés ainsi que des exemples de quelques œuvres artistiques pionnières s'y inscrivant, puis nous

présenterons le protocole de conservation et les modalités d'exposition au sein d'*Immaterial Art Stock*. Cette présentation nous permettra de nous interroger sur la « nature » de l'œuvre déplacée de son contexte d'origine : devient-elle un fragment, une documentation, une copie ? Comment penser la conservation de ces pratiques artistiques à long terme ?

Fig. 1



Espace d'*Immaterial Art Stock* modélisé par Frederick Thompson dans la FrancoGrid (screenshot).

Circonscription du champ de recherche

Espaces 3D partagés historiques

- 6 Les années 1990 ont vu se développer les espaces 3D partagés appelés plus communément les « espaces virtuels ». Un espace 3D est un monde créé artificiellement par un logiciel informatique et hébergeant une communauté d'utilisateurs sous la forme d'avatars pouvant se déplacer et interagir entre eux. Ces espaces ont pour ambition de simuler le monde réel (il est notamment possible d'y intégrer des règles de loi physiques telles que la gravité, le temps, le climat et le relief) mais aussi tout autre type de représentation onirique d'un espace.
- 7 *Deuxième Monde*¹ est l'un des premiers espaces immersifs, préfigurant les espaces 3D tels que nous les connaissons aujourd'hui. Apparue en 1997 sous l'impulsion de Canal+Multimedia, cet espace simulait la ville de Paris ; le visiteur, *via* son avatar, se promenait à travers la ville en compagnie d'autres visiteurs avec lesquels il pouvait communiquer². Durant trois ans, cet univers persistant français a accueilli plusieurs milliers d'utilisateurs.
- 8 En 2003, l'entreprise américaine Linden Lab édite *Second Life*, espace 3D dont le contenu est entièrement modélisé et investi par ses utilisateurs. Le slogan « *Your World, Your Imagination* » revendique un monde où « rien n'est bâti à l'avance et aucune règle n'est prédéfinie. Du coup, on peut aussi bien s'y trémousser sur une piste de danse en *furry*,

sorte d'homme-animal entre renard et doudou régressif, que faire les boutiques en costume trois-pièces, y construire une reproduction de Paris 1900 ou encore un jardin de sculptures sonores³ ». À la fois jeu et réseau social, *SL* donne la possibilité aux utilisateurs d'acquérir une parcelle de terrain et d'interagir entre eux (par le biais d'un chat texte ou vocal). Très rapidement, la plate-forme devient payante et se base sur sa propre économie, le *Linden Dollar*. Cette monnaie est convertible en dollars US auprès d'une bourse d'échange gérée par Linden Lab lui-même. *Second Life* devient un espace de rencontre et de création libre qui verra se développer des créations artistiques, des débats, des conférences, des expositions ou encore des concerts. Suivant ce modèle, de nombreux autres espaces 3D partagés se sont parallèlement développés : on peut notamment citer *Entropia Univers* (2003), *Mamba Nation* (2007) ou encore *There* (2003).

- 9 En 2007, *OpenSimulator*⁴, plus connu sous le diminutif d'*OpenSim*, ouvre pour la première fois la voie aux serveurs de mondes immersifs *Open source*. Suite à cette initiative, de nombreux projets de « grilles libres » apparaissent (tel que Francogrid, Logicamp, New World Grid, OSgrid). Fondées sur une technologie similaire à *SL*, ces grilles sont des espaces hébergeant les utilisateurs gratuitement. En 2010, l'on pouvait recenser plus de 300 espaces 3D.

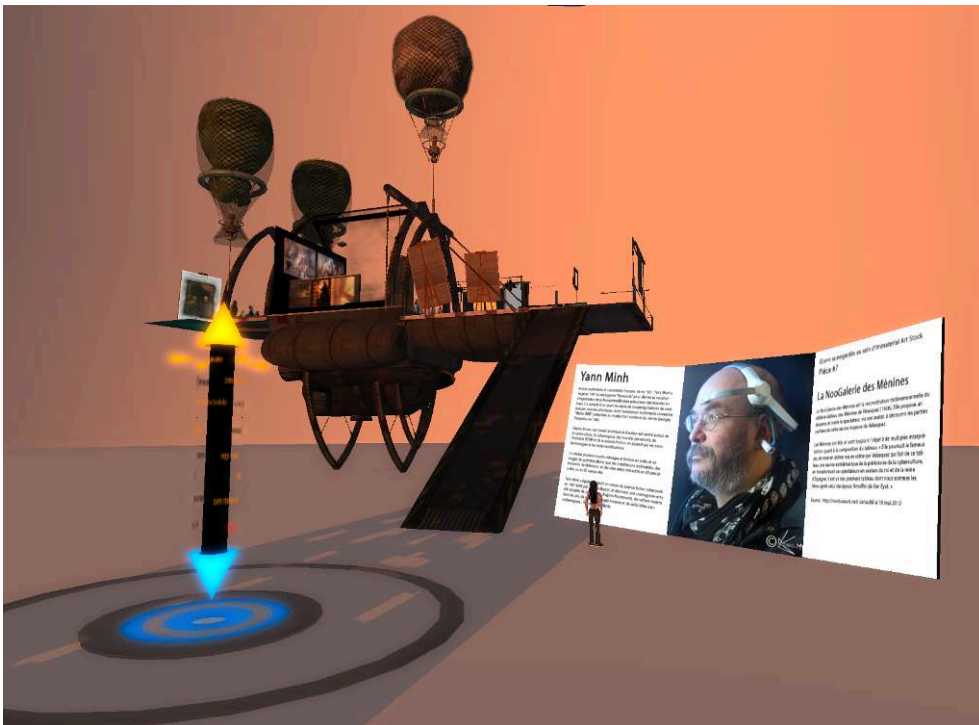
Tour d'horizon d'œuvres réalisées dans ces espaces

- 10 Dès leur création, ces espaces ont été le lieu d'expérimentations variées de la part d'artistes qui ont vu en eux des terrains de création fertiles et des espaces d'exposition d'un genre nouveau. Dans cette partie, nous ne souhaitons pas dresser un état de l'art exhaustif de toutes les œuvres artistiques qui ont existé, ou existent encore dans ces espaces, tant elles sont nombreuses⁵⁶. Néanmoins, un petit « tour d'horizon » de certaines pratiques nous permettra de rendre compte de la richesse et de l'hétérogénéité de ces expérimentations plastiques.
- 11 Un des premiers à avoir exploré ces espaces est le cyberartiste Yann Minh. Fondateur des Noonauts (mouvance néo-cyberpunk), Minh imagine en 1983 *Média 000*, une installation multimédia exposée au centre Pompidou, dans laquelle le spectateur s'immerge physiquement. Cette œuvre est annonciatrice de ce que vont être par la suite les métaverses. Au sein de ces espaces, il réalise également son *NooMuseum*⁷, musée hypermédia et transmédia dans lequel il modélise, en outre, *La Galerie des Ménines* (2004). S'en suivront de nombreuses expérimentations ; en 2007, il installe sa galerie dans *Second Life* puis migre une partie de sa création vers *OpenSim*.
- 12 Entre créateur et créature, l'artiste prolifique Patrick Moya aka Moya Janus considère les « mondes virtuels » comme des mondes à habiter et à explorer. Depuis 2006, il ne cesse de créer et son œuvre est abondante (il réalise des fresques, installations, *live paintings*, peintures murales, céramiques ou encore des happenings). Cette œuvre protéiforme s'étend sur plusieurs milliers de mètres carrés et au sein de plusieurs espaces 3D (parmi lesquels *Second Life*, *Kaneva*, *FrancoGrid* ou plus récemment *Cloud Party*).
- 13 Dès 2006, les espaces 3D sont également devenus des territoires privilégiés de performances. Parmi tant d'autres, citons *Second Front*, un collectif de huit artistes inspiré par les *Situs* et *Fluxus* qui ont inventé de nombreuses mises en scène performatives (avec de la danse, de la musique ou encore du théâtre) tout en critiquant l'histoire de l'art et de l'économie avec humour (ils ont, par exemple, détourné la

fameuse *Dernière Cène* de Léonard de Vinci ou encore perturbé l'une des bourses virtuelles de *Second Life* en faisant tomber du ciel des pizzas chantant « O Sole moi »). Mentionnons également les artistes Eva et Franco Mattes, aussi connus sous le pseudonyme 0100101110101101.org, qui, de 2006 à 2010, ont réalisé les *Synthetic Performances*, en rejouant des performances emblématiques de l'histoire de l'art (*Imponderabilia* de Marina Abramovic, *Tapp und Tastkino* par Valie Export, etc.). Avec ces performances, ils expérimentaient la mise à l'épreuve du corps en s'interrogeant sur sa place, sa médiatisation et sa sensorialité dans ces univers « virtuels »⁸.

- 14 *Second Life* est aussi un lieu de revendication sociale et politique et cela n'a pas échappé aux artistes. Tel est par exemple le cas pour Fred Forest. Artiste numérique, pionnier de l'art vidéo, il a travaillé avec les nouveaux médias dès 1967. En 2008, il crée dans *Second Life* un *Territoire expérimental et laboratoire social*, dont le but est d'initier au sein d'un espace 3D une participation politique active, matérialisée par un « laboratoire des idées pour le futur ». Plusieurs œuvres critiques suivront (*La Corrida* en 2008, *Ego Cyberstar* en 2009, *The Trader's Ball* en 2010).
- 15 Pour finir ce tour d'horizon, rendons hommage à Chris Marker qui, de son vivant, a beaucoup « œuvré » au sein de *Second Life*. En 2008, avec l'aide de Max Moswitzer, le cinéaste invente *L'Ouvroir* (en référence à l'OULIPO, l'Ouvroir de Littérature Potentielle). Cet espace, qui expose une partie de l'œuvre de Marker, comprend une salle de cinéma et un musée dans lequel le visiteur peut voir des collages d'images fixes et animées, des films et des documentaires. Mais plus qu'un simple « espace d'exposition », l'Ouvroir était avant tout un refuge dans lequel Marker aimait aller pour s'y reposer ou rencontrer ses amis.

Fig. 2



La Galerie des Ménéines de Yann Minh dans l'espace d'exposition Immaterial Art Stock (screenshot)

***Immaterial Art Stock* : un projet de recherche empirique**

- 16 Notre projet *Immaterial Art Stock* comprend à la fois un espace d'exposition modélisé par Frederick Thompson et hébergé au sein de la *FrancoGrid* (de type *OpenSim*) et un site internet recensant les artistes et les œuvres conservées, ainsi qu'un état de l'art de ces pratiques. La mission de préservation des œuvres d'art réalisées au sein des espaces 3D a consisté dans un premier temps à les rechercher et référencer. Cette recherche nous a conduit à constater la très grande hétérogénéité de ces œuvres, et à circonscrire un certain nombre de problèmes à résoudre relativement à leur conservation.
- 17 Il est ici important de dissocier les actions de conservation et d'exposition bien qu'elles soient intrinsèquement liées à notre manière de concevoir ce projet. L'espace d'exposition, pensé comme une « archive vivante » (nous reviendrons sur cette notion dans la suite de cet article) n'a pas pour fonction de conserver le contenu des œuvres mais de continuer à faire vivre le travail, ou une partie du travail de l'artiste.

L'espace d'exposition dans la FrancoGrid

L'acquisition des œuvres n'est rien sans leur mise en ligne, et la collection ne vaut par conséquent qu'à travers l'exposition. L'action de collecter et de conserver un dispositif artistique en réseau est donc désormais fortement associée à l'activité de mise en exposition. Ces différents moments traditionnellement distincts deviennent, avec les dispositifs du Net art, des processus conjoints⁹.

- 18 En accord avec cette affirmation de Jean-Paul Fourmentraux, nous avons fait le choix de montrer au sein d'un espace immersif les œuvres que conservons par ailleurs.
- 19 L'espace d'exposition d'*Immaterial Art Stock* est accueilli par l'association Francogrid, qui met à disposition des espaces (d'une superficie de 65 000 m² et d'aucune limite dans la hauteur). La forme architecturale du musée (en paliers) est intimement liée aux contraintes et aux possibilités qu'offrent ces espaces : en effet, cette forme lui permet de s'agrandir à l'infini, dans la limite des polygones disponibles et de la capacité des serveurs.
- 20 Il se compose de plusieurs niveaux :
- le premier, qui est l'accueil du musée, se trouve au rez-de-chaussée et comporte cinq parties : la première se constitue d'un centre de documentation dans lequel le visiteur a la possibilité de découvrir les biographies des artistes et des articles de recherche sur leurs œuvres. La deuxième est une médiathèque dans laquelle différentes vidéos (machinima, documentaires, témoignages, etc.) sont consultables. La troisième comprend trois écrans interactifs donnant accès à des contenus plus complets diffusés sur le site Internet du musée. La quatrième se compose de plusieurs tableaux donnant un aperçu des œuvres du musée ; en cliquant sur l'un d'entre eux, le visiteur est téléporté dans l'espace dédié à l'artiste. Ce dispositif permet ainsi de consulter les œuvres et de découvrir le musée d'une manière non linéaire. La cinquième et dernière partie, située au centre du rez-de-chaussée, est l'outil principal de navigation ; en cliquant sur l'ascenseur de type « téléporteur », le spectateur accède directement aux espaces de chaque œuvre, et visite l'espace d'exposition, d'étage en étage ;
 - les autres niveaux sont les étages dans lesquels sont exposées les œuvres et la documentation relative à l'artiste. Lorsque l'avatar se téléporte, il est transporté devant l'œuvre qu'il peut alors appréhender spatialement : sont également mises à sa disposition la

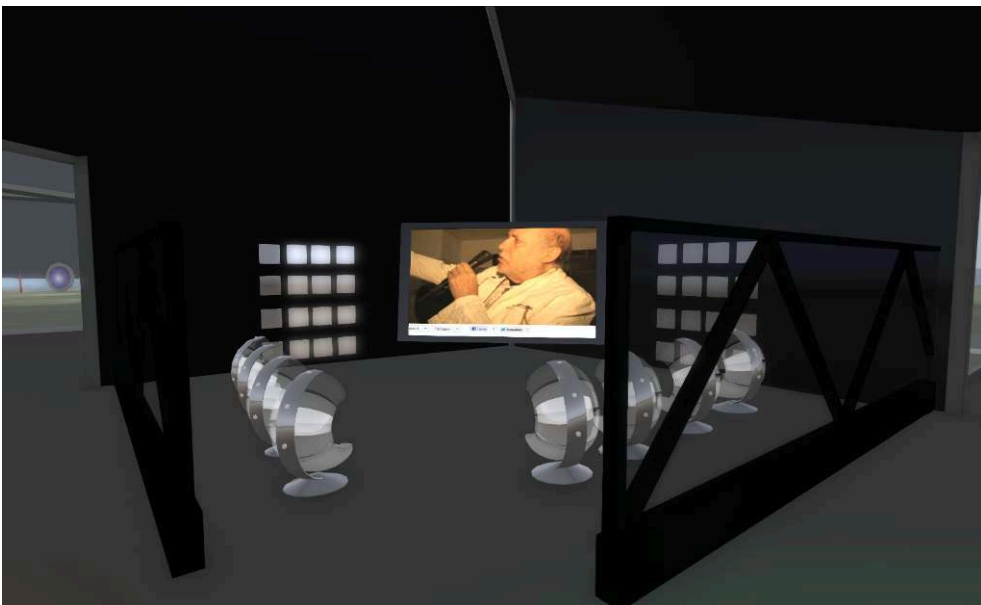
fiche biographique de l'artiste, le cartel détaillé de l'œuvre et des liens internet renvoyant à son travail artistique.

Fig. 3



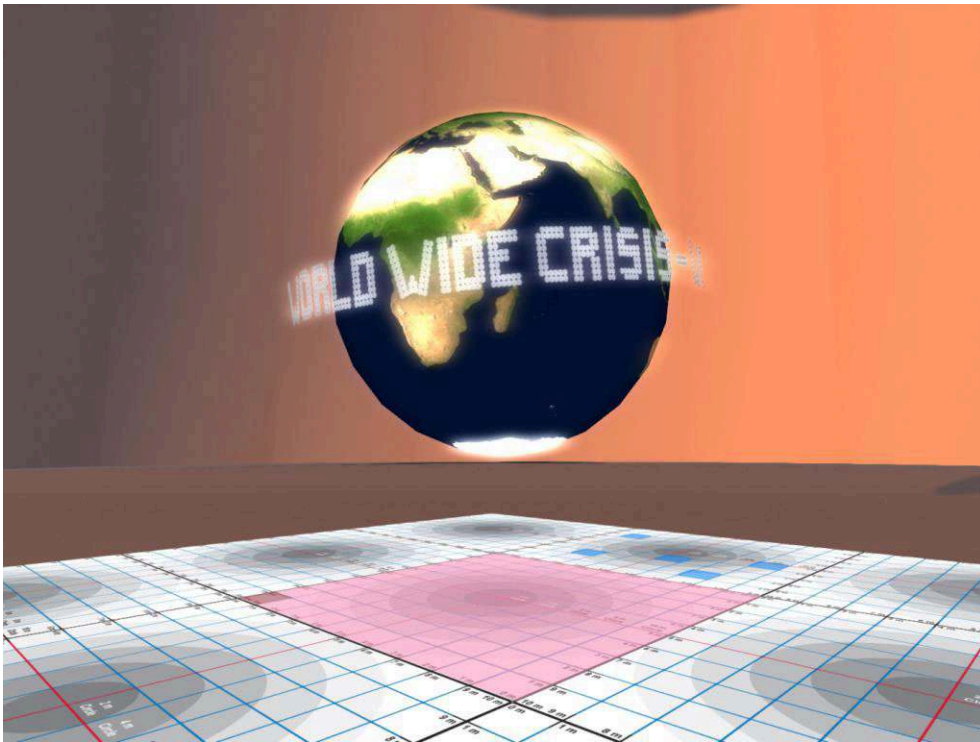
Espace de réception d'*Immaterial Art Stock* composé de cinq parties (*screenshot*).

Fig. 4



Médiathèque de l'espace d'exposition (*screenshot*).

Fig. 5



Mètre carré artistique de Fred Forest dans l'espace d'exposition Immaterial Art Stock (screenshot).

Modalités d'exposition

- 21 Qu'il s'agisse d'institutions muséales (Muséum de Dresde), de collections privées (collection de Tatiana Salomon dans l'Île Verte) ou encore d'universités (Northwestern Michigan College, University of Texas de San Antonio), beaucoup d'exemples montrent l'intérêt porté au sein de ces espaces à la création artistique. Pourtant, une distinction importante est à observer quant à notre démarche d'exposition. En effet, celle-ci vise uniquement à recueillir les œuvres créées dans les espaces 3D. Cette démarche se rapproche ainsi de l'initiative d'*Aire Ville Spatiale*¹⁰, plate-forme d'art numérique 3D « sociale, architecturale, humaniste, numérique, transréseaux » créée par Marc Blieux (aka Marc Moana), et conçue à partir d'une modélisation de la Ville Spatiale imaginée par l'architecte Yona Friedman. Cet espace expose de nombreux artistes numériques tels que Christine Webster, Nathalie Fougeras ou encore Marc Moana lui-même.
- 22 Pour réaliser l'espace d'exposition d'IAS, il a été nécessaire de répondre en amont à quelques questionnements. Aussi, exposer dans les espaces immersifs partagés relève-t-il des mêmes contraintes que dans un espace réel ? Comment le spectateur appréhende-t-il les œuvres ? Nous avons choisi de ne pas toujours exposer l'œuvre originale dans sa totalité. Ce choix s'explique par notre manière de concevoir ce projet : la remédiatisation de l'œuvre exposée est fragmentaire, tandis que sa conservation se veut totale. Cela s'est par ailleurs imposé suite à l'étude des contraintes techniques¹¹ relatives au déplacement de l'œuvre dans un nouvel espace.
- 23 Les fragments d'œuvres exposés dans le musée ne sont pas tous semblables en terme de modalités d'exposition. En effet, qu'il s'agisse de *Limbic* (œuvre de topographie sonore) de Christine Webster, du *Mètre carré artistique* de Fred Forest ou de la *Galerie des Ménines*

de Yann Minh, ces œuvres possèdent des particularités plastiques qui ne nécessitent pas les mêmes conditions d'exposition. Tandis que pour l'une, l'exploration sonore et l'appréhension de l'espace par l'avatar sont essentielles, pour l'autre, la portée politique se doit d'être valorisée *via* le cartel accompagnant l'œuvre.

- 24 Il a donc été nécessaire de réfléchir à la scénographie de ces œuvres protéiformes au sein du musée. Afin de les mettre en valeur, il convient de leur offrir l'accessibilité la plus adaptée à leur forme. Pour cela, nous avons diversifié leurs points d'accès en permettant aux visiteurs de découvrir d'une part les œuvres de manière immersive¹², *via* le musée, et d'autre part d'accéder à des informations approfondies *via* le site internet. Ce diptyque leur permet d'appréhender une œuvre de différentes manières.

Protocole de conservation

- 25 Suite à notre étude de terrain et à nos recherches sur l'espace d'exposition, nous avons établi un protocole pour le récolement et la conservation des œuvres : en premier lieu, il nous a fallu rechercher et référencer les pratiques existantes dans ces espaces 3D (cette étape fait encore l'objet d'une attention constante quant aux nouvelles œuvres créées). Nous entrons ensuite en contact avec les artistes puis, lorsque cela est possible, nous les rencontrons. Cette prise de contact est fortement souhaitable : en effet, lors de ces entrevues, nous les formons aux outils permettant de sauvegarder leurs œuvres. Cela nous permet également de recueillir des informations sur leur démarche et leur travail passé et à venir¹³. Ensuite, avec leur accord, l'œuvre est déplacée d'une plate-forme à une autre (pour le moment nous n'avons déplacé que des œuvres de *Second Life* vers *OpenSim*). Le protocole de transfert s'accomplit en quatre étapes détaillées ci-dessous :

1. connexion à la plate-forme ;
2. récupération des contenus sous forme de fichier TXML : ceci consiste à déterminer les coordonnées de chaque objet dans l'espace. Exemple : l'objet à conserver se trouve aux coordonnées (X : 32,234, Y : 24.310, Z : 8,987) ;
3. déconnexion de *Second Life* et connexion à *OpenSim* ;
4. conservation et réimportation des contenus en utilisant le fichier TXML.

- 26 Lorsqu'il n'est pas possible de conserver l'intégralité de l'œuvre (incluant les scripts d'interaction, le décor et l'architecture sonore environnant, son fichier .oar), nous essayons de récupérer une partie des données : cela n'offre pas une expérience intégrale de l'œuvre initiale, mais permet au spectateur de l'appréhender à un instant t. Lorsque aucun de ces contenus n'est disponible, la dernière méthode de conservation consiste à présenter un témoignage textuel, image et vidéo documenté.
- 27 Toutes ces données sont alors conservées sur un serveur local, ainsi qu'une partie sur le site internet *Immaterial Art Stock*¹⁴. Ce site est conçu comme une plate-forme sur laquelle sont communiquées ces initiatives de sauvegarde ainsi qu'un corpus théorique. Il propose également des articles de recherche, une bibliographie actualisée régulièrement, une documentation relative aux artistes et à leurs œuvres (ces documents prennent plusieurs formes : fiches biographiques des artistes, descriptifs des œuvres, articles théoriques, etc.).

Réflexion critique

- 28 Ce projet de conservation et d'exposition des œuvres d'art créées au sein des espaces 3D partagés soulève des problématiques auxquelles nous tentons ici de répondre, au moins partiellement. Ainsi, s'est tout d'abord posé le problème de l'obsolescence du monde dans lequel l'espace d'exposition est présent ; dès lors, pourquoi conserver une œuvre dans un espace labile, voué à disparaître, et le réintégrer dans un autre espace aux contraintes identiques ? Doit-on penser la conservation à court terme en évoluant avec la technologie, ou au contraire concevoir des techniques de conservation à plus long terme ?
- 29 La sauvegarde des œuvres d'art numérique fait l'objet de plusieurs études et projets¹⁵ ayant pour finalité de réfléchir aux problèmes de conservation de ces nouvelles formes artistiques. Cependant, à notre connaissance, aucune institution ne s'est encore intéressée à la conservation des productions artistiques conçues dans les espaces 3D.
- 30 L'initiative *Immaterial Art Stock* cherche à établir de nouvelles stratégies de conservation relatives aux contraintes de ces œuvres mais poursuit également les travaux menés par la fondation Daniel Langlois, fondation pour l'art, la science et la technologie à Montréal, et le musée Solomon R. Guggenheim de New York ; de 2001 à 2006, ces deux institutions ont créé le *Réseau des Médias Variables* : ce projet avait pour objectif de réfléchir au problème de l'obsolescence technologique, de produire une typologie des différentes formes d'arts médiatiques ainsi que de développer des stratégies de conservation conformes à ces pratiques artistiques en associant plusieurs institutions. Ce réseau partage et communique sur ses expériences et réfléchit communément à de nouvelles stratégies de conservation en lien avec la mutation des œuvres numériques. Le concept de *Médias Variables* a été développé en 1998 par Jon Ippolito, curateur d'art au musée Guggenheim de New York. Ce terme « permet de désigner des œuvres dont la physicalité n'est pas fixée une fois pour toutes. [...] Chaque œuvre est envisagée individuellement, plus comme une partition que comme un objet fini, immuable¹⁶ ». Cette conception de l'œuvre, pensée comme une partition, en dehors de son *medium*, ayant la possibilité de se réactualiser dans un nouvel espace, nous intéresse vivement : il est un point fondamental de la technique de conservation du projet *Immaterial Art Stock*. Au lieu de concevoir l'œuvre comme un « objet fini », celle-ci est considérée comme transposable et ré-actualisable dans un nouvel espace : « Si l'art médiatique peut être éphémère ou en constante évolution, il faut, pour le conserver et le documenter, accepter et adapter cet état transitoire ou transitionnel. Nier cet état équivaldrait à évacuer la nature fondamentale de cet art. Pourtant, arriver à saisir toutes les conséquences de cet état transitoire requiert un profond changement de paradigme¹⁷. » Si l'île de la FrancoGrid était amenée, à terme, à disparaître, il serait possible, via les fichiers « .oar » de transposer l'œuvre dans un espace compatible avec ce format. Auquel cas cette opération ne serait plus réalisable, une réécriture du code de l'œuvre sera nécessaire. L'œuvre pourra d'apparence ressembler à la précédente et pourtant, son code ne sera plus le même.
- 31 Un second projet, *Archiving the Avant-Garde : Documenting and Preserving Variable Media Art*, a également inspiré la méthode de recherche d'IAS. Cette initiative, réalisée par le Berkeley Art Museum/Pacific Film Archive, qui reprend les concepts développés par la fondation Daniel Langlois, consiste à « documenter et disséminer des stratégies pour décrire et préserver des œuvres qui ne s'actualisent pas de façon traditionnelle. Il se

propose de développer plus avant la notation, le catalogage et l'accès aux œuvres dans les collections¹⁸ ». Cette initiative regroupe plusieurs institutions et musées (l'Université de Californie/Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive, avec le Solomon R. Guggenheim Museum, Cleveland Performance Art Festival and Archive, Franklin Furnace Archive, et Rhizome.org). Ce regroupement d'institutions permet aux chercheurs et aux conservateurs d'étendre leurs stratégies de conservation et de réfléchir en commun sur les problématiques soulevées par ces actions.

- 32 *Immaterial Art Stock* n'est donc pas conçu comme un « musée » au sens strict du terme, mais comme un espace de présentation et d'actualisation des œuvres, une « archive vivante » au sens où le décrit Anne Laforet dans son rapport *Net art et institutions artistiques et muséales, problématiques et pratiques de la conservation* : « Le musée serait donc, dans cette optique, une archive vivante, un espace de documentation, avec des fragments d'œuvres qui peuvent être réactualisées de multiples façons, et combinerait à la fois l'aspect interrelationnel de l'archivage automatique avec une démarche plus qualitative, normée du musée¹⁹. » Le musée est à la fois un espace d'exposition, et un espace critique et de recherche sur les pratiques artistiques conçues au sein des espaces 3D.

Conclusions et perspectives de développement du projet *Immaterial Art Stock*

- 33 Comment faire perdurer l'initiative entreprise par le projet de recherche IAS à moyen, voire long terme ? La labilité des espaces 3D, l'instabilité des formats dans lesquels ces œuvres sont produites et la faible connaissance de ces espaces par le grand public rendent la pérennité de l'entreprise incertaine. Afin de remédier à ces problèmes, plusieurs perspectives sont en cours de réalisation ou envisagées.
- 34 L'espace d'exposition *Immaterial Art Stock* a pour visée d'offrir au public une plus grande accessibilité des œuvres créées dans les espaces 3D. Comme constaté précédemment, l'on observe encore trop souvent une certaine méconnaissance, voire une réticence à découvrir ces espaces. L'accès technologique à ces plates-formes restreint malheureusement la visibilité des artistes et des œuvres que nous exposons. Aussi, nous avons fait le choix pour notre démarche d'une communication globale offrant au public plusieurs points d'entrée dans notre musée. Cette communication pourra alors revêtir différents aspects et se développer dans des lieux numériques, web et tangibles.
- 35 La première notion à prendre en compte est l'aspect persistant de ces plates-formes. Cette caractéristique induit de notre part un entretien constant et une animation accrue afin de faire vivre l'espace d'exposition. Cela passe par différentes actions telles que la simplification de l'accès à l'information, un investissement visant à toujours optimiser la qualité des contenus informatifs en assurant une mise à jour fréquente des contenus (l'accompagnement dans la durée des artistes nous semble l'une des bases de la pérennisation du lieu). Afin de dynamiser l'espace d'exposition, nous mettons actuellement en place un espace « scénique » dans lequel auront lieu des performances ainsi que des pièces de théâtre²⁰. La scénographie est également en train d'être repensée en vue d'une meilleure navigation au sein des espaces d'exposition²¹.
- 36 Une troisième étape, fondamentale, prendra place dans l'espace tangible. Au-delà d'un projet de laboratoire dont la durée de vie est assez limitée, il sera nécessaire

d'impliquer des institutions et lieux accueillant les nouvelles œuvres créées dans les espaces numériques. Plusieurs institutions exposent ou valorisent (par des conférences, des *workshops* ou des tables-rondes) la création numérique (tels que la Gaîté Lyrique, la Cantine, l'espace des nouveaux médias du Centre Pompidou à Paris ou encore l'espace multimédia Gantner à Bourogne, pour n'en citer que quelques-uns). Il s'agira, dans un futur proche, de les contacter afin de fédérer nos compétences sur le sujet. En effet, ces œuvres récentes ne font, pour l'heure, pas partie du patrimoine artistique contemporain : il est aujourd'hui important d'en tenir compte et de les inclure au sein de projets patrimoniaux institutionnels.

- 37 Le dernier aspect touche au cœur du laboratoire de recherche EN-ER au sein duquel ce projet est initié. Actuellement, les espaces 3D requièrent l'installation d'un logiciel et ne sont donc pas directement disponibles via une page Web. Cependant, avec la technologie naissante du WebGL, il sera possible d'afficher une page 3D dans un navigateur Web très prochainement. L'accessibilité accrue permettra d'améliorer la visibilité des œuvres et d'accueillir des contenus 3D plus qualitatifs. L'évolution de nos supports numériques (ordinateurs, tablettes, téléphones) ainsi que l'augmentation de la capacité des flux réseaux, permettent d'imaginer à l'avenir des plates-formes immersives plus facilement accessibles et esthétiques.

BIBLIOGRAPHIE

Aire mille flux. Centre d'art numérique 3 D. [En ligne] <http://aire-mille-flux.org/join/> [consulté le 23 mai 2013].

DE CAYEUX Agnès et GUIBERT Cécile (dir.), *Second Life, un monde possible*, Paris, Les petits matins, 2007.

DEPOCAS Alain, « Digital Preservation : Recording the Recoding. The Documentary Strategy », 2002. [En ligne] <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=152> [consulté le 18 mai 2013].

Documentation et conservation du patrimoine des arts médiatiques. [En ligne] <http://www.docam.ca/fr.html> [consulté le 20 novembre 2013].

FOURMENTRAUX Jean-Paul, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éditions, 2005.

Immaterial Art Stock. [En ligne] <http://immaterialartstock.wordpress.com/> [consulté le 21 mai 2013].

LAFORÉ Anne, *Le Net Art au musée. Stratégies de conservation des œuvres en ligne*, 2011, Paris, Questions théorique, p. 104.

LECHNER Marie (2007). « La seconde vie des performances », *Libération*, 13 novembre 2007. [En ligne] http://www.liberation.fr/culture/2007/11/13/la-seconde-vie-des-performances_106099 [consulté le 23 mai 2013].

MACKROUS Paule, « *Second Life et l'art* ». [En ligne] <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/second-life-et-lart> [consulté le 21 mai 2013].

Nøomuseum. [En ligne] <http://www.noomuseum.net/> [consulté le 20 mai 2013].

Open Sim. [En ligne] http://opensimulator.org/wiki/Main_Page [consulté le 21 mai 2013].

Réseau des médias variables. [En ligne] <http://www.variablemedia.net/> [consulté le 18 mai 2013].

Yann Minh, site personnel. [En ligne] <http://www.yannminh.org/> [consulté le 10 mai 2013].

NOTES

1. D'abord sous forme de CD-Rom, *Deuxième Monde* fut converti un an plus tard en VRML accessible via le plugin Blaxxun.
2. En formant ce que l'on appelle actuellement une communauté.
3. Agnès De Cayeux et Cécile Guibert (dir.), *Second Life, un monde possible*, Paris, Les petits matins, 2007, p. 13-14.
4. [En ligne] http://opensimulator.org/wiki/Main_Page [consulté le 20 mai 2013].
5. Un état de l'art approfondi de ces pratiques est disponible sur le site d'*Immaterial Art Stock*.
6. L'article « *Second Life et l'art* » de Paule Mackrous, chercheuse en sémiologie au sein du laboratoire NT2, recense également de nombreuses pratiques : [en ligne] <http://nt2.uqam.ca/fr/dossiers-thematiques/second-life-et-lart> [consulté le 21 mai 2013]. Notons par ailleurs l'initiative remarquable du NT2, Laboratoire de recherche sur les œuvres hypermédiatiques de l'UQAM, dirigé par Bertrand Gervais, ayant pour mission « de promouvoir l'étude, la lecture, la création et l'archivage de nouvelles formes de textes et d'œuvres » : [en ligne] <http://www.docam.ca/fr.html> [consulté le 20 novembre 2013].
7. [En ligne] <http://www.noomuseum.net/> [consulté le 20 mai 2013].
8. L'article « La seconde vie des performances » de la journaliste Marie Lechner (daté du 13 novembre 2007) décrit très précisément les intentions d'Eva et Franco Mattes quant à leurs *reenactments*. [En ligne] http://www.liberation.fr/culture/2007/11/13/la-seconde-vie-des-performances_106099 [consulté le 23 mai 2013].
9. Jean-Paul Fourmentraux, *Art et Internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS Éditions, 2005, p. 105.
10. [En ligne] <http://aire-mille-flux.org/join/> [consulté le 23 mai 2013].
11. Il n'est pas toujours possible de récupérer l'œuvre dans sa totalité : par exemple, des « objets » n'appartiennent pas à l'artiste lui-même et le propriétaire peut rester injoignable.
12. Cette navigation immersive permet également de partager et d'échanger avec d'autres visiteurs présents au même moment dans l'espace d'exposition.
13. Les artistes rencontrés (Yann Minh, Christine Webster et Fred Forest) nous ont par ailleurs tous exprimé l'importance d'une telle démarche de conservation.
14. Le site internet *Immaterial Art Stock* est disponible à cette adresse : <http://immaterialartstock.wordpress.com/>
15. Nous pouvons citer, parmi tant d'autres, le DOCAM, projet initié par la fondation Daniel Langlois pour l'art, la science et la technologie (FDL) en 2005 (qui regroupe des restaurateurs, des spécialistes des sciences de l'information, des informaticiens, des historiens de l'art, des conservateurs et des techniciens), le projet *Digital Art Conservation* débuté en 2005 (rassemblant entre autre le ZKM, l'Espace Multimédia Gantner, l'École supérieure des arts décoratifs de Strasbourg et la Haute école des arts de Berne), ou encore l'initiative plus récente de l'Hypermedia Archeology Lab (« Laboratoire de réactivation des œuvres disparues ») menée par l'École Supérieure d'Art d'Avignon.

16. Anne Laforet, *Le Net Art au musée. Stratégies de conservation des œuvres en ligne*, Paris, Questions théoriques, 2011, p. 104.
 17. Alain Depocas, « Digital Preservation : Recording the Recoding. The Documentary Strategy », 2002. [En ligne] <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=152> [consulté le 18 mai 2013].
 18. Anne Laforet, *Le Net Art au musée. Stratégies de conservation des œuvres en ligne*, Paris, Questions théoriques, 2011, p. 107.
 19. Anne Laforet, Anne, *Le Net Art au musée. Stratégies de conservation des œuvres en ligne*, Paris, Questions théoriques, 2011, p. 154.
 20. Projet de recherche mené en parallèle par Thomas Morisset, étudiant chercheur au sein du programme de recherche EN-ER (Espace Numérique-Extension de la Réalité) de l'EnsadLab.
 21. Cela fera prochainement l'objet d'un *workshop* organisé au sein de l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs.
-

RÉSUMÉS

Immaterial Art Stock est un projet de recherche initié en 2012 par deux étudiants-chercheurs, Aurélie Herbet et Frederick Thompson, dans le cadre du laboratoire EN-ER (Espace Numérique-Extension de la Réalité) de l'EnsadLab. Ce projet est dédié à la conservation, la documentation et la diffusion d'œuvres réalisées au sein des espaces 3D partagés (de type *Second Life*, *OpenSim* ou *Real Xtend*). Dès les années 2000, des artistes se sont emparés des espaces hybrides, à la fois comme *medium* et comme espace d'exposition de leur travail. L'aspect tridimensionnel et la possibilité d'interagir, *via* un avatar, avec le public ont permis aux artistes d'initier de nombreuses formes plastiques telles que des sculptures, des installations, des performances mais aussi des concerts ou des projections de films. Ces œuvres, de par leur nature expérimentale et leur instabilité technologique, sont vouées à disparaître à court terme. En tant que plasticiens et chercheurs investis dans ces espaces et sensibles aux problématiques que ces œuvres soulèvent, il nous a semblé important de réfléchir à des techniques de sauvegarde. Dans cet article, nous présentons les principaux objectifs de notre projet (l'identification, la conservation et la documentation de ces œuvres), ainsi que les enjeux théoriques relatifs à cette initiative. Nous abordons les problématiques liées à la conservation de ces œuvres telles que l'obsolescence programmée des logiciels, la compatibilité des programmes ou encore le caractère éphémère de certains dispositifs artistiques. Quelle est la nature de l'œuvre déplacée de son contexte d'origine ? Est-ce seulement une « documentation » de l'œuvre initiale ? Un fragment, un « fantôme », une reproduction ? À travers cette contribution, il s'agira de soulever ces problématiques, mais aussi de réfléchir à des actions de sauvegarde plus pérennes que celles envisagées actuellement.

INDEX

Mots-clés : archive vivante, conservation, espaces 3D partagés, espaces immersifs partagés, exposition, œuvre numérique, récolement

AUTEUR

AURÉLIE HERBET

Aurélié Herbert est plasticienne et doctorante en Arts plastiques à l'Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne. Sa thèse, intitulée « Fiction et dispositifs médiatiques : espaces, déplacements, intermédialité », se concentre sur la fiction et ses modalités narratives et immersives lorsque celle-ci est convoquée dans des installations artistiques. Elle est membre de deux équipes de recherche (« Art et Flux » et « Fictions et interactions ») de l'UMR ACTE (CNRS/ Université Paris 1). Elle est également étudiante-chercheuse au laboratoire EN-ER (Espace Numérique-Extension de la Réalité) de l'EnsadLab au sein duquel elle mène, avec Frederick Thompson, le projet de recherche *Immaterial Art Stock*.