

OBJETS, ŒUVRES, ET MONDES VIRTUELS : PROBLÈMES ESTHÉTIQUES

dir. Alexis Anne-Braun (Université Franche-Comté), Alexandre Declos (Collège de France), Vincent Granata (Archives Henri Poincaré)

Introduction : la question du virtuel en esthétique

Dans son acception première, le « virtuel » désigne ce qui existe en puissance ou potentiellement, plutôt qu'actuellement¹. Avec le développement et l'utilisation grandissante des technologies informatiques, le terme s'est trouvé employé en un sens différent, pour désigner les différentes formes de représentations rendues possibles par une interface numérique. Ainsi, il est devenu fréquent de parler d'« objets virtuels » voire de « mondes virtuels » pour référer aux items qui peuplent les logiciels informatiques, les applications mobiles, les jeux vidéo, les simulations, les installations multimédias ou les sites internet, par exemple. Plus récemment, la technologie de « réalité virtuelle » a permis de produire des environnements simulés et interactifs qui prétendent à un caractère toujours plus immersif, laissant même augurer la promesse future d'une réalité virtuelle convaincante et parfaitement illusionniste.

Le jeu vidéo, en tant que médium artistique, est bien sûr un candidat de choix pour prendre la mesure de la signification esthétique du virtuel. Se posent ici nombre de questions fascinantes et difficiles, parmi les suivantes : quel rapport faut-il voir entre virtualité et activité ludique ? Quelles différences observe-t-on entre le jeu traditionnel et le jeu implémenté dans un médium virtuel ? En quel sens les jeux-vidéo représentent-ils des « mondes virtuels » ? Qu'est-ce qu'emporte le fait d'agir et d'interagir dans un environnement virtuel ? À quel type d'appréciation esthétique donnent lieu les représentations virtuelles des jeux vidéo ? Que signifie l'assertion selon laquelle les récits vidéoludiques sont des « fictions virtuelles » (Tavinor, 2009) ?

La portée du « virtuel » en esthétique ne se réduit évidemment pas au seul cas des jeux vidéo. D'autres formes d'art semblent par principe reposer sur la médiation d'une interface informatique, tandis que d'autres, au minimum, le permettent. Dès les années 1970 en effet, et de façon concomitante de l'invention de l'ordinateur, les artistes ont utilisé de nouveaux outils graphiques, tirant parti des algorithmes et des codes informatiques pour explorer les concepts d'instruction, de hasard ou de répétition. À partir des années 1990 et de l'avènement de l'internet et des technologies numériques, les arts ont connu une véritable mue, transversale aux divisions des médias artistiques traditionnels. Ainsi de la musique produite par des logiciels informatiques, du dessin assisté par ordinateur ou de la photographie numérique. Tous les médias artistiques, de fait, semblent pouvoir s'accommoder d'une utilisation d'éléments virtuels. Bien sûr, certaines formes artistiques sont concernées plus directement encore par la notion de virtuel : c'est le cas au premier chef de « l'art en ligne » et de nombreuses formes rangées sous la catégorie inclusive d'« art numérique » (Grau 2003 ; Paul 2004 ; Lopes 2010 ;

¹ Pour une mise au point, lire les ouvrages de Vitali-Rosati (2012) et Lévy (1995).

Thomson-Jones 2021) et qui ont contraint le monde de l'art à redéfinir les notions d'identité, de propriété et de conservation².

Ce constat nous oblige à réfléchir sur les classifications esthétiques traditionnelles. Le « virtuel » est-il une nouvelle catégorie de l'esthétique ? Un principe classificatoire ? Un nouveau médium ? Comment est déterminée l'identité d'une œuvre d'art virtuelle ? À quelles conditions syntaxiques et sémantiques doit-elle également répondre ? Peut-il y avoir des contrefaçons d'œuvres virtuelles ? Celles-ci entrent-elles facilement dans la catégorie des arts allographiques ? Faut-il faire une différence entre une œuvre virtuelle et une copie ou une contrepartie non virtuelle de celle-ci ? En exécutant avec un orchestre réel une musique virtuelle composée par un programme informatique, l'œuvre cesse-t-elle d'être virtuelle ? Inversement, peut-on produire une copie virtuelle parfaite d'une œuvre d'art ? Cette copie sert-elle des fonctions cognitives ? Peut-on visiter virtuellement un musée ? Exposer virtuellement une œuvre d'art ? Qu'implique la présence croissante du virtuel dans l'art sur le plan auctorial ? Peut-on produire une émotion virtuellement ? Quelles sont les possibilités offertes par le virtuel à la création artistique, et quelles en sont les limites ?

Le virtuel, dans le domaine des arts, semble donc être entendu en plusieurs sens : a) comme un mode de production (une technique particulière de production d'images) ; b) comme un mode particulier de symbolisation ou de représentation ; c) comme un art qui prend pour thème son propre support technologique dans une démarche délibérément réflexive ; d) et même comme un type nouveau de « réalité ».

Loin d'être de simples outils utilisés à des fins de conservation, de production ou de réception des œuvres, ces évolutions technologiques tendent à bousculer la définition que l'on a de l'art et de ses formes. Dans son article intitulé « L'art à l'ère numérique : implications ontologiques et épistémologiques de la virtualisation », Sandrine Darsel prend le contre-pied de la position défendue par Dominic Lopes dans *Computer Art*, et défend que l'art numérique est une nouvelle forme artistique, qui appelle ses propres modalités d'appréciation. Aussi s'emploie-t-elle à examiner les enjeux ontologiques et épistémologiques de l'art à l'âge des interfaces connectées et de leur pouvoir immersif. En dernière analyse, Sandrine Darsel défend une thèse forte : la virtualisation de l'art constitue une mise à l'épreuve des théories de l'art quant au mode d'existence d'une œuvre, à son identité, à sa survie ainsi qu'à ses conditions logiques d'appréhension.

La question du virtuel traverse bien sûr aussi les réflexions contemporaines sur la muséologie. Dans son article intitulé « L'amateur d'art en robe de chambre », Alexis Anne-Braun part d'une analogie bien connue entre la bibliothèque et le musée afin d'interroger la spécificité des visites virtuelles en tant qu'outils de médiation mis en place par les institutions muséales. S'appuyant sur un ensemble de clarifications ontologiques touchant à la définition des œuvres d'art numériques, des items digitaux et des reproductions numériques d'œuvres, son article montre de quelles façons les visites virtuelles de musée offrent d'activer les œuvres à distance. Alexis Anne-Braun emprunte cette notion d'« activation » à la théorie des symboles du philosophe américain Nelson

² On peut notamment mentionner le phénomène relativement récent des NFTs (pour *Non-Fungible Tokens*), qui n'est pas sans incidence sur le marché de l'art numérique et qui concerne également au premier chef l'ontologie des œuvres virtuelles.

Goodman, à laquelle les clarifications esthétiques qu'il apporte demeurent résolument attachées.

Dans son article intitulé « Immersion au musée : que reste-t-il de la matérialité des œuvres ? », Pierre Dernoncourt interroge l'influence croissante des jeux vidéo comme outil de médiation dans les expositions de peinture. Il remarque à cet égard que la situation des jeux vidéo est paradoxale : difficilement reconnus comme œuvres d'art, ils deviennent cependant un outil obligé de la muséologie. Pierre Dernoncourt s'inquiète de ce phénomène et soulève deux problèmes relatifs à ces médiations vidéoludiques contemporaines. D'une part, la peinture se trouve menacée dans ce qui fait sa matérialité, soupçonnée d'ailleurs de n'être pas, par nature, suffisamment immersive. D'autre part, le caractère authentiquement immersif du jeu vidéo ne se trouve finalement que guère ou mal exploité dans ce type de dispositif muséal.

Dans son article, « Sentir l'image par la main », Mathieu Triclot s'efforce d'appliquer les cadres théoriques offerts par le célèbre essai de Nelson Goodman, *Langages de l'Art*, au cas du jeu vidéo. À cet égard, une première question semble se poser immédiatement : les jeux vidéo sont-ils autographiques ou allographiques ? Qu'est-ce qui constitue l'identité d'une œuvre vidéo-ludique ? L'identification du programme informatique à un schéma notationnel permet en partie de répondre à cette question, en montrant que l'œuvre vidéoludique s'apparente en fait à une image allographique. En multipliant les points de comparaison, bien au-delà du référent cinématographique habituel, vers des formes artistiques qui mobilisent des notations au sens de Goodman – la musique, la danse, l'architecture, mais aussi la carte ou le diagramme – l'article permet de mettre en lumière des traits intéressants des œuvres vidéoludiques et tout particulièrement le contraste qui s'y fait jour entre la dimension analogique du *display* et la dimension quasi-diagrammatique des *gameplays*.

Au-delà de ces approches esthétiques, un certain nombre d'articles regroupés dans le présent numéro interrogent le concept de « virtuel » dans une optique résolument spéculative. Ce numéro thématique offre ainsi une opportunité de caractériser plus précisément la notion même de « virtualité ». Si l'on peut, certes, définir comme « virtuelle » toute représentation qui en passe par un medium informatique, cette proposition doit néanmoins être affinée. Il conviendrait avant tout de distinguer plus précisément cette notion de celles, potentiellement apparentées, « d'objet numérique », de « cyberspace », d'« objet interactif » ou de « simulation ». La notion de « virtualité » semble également entretenir des liens avec bien d'autres notions cruciales en esthétique, comme celles de fiction, de représentation, d'interactivité, d'immersion et d'imagination. Comment, alors, délimiter cette notion ? Qu'est-ce que sa polysémie nous apprend ?

Tout d'abord, il semblerait assez naturel de soutenir que les entités virtuelles ne sont pas entièrement, voire pas du tout, réelles. Leur statut se ramènerait à celui de « fictions », « d'imaginations », voire « d'illusions ». De ce point de vue, les thèses célèbres de Kendall Walton sur la *mimesis* semblent être d'un grand secours pour appréhender la notion de réalité virtuelle. Plusieurs auteurs défendent aujourd'hui une position proche de celle de Walton pour appréhender les fictions vidéoludiques et pour définir des critères de leur appréhension esthétique (Tavinor 2009). C'est aussi le parti pris par Guillaume Schuppert dans son article « Pour un fictionalisme du virtuel ». Il y défend, plus exactement, un fictionalisme modéré en étendant aux mondes fictionnels vidéoludiques le cadre

théorique proposé par Kendall Walton pour l'analyse des fictions (et plus généralement de la représentation) et en confrontant ce concept renouvelé de la *mimesis* au concept d'interactivité. Il reste qu'il existe des objets prétendument virtuels qui ne sont pas analysables en termes de mondes fictionnels waltoniens. Des interfaces graphiques, comme « l'affichage tête haute » (HUD) d'un jeu vidéo, ou les icônes d'un environnement numérique de travail (ENT) sont de ces cas problématiques. Le fictionalisme virtuel *modéré* est celui qui reconnaît l'existence de tels objets non fictifs.

D'autres auteurs, toutefois, ont pu mettre en doute le cadre fictionaliste pour défendre un véritable « réalisme numérique » à propos des objets virtuels, ou *virtualia*. Ce réalisme est au centre de l'article « *The Virtual and the Real* » de David Chalmers (initialement paru dans la revue *Disputatio* en 2017), dont une traduction française est proposée dans ce volume par Alexandre Declos et Vincent Granata. Ce texte fort influent se trouve à l'arrière-plan des discussions de plusieurs articles du présent numéro thématique. Chalmers y évoque les impasses d'une lecture « fictionaliste » du virtuel, puis opte en faveur d'un « réalisme digital » : la réalité virtuelle est réelle plutôt que fictionnelle, puisqu'elle se compose d'entités numériques qui existent et interagissent au sein de serveurs et d'ordinateurs. La réalité de ces entités numériques, pour Chalmers, se manifeste à travers leurs pouvoirs causaux et par le fait qu'elles possèdent des propriétés virtuelles *sui generis*. Ce plaidoyer en faveur du réalisme se prolonge sur le plan épistémologique, et même axiologique, puisque Chalmers défend que la perception dans la réalité virtuelle est véridique (plutôt qu'illusoire), et que les expériences virtuelles n'ont pas moins de valeur que les expériences non virtuelles.

Cette thèse ne va pas non plus sans poser quelques difficultés. Dans son article intitulé « Approche écologique du virtuel. À propos de la position de David Chalmers sur l'illusion », Bruno Trentini remarque que le réalisme digital de Chalmers repose sur plusieurs présupposés au sujet de ce que sont les conditions normales et expertes de la perception d'un objet virtuel. Il n'est pas sûr par exemple que percevoir un objet virtuel, c'est-à-dire un objet qui peuple un monde virtuel, revienne – si notre regard est suffisamment expert et exercé – à voir l'objet numérique réel, à travers une série de médiations et d'interfaces. Le détour par les approches écologiques de la perception permet au contraire de réhabiliter la notion d'illusion au regard de notre agentivité (dans une situation perceptive ordinaire comme dans une situation vidéoludique) et cela sans nécessairement en passer par une défense du fictionalisme. Bruno Trentini en arrive ainsi à la conclusion que réduire la perception d'un objet virtuel à celle de l'objet numérique avec lequel il entretient une relation causale, revient à dé-écologiser la perception tout court et à inhiber des processus perceptifs qui s'adosent sur des cas d'illusion et qui pourraient s'avérer plus simples et plus efficaces dans le contexte d'un jeu vidéo.

Sur le plan ontologique, la défense du réalisme digital suppose d'examiner de plus près la prétention à la réalité des entités virtuelles, en spécifiant leurs conditions d'individuation et d'identité, et en considérant les relations causales que les entités virtuelles entretiennent avec des entités réelles. C'est le parti pris par Alexandre Declos dans son article intitulé « L'ontologie du virtuel », où il examine en détail les implications ontologiques de la position digitaliste de David Chalmers, qui identifie les *virtualia* à des entités numériques. Comme le propose Alexandre Declos, le digitalisme s'associe naturellement à une ontologie « algorithmique » du virtuel, qui identifie les *virtualia* à des structures de données, comprises de manière fonctionnelle. Cette ontologie

algorithmique offre un critère d'identité et de persistance des objets et des mondes virtuels, qui a pour avantage de préserver leur identité en dépit de la variation qualitative de leurs instances. Alexandre Declos présente toutefois plusieurs objections sérieuses à cette ontologie algorithmique, ce qui laisse à penser que la question de l'identité des *virtualia* reste encore aujourd'hui en suspens.

Pour finir, l'article de Manuel Rebuschi, « Pour un (pseudo)dualisme du virtuel », remet frontalement en question la position réaliste de Chalmers. L'auteur montre quelles sont les difficultés à envisager le virtuel comme catégorie spéciale du réel, et développe une conception médiane qu'il qualifie de « demi-réalisme » ou de « pseudo-dualisme » du virtuel. Si cette conception est proche du fictionalisme waltonien, elle refuse pourtant sa conclusion antiréaliste. En outre, cet article propose de ne pas se limiter à une perspective métaphysique, insuffisante selon l'auteur pour comprendre ce que sont les mondes virtuels. En effet, ces mondes sont les lieux et les objets de certaines de nos explorations, de nos observations et de nos pratiques, de telle sorte que le virtuel fait maintenant partie intégrante de la vie « réelle » de la majorité de la population mondiale. Fort de ce constat, l'article aborde la question du voir et de l'agir dans les mondes virtuels, et propose de les penser sur le modèle du voir au travers d'une représentation et de l'agir médiatisé. En définitive, la thèse défendue montre que la pratique des mondes virtuels n'est pas tant éloignée de nos explorations ordinaires du monde réel comme des mondes fictionnels.

Ce numéro de *Klēsīs* fait suite à un colloque qui s'est tenu sur le même thème à l'Université de Lorraine en janvier 2020, aux Archives Poincaré. Nous espérons que les articles réunis dans ce dossier contribueront autant à étendre la réflexion au sujet du virtuel qu'à montrer ses nombreuses ramifications dans le champ de l'esthétique philosophique. En outre, si ces articles peuvent intéresser l'esthéticien, les problèmes abordés et les perspectives adoptées dépassent les seules préoccupations liées aux œuvres et aux formes artistiques : ils touchent à des questions épistémologiques, métaphysiques, mais aussi éthiques. Aussi, à partir d'une réflexion esthétique on aboutit aisément à la clarification de concepts utiles à bien des champs de la philosophie.

Bibliographie sélective

- Benedikt, M., (dir.) *Cyberspace. First Steps*, Cambridge (M.A), The MIT Press, 1991.
- Binkley, T., « The Vitality of Digital Creation », *Journal of Aesthetic and Art Criticism*, vol. 55, n°2, 1997.
- Bogost, I., *Unit Operations. An Approach to Videogame Criticism*, Cambridge (M.A), The MIT Press, 2006.
- Chalmers D., « The Virtual and the Real », *Disputatio*, vol.9, n°46, 2017, p. 309-352. (trad. fr. Declos, A. et Granata, V., ce volume)
- Chalmers, D. « The Virtual as the Digital », *Disputatio*, vol.11, n°55, 2019, p. 453-486.
- Chalmers D., *Reality+: Virtual Worlds and the Problems of Philosophy*, Allen Lane & Norton, 2022.
- Château D. et Darras B., *Arts et multimédia. L'œuvre d'art et sa reproduction à l'ère des médias interactifs*, Paris, Publications de la Sorbonne, 1999.
- Fourmentraux J-P., *Art et internet. Les nouvelles figures de la création*, Paris, CNRS, 2005.
- Goodman N., *Langages de l'Art*, Paris, Hachette, 2011.
- Grau O., *Virtual Art : From Illusion to Immersion*, Cambridge (M.A), The MIT press, 2003.
- Grimshaw M., (ed.) *The Oxford Handbook of Virtuality*, Oxford, Oxford University Press, 2014.
- Hayles N. K., *My Mother Was a Computer. Digital Subjects and Literary Texts*, Chicago, University of Chicago Press, 2005.
- Heim M., *Virtual Realism*, Oxford, Oxford University Press, 2000.
- Juul J., *Half-Real : Videogames between real rules and fictional worlds*, Cambridge (M.A), The MIT Press, 2005.
- Lehmann H., *La révolution digitale dans la musique*, Paris, Allia, 2017.
- Lévy P., *De la programmation considérée comme un des beaux-arts*, Paris, La Découverte, 1992.
- Lévy P., *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995.
- Lopes D., *A Philosophy of Computer Art*, London & New York, Routledge, 2010.
- Lopes D., « The Ontology of Interactive Art », *Journal of Aesthetic Education*, vol. 35, n°4, 2001, p. 65-81.
- Manovitch L., *Le langage des nouveaux médias*, Paris, Les presses du réel, 2010.
- Mathias P., *Qu'est-ce que l'internet ?*, Paris, Vrin, 2009.
- Mitchell W.J.T., *The Reconfigured Eye: Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, Harvard University Press, 1994.
- Pariente-Butterlin I., *Philosophie de l'espace connecté : la réalité d'internet*, Paris, Le Bord de l'eau, 2018.
- Parry R. (éd.), *Museum in a Digital Age*, London & New York, Routledge, 2013.
- Paul C., *L'art numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2004.
- Rastier J-F., *Créer : Image, Langage, Virtuel*, Paris, Casimiro, 2016.
- Tavinor G., *The Art of Videogames*, Oxford, Blackwell, 2009.
- Tavinor G., *The Aesthetics of Virtual Reality*, London & New York, Routledge, 2021.
- Triclot M., *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, La Découverte, 2011.
- Rodowick D.N., *The Virtual Life of Film*, Cambridge, Harvard University Press, 2007.
- Ryan M.-L., *Narrative as Virtual Reality*, Baltimore, Johns Hopkins University Press, 2001.
- Thomson-Jones K. and Moser S., « The Philosophy of Digital Art » in *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2021 Edition), Zalta, Edward N. (ed.).
- Thomson-Jones K. *Image in the Making. Digital Innovation and the Visual Arts*. Oxford, Oxford University Press, 2021.

Vial S., « Qu'appelle-t-on design numérique ? », *Interfaces Numériques*, vol.1, n°1, 2017, p. 91-106.

Vitali-Rosati M., *S'orienter dans le virtuel*, Paris, Hermann, 2012.

Walton K., *Mimesis as Make-Believe: On the Foundations of Representational Arts*, Cambridge, Harvard University Press, 1990.

Wiesing L., *Artificial Presence. Philosophical Studies in Image Theory*, Stanford University Press, 2010.

Wildman, N. & McDonnell, W., « The Puzzle of Virtual Theft », *Analysis*, vol.80, n°3, 2020, p. 493-499.

Wildman N. et Woodward R., « Interactivity, Fictionality, and Incompleteness », in Robson J. et Tavinor G. (éd.) *The Aesthetics of Videogames*, New York, Routledge, 2018, p. 112-127.

Zeimbekis J., « Digital Pictures, Sampling and Vagueness: The Ontology of Digital Pictures» in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 70 n°1, 2012, p. 43-53.