

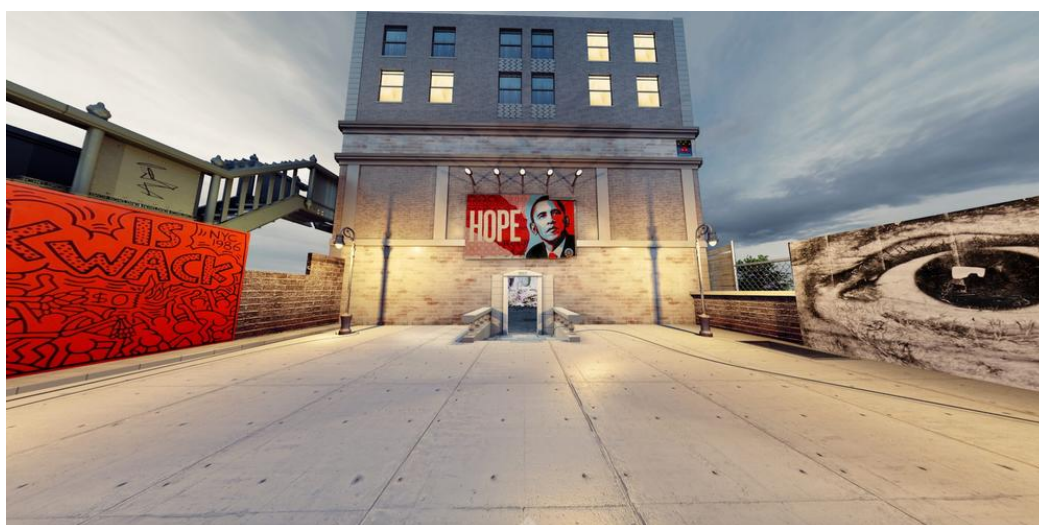
L'Instant T'

Le musée entre quatre murs : un modèle dépassé ?

Réservé aux
abonnés

Florence Dauly

Publié le 23/05/2018. Mis à jour
le 23/05/2018 à 09h11.



Alors que la première institution artistique entièrement virtuelle, l'Universal Museum of Art, a “ouvert ses écrans” en décembre dernier et lance déjà sa deuxième exposition, le modèle classique du musée a-t-il atteint ses limites ? Ou reste-t-il, plus que jamais, indispensable ?

« *On va devenir le musée le plus visité au monde !* », annonce, pas peu fier, Jean Vergès, jeune internaute historien de l'art désolé de ne jamais trouver sur le web de sites un peu « *sexy et rock & roll* » sur la création artistique. En décembre dernier, le trentenaire a lancé,

avec trois associés, l'[Universal Museum of Art](#), le premier musée virtuel en ligne gratuit. Le principe : des expositions créées tous les mois sur un thème précis dans lesquelles l'internaute peut se déplacer, depuis son canapé, en suivant sa souris. L'univers, en 3D comme dans un jeu vidéo, est interactif et ludique. Les images des œuvres, toutes en haute définition, donnent la possibilité de zoomer pour avoir un aperçu de la texture des matériaux et des détails de facture. Depuis le lancement de la première « expo » sur les [mythes fondateurs](#) illustrés par les grands maîtres de l'Antiquité à nos jours, 60 000 personnes ont déjà navigué sur le site. Alors que la deuxième, qui propose un panorama des [œuvres iconiques du street art](#), a ouvert au mois d'avril, elles comptabilisaient déjà à elles deux 20 000 visites de plus début mai. Un véritable engouement qui montre une forte curiosité d'un public en demande. Les grandes institutions muséales classiques existantes ne satisferaient-elles plus complètement leurs visiteurs ? Que penser d'un musée où on ne voit finalement que des reproductions d'œuvres, même si les images sont de grande qualité ?

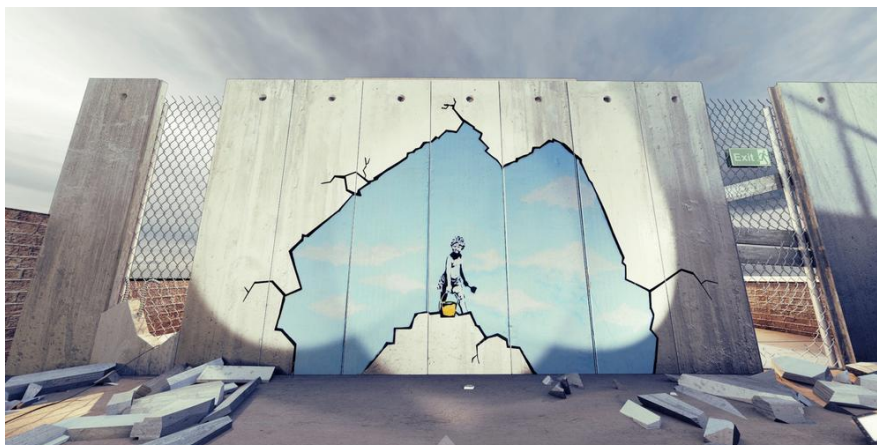
Simple introduction au musée physique

« *Voir les tableaux en vrai est évidemment essentiel et indispensable !* » reconnaît Jean Vergès. Loin de vouloir se substituer au musée, il imagine son site, à l'instar des [micro-folies pensées par Didier Fusillier](#), le patron de la Villette, pour irriguer les banlieues, comme une première étape pour attirer vers l'art des publics éloignés de la culture. Eloignés mentalement ou géographiquement, le territoire français n'étant pas couvert de manière égale en équipements culturels. « *C'est, avant tout, parce que l'on écoute une musique sur son MP3 que l'on a ensuite envie d'aller écouter l'artiste en concert. Cela fonctionne pareil pour une œuvre* », explique-t-il. Sa motivation : regrouper gratuitement des créations conservées partout dans le monde pour

permettre à quelqu'un qui s'intéresse, par exemple, au street art d'avoir une petite introduction sur le sujet. Pour ne pas dérouter ses utilisateurs, le site est d'ailleurs conçu comme un véritable musée avec différentes salles, des murs où les œuvres sont accrochées, des couloirs et des escaliers. A terme, un bâtiment matérialisé en 3D est même prévu. Les fondateurs de l'UMA viennent de lancer un concours d'architecture pour concevoir sa forme. Difficile de sortir du cadre traditionnel du musée en dur...

Le numérique permet une plus grande liberté

Et, pourtant, les quatre associés de l'Universal Museum of art misent sur les toutes dernières avancées technologiques pour créer une institution fluide, ergonomique et sans frontières. Ils proposent déjà, à l'aide d'un casque en réalité virtuelle, de plonger littéralement dans l'exposition. « *On ne se contente pas de copier une scénographie déjà conçue, par exemple, au Centre Pompidou. Pour parler du street art, on a reproduit sur les murs en extérieur les œuvres de nombreux artistes comme Obey ou Banksy et on a même réussi à remodeliser un métro new-yorkais des années 80 avec ses graffitis historiques !* » raconte encore Jean Vergès. Sans compter que les expositions, visitables 24 heures sur 24 tous les jours de l'année, ne disparaissent jamais, mais s'ajoutent les unes aux autres comme un musée à l'infini.



Cette « immortalité potentielle » bien que vertigineuse, est un des nombreux avantages du numérique qui a séduit Marion Moreau. L'aînée (née en 1951) des six enfants du plasticien Arman (1928-2005) a choisi, elle aussi, de présenter les œuvres de son père à travers un musée virtuel. Elle préfère d'ailleurs à ce mot le terme de « *connecté* ».

La forme s'est imposée à elle par la force des choses : une longue bataille judiciaire l'a effectivement opposée, pendant plus d'une dizaine d'années, à la dernière femme d'Arman pour récupérer une partie de l'héritage de son père. Ne disposant pas des œuvres physiques, elle a donc décidé de se servir d'Internet comme d'une vitrine.

“Cela aurait été impossible de bâtir ce réseau tentaculaire et d'ouvrir autant de portes au visiteur sans le numérique !”

Par le biais de sa fondation suisse créée pour protéger le patrimoine familial, elle gère désormais [le musée et programme les différentes expositions](#). La première proposait d'explorer la figure féminine et l'utilisation du bronze chez Arman. La deuxième, *Damage Control*, ouverte il y a seulement un mois, a pour ambition d'étudier la violence dans le travail de ce plasticien membre du mouvement des Nouveaux Réalistes, connu pour ses accumulations d'objets de la société de consommation.

Le site se présente toujours sur le même principe : on descend le long de la page avec sa souris tout en cliquant sur différentes œuvres. Le récit se construit progressivement. On est à la fois dans une gigantesque base de données et dans des galeries d'exposition permanentes. « *Cela aurait été impossible de bâtir ce réseau tentaculaire et d'ouvrir autant de portes au visiteur sans le numérique !* » se félicite Marion Moreau,

enthousiaste. Elle admet cependant vouloir quand même reconstruire « *en vrai et en dur* » le fameux « Bidonville », maison familiale et atelier de création d'Arman. Comme si le virtuel ne suffisait finalement pas.