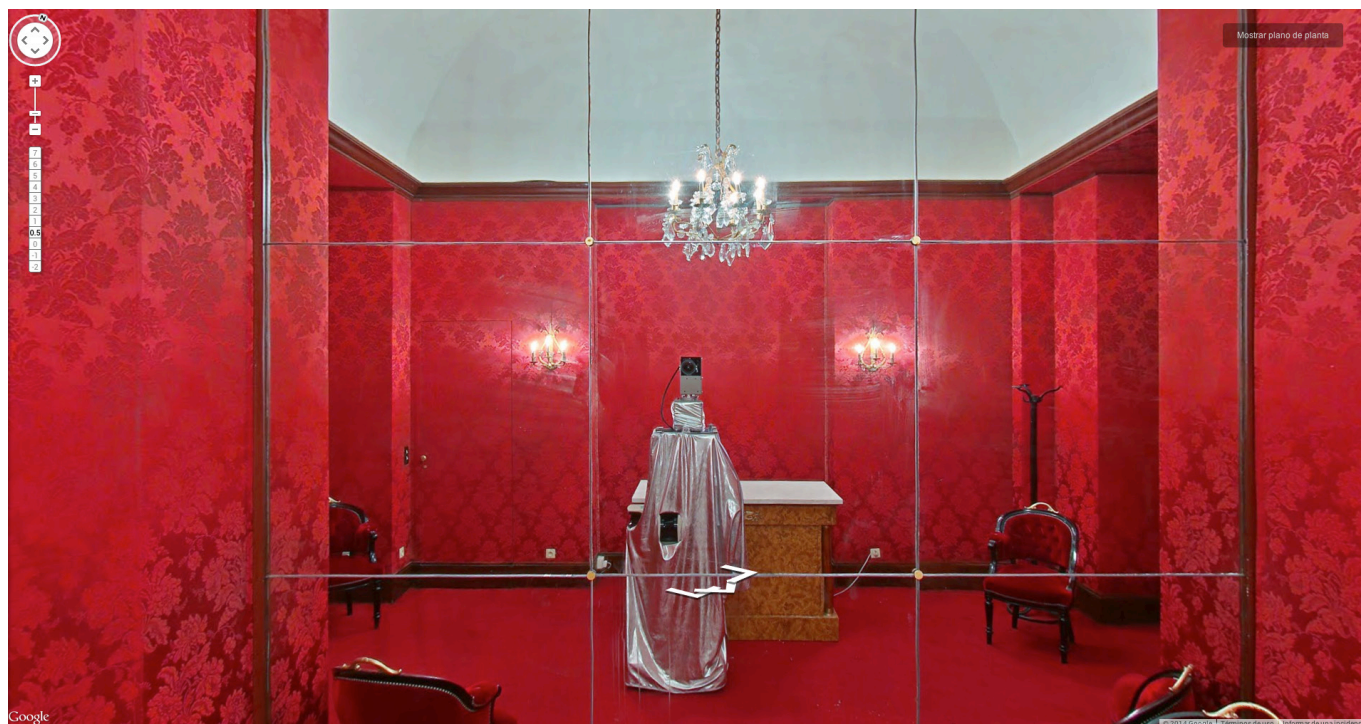


## Sans public

Sandra et Gaspard Bebie-Valerian - 17/05/2020



<https://www.myowndocumenta.art/sans-public/>

Image ci-dessus : Mario Santamaria, *The phantom of the mirror*, photographie numérique, série, 20 éléments, 2014.

Dans le cadre de recherches menées en 2018-2019 avec [Oudeis](#) portant sur la question de l'automatisation dans l'exposition et de ses potentiels, nous avons écrit un projet intitulé : "Sans public". Au regard du contexte actuel, il nous apparaît criant que cette réflexion reste pertinente et mériterait d'être développée, explorée, activée à travers plusieurs scénarii. Nous en partageons ici l'intention.

### Sans public

*Dans une ère digitale où chacun est exposé, à la fois sujet et objet de l'autre, observé-observateur, producteur-consommateur, virtualisé et acteur, que pourrait-être une exposition sans public ?*

### Préambule.

« Sans public » est un projet de recherche curatoriale dont l'objectif est d'aborder la notion de public au sein des institutions artistiques produisant des expositions (musée, centre d'art, galerie). Il ne s'agit pas,

dans ce contexte, d'élaborer une exposition unique à partir de laquelle un corpus d'artistes serait sélectionné. Il s'agit plutôt de réfléchir aux conditions de production et de réception des expositions et les penser « comme une structure « en devenir » ». Ceci opèrerait en développant des prototypes et expérimentations qui permettraient de détourner et se réapproprier différentes technologies (télédistance, domotique, GPS...). L'énoncé du projet, volontairement provocateur, n'évacue pas, en réalité, la notion de public mais l'interroge dans son entendement conventionnel et réfute toute objectivation d'une entité complexe faite de multitudes d'individus et perceptions. Par ailleurs, il s'agit de repenser les relations de pouvoir qui se jouent dans l'exposition et notamment le fait que l'espace muséal, comme l'écrit Jérôme Glicenstein, « pourrait être compris comme un espace disciplinaire. Le musée espace ? qu'il s'inspire des palais, des temples, des usines ou des bureaux ? est en effet un lieu qui entretient nécessairement un lien très fort et très ambivalent avec l'ordre (économique, politique, social ou même moral) du monde qui l'entoure »(1). C'est donc précisément par souci du public que cette proposition s'élabore, en pensant de nouvelles modalités de réception et d'adresse et dans le souhait de questionner les relations à l'art. C'est-à-dire, privilégier l'idée que l'espace et le temps de l'exposition favorisent l'émergence d'une agora depuis laquelle les jeux de pouvoir et de négociation se reconfigureraient.

Nous avons conscience également que plusieurs notions ne pourront être définies ou absolument être clarifiées dans le cadre de cette proposition, précisément car elles nécessitent un travail spécifique et que ce projet vise justement à y répondre. Nous avons bel et bien conscience qu'un travail spécifique sera à fournir afin d'élaborer un inventaire des différents types d'expositions, leurs qualités et caractéristiques et choisir des terminologies adaptés pour éviter toute confusion. Pour exemple, parlerons-nous d'exposition temporaire, exposition de référence, d'exposition commerciale, d'exposition d'art, d'histoire, de design, d'exposition dans l'espace public ou privée, d'exposition pop-up, éphémère ou immuable, etc. Le distinguo entre exposition et œuvre devra aussi se poser tant il est parfois complexe de déterminer dans quelle mesure une exposition fait œuvre, et réciproquement, une œuvre fait exposition. Car, effectivement, « l'exposition constitue ainsi une sorte de liant entre des objets variés ? formant une sorte de collage - voire une méta œuvre »(2). La nuance entre les notions de « public » et « publics » sera aussi l'objet d'un débat car elle ne relève pas seulement d'un élément de langage mais bien d'une considération issue des politiques culturelles et visant à déterminer les types d'audiences.

### **De la technologie.**

Trop souvent, la notion de technologie est entendue comme le signe de la modernité et d'usages étendus faisant appel à des compétences particulières pour les maîtriser ou les produire. Les technologies découleraient de compétences, de gestes et us spécifiques, elles produiraient des savoirs (savoir-faire, savoir-être) dont la maîtrise deviendrait une nécessité à tout individu évoluant naturellement 'avec son temps'. Pourtant, qui s'intéresse à l'histoire des sciences et à l'anthropologie comprend bien que les technologies ne sont pas un objet étranger à l'humain, ni à son corps et son esprit, mais bel et bien un ensemble d'objets, méthodes, façons de penser et d'être aussi anciennes que l'humanité et dont l'existence est corrélée à la nôtre, il n'y a donc pas de production exogène à l'humain.

Si cette perception quant à la modernité existe, c'est peut-être dû à la relation que nous entretenons avec les objets issus de l'industrie et depuis lesquels nous assimilons l'idée de technique. Ces mêmes objets dans leurs formes et fabrications découlent de processus complexes, de processus spécifiques aux machines et systèmes d'automatisme. Ils sont produits avec une constance et rapidité hors-normes. Et, comme ils imposent à chacun d'assimiler, d'adapter nos réflexes, notre psychomotricité, nos éléments de

langage voire nos interactions sociales, professionnelles et familiales, la relation aux technologies induit des phénomènes d'objectivation de nos propres corps et nous la vivons comme une forme d'aliénation, bien que l'aliénation « réside dans cette méconnaissance de la machine, qui n'est pas une aliénation causée par la machine, mais par la non-connaissance de sa nature et de son essence»(3).

### **Réception et attentes.**

De par nos projets antérieurs et l'attachement que nous avons à produire des projets impliquant les technologies, non pas dans une visée de divertissement ou d'augmentation, mais plutôt de problématisation des relations que nous entretenons avec le monde, l'industrie, l'environnement et le vivre ensemble, il nous semble exister un point crucial entre l'usage des technologies au sein des expositions et leur instrumentalisation récurrente. L'espace du musée n'est pas épargné non plus. Lieu de conservation, de valorisation de collections et de monstration, pensé comme hétérotopie, il n'en donne pas moins de place aux technologies et à une approche consumériste. Nombreuses sont les modalités de médiation qui visent l'augmentation des possibles et à faire de l'expérience du visiteur une expérience unique, personnalisée, hors-norme dont les sens seraient conjointement mobilisés. Au sein de parcours scénarisés, scénographiés, les usages du quotidien s'appliquent à la vulgarisation de discours et transmissions de savoirs. L'expérience qui en découle est-elle alors une activation de l'expérience esthétique des œuvres, de ses récits et mises en frottement, ou bien est-elle l'expérience d'une expérience relative aux œuvres ? Audioguides, interfaces tactiles, dispositifs interactifs, projets en réalité augmentée ou en réalité alternée, géolocalisations, modélisation des parcours de visite, incitation au toucher dont le digital corporel emprunte aux gestuelles dérivées des écrans. Telles sont certaines des options désormais offertes, potentiellement, aux visiteurs, un inventaire au sein duquel les possibilités ludiques, expérientielles dominent.

Le *spect-acteur* ou le *praticteur* (4), pivot au centre des dispositifs conditionne le devenir ou la modularité de l'exposition. L'on viendrait donc bien 'visiter' quelque chose comme l'on irait visiter un proche, sachant qu'il y a quelque chose à voir, à apprécier, à goûter. L'espace de l'exposition serait un espace familial, quasi familial, convivial et bien moins ce lieu au sein duquel la mise en crise des tensions contemporaines se mettent en branle, un espace où se jouent des problématiques de réception et de visibilité.

### **Un questionnement dont peuvent découler des expérimentations.**

Rappelons que notre démarche ne vise pas à produire un jugement de valeur quant aux politiques culturelles menées par les institutions muséales. Il s'agit plutôt de questionner la qualité et les enjeux qui structurent les relations existantes et permises entre les publics et diverses formes d'exposition. Il s'agit également d'engager un ensemble d'expérimentations permettant d'observer, déplacer, contredire, engager la position du public hors des cadres habituels. Par ailleurs, la problématique étant par définition très ouverte, nous faisons le choix de concentrer notre attention sur les enjeux et relations produites par les technologies dans ces situations car celles-ci impactent et développent, a priori, des habitudes et réflexes de spectatorialité que nous visons à renouveler, diversifier, voire contredire. Alors, qu'est ce que signifie une exposition qui exploite, développe et interroge les technologies ? De quelle façon les technologies modifient-elles la façon de penser, produire les expositions ?

Moult curateurs, conservateurs et artistes ont contribué à redéfinir enrichir la perception la notion

d'exposition, et ceci s'est même appliqué à l'internet, l'un des espaces les plus informels aux temporalités et espaces mouvants, qui accueille et voit encore de nombreuses expérimentations éclore. Questionnant le réseau, les communautés, les médias et interactions, les relations sensibles aux œuvres, les échanges communicationnels ouvrent des problématiques jusqu'alors difficiles à accéder pour des institutions délimitées par leurs propres contraintes, forces et constructions. Une exposition sur internet ne nécessite pas d'horaires, de feuille de salle ni de catalogue. Media et medium simultanément, elle est autant son support, sa documentation et son œuvre. Il est intéressant de constater alors le jeu qui a opéré depuis internet. Un objet technique, médiatique dont rien ne prédestinait la possibilité de faire coexister des objets, pratiques et initiatives artistiques ensemble. La popularisation de l'internet à chaque foyer en a fait une réalité. Il n'était pas anodin d'occuper le réseau comme espace de communication, d'expérimentation, de partage ou même comme utopie. Rapidement, il est cependant apparu, que les logiques commerciales, centralisées, spectacularisées ont tendu à marginaliser de telles initiatives artistiques et curatoriales. Dans un rapport de force déséquilibré, les enjeux relatifs à la technique et aux technologies, permis d'être abordés à travers internet, ont été vidés de leur sens et l'élaboration d'un langage d'opposition n'y a que de moins en moins sa place.

L'institution muséale, étant donné ses prérogatives et missions, pourrait être le relais et le milieu propice depuis lequel ces pratiques discursives pourraient s'épanouir. Mais, pris par la nécessité de produire de l'accessibilité et favoriser l'horizontalité des publics, n'opte-t-elle pas pour un usage instrumental et littéral des mêmes technologies issues des industries créatives ? Le problème semble alors pris à l'envers en considérant qu'une stratégie efficace consisterait à s'adresser aux publics - prioritairement la jeunesse - à travers les moyens de communication et d'interaction employés quotidiennement par ces mêmes publics. Ainsi, ce qui découle de l'industrie devient une norme jusque dans les espaces depuis lesquels il est attendu une approche radicalement différente, permettant notamment d'expérimenter, défier, challenger les intelligences et perceptions.

### **Une proposition volontairement provocatrice.**

En réponse à ce constat et désireux de ne pas limiter l'approche de l'exposition à celle du commissariat ni à celle de l'institution, nous souhaitons développer une hypothèse osée : *l'exposition sans public*. C'est une proposition qui touche à l'un des points névralgiques de l'exposition, le public, et envisage d'explorer et problématiser les relations existantes entre le public et les institutions de l'exposition. L'exposition est abordée comme fonction critique, régénératrice d'expériences singulières, individuelles, instables.

### ***Des expositions dont les publics n'ont pas conscience.***

N'apparaît-il pas évident que toute exposition, même lorsqu'elle est délibérément conçue dans l'optique d'être détachée de ses publics, existera toujours comme exposition, ne serait-ce que par son énoncé, sa mise en contexte et sa communication ? L'exposition devient alors un objet identifié, déterminé qui, s'il n'est pas accessible, existe pourtant.



Jochen Gerz, *Le monument invisible*, 2146 pavés gravés et retournés, Sarrebruck.

Jochen Gerz,

Monument contre le racisme. Détail d'un pavé. Vue de la place du Monument Invisible. 1990-1993. Sarrebrück.

*Le Monument contre le racisme et les 2146 pavés* (1990-1993) de Jochen Gerz pose cette question. Aidé de ses étudiants, l'artiste descelle les pavés de la place faisant face au château de Sarrebrück (depuis renommée la place du Monument Invisible), ancien quartier général de la Gestapo et inscrit alors, sous la face cachée de chaque pavé, le nom d'un cimetière juif d'Allemagne antérieur à 1939 et pour la plupart détruits depuis. L'œuvre existe, par son énoncé, ses archives ainsi que la documentation qui en a été faite. Elle est paradoxalement accessible, en permanence, et simultanément, invisible, inaccessible.

### **Quand la rencontre se fait. Mais, personne ne peut en témoigner.**

Roulant de longues heures au milieu du désert texan et non loin de la frontière mexicaine, nous vîmes émerger, entre l'horizon et les lignes sinueuses de béton, un cube de béton isolé, une boutique aux devantures ornées du sigle PRADA. Depuis la vitrine chic, nous observions l'intérieur quasi-vide au sein duquel étaient disposées quelques chaussures et sacs sur des étagères lumineuses. Coquetterie de la marque, gag ou marketing poussé à l'extrême ? Le badaud y croira. Le suspicieux se doutera de la ruse. Effectivement, *Prada Marfa* est une œuvre du binôme Elmgreen & Dragset et, à y réfléchir, rien d'anormal à voir une telle œuvre à proximité de Marfa, petite bourgade au sein de laquelle Donald Judd s'était installé dans les années 70 et où un nombre impressionnant de galeries et fondations d'art contemporain se sont établies depuis.

*Prada Marfa* est l'exemple d'une exposition qui opère sans passer par l'appareil de communication ni les habituelles stratégies de médiation. Il est impossible de définir la qualité ni le nombre de visiteurs ou



de publics. Visites fortuites ou délibérées, rien ne permet d'établir un quelconque retour sur cette initiative. Dans une telle situation, la question qui se pose serait simple : devons-nous nous préoccuper de savoir s'il y a public ? Et le cas échéant, l'exposition existe-t-elle pour autant ?

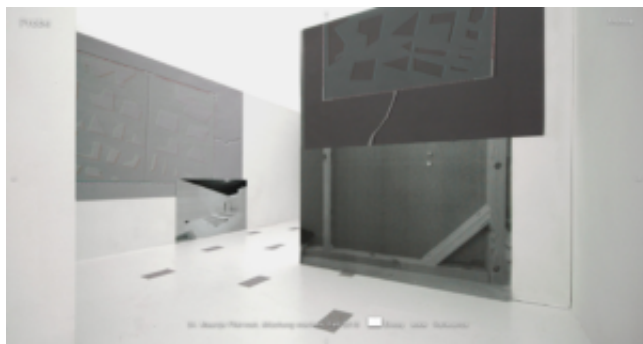


### **Concrètement : des formes et des diffusions.**

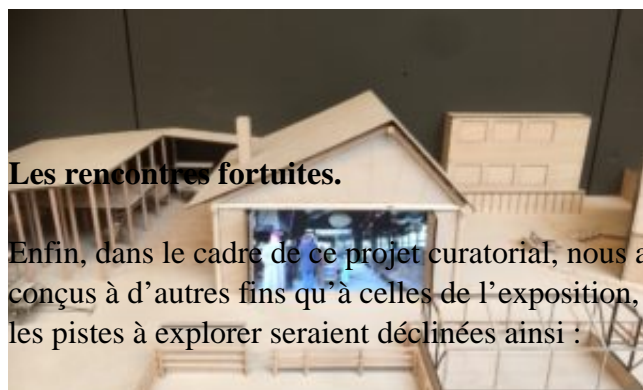
Interviendront alors plusieurs phases de diffusion, des protocoles et méthodes relevant de l'aléatoire, exploitant des conditions externes et non maîtrisables. À l'instar de l'exposition posthume de John Cage conçue par Julie Lazar : "Rolywholyover A Circus" (MoCA, Los Angeles, 1993-1995) dont le déroulement se conformait aux principes d'une partition écrite par le compositeur, transposant des variables de la musique à l'espace d'exposition, incluant également un programme informatique dont le fonctionnement s'appuyait sur les hexagrammes du Yi?King pour sélectionner, disposer et réagencer quotidiennement les œuvres.



Seront également expérimentés des dispositifs questionnant l'expérience de vision et d'observation via la télédistance et la domotique. Pour cela, des maquettes équipés de micro-écrans et webcams seront conçues comme espaces de préfiguration des œuvres et permettant d'expérimenter différents points de vue. Prenons pour exemple : "The Probe", dispositif de monstration dont Suze Mai Sho est l'initiatrice. Un espace réel existant dont les dimensions n'excèdent pas 1,10 m de hauteur et une surface totale de 6m<sup>2</sup>. Considéré comme laboratoire de test, son initiatrice défend l'idée selon laquelle cet espace, aussi petit soit-il permet aux artistes de créer des œuvres qui resteraient impensables dans la vraie vie.



Ainsi, cet exemple s'il consiste principalement en un dispositif de monstration pose la question de ce qui est à voir, combien de temps et depuis quel point de vue. Indéniablement, si internet s'avère être le seul moyen d'accéder ou visionner l'exposition, notre parti pris n'est pas de faire une exposition en ligne mais bel et bien une exposition physique basée sur des principes de miniaturisation et reprenant des variables propres à tout espace (luminosité, temporalités, contraintes).



### **Les rencontres fortuites.**

Enfin, dans le cadre de ce projet curatorial, nous aimerions explorer et diffuser des systèmes initialement conçus à d'autres fins qu'à celles de l'exposition, externes à toute institution de monstration. A ces fins, les pistes à explorer seraient déclinées ainsi :

\* Geocaching. Exploitant la technique de géopositionnement par satellite (GPS), des objets sont dissimulés en des endroits précis. La communauté geocache s'appuie sur une base de données depuis laquelle sont indiquées les difficultés inhérentes à chaque cache. Autour de cette pratique se constitue une communauté internationale obéissant à un code éthique, recensant les bons comportements à observer vis-à-vis des caches. Le geocaching place chacun de ses participants dans une position active, responsable et potentiellement réciproque. Il n'est pas exclu d'ajouter un objet à une cache que l'on découvre. Que donnerait alors une *Boîte-en-Valise* de Marcel Duchamps - ou même une reproduction de la dite Valise - intégré dans un dispositif type geocaching ?

\* Lancer de clés USB. N'avez-vous jamais rêvé trouver une bouteille échouée sur une plage de sable contenant une lettre laissée plusieurs années auparavant ? Variation : lancer de ballons gonflés à l'hélium et transportant des cartes SD chargées d'œuvres numériques.

\* Une exposition enterrée et biodégradable.

### **Conclusion**

En accordant crédit au hasard, à des méthodes hors des institutions et en assumant le doute, la fragilité dans un système hégémonique, n'essayons-nous pas d'élaborer un probable idéal de l'exposition : produire un espace divergent.

Et, plutôt qu'abonder dans le sens de la satisfaction, de la plénitude, de l'accomplissement participatif, en produisant de la frustration, n'amènerons-nous pas les potentiels publics à transcender le temps et l'espace ?



## NOTES

1. GLICENSTEIN, Jérôme, L'art : une histoire des expositions, Paris, PUF, 2009, p. 34
2. *ibid.*, p. 12
3. SIMONDON, Gilbert, Du mode d'existence des objets techniques, Paris, Editions Aubier, 2012, p.9-11
4. MAHE, Emmanuel, Les praticiens dans « L'ère post-média. Humanités digitales et Cultures numériques » sous la direction de Jean-Paul Fourmentraux. Paris, Editions Hermann, 2012. p.126