



Le monde que nous créons

retour sur une expérience d'exposition virtuelle
à l'ère du confinement sanitaire

« Et nous vivons au milieu d'une forêt de virtuels inconnus dont quelques-uns peut-être admirables, propres à nous combler, et que nous ne songeons même pas à regarder, à réaliser ne serait-ce qu'en rêve, dans les cahiers de brouillon de l'imaginaire. Et nous portons ailleurs nos intentions, vers des inachevables absurdes, vers des monstres. »¹

Quel est le sens de l'art dans une société aux prises avec un danger vital majeur ? Continuer à « faire de l'art » à l'heure où les hôpitaux se surchargent de malades revient-il à « festoyer en pleine peste »² comme pouvait l'écrire Lévinas ? Nous pensons au contraire que si l'art se meurt, c'est le destin d'une société qui décline, non pas parce que l'art et la culture sont les suppléments d'âme d'un système social, mais parce que les artistes participent activement à la société, par l'institution de nouvelles formes, l'invention de manières inédites d'habiter le monde. Festoyer en temps de peste reviendrait ainsi à suspendre dans la fête, dans le jeu et dans l'art, les structures instituées, afin d'inventer des mondes qui soient plus habitables. C'est pour cette raison que dans l'urgence du présent de nombreux artistes tentent de contourner les contraintes en s'emparant notamment de la réalité virtuelle, comme d'un monde où s'inventent des possibles.

¹ Étienne Souriau, *les différents modes d'existence*, PUF, 2009, p138

² Emmanuel Lévinas, *Les Imprévus de l'histoire*, Le Livre de Poche, Paris, 2008, p 125

Focus
Élise Vandewalle

Élise Vandewalle

Élise Vandewalle est artiste et doctorante en esthétique et sciences de l'art, à Paris 1 La Sorbonne (Institut ACTE) sous la direction de Jacinto Lageira. Elle mène une recherche sur l'œuvre de Giorgio Agamben.



Vue de l'installation *La Voie du Nord*, matériaux mixtes et dimensions variables, Musée Vivant des Enfants, 2020. Crédit photo : Nicolas Dewitte

De La Voie du Nord à Eurometropolis, seuil du réel au virtuel

Au début de l'année 2020, Antoine Liebaert³ a conçu l'exposition *La Voie du Nord* pour le Musée vivant des enfants de Fresnes-sur-Escaut. Ancrée dans le projet du territoire à travers le programme « l'art dans les quartiers, les quartiers vers l'art », l'invitation qui lui a été faite par *Le Printemps culturel* a été l'occasion pour l'artiste de travailler à partir des éléments historiques d'une région qu'il connaît bien et notamment de l'industrie textile. Il a ainsi pu collaborer avec un artisan pour réaliser un ensemble de tapisseries à partir de dessins/collages numériques, confectionnés à l'aide de différentes chutes industrielles. Fortement imprégnées de l'influence de Jacques Tropic⁴, aussi bien que des peintures spiritistes d'Augustin Lesage⁵, les œuvres textiles d'Antoine Liebaert construisent elles aussi un récit visuel où se mélangent des références au folklore local et à une cosmogonie égyptophile, dans une sorte de syncrétisme halluciné et personnel, où la tradition, remodelée par la mémoire personnelle, charge les œuvres de sens passé et à venir.

Le premier confinement de mars 2020, annoncé quelques jours seulement avant son inauguration, a compromis l'ouverture des portes de l'exposition et la rencontre avec le public. Mais l'artiste, nourri autant par son insatiable curiosité pour les formes culturelles les plus variées que par les relations humaines susceptibles de s'engager et qu'il sollicite à travers les œuvres qu'il conçoit, n'entendait pas rompre les liens créés pendant ces mois passés à explorer, rencontrer, dialoguer avec les différents acteurs du Musée vivant des enfants et de ses alentours. Pour répondre à cette entrave de la fermeture, il fallait donc franchir un seuil,

qui était celui de l'espace virtuel, chose qu'il fit avec le *Virtual Dream Center*⁶, lieu d'exposition en ligne créé par Jean-Baptiste Lenglet, auquel l'artiste a alors fait appel pour recréer et remodeler son exposition afin de la rendre accessible au public.

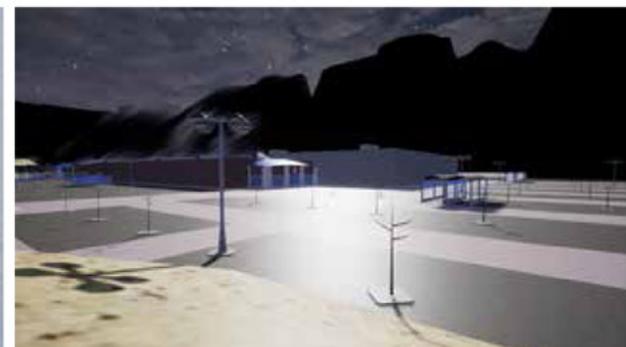
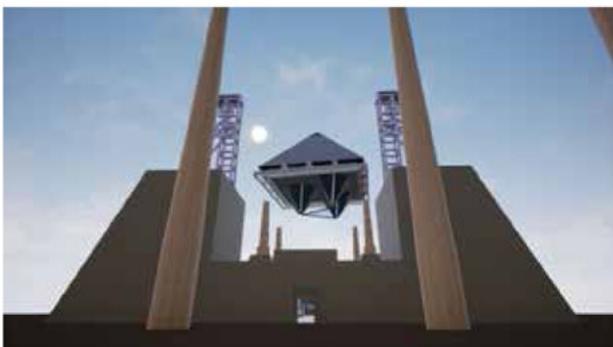
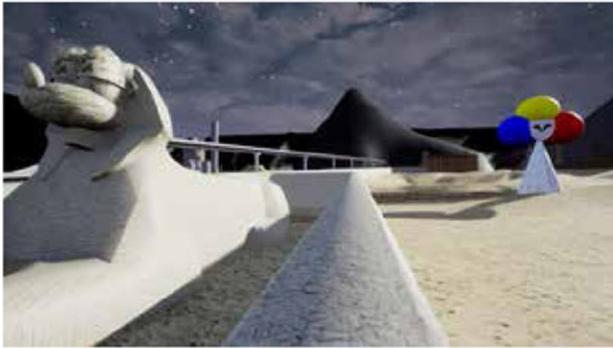
Face à la situation dans laquelle nous nous situons, il est compréhensible que l'omniprésence du virtuel ne suscite que peu d'enthousiasme. Ces espaces de communication virtuels sont vécus comme des *ersatz* de liens, utiles certes, cependant en deçà de ce que peuvent offrir de vrais rapports sociaux, de même que les visites virtuelles proposées par les musées ne peuvent se soustraire à de vraies rencontres avec les œuvres. Mais lorsque Jean-Baptiste Lenglet ouvre l'espace du *Virtual Dream Center* en 2016, la question ne se pose pas pour lui en ces termes. Il n'envisage pas le virtuel comme un *ersatz* du réel mais en tant que médium à part entière, qui permet aux artistes d'expérimenter sans contrainte d'ordre économique, spatial, ou institutionnel. Le centre d'art virtuel extrapole en un sens la structure de l'*artist-run space*, en en faisant un lieu à la fois mobile et infini, donnant lieu à de multiples collaborations dans un réseau qui dépasse le local, tout en s'affranchissant des contraintes matérielles. Aussi il ne s'agit pas d'opposer le virtuel au réel, mais de générer des passages, d'un côté et de l'autre du miroir, en faisant circuler les œuvres dans des lieux réels, en créant des connections entre les artistes et en favorisant les rencontres. En somme, le virtuel ne signifie pas pour Jean-Baptiste Lenglet l'intangible, puisqu'il s'agit toujours de proposer des conditions d'exploration sensible des œuvres créées dans cet espace. Il n'est ni une dé-réalisation du monde, ni une amplification de la réalité, mais une matière à explorer pour elle-même.

³ Site internet de l'artiste : <https://www.antoineliebaert.fr/>

⁴ Né en 1948 à Anzin, Jacques Tropic est un artiste brut, dont les tapisseries s'inspirent de la culture minière et du folklore de la région.

⁵ Né à Saint-Pierre-les-Auchel en 1876, Augustin Lesage est mineur lorsqu'il entend une voix qui l'exhorte à devenir peintre. Initié aux pratiques spiritistes, il devient médium et réalise des dessins dictés par des voix défuntes.

⁶ Site internet du Virtual Dream Center : <https://virtualdreamcenter.xyz/fr/>



L'opposition philosophique entre réel et virtuel a fait l'objet de nombreuses réflexions, que nous ne pouvons qu'évoquer succinctement. Si Gilles Deleuze a pu écrire que « le virtuel possède une pleine réalité, en tant que virtuel »⁷, Pierre Lévy a rappelé à sa suite que le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel et que virtualité et actualité sont deux manières d'être différentes⁸. L'actualisation est « invention de formes », « solution » répondant au virtuel considéré comme « champ programmatique ». Parallèlement, Cornelius Castoriadis a repensé le rapport entre réel et imaginaire, pour souligner que notre réalité n'est pas constituée seulement d'éléments tangibles, mais aussi et surtout de relations fictionnelles, de significations imaginaires⁹. Comme pouvait l'indiquer à son tour Étienne Souriau, il n'y a pas d'un côté l'être et de l'autre le non-être, mais des degrés et des différences d'être. Le virtuel, de ce point de vue, n'est pas en défaut de réalité, mais il en est une modalité différente, qui est puissance d'imaginer. Et c'est cette modalité d'existence, cette matière, que le *Virtual Dream Center* s'attache à explorer.

Antoine Liebaert a donc frappé à la bonne porte et, avec l'aide de Jean-Baptiste Lenglet, il a pu reconstruire entièrement et fidèlement non seulement l'exposition, mais aussi les alentours de la ville de Fresnes-sur-Escaut, en utilisant des captures de *Google Maps*. Le visiteur de l'exposition pouvait ainsi faire le chemin jusqu'au centre d'art et participer au vernissage, qui eut lieu en zoom au jour et à l'heure prévus. Mais plus encore que de reconstituer l'exposition, le seuil du virtuel a offert à l'artiste la possibilité de l'étendre en dépliant le lexique sous-jacent à partir duquel il avait conçu les tapisseries et les sculptures énigmatiques de l'exposition. C'est en effet le caractère du

Virtual Dream Center que de pouvoir accueillir dans son espace infini l'ensemble des œuvres, des recherches, des tentatives et des tâtonnements qui dans la réalité ne peuvent pas trouver leur place. L'espace virtuel est ce lieu où les possibles s'accumulent et débordent en arborescences infinies, en multitudes de repentirs, qui rendent compte d'une œuvre faite de matières hétérogènes, indécises, imprécises, impures¹⁰. Il ne s'agit pas alors d'une expansion d'un territoire comme d'une conquête mégalomane, mais de la révélation du caractère impropre de l'œuvre, de ses limbes, ses esquisses et ses brouillons. Ce qui pouvait prendre place dans cette exposition, c'était l'errabilité¹¹, pour emprunter le terme d'Étienne Souriau, qui qualifie à la fois l'erreur et l'errance qui forment la matière de toute œuvre.

Miroirs du monde, fenêtres sur le chaos

Eurometropolis, le monde virtuel créé par Antoine Liebaert, est ainsi à la fois la reproduction fidèle de la galerie et de ses alentours, en même temps qu'il s'étire dans une infinité d'espaces imaginaires qui sont autant d'arrière-chambres de l'œuvre de l'artiste. En s'engageant dans les rues reconstituées, le spectateur peut décider de se diriger vers le parc de la ville, dans lequel l'artiste a intégré quelques-unes de ses sculptures modélisées en 3D, comme autant de « fabriques » personnelles. Au-dessus des bâtiments, les architectures ovniques – que les habitués de la métropole lilloise reconnaissent sans effort – indiquent que l'entrée dans l'espace virtuel n'est pas seulement une copie de la réalité, mais la plongée dans un univers parallèle à la fois pastiche de cette réalité et produisant néanmoins un écart étrange et inquiétant. Quelques pas encore et l'on se

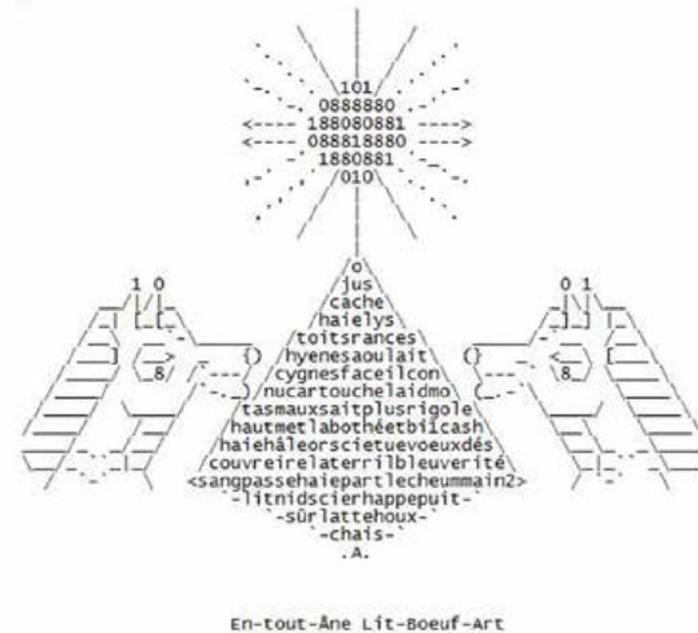
retrouve complètement happé dans ce nouveau monde, où la réalité se distord complètement.

Une fois le portail franchi, le spectateur se retrouve en effet dans ce que l'on peut qualifier de chambres mémorielles de l'artiste, recueillant les données sensibles qui concourent à l'élaboration de ses œuvres. Mais c'est à la fois cela et plus que cela. L'espace virtuel est ici une possibilité de développer imaginativement un monde, selon une logique du rêve où le spectateur omniscient parcourt des distances distendues, flottant littéralement au-dessus des vastes étendues d'architectures mêlant les éléments mythico-religieux de la vallée des rois et les répétitions architecturales propres à la tradition du nord de la France. Les pyramides, les Sphinx et les poteries antiques y côtoient les cheminées industrielles et les chevalements de mine, tandis que les architectures insolites de la région, parmi lesquelles on peut reconnaître la chaufferie-pyramide d'Henri Chomette, sont reconstituées et agencées ensemble selon un ordre qui semble arbitraire, comme peuvent l'être certaines bibliothèques ordonnées selon des affinités électives dont seuls les propriétaires connaissent le sens¹². Les influences hétérogènes que l'on retrouve dans *Eurometropolis*, à savoir celles des artistes bruts, des architectures loufoques, de la science-fiction et du rétro-futurisme convergent vers un même intérêt qui anime l'artiste, celui de l'invention d'un monde parallèle, l'ouverture d'une fenêtre sur ce qui pourrait être.

Pour Castoriadis, les sociétés sont le fruit d'une création imaginaire et, en un sens, arbitraire¹³. C'est dire qu'il n'y a pas de structure sociale déterminée, mais des possibilités infinies d'invention. Aussi, dans *Fenêtre sur le chaos*, le philosophe donne aux œuvres d'art la fonction de refléter ce

caractère a-sensé du monde. Prenant l'exemple du Château de Kafka, il indique ainsi : « (...) tout ce qui se passe dans Le Château est autre. Mais en même temps, dès que nous sommes entrés dans Le Château, nous percevons ce décalage inframillimétrique par rapport à la réalité, cette imperceptible torsion qui fait que ce monde, dont tous les morceaux pourraient être pris dans la réalité, ne sera jamais le monde de la réalité quotidienne ; et qu'il est plus réel que lui. »¹⁴ Le monde fictionnel créé par Kafka est cette fenêtre sur le chaos. Parce qu'il invente un univers « parallèle », Kafka crée une distance avec le monde dans lequel nous vivons, un écart qui nous permet de le voir comme une création, un agencement de sens qui masque le chaos.

C'est aussi le cas du geste déployé par Antoine Liebaert lorsqu'il nous propose ce voyage virtuel dans *Eurometropolis*. Le virtuel a été pour lui justement l'espace possible où ré-inventer un monde qui entre en résonance avec les codes et les structures de notre réalité, qui en calque les structures symboliques, culturelles en les inflechissant pour permettre, par un écart, d'évaluer notre manière d'habiter le monde. C'est ce qui en somme constitue la puissance du virtuel, de l'art, de l'imaginaire, trois mots qui ici doivent être entendus comme des synonymes et dont nous ne pouvons qu'éprouver l'immense nécessité face à l'urgence du présent.



Calligramme visuel ASCII illustrant la page de présentation de *La Voie du Nord 2.0* sur le site de *Virtual Dream Center*

⁷ Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, PUF, 1968, p.269

⁸ « Le mot virtuel vient du latin médiéval *virtualis*, lui-même issu de *virtus*, force, puissance. Dans la philosophie scolastique, est virtuel ce qui existe en puissance et non en acte. Le virtuel tend à s'actualiser, sans être passé cependant à la concrétisation effective ou formelle. En toute rigueur philosophique, le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel : virtualité et actualité sont deux manières d'être différentes ». Pierre LÉVY, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Éditions de La découverte, 1998, p.13

⁹ Cornelius Castoriadis, *L'institution imaginaire de la société*, Éditions du Seuil, 1975

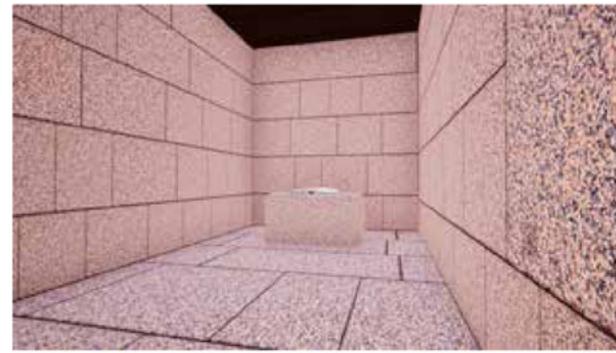
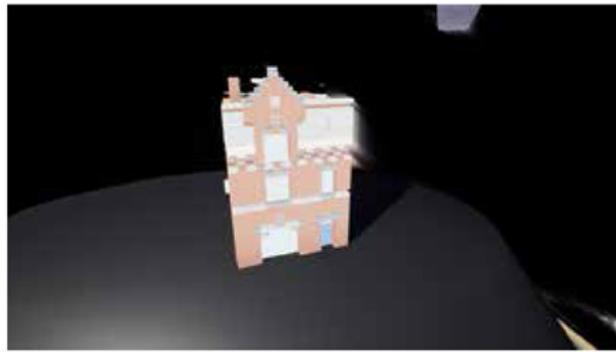
¹⁰ Ce qu'Agamben nomme l'« avant du livre » : « J'emploierai cette formule – « l'avant du livre » pour me référer à tout ce qui précède le livre et l'œuvre achevée, à ces limbes, à ce pré- ou sous monde de fantômes, d'esquisses, de notes, de cahiers, de brouillons, de versions auxquels notre culture ne réussit pas à donner un statut légitime ni une apparence graphique adéquate, probablement parce que notre idée de création d'œuvres est grevée par le paradigme théologique de la création divine dans le monde, ce fait incomparable qui, selon ce que suggèrent les théologiens, ne revient pas à un *facere da materia*, mais à un *creare ex-nihilo*, une création qui non seulement n'est précédée d'aucune matière, mais se réalise instantanément, sans hésitation ni repentir, par un acte gratuit et immédiat de volonté ». Giorgio Agamben, *Le feu et le récit*, Éditions Payot Rivages, 2015, p.98

¹¹ *Ibid.*, p.204

¹² On pense notamment à *L'Atlas mnémosyne* d'Aby Warburg.

¹³ « Toute société est un système d'interprétation ; et, ici encore, le terme "interprétation" est plat et impropre. Toute société est une construction, une constitution, une création d'un monde, de son propre monde. Sa propre identité n'est rien d'autre que ce "système d'interprétation", ce monde qu'elle crée. » Cornelius Castoriadis, *Domaines de l'Homme, Les carrefours du labyrinthe 2*, Éditions du Seuil, 1986, pp.281-282

¹⁴ Cornelius Castoriadis, *Fenêtre sur le chaos*, Éditions du Seuil, 2007, p.138



Vues de l'exposition virtuelle
La Voie du Nord 2.0 : Journey to Eurometropolis,
2020.

↓ Captures du vernissage confiné de la version
virtuelle de l'exposition *La Voie du Nord 1.0*,
avril 2020.

+ d'infos :
télécharger l'exposition :
<http://virtualdreamcenter.xyz/fr/virtual-dream-center-5-0/>

voir la présentation :
<https://virtualdreamcenter.xyz/fr/antoine-liebaert-la-voie-dunord-2-0-journey-to-eurometropolis/>

Instagram du Virtual Dream Center :
<https://www.instagram.com/virtualdreamcenter/>

Instagram d'Antoine Liebaert
<https://www.instagram.com/antoine.liebaert/>