

L'AMATEUR D'ART EN ROBE DE CHAMBRE

Alexis Anne-Braun
(Université Franche-Comté)

Introduction : ce que l'on peut lire et ne pas voir depuis sa chambre

Une bibliothèque virtuelle, composée d'une collection de livres numériques ou autres documents écrits accessibles à distance, est réellement une bibliothèque. Elle remplit exactement la même fonction : rendre disponible un ensemble de documents composés de marques graphiques dont la signification est en général connue et déterminée par les alphabets ordinaires. Une bibliothèque virtuelle peut être publique ou privée, ainsi que n'importe quelle bibliothèque. Les livres qui la composent peuvent avoir été offerts, payés ou volés comme ceux qui composent n'importe quelle bibliothèque. Certains items qui la composent peuvent tout à coup être en traitement, introuvables ou manquants. Elle peut être composée d'un fonds important ou n'être composée que de quelques ouvrages. Elle peut être organisée de diverses manières et comme n'importe quelle bibliothèque, différents systèmes de tris, de rangement ou de référencement peuvent être employés. Et si, pour favoriser certains rapprochements inattendus d'œuvres, on décide d'y trier les livres et documents par ordre chronologique de parution plutôt que par domaine, genre littéraire et ordre alphabétique, sans aucun doute, l'opération sera grandement facilitée. Certes, on ne peut pas prendre un café dans une bibliothèque virtuelle, mais on ne le peut pas toujours non plus dans une bibliothèque municipale. Que l'on puisse consulter un livre depuis sa tablette ou son ordinateur n'étonnera personne et il semblerait que l'expérience de lecture soit analogue. N'en déplaise à ceux qui sont attachés aux objets matériels, lire une version numérique de *Portnoy's complaint* de Philip Roth, c'est lire la même œuvre que celle qui fut éditée en 1969 par Random House. Et si vous en avez lu une version numérique, personne ne pourrait sérieusement vous objecter que vous n'avez pas lu l'œuvre de Roth pour la simple raison que vous ne l'avez pas eu entre les mains et n'en avez pas corné les pages.

Qu'en est-il lorsque nous visitons virtuellement un musée en naviguant sur le site *online* d'une institution muséale ? Un musée virtuel est-il réellement un musée et nous offre-t-il une expérience de même valeur que la visite d'un musée qui rassemble des œuvres et qui les expose dans leur matérialité ? Pouvons-nous transposer au cas du musée, ce que nous venons de dire à propos de la bibliothèque ? En bref, pouvons-nous visiter un musée ou être un salonnier en robe de chambre, comme certains consultent leur bibliothèque virtuelle depuis leur lit ?

Immédiatement, des différences apparaissent. Une navigation *online* nous met en contact non pas directement avec des œuvres mais avec des reproductions au format numérique de ces œuvres. Voir les *Nymphéas* de Monet dans la salle du musée de l'Orangerie, c'est être en contact avec l'œuvre, faire une expérience particulière de l'œuvre, dans des conditions d'exposition qui permettent de la faire fonctionner en tant qu'œuvre. La peinture exposée possède certaines dimensions, une texture, une odeur peut-être et toutes sortes d'autres propriétés que n'aura pas une reproduction numérique de l'œuvre, pas plus qu'un dispositif plus interactif comme l'expérience de visite virtuelle que propose

la plateforme *Google Arts & Culture*¹. D'ailleurs, on ne dirait pas non plus d'une reproduction de l'œuvre de Monet dans un catalogue ou imprimé au format carte-postale qu'il s'agit de l'œuvre originale, ou de l'œuvre de Monet². Ou bien si nous le disons, ce sera dans certains contextes, si nous cherchons par exemple à comparer des reproductions entre elles, une reproduction d'une peinture de Monet et une reproduction d'une peinture de Cézanne. La distance entre l'expérience de l'œuvre et sa reproduction semble en fait infranchissable. Notre fréquentation des œuvres nous a habitués depuis longtemps à remarquer ces différences, même si, pour la plupart d'entre nous ou pour la plupart des œuvres, notre connaissance des œuvres se limite à leurs reproductions. Pour toutes ces raisons, il n'apparaît pas que voir la peinture du Monet sur le site internet du musée de l'Orangerie revienne à voir l'œuvre de Monet *in situ*. Mais nous n'aurions pas beaucoup avancé si nous nous arrêtons à ce simple constat, qui n'a d'ailleurs rien d'original et qui a motivé toutes sortes de discussions en ontologie de l'art.

La réflexion peut en revanche prendre une direction inattendue si nous cherchons à comprendre ce qui est esthétiquement en jeu (ce qui est perdu ou ce qui est éventuellement gagné) lorsque nous nous prêtons à cette visite virtuelle. Après tout, que cette visite ne nous mette pas exactement au contact de l'œuvre de Monet n'implique pas que notre visite ne soit pas elle-même réelle et qu'elle ne produise pas certains effets intéressants. Qu'un musée soit virtuel n'implique pas davantage qu'il ne soit pas réellement un musée. Autrement dit, une fois que nous avons renoncé à l'idée que la reproduction numérique d'une œuvre puisse en être un parfait fac-similé, nous offrir le même genre d'expérience esthétique que l'œuvre elle-même et ce faisant s'y substituer, de toutes nouvelles questions surgissent : de quelles façons ces expériences de visite virtuelle peuvent contribuer à faire fonctionner les œuvres et à enrichir la compréhension que nous en avons ?

Le présent article vise à répondre à cette question. Pour ce faire, je m'appuierai à plusieurs endroits stratégiques sur les réflexions du philosophe Nelson Goodman. Je m'emploierai d'abord à fournir une définition qui soit opérante du musée virtuel. Qu'est-ce qui est virtuel exactement dans ce contexte : le musée, les œuvres ou notre visite ? Tout cela demande au minimum quelques clarifications. Si l'on s'entend sur le fait que visiter un musée virtuel, c'est faire défiler sur son écran des copies numériques, alors il conviendrait d'examiner le rapport que l'œuvre originale entretient à sa reproduction numérique. Pourtant, à s'en tenir à cet examen, on pourrait facilement perdre de vue notre question (que l'on tienne la reproduction numérique comme un parfait fac-similé de l'œuvre originale ou au contraire comme une pâle copie). Une alternative serait de réfléchir à la manière dont les musées virtuels font indirectement fonctionner les œuvres et les musées.

¹ URL = <https://artsandculture.google.com/partner/musee-de-lorangerie?hl=fr>

² Certainement elles n'auront pas non plus le même prix, mais ce n'est pas un argument décisif dans la mesure où tous les exemples de *Portnoy*, au format papier et au format numérique, n'ont pas non plus le même prix.

1. Qu'est-ce qu'une visite virtuelle de musée ?

1.1 Musée virtuel et visite virtuelle

Une bibliothèque virtuelle remplit les fonctions essentielles d'une bibliothèque *tout court*³. Aussi peut-on à bon droit l'appeler « bibliothèque ». De même, un musée peut collectionner, conserver, préserver et présenter des œuvres ou objets virtuels (par exemple certaines œuvres d'art numérique) et ce faisant remplir une partie des fonctions essentielles d'un musée. Si ce musée qui collectionne, conserve, préserve et présente des œuvres et objets virtuels est hébergé exclusivement sur un site internet, il sera donc virtuel au sens plein et il ne cessera pas pour autant d'être réellement un musée⁴. Le *Museum of Internet* est un musée virtuel en ce sens bien qu'il ne s'acquitte qu'à minima des tâches de conservation (conservation des *memes* récoltés sur internet) et que l'exposition y soit réduite à la stricte énumération. Le *Digital Art Museum* ou le *Rhizhome ArtBase* sont des exemples de musées qui prennent ces tâches très au sérieux et qui ont redéployé les fonctions de curation, de restauration et de conservation dans le domaine des arts numériques. En revanche, lorsqu'un site propose d'héberger et de rendre disponible des reproductions numériques appartenant à différentes institutions (privées ou publiques, comme c'est le cas de WikiArt, nous sommes en présence d'une encyclopédie illustrée (libre ou non d'accès) et non d'un musée virtuel (lequel est censé remplir des fonctions particulières de préservation, de conservation et d'exposition). Cela suggère qu'un musée, comme une bibliothèque, sont d'abord définis par leur fonction et non par la forme de leurs murs. Il n'y a aucune raison de penser que le musée ou les objets qu'il expose et conserve soient exclusivement ou prioritairement des choses matérielles. Il se peut d'ailleurs que ce que ce musée collectionne et expose n'ait pas d'autre existence que virtuelle, de sorte qu'il serait trompeur de penser qu'un musée virtuel soit toujours calqué sur un musée qui aurait une existence *in situ*⁵. La même chose vaut d'ailleurs des bibliothèques virtuelles : que la plupart des bibliothèques disposent d'un catalogue numérique n'indique bien sûr pas que ce catalogue soit l'analogue de la collection papier ni que des bibliothèques virtuelles ne puissent exister de façon autonome à des bibliothèques papier privées ou publiques.

Lorsque nous parlons de « musée virtuel » pour décrire des expériences de navigation en ligne ou des visites virtuelles, c'est dans une acception très différente du terme. C'est ici que l'analogie avec la bibliothèque devient mal aisée – sinon complètement trompeuse. Effectivement, ce genre d'expérience est presque toujours adossé à une institution muséale qui conserve des œuvres ou des documents et qui les expose dans un lieu ouvert au public. En fait, ces expériences doivent plutôt être caractérisées comme un prolongement des missions normalement dévolues à un musée déjà existant. La version *online* d'un musée devrait alors plutôt être pensée sur le modèle d'un catalogue, en libre-

³ Je préfère utiliser l'expression tout court que l'adjectif réel pour ne pas donner d'emblée l'impression qu'une bibliothèque virtuelle ne serait pas réellement une bibliothèque.

⁴ Il existe bien sûr des musées *in situ* qui collectionnent et exposent de l'art numérique, que ces œuvres soient ou non mélangées à des œuvres appartenant à des médias plus classiques comme la peinture ou la sculpture. Mais c'est là encore un autre cas de figure, qui sort complètement de ce qu'on désigne ici par « musée virtuel ».

⁵ En écrivant cela, je ne voudrais bien sûr pas donner l'impression qu'il n'y aurait aucune personne ni aucun matériel derrière la création d'un site *online* de musée virtuel. Bien souvent, un musée qui n'exposerait que des œuvres d'art numériques possède néanmoins des bureaux, un serveur, du matériel informatique etc.

accès⁶. Et plus exactement, d'un catalogue constitué des reproductions numériques des œuvres et documents conservés dans le musée. Bien qu'il puisse y avoir des exceptions, ce que j'entendrai ici par la visite virtuelle d'un musée (quelle que soit la forme que cette visite prenne concrètement en termes de navigation ou de niveau d'interactivité) suppose donc l'existence d'une institution *in situ* qui propose cette activité comme une forme de médiation artistique et qui collabore le plus souvent avec des plateformes numériques pour rendre possible ces visites virtuelles. Le tableau suivant se propose de rendre visibles quelques différences significatives ci-avant mentionnées :

Visite virtuelle de musée	Encyclopédie virtuelle (iconothèque numérique)	Musée virtuel
Expérience de navigation online permettant d'avoir accès à des reproductions numériques d'œuvres dont les originaux sont conservés dans l'institution mère.	Visualisation de reproductions numériques d'œuvres d'art appartenant à diverses collections.	Conservation, collection et exposition d'œuvres d'art ou de documents au format numérique.
Collaboration Musée de l'Orangerie et Google Arts&Culture https://www.musee-orangerie.fr/fr/artic/e/visite-virtuelle-des-nympheas	WikiArt et Google Arts&Culture https://artsandculture.google.com/story/4gXxBhB2iA5cIA	Digital Art Museum (https://dam.org/museum/dam/about/) Rhizome ArtBase https://rhizome.org/art/artbase/

Dans cet article j'examinerai donc la pratique qui occupe la première colonne du tableau, plutôt que les types d'objet ou d'institution désignés par les deux autres colonnes. Bien sûr, ces formes du « musée virtuel » ne sont pas exclusives les unes des autres et le type de navigation impliqué dans une visite virtuelle peut être le même que celui impliqué dans la consultation d'une encyclopédie virtuelle ou d'un musée virtuel. Une différence importante sera que dans le premier cas on parlera de *visite virtuelle d'un musée*, dans le dernier cas de *visite d'un musée virtuel* ou d'une collection d'art virtuelle, dans le cas intermédiaire, on ne parlera pas de musée du tout. Une autre différence sera que dans une visite virtuelle de musée nous aurons affaire presque exclusivement à des reproductions (encore que certains musées collectionnent aussi des œuvres d'art numérique originales qu'ils peuvent proposer de faire découvrir à leur public *online*⁷), ce qui n'est bien sûr pas le cas lorsque nous explorons les ressources d'un musée virtuel ni lorsque nous découvrons les œuvres d'arts numériques exposées dans un contexte muséal plus classique.

⁶ La très grande majorité des reproductions numériques sont placées sous la licence CCO (*Creative Commons 0*) et sont donc libres de droit.

⁷ Ainsi par exemple du portail Artport du musée Whitney de New-York, <https://whitney.org/artport>.

Il convient donc de s'entendre sur ceci : une reproduction numérique d'œuvre est la mise au format numérique d'une œuvre existante. Certains sites institutionnels hébergent de telles reproductions auxquelles nous avons accès par un outil de navigation pensé comme une forme de médiation. Une œuvre d'art numérique est tout autre chose : c'est une œuvre dont le support est numérique dès sa création. Qu'une œuvre soit numérique n'implique d'ailleurs pas qu'elle soit multiples fois instanciable et reproductible sans perte. La « reproductibilité technologique » d'une œuvre a au fond peu de chose à voir avec son caractère d'unicité (ce que montre depuis longtemps la manière dont le droit d'auteur s'est emparé de la technologie photographique puis des arts au format numérique). L'appellation d'« art numérique » regroupe en fait des œuvres aux supports et aux modalités d'expositions distinctes. Certaines œuvres d'art numérique sont exposées dans des musées avec des dispositifs matériels complexes, allant de l'écran LCD à des installations multimédias beaucoup plus sophistiquées – d'autres se découvrent essentiellement en naviguant sur internet. On qualifiera plus volontiers ces œuvres d'art numérique de *net art*. Le présent article ne touche que de loin aux problèmes nombreux et fascinants posés par l'art au format numérique et à ce qu'on appelle dans la littérature anglo-saxonne « *digital art* »⁸.

1.2 Le virtuel et le numérique

Une autre définition que j'ai différée jusqu'ici concerne celle du virtuel. Le virtuel désigne parfois une modalité de l'être qu'on oppose à l'actuel. En bref, le virtuel est gros de possibilités qui sont en attente d'être actualisées. Un jeu vidéo propose une expérience virtuelle en ce sens puisque de nombreuses phases de jeu peuvent être réalisées par un joueur à partir d'un ensemble déterminé de règles algorithmiques. Ces phases de jeu sont virtuelles avant d'être actualisées. À vrai dire, il en va de n'importe quel jeu, vidéo ou non, et de nombreuses autres expériences. Il est également tentant d'opposer le virtuel au réel. Ainsi un objet ou un monde virtuel désignent parfois des objets ou des mondes qui n'existent pas réellement : ce sont des formes d'illusion particulièrement sophistiquées et éventuellement interprétables comme des fictions. Ces deux premières définitions peuvent à l'occasion se rejoindre lorsqu'on remarque qu'un monde virtuel a besoin d'être actualisé (par le jeu, par la lecture) pour exister, mais comme un monde qui restera de toute façon distinct du monde dans lequel se trouve la plupart des objets qui nous entourent. Selon ces deux premiers sens du mot virtuel, une visite virtuelle de musée serait ou bien une visite qui n'en est pas « réellement » une (ce serait un certain genre de fiction ou d'illusion) ou bien une visite qui serait grosse de possibilités en attente d'actualisation. Le problème de ces définitions est double :

⁸ Sur l'art numérique, voir par exemple Couchot E., *De la technologie dans l'art, De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2003; Grau O., *Virtual Art : From Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT press, 2003 ; Paul C., *L'art numérique*, Paris, Thames & Hudson, 2004 ; Lopes D., *A Philosophy of Computer Art*, London/New-York, Routledge, 2010 ; ou encore Thomson-Jones K., and Moser S., « The Philosophy of Digital Art », in *The Stanford Encyclopedia of Philosophy* (Spring 2021 Edition), Zalta, Edward N., (éd.).

Un exemple de musée qui collectionne l'art numérique est le DAM (<https://dam.org/museum/dam/about/>) fondé par Wolf Lieser. Ou encore le *Database of Virtual Art* fondé par Oliver Grau. Certains musées, comme le Musée Whitney de New-York, ont lancé des portails *online* entièrement dédiés à l'art numérique. L'art numérique (qu'il comprenne ou non les jeux-vidéos) est un domaine d'étude fascinant et très excitant et qui a encore été peu exploré par la philosophie de l'art. L'exploration de ce nouveau médium artistique sort cependant du cadre fourni par le problème spécifique que j'adresse dans cet article. En revanche, d'autres articles de ce numéro de la revue *Klësis* s'y consacrent.

- a) il serait beaucoup plus pertinent de considérer qu'une visite virtuelle est réellement une visite et non une fiction ou une illusion, un peu de la même façon qu'une navigation *online* est réellement une navigation et non fictivement ou métaphoriquement ;
- b) si tant est que n'importe quel musée est riche de possibilités de visites ou d'expériences esthétiques en attente d'actualisation, nous pourrions vouloir trouver une définition du virtuel qui soit effectivement circonscrite aux types de pratiques et d'expériences qui impliquent une interface informatique.

Lorsque nous parlons de bibliothèques ou de musées virtuels, c'est d'ailleurs bien ce type d'expérience que nous avons en vue. Notre définition du virtuel doit donc être retravaillée pour inclure cette limitation. Je propose d'appliquer la notion de virtuel à des œuvres ou des expériences qui possèdent un support informatique. Cette restriction exprime du domaine du virtuel n'a rien d'original. Dans un article de 2017, David Chalmers définit ainsi le virtuel : Un X virtuel est « une version informatique de x^9 ».

Un monde virtuel est ainsi composé d'*items* qui ont un support informatique et avec lesquels nous sommes en contact par l'intermédiaire de ce qui est affiché sur notre écran (*display*). Si l'on identifie le musée virtuel à la collection de tableaux ou de documents auxquels nous avons accès par une visite virtuelle et une navigation *online*, alors selon notre définition du virtuel, il est impératif que cette collection soit informatiquement générée. Il arrive que les mondes et environnements virtuels soient immersifs et fortement interactifs, ils sont toujours informatiquement générés. Dire d'une visite de musée qu'elle est virtuelle signifie dans ce cas que le mode de navigation qu'elle propose nécessite un support informatique et que les œuvres ou salles que la visite rend visibles sont toutes générées informatiquement. Dans la plupart des cas il s'agira de reproductions numériques d'œuvres existantes exposées ou conservées dans un musée. Que notre navigation nécessite un support informatique et que les *items* qu'elle nous fait découvrir (généralement des tableaux ou des sculptures) soient numériques n'impliquent aucunement que la visite ne soit pas réelle ou que ces tableaux et sculptures n'existent pas. La définition que David Chalmers donne du virtuel a le mérite de resituer nos expériences virtuelles dans le monde et de les penser comme réelles¹⁰. Par ailleurs, cette définition du virtuel proposée par Chalmers se prête particulièrement bien à notre objet. En effet, dans la visite virtuelle d'un musée, nous faisons l'expérience virtuelle d'un X (d'une collection, d'une œuvre). Dans ce cas X est toujours une version numérique d'une collection ou d'une œuvre qui ne l'est pas¹¹.

Nous entendons donc par visite virtuelle de musée, une expérience de navigation *online* qui nous met en contact avec des *items* numériques, lesquels sont en fait (sauf exception déjà mentionnée) des reproductions numériques d'œuvres originales. Ces expériences de navigation sont proposées comme un prolongement des fonctions normalement dévolues à une institution muséale, qui le plus souvent sont qualifiées de « musée virtuel » par les institutions qui les proposent. Maintenant que nous avons caractérisé plus précisément

⁹ Chalmers D., « Le virtuel et le réel », trad. fr. A. Declos et Vincent Granata, ce volume, p. 3.

¹⁰ Il défend d'ailleurs dans cet article un réalisme virtuel qu'il oppose au fictionalisme virtuel (pour lequel les objets et mondes virtuels sont nécessairement fictionnels). Je laisse l'agenda philosophique de David Chalmers de côté pour ne retenir que sa définition de départ du virtuel.

¹¹ Dans le cas des musées virtuels de la troisième colonne du tableau, cette définition est rendue problématique.

ce que nous avons en vue, il reste à examiner ce que ces expériences de visite virtuelle inventent, renforcent ou annulent sur le plan esthétique.

2. Ce que l'on visite : les œuvres d'art et leurs reproductions numériques

2.1 L'original et sa copie numérique

Lorsque nous visitons virtuellement un musée, nous explorons un monde peuplé d'*items* qui sont générés informatiquement. Pour reprendre la définition donnée par Chalmers, les objets virtuels (œuvres numériques, textes, vues panoramiques et autres outils de navigations etc.) sont des objets digitaux et non des fictions. La réalité de ces objets se ramène en dernière instance à des « structures de données qui sont fondées sur des processus computationnels, eux-mêmes fondées sur des processus physiques sur un ou plusieurs ordinateurs » (ce volume, p. 7). Chalmers conçoit donc ces objets virtuels comme des entités dérivées qui dépendent dans leur existence de certains processus computationnels et supports matériels (*hardware*). Parmi tous ces items, les copies numériques d'œuvres d'art (sculpture, tableaux, dessins) occupent une place tout à fait spécifique. Après tout, si l'on parle de « musée virtuel » pour désigner ce genre d'expériences et de navigations, c'est bien parce que nous sommes mis, en tant qu'usagers, au contact d'œuvres d'art. Ce qui caractérise en propre les items artistiques auxquels nous avons accès par une navigation *online*, c'est qu'ils sont doublement dérivés :

- i) ils dépendent, dans leur existence numérique, de certains processus computationnels activés dans un ou plusieurs ordinateurs.
- ii) ils dépendent, dans leur fonctionnement esthétique, d'autres œuvres, conservées au musée, et dont ils sont la simple reproduction.

En ce qui regarde les reproductions virtuelles de tableaux, ces deux phénomènes de dérivation doivent être réfléchis. Pourquoi ne sommes-nous pas en présence de l'œuvre elle-même, mais seulement d'une version numérique qui en est dérivée et pourquoi notre expérience esthétique en est-elle transformée ? Si l'on veut montrer quelle fonction d'activation artistique remplit ces outils numériques et expériences virtuelles, il faut expliquer d'abord pourquoi l'œuvre n'est pas sa copie, quels sont ses critères d'identification et de quelles façons l'identité détermine l'évaluation. C'est là une invitation à procéder à quelques clarifications de nature ontologique.

2.2 Quelques clarifications relatives à l'identité des œuvres d'art

Dans son ouvrage de 1968 intitulé *Langages de l'Art*, le philosophe américain Nelson Goodman a proposé de distinguer les œuvres d'art à partir de leurs critères d'identification. Certaines œuvres sont parfaitement identifiées par leur structure sonore (partition) ou orthographique (texte) alors que d'autres sont attachées à l'histoire de leur production. Bien que ces critères d'identification des œuvres aient depuis fait l'objet de nombreuses critiques et tentatives d'aménagement¹², ils continuent de fournir le vocabulaire d'une partie des discussions en ontologie de l'art. Au départ, l'idée de

¹² Je pense en particulier à l'article de Jerrold Levinson relatif à l'ontologie des œuvres musicales et à la reconnaissance que certaines peintures (comme celles de Sol Le Witt) fonctionnent en réalité comme des partitions ou des scripts. Voir Levinson J., « Autographic and Allographic Art Revisited », *Philosophical Studies*, n°38, 1980. Pour des réflexions plus récentes, on lira l'article de Zeimbekis J., « Digital Pictures, Sampling and Vagueness : The Ontology of Digital Pictures » in *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol.70 n°1, 2012.

Goodman est de fournir une explication pertinente du fait que nous fassions une différence entre une peinture de Vermeer et une de ses reproductions ou entre une peinture authentique de Vermeer et une de ses contrefaçons, quand nous n'interprétons normalement pas une nouvelle exécution d'une symphonie de Beethoven comme une contrefaçon ou une copie de l'œuvre originale. Les critères mis en avant par Goodman sont censés expliquer pourquoi nous pouvons en toute bonne foi affirmer que nous avons lu l'œuvre de Roth si nous avons lu une version numérique de *Portnoy's Complaint*, alors que pour avoir vu *Le Géographe* de Vermeer il faut faire le déplacement jusqu'au Städelisches Kunstinstitut de Francfort.

La théorie du fonctionnement symbolique engagée dans *Langages de l'art* offre ainsi de fournir un critère efficace de discrimination entre œuvre autographique et allographique. Alors qu'une œuvre autographique, comme une peinture de Vermeer, est identifiée par un critère historique – la chaîne causale qui la relie à l'exécution de la toile –, une œuvre allographique est identifiée par des critères de type syntaxique : est-ce que telle ou telle exécution, par exemple une exécution musicale, répond bien aux réquisits syntaxiques de l'œuvre spécifiés dans sa notation ? Lorsque l'œuvre allographique est correctement épelée (comme on épelle l'orthographe d'un mot) alors n'importe laquelle de ses occurrences est bien un exemple authentique de l'œuvre et aucune n'en est une copie ou une contrefaçon. C'est même pour cette raison que la notion de contrefaçon ou de copie ne reçoit une signification claire et déterminée que pour les œuvres autographiques.

« Désignons une œuvre comme autographique si et seulement si la distinction entre l'original et une contrefaçon a un sens ; *ou mieux, si et seulement si même sa plus exacte reproduction n'a pas, de ce fait, statut d'authenticité*¹³ ».

À s'en tenir aux critères fournis par Goodman, une œuvre d'art virtuelle est donc une copie qui, quelle que soit son exactitude, possède plusieurs propriétés très différentes que ne partage pas l'original – des propriétés qui ont justement trait à leur identité (et à leur valeur marchande). Le fait que la copie numérique n'ait pas été exécutée par la main du maître joue bien sûr un rôle décisif lorsqu'il s'agit d'identifier une œuvre ou de l'apprécier¹⁴.

Nelson Goodman propose dans *Langages de l'art* une autre différence qui s'avère importante lorsque l'on examine ce qu'il en est des reproductions numériques. En effet, certains instruments fonctionnent de manière analogique (par une structure de renvoi continu des marques et des caractères) lorsque d'autres fonctionnent de manière numérique (par une structure de renvoi discrète entre marque et caractère). Cette différence entre l'analogique et le numérique est retravaillée dans le cadre de la théorie des systèmes symboliques – celle-là même qui offre une base solide pour expliquer le caractère allographique de certaines œuvres (et en particulier les œuvres à partition ou à notation). Si l'œuvre à laquelle nous avons accès par l'intermédiaire d'une navigation *online* dépend de certains processus computationnels, elle est donc la traduction numérique d'une œuvre qui au départ fonctionne de manière analogique avec un système

¹³ Goodman N., *Langages de l'art*, Paris, Hachette, 2011, p. 147. Je souligne.

¹⁴ Que des images digitales puissent être décrites comme allographiques (et non comme autographiques) d'après les critères énoncés par Goodman ne change donc rien au statut de copie de la reproduction numérique d'une œuvre identifiée au départ comme une œuvre autographique. Cette précision vise à écarter une critique qui s'appuierait sur les arguments avancés par John Zeimbekis dans l'article susmentionné.

dense de renvoi entre marques graphiques (tâches de couleur et traits de peintures) et caractères (ce que signifient ces marques dans le système symbolique). L'image visualisée sur notre navigateur est une copie et, de ce fait, ne doit pas être confondue avec l'original (de même qu'une reproduction peinte à la main ne doit pas être confondue avec l'œuvre originale de Vermeer, quand bien l'œuvre et sa copie seraient indiscernables au premier regard). Plus encore, elle en est une *version* numérique. Or cette traduction implique un changement de régime du symbole en question qui peut avoir des répercussions sur l'expérience que nous en faisons – comme lorsque nous nous trouvons face à deux photographies, dont l'une est argentique et l'autre numérique¹⁵.

2.3 Reproduction, évaluation et pédagogie du regard

Il est important de mentionner ce point puisqu'après tout, nous pourrions douter que la détermination de l'identité ou des critères d'identification des œuvres ait une quelconque influence sur l'expérience que nous en avons et sur les différentes appréciations que nous pouvons en faire. Si tant est qu'on puisse produire un faux numérique parfait, c'est-à-dire un fac-similé qui serait exactement indiscernable de l'œuvre dont il est la copie numérique, n'aurions-nous pas d'excellentes raisons de rester dans notre chambre plutôt que de prendre le risque de nous rendre au musée, nous acquitter d'un droit d'entrée, faire la queue et regarder les œuvres entourés d'une foule de personnes désagréables ? Reger, dans le roman de Thomas Bernhard, n'aurait-il pas beaucoup à gagner à contempler *L'homme à la barbe blanche* de Tintoret sur sa tablette numérique, plutôt que de se rendre malade à observer depuis son siège de la salle Bordonne du Kunsthistorisches Museum de Vienne les hordes de touristes américains ? Si nous n'étions pas capables, en tant qu'amateurs, de distinguer une œuvre originale de sa copie numérique (en termes de qualité d'exécution, de rendu des couleurs, etc.), pouvons-nous véritablement affirmer qu'il doit exister quelque part (mais où ?) une différence esthétique entre les deux images ? Et si la réponse à cette question est négative¹⁶, alors autant rester chez soi et renfiler sa robe de chambre – après tout *L'homme à la barbe blanche* ou *Le géographe* n'ont pas été peints pour être accrochés dans des musées.

Pour autant, il faut se garder d'une conclusion hâtive. Il n'est pas aisé de déterminer ce que regarder *simplement* une image veut dire : surtout si en regardant *simplement* une image, nous ne sommes pas capables de faire une différence entre une image numérique et une peinture. Si tant est que nous ne puissions pas distinguer à un instant précis une image de sa copie, cela n'implique pas qu'avec une attention suffisante ou une observation

¹⁵ Pour un examen plus approfondi de cette question, on pourra lire Mitchell W.J.T., *The Reconfigured Eye : Visual Truth in the Post-Photographic Era*, Cambridge, Harvard University Press, 1994 ; Binkley T., « The Vitality of Digital Creation », in *Journal of Aesthetic and Art Criticism*, vol. 55, n°2, 1997 ; Rodowick D.N., *The Virtual Life of Film*, Cambridge, Harvard University Press, 2007. Rodowick marque cette différence en notant que l'image analogique est une transcription isomorphique de ce qu'elle dépeint alors que l'image numérique (dont les reproductions numériques d'œuvres originales) est fondée sur un système *data-output* qui n'est que relié symboliquement à son sujet. Cette coupure ontologique (qui ne passe pas nécessairement le seuil de la sensibilité humaine) aurait des conséquences esthétiques importantes eu égard à notre appréciation et à l'expérience esthétique que nous faisons de telles œuvres.

Dans une œuvre intitulée *5th Avenue Cutaway#2* l'artiste Jim Campbell travaille sur ce passage de la perception digitale d'une scène à une perception analogique. Voir son site https://www.jimcampbell.tv/portfolio/low_resolution_works/fifth_avenue/fifth_avenue_cutaway_one/, ainsi que le commentaire qu'en fait Paul C., in *L'art numérique*, op. cit, p. 67-68.

¹⁶ C'est la position formaliste défendue par Meiland J., au sujet des reproductions non-digitales dans son article « Originals, Copies and Aesthetic Value », in Dutton D., (éd.), *The Forger's Art*, Berkeley, University of California Press, 1983.

prolongée des différences que nous ne voyions pas au temps t ne vont pas nous apparaître au temps $t+1$. Par ailleurs, le fait même de savoir que l'une des deux images est une copie est déjà une invitation à jeter sur ces deux images un regard qui n'est pas simple et qui peut s'exercer à rechercher des différences. Comme le remarque Goodman, ce savoir :

« 1) Atteste qu'il peut exister entre les deux images une différence que je peux apprendre à percevoir, 2) assigne au regard présent un rôle pour m'entraîner à une telle discrimination dans ma perception, et 3) implique des exigences qui modifient et différencient mon expérience présente en regardant les deux images¹⁷. »

Réfléchir à la différence de fonctionnement symbolique (numérique ou analogique) entre l'œuvre visualisée sur mon écran LCD, et celle accrochée dans un musée et peinte à la main, peut par exemple produire une différence esthétique dans l'expérience que j'en ai – le même genre de différence qui se produit si j'apprends qu'une peinture que je croyais avoir été peinte à la main, a en fait été réalisée par un procès d'impression à très haute précision.

Par ailleurs, l'expérience esthétique est une expérience qui engage le plus souvent tout notre corps et toute notre perception. Et de ce point de vue un « simple regard » ne peut se substituer à la totalité de notre rapport à l'œuvre. En général, une œuvre ne peut fonctionner correctement qu'à la condition que le spectateur puisse en faire le tour (ainsi d'une sculpture de Rodin), qu'il puisse les approcher et les apprécier selon une scénographie particulière (ainsi d'une peinture religieuse, d'un triptyque), qu'à la condition expresse de pouvoir refléter de façon appropriée la lumière incidente (les tableaux noirs de Soulages ou les mobiles de Calder). Si certains musées échouent à rendre possible les conditions d'une expérience esthétique réussie, *a fortiori* les musées virtuels. La copie numérique visualisée sur notre écran, même si la navigation *online* en propose une variété de vues, annule systématiquement ce genre d'approche. Si des œuvres peuvent être répliquées numériquement sans trop de perte, ce n'est certainement pas le cas de toutes les œuvres d'art. Cela n'implique bien sûr pas que des gains d'une autre sorte ne puissent être obtenus avec des copies numériques et des systèmes de visite virtuelle.

De ce point de vue, le but des reproductions numériques ne peut pas consister à répliquer des originaux (ou à s'y substituer)¹⁸. En revanche ces copies peuvent produire des aperçus d'œuvres que nous n'aurions sinon peut-être aucune possibilité de fréquenter (c'est le cas par exemple des peintures de Lascaux, de certains manuscrits enluminés fragiles qui ont été numérisés, ou qui ont été reconstitués virtuellement après leur disparition¹⁹) et à exercer à partir d'une comparaison attentive notre faculté de discernement. Or si la copie numérique n'est pas une instance de l'œuvre originale comme un livre imprimé ou numérique l'est du manuscrit original, on peut se demander quels genres de propriétés la copie exemplifie de l'œuvre originale, puisqu'assurément elle n'en est pas une simple

¹⁷ Goodman N., *Langages de l'art*, op. cit., p. 141.

¹⁸ Cf. Rieusset-Lemarié I., « Du musée imaginaire aux musées virtuels » in 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.

¹⁹ Voir par exemple Châtelet A., « Les miniatures de Jan Van Eyck revisitées » in *Art de l'enluminure*, n°15, 2006, p. 36-66.

dénotation²⁰ : est-ce que ce sont des propriétés de forme, de dessin, de contraste, à l'exclusion de certaines propriétés de couleurs perçues par une lumière incidente, de facture de taille et de dimension ? Remarquer que dans la contemplation d'une œuvre numérique, quelque chose de l'expérience que nous aurions si nous nous trouvions en face et à la bonne distance de la peinture est déplacé (tronqué, transformé ou augmenté), c'est déjà faire une expérience esthétique intéressante. C'est remarquer par exemple qu'il « n'existe pas de procédé de reproduction mécanique innocent »²¹ et qu'une œuvre numérique ne possède pas les mêmes propriétés de facture qu'une œuvre analogique. De ce point de vue, l'examen de copies (numériques ou non) et des différentes techniques employées pour parvenir à produire des fac-similés participe de notre éducation artistique. Et il y participe d'une manière qui avait été décrite dès 1930 par l'historien de l'art autrichien Erwin Panofsky : « La reproduction en fac-similé peut se voir conférer une certaine valeur éducative car la comparaison répétée avec l'original fera presque toujours prendre conscience de certaines propriétés de ce dernier qui seraient passées inaperçues²² ».

En revanche, il ne faudrait pas confondre authenticité, identité, mérite artistique et qualité de l'expérience esthétique. Une copie numérique haute définition d'un dessin est de peu de mérite (bien qu'elle soit de très bonne qualité), ce n'est pas un exemple authentique de l'œuvre, mais elle peut être à l'origine d'une expérience esthétique qui, à certains égards, peut être beaucoup plus satisfaisante que celle à laquelle nous aurions accès en regardant le dessin au crayon en train de s'estomper, à travers les vitrines réfléchissantes d'une salle de musée très fréquentée.

Toutes les remarques qui précèdent montrent que nous aurions tort de penser le rapport entre une œuvre d'art et sa copie numérique comme un rapport de réplique ou de substitution. Quand bien même nous disposerions de nouveaux outils techniques très performants permettant, au moins visuellement, de produire des copies numériques satisfaisantes et en haute définition, de telles images ne se substitueront jamais aux originaux dont elles dépendent d'ailleurs de plusieurs façons (voir ci-avant, 2.1). En revanche, une fois que nous avons dégonflé l'idéal du fac-similé numérique parfait, nous pouvons commencer à réfléchir à ce qui en jeu, esthétiquement et cognitivement, dans nos expériences de visite virtuelle. Dès lors, il serait opportun de passer d'une problématique de l'identité (avec son cortège de questions ontologiques) à une problématique de l'activation artistique. Cela suggère un léger déplacement de l'enquête : ne plus considérer qu'une visite virtuelle consiste à nous mettre en présence d'œuvres virtuelles (c'est-à-dire face à des répliques numériques qui ne possèdent pas les

²⁰ Sur la différence entre dénotation et exemplification, voir Goodman N., *Langages de l'art*, op. cit.

²¹ Goodman N., « L'art en action », in Cometti J.-P., Morizot J. et Pouivet R. (dir.), *Esthétique contemporaine*, Paris, Vrin, 2005, p.154. Ce qui compte comme un fac-similé parfait dépend non seulement des moyens techniques dont nous disposons mais également de tout un arrière-plan culturel. Si certains considèrent aujourd'hui qu'une image virtuelle peut être rendue indiscernable de l'original dont elle est la copie, qu'en sera-t-il dans cinquante ans ? C'est un point que soulève Goodman à partir de la lecture qu'il fit de l'article de Camille M., « Les Très Riches Heures : An Illuminated Manuscript in the Age of Mechanical reproduction », *Critical Inquiry*, vol. 17, n°1, 1990, p. 72-107. Sur ce point, voir également le travail de Chirrollet J.-C., *L'œil digital de l'art. Les anachronismes numériques*, Paris, Éditions Connaissances et Savoirs, 2014.

²² Panofsky E., « Original et reproduction en fac-similé » [1930], in *Les Cahiers du Musée national d'art moderne*, automne 1995, n°53, p. 46.

qualités d'œuvres originales) mais réfléchir aux façons dont les visites *online* font exister des œuvres réelles, en les activant de diverses façons.

3. L'œuvre virtuelle et l'œuvre active : *make a virtual work to make it work*

3.1 L'activation artistique

Dans une série d'interventions et d'articles datant des années 1980 et 1990, Nelson Goodman a proposé de distinguer ce qui relève d'un côté de la réalisation de l'œuvre [*make a work*] par l'artiste et ce qui relève de l'autre côté de son implémentation (ou activation) [*make it work*] par divers acteurs du monde de l'art. Par « activation », il faut entendre la mise en fonctionnement des œuvres. Une œuvre d'art est en effet un symbole (verbal ou le plus souvent non-verbal) et pour que ce symbole puisse fonctionner, et fonctionner esthétiquement, un certain nombre de conditions sont requises. La publication d'un texte, l'exposition d'une toile ou d'une sculpture sont des moyens d'activation parmi d'autres. La notion d'activation permet de comprendre qu'une œuvre peut exister matériellement en tant qu'artefact et cependant ne pas fonctionner en tant qu'œuvre d'art. Ainsi lorsqu'une toile de Rembrandt sert de couverture ou d'isolation. La théorie goodmanienne de l'activation doit donc se comprendre comme un prolongement de la réflexion initiée par le philosophe américain sur les symptômes de l'esthétique : sous certaines conditions des artefacts ou même des objets naturels se mettent à fonctionner esthétiquement. Lorsque ces conditions ne sont pas remplies, l'œuvre redevient l'artefact ou l'objet naturel qui peut remplir une tout autre fonction, ou même ne plus en remplir aucune. C'est retrouver par-là, de manière certes impromptue, cet autre sens du virtuel qui avait été d'abord éliminé. Effectivement, n'importe quel objet est virtuellement une œuvre d'art s'il est implémenté de manière adéquate²³. Inversement une œuvre d'art peut être désactivée en tant que symbole qui fonctionne de manière esthétique si certaines conditions ne sont pas remplies. Même la meilleure œuvre n'est ainsi jamais assurée de fonctionner correctement²⁴. Qu'une œuvre de Rembrandt serve de couverture ou d'isolation est certes une situation extraordinaire. Qu'elle soit mal éclairée, conservée mais jamais exposée, trop abîmée ou mal restaurée est en revanche un cas tout à fait courant. Une œuvre peut également être gênée dans son activation si elle est exposée dans une salle en présence d'autres œuvres qui attirent toute l'attention, ainsi par exemple de *L'Homme au gant* du Titien qui s'efface devant la foule des visiteurs qui observent *La Joconde* dans la salle des États du Louvre²⁵.

²³ On comprend bien sûr que ce sens du virtuel (par opposition à l'actuel) ne doit pas être confondu avec celui donné précédemment et qui l'identifie à l'encodage numérique d'un objet = X.

²⁴ Goodman N., *L'art en théorie et en action*, Paris, Gallimard, 2009, p. 124.

²⁵ Qu'une œuvre puisse être désactivée dans son contexte muséal s'entend aussi comme un possible argument en faveur de sa reproduction numérique. Bruno Latour prétend que la projection d'une reproduction numérique des *Noces de Cana* de Véronèse sur les parois de son site palladien d'origine à San Giorgio (Venise) permet de réactiver une œuvre qui ne fonctionne plus lorsqu'encadrée de force et exposée sur une cloison en vis-à-vis de la Joconde. Bruno Latour parle ainsi de déplacement du pouvoir auratique de l'œuvre offert par sa numérisation. Il s'agit d'une discussion intéressante mais qui déborde le problème des musées virtuels, d'autant que le tableau d'abord projeté numériquement a été imprimé depuis sur une toile recouverte de plâtre à l'endroit de son site original – selon une technologie numérique de répliation plus que de reproduction. Voir Latour B. et Lowe A., « La migration de l'aura ou comment explorer un original par le biais de ses facs-similés », *Intermédialité*, 17, 2011, p. 188. Il est significatif, de ce point de vue, que Latour ne considère la conversion numérique que comme un moment séparant l'original du Louvre de sa copie vénitienne. Sans doute que Latour n'accorderait pas du tout à l'œuvre virtuelle, en vertu de sa bidimensionnalité, de sa servilité, ce caractère d'originalité qu'il attribue à la copie de Venise. Cf. Lamoureux J., « Autour de la migration de l'aura : le grand déménagement », *Intermédialité*, 17, 2011, p. 193-201.

Faire fonctionner une œuvre consiste à créer les conditions dans lesquelles le symbole qu'elle est pourra produire les effets recherchés : augmenter notre compréhension du monde, informer la vision, participer à l'organisation de l'expérience. L'idée d'activation est en fait inséparable d'une conception d'abord cognitive de l'art qui était celle défendue par Goodman dès *Langages de l'art*. C'est plutôt l'attention accordée par Goodman aux conditions pragmatiques d'activation des œuvres qui se renforce dans les interventions et textes des années 1980 et 1990. Parmi ces conditions pragmatiques d'activation figurent en bonne place les fonctions de conservation, d'exposition et de médiation artistique qui sont celles traditionnellement remplies par les institutions muséales. Comme l'affirme Goodman : « Faire fonctionner les œuvres est la principale mission du musée »²⁶. Or le musée doit remplir cette mission dans des conditions particulièrement défavorables puisqu'il doit s'acquitter de tâches qui entrent souvent en contradiction les unes avec les autres (exposer mais conserver ; accueillir le public et protéger les œuvres ; participer à la démocratisation de l'art mais être rentable²⁷) et qui souvent exigent de la part du spectateur certaines compétences que ni une fréquentation rapide des œuvres, ni leurs conditions ordinaires d'exposition ne peut lui fournir²⁸. La mise à disposition des œuvres par toutes sortes de moyens de reproduction technique (y compris la prolongation de l'expérience du musée par la vente d'affiches, de cartes postales ou de catalogues) et plus particulièrement la mise en place de musées virtuels et de catalogues numériques, concerne ce problème très général de l'activation artistique. C'est même la façon la plus prometteuse de réfléchir au rapport qu'entretient l'œuvre à ses reproductions²⁹. Même si cette réflexion n'est pas ontologique, elle n'en demeure pas moins hautement théorique³⁰.

3.2 Fonctionnement direct et fonctionnement indirect

Le fonctionnement optimal d'une œuvre exige de prendre des décisions de conservation et de préservation qui peuvent aller à l'encontre d'une exposition prolongée. Mettre un tableau dans un magasin pour le protéger de l'exposition à la lumière est bien une mise à mort temporaire de son fonctionnement et cependant nécessaire, si nous voulons que l'œuvre puisse continuer à fonctionner à l'avenir. Dans ce contexte, les reproductions d'œuvres, virtuelles ou non virtuelles, participent en effet des stratégies adoptées par les professionnels de l'art pour continuer à faire fonctionner les œuvres. Un cas remarquable est celui de la reconstitution des peintures de Lascaux dans des grottes répliques ; ou encore la décision prise par le musée de Chantilly de ne plus exposer au public que des reproductions du manuscrit enluminé *Les très riches heures du Duc de Berry* ou de lui en

²⁶ Goodman N., *L'art en théorie et en action*, op. cit., p. 121.

²⁷ Goodman s'est notamment intéressé à la question de la gestion des ressources artistiques dans un programme d'éducation artistique initié à Harvard dans les années 1960. Cet intérêt pour des questions non seulement de médiation mais aussi de gestion est plutôt rare de la part d'un philosophe.

²⁸ Sans doute pourrait-on faire un rapprochement entre ce que dit Goodman des conditions défavorables d'activation offertes par les musées et le travail que Bourdieu a réalisé sur la fréquentation des musées. Ces deux auteurs se rejoignent sur plusieurs points : a) un rejet de l'esthétique kantienne du désintéressement, b) un intérêt pour la dimension cognitive de l'art, c) une critique de l'innocence de l'œil. Tandis que pour Bourdieu le problème est celui de l'accès à l'art, il est chez Goodman beaucoup plus le problème de l'effet cognitif produit par les œuvres.

²⁹ Au demeurant, Goodman n'a pas de position très arrêtée sur la fonction d'activation des reproductions. Dans le texte « La fin des musées », il suggère qu'il vaudrait mieux s'en passer ou les installer à côté des originaux pour s'appliquer à remarquer leurs différences significatives, *L'art en théorie et en action*, p. 130. Dans d'autres textes, il semble plus favorable aux reproductions et au rôle qu'elles peuvent jouer pour familiariser le public avec les œuvres.

³⁰ Goodman N. « L'art en action », op. cit., p. 145.

offrir une visualisation à partir d'un catalogue de reproductions numériques en haute définition mis à disposition sur le site de la Réunion des Musées Nationaux³¹. Toutefois, on remarque que dans ces deux cas de figure, la mise à disposition des reproductions (virtuelles ou non) est pensée uniquement comme une mesure compensatoire déterminée par l'impératif de protéger l'œuvre. Mais une reproduction peut aussi jouer une fonction d'activation pour des œuvres qui ne sont pas rendues inaccessibles par leur propre vulnérabilité. Le plus souvent d'ailleurs, nous avons accès à des reproductions et non à des originaux. « Ce que nous savons et comprenons de la plupart des œuvres d'art provient des reproductions : photographies, diapositives, illustrations dans les livres etc.³² »

Il convient d'ajouter les reproductions numériques et les visites virtuelles à cette liste qui n'a de toute façon pas vocation à être close³³. L'examen du rôle joué par les reproductions dans le fonctionnement d'une œuvre est donc particulièrement important. Cela relève de ce que Goodman appelle « le fonctionnement indirect »³⁴ des œuvres.

Qu'une reproduction ne puisse être confondue avec l'original, qu'elle soit dépendante des moyens techniques dont nous disposons, ainsi que de nos croyances sur ce qui fait les propriétés esthétiques importantes d'une œuvre, ne doit pas nous inciter à nous priver de leur pouvoir particulier d'activation, qui s'exerce de manière parallèle à ceux engagés pour faire fonctionner l'original dans un contexte muséal et qui la continuent. D'autant que, comme nous l'avons déjà fait remarquer, les conditions d'exposition offertes par un musée sont loin d'être toujours idéales. Dans un musée virtuel, l'action directe que les œuvres exercent sur nous s'interrompt. Cependant, « le fonctionnement indirect peut se poursuivre grâce aux reproductions, ce qui veut dire qu'une action à distance, voire une action posthume est possible³⁵ ».

Il apparaît également que les reproductions numériques remplissent d'autant mieux leur fonction d'activation qu'elles s'éloignent suffisamment de l'œuvre originale pour ne pas donner l'impression qu'elles peuvent entièrement s'y substituer³⁶. À cet égard, je trouve certaines modalités et options de navigation *online* plus pertinentes que d'autres : l'exploration de reproductions numériques par *tag* ou par thème plus intéressante sur le plan cognitif que les visualisations en 3D. Un musée virtuel gagnerait à proposer une expérience d'activation alternative et indirecte des œuvres plutôt qu'à mimer les conditions d'activation des originaux en contexte muséal, qui ne sont pas toujours

³¹ <https://www.photo.rmn.fr/>

³² Goodman N. « L'art en action », *op. cit.*, p. 154.

³³ Cette liste rassemble certains des moyens imaginés par le bibliographe Paul Otlet pour son projet d'une encyclopédie mondiale, le *Mundaneum*, rassemblant des originaux et surtout des reproductions de tous les documents iconographiques. Voir Otlet P., *Monde : essai d'universalisme*, Bruxelles, Éd. Mundaneum, 1935 ; *Traité de documentation : le livre sur le livre, théorie et pratique*, Bruxelles, Éd. Mundaneum, 1934. Certains historiens font de Paul Otlet l'un des précurseurs d'internet. Voir par exemple Regimbeau G. « Un moment de l'œuvre et du document : la reproduction photographique », *Bulletin des bibliothèques de France*, vol. 56, n°4, 2011. On pourra mettre en perspective ce projet « d'un musée universel d'art » (ou iconothèque) rendu possible par les reproductions photographiques avec le projet d'un « musée imaginaire ». Cf. Malraux A., *Le musée imaginaire*, Paris, Gallimard, 1965.

³⁴ Goodman N. « L'art en action », *op. cit.*, p. 153.

³⁵ *Idem*, p. 155.

³⁶ À ce sujet, on lira avec intérêt le texte écrit par Jean-Louis Weissberg dans son introduction des actes du séminaire *De Lascaux au Virtuel* et reproduit sous le titre « Le déplacement virtuel de Lascaux ou l'impossible copie » in Château D. et Darras B. *Arts et multimédia*, *op. cit.* Pour Weissberg, il convient en effet de produire avec les expériences de visite virtuelle un effet de déplacement plutôt que d'imitation.

optimales³⁷. Une reproduction numérique d'une œuvre en deux dimensions (alors que l'œuvre originale peut en contenir trois), sur un écran d'ordinateur (éclairée par une lumière réfléchie et non incidente) qui ne serait pas aux dimensions de l'œuvre, mais qui permettrait d'augmenter la visibilité de certains détails ne risque pas d'être confondue avec l'œuvre, en revanche elle enrichit la compréhension que nous pouvons en avoir³⁸, tout comme notre curiosité pour aller voir l'original. De la même manière une reproduction en noir et blanc s'éloigne considérablement de l'original mais rend apparents certains effets de contraste intéressants. On retient principalement du texte de Walter Benjamin la crainte que l'aura de l'œuvre ne vienne à disparaître avec la reproductibilité technique³⁹. On retient moins l'intérêt qu'il manifestait déjà pour les nouveaux aperçus sur les œuvres rendus possibles par des moyens techniques⁴⁰.

3.3 Un gain cognitif

Il serait donc intéressant de réfléchir à ce que nous apportent les différents outils mis en place dans les musées virtuels et catalogues numériques en termes d'apport cognitif. La plupart de ces outils sont un décalque de ce qui est déjà mis en place dans les institutions muséales traditionnelles : notices d'œuvres détaillées, commentaires d'historiens, juxtaposition de reproductions (sous la forme de suggestion « vous aimerez peut-être », etc.⁴¹) qui produisent des effets sur notre compréhension des œuvres (en termes de sujets représentés, de moyens mis en œuvre, de styles de représentation). Pour autant, ces outils de médiation sont d'autant plus efficaces qu'ils bénéficient de l'allègement des contraintes qui pèsent normalement sur les activités d'exposition, qui sont coûteuses et parfois risquées et qui surtout sont limitées par l'espace physique du musée.

La très grande majorité des expériences de visite virtuelle qui sont proposées au public engage à l'heure actuelle un niveau d'interactivité faible entre usager et contenu⁴² : défilement de prises de vue et de panoramas des salles de musée et des œuvres exposées avec option de navigation (au format *Quicktime Virtual Reality* QTVR ou sur le modèle de *Google Street View*), simulateurs de promenade (*walking simulators*), points de vue contraints avec information (*hotspots*) à la façon des cartels d'exposition, possibilités de faire des agrandissements sur certaines œuvres⁴³, catalogues raisonnés de reproductions

³⁷ Bien sûr tout dépend aussi de ce qu'on attend de cette exploration : voir les œuvres ou également l'architecture du musée et la manière dont elles y sont installées.

³⁸ Ainsi par exemple du rôle que jouent les photographies en noir et blanc des détails de peinture dans Arasse D., *Le détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 1992. On peut remarquer qu'en 1930 Erwin Panofsky faisait le même constat à propos des reproductions artistiques. Pour Panofsky une bonne reproduction ne doit pas faire illusion, mais doit posséder « les traits essentiels du mécano-organique » dans « Original et reproduction en fac-similé », p. 47.

³⁹ Goodman dans l'article *op. cit* ne déroge pas à cette tradition interprétative.

⁴⁰ Benjamin W., « L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité techniques » in *Œuvre III*, Paris, Gallimard, 2000, p. 275.

⁴¹ Bien sûr, il ne faudrait pas que ces suggestions d'œuvres répondent aux algorithmes mis en place sur des sites comme Amazon ou Netflix. Ce serait un échec cuisant du musée virtuel si l'activation indirecte de certaines œuvres devait conduire à la désactivation de la majeure partie du catalogue. En revanche, la possibilité de juxtaposer des centaines d'œuvres, offerte par la numérisation, peut très certainement produire des effets intéressants, comme de faire apparaître de nouvelles catégories artistiques ou des « styles ». Sur ce point voir également le texte de Malraux, *Le musée imaginaire*, *op. cit*, p. 160.

⁴² Dominic Lopes désigne par « media faiblement interactif » un média qui offre à l'utilisateur un contrôle sur la séquence par laquelle un contenu lui est fourni. Lopes D., « The Ontology of Interactive Art », *Journal of Aesthetic Education*, vol. 35, n°4, 2001, p. 68.

⁴³ Voir par exemple la visite virtuelle proposée par le Louvre qui associe défilement des panoramas, *hotspots*, zoom sur certaines œuvres, <https://petitegalerie.louvre.fr/visite-virtuelle/saison5/>.

numériques d'œuvres à partir d'un parcours thématique dans la collection numérique, liens hypertextuels qui donnent accès à du contenu produit par les autorités muséales (curateur, historien etc.) ou qui renvoient vers d'autres sites internet, photographies numériques augmentées d'œuvres et en haute définition, visites en temps réel du musée sur le modèle d'un *live* ou prises de vues en direct à partir de webcams. Parmi ces outils les plus fréquents de navigation ou de visite, certains se démarquent néanmoins par une sollicitation plus grande de l'utilisateur. Assurément, voir une salle de musée à travers une webcam pendant les horaires d'ouverture d'un musée n'implique guère d'interaction et constitue une limitation expresse de la liberté d'un public ordinaire de musée. En revanche certains sites *onlines* de musée⁴⁴ invitent l'utilisateur à une exploration approfondie des œuvres ou des salles, à travers des systèmes de *tags* et de renvois hypertextuels et des questionnaires participatifs. Ces modalités alternatives de navigation peuvent jouer un rôle considérable d'activation des œuvres d'art, et cela en produisant certains effets cognitifs remarquables⁴⁵.

Par exemple, en fréquentant des catalogues *online*, nous pouvons acquérir la maîtrise de styles picturaux (collectifs ou plus idiosyncrasiques), appréhender l'évolution historique des techniques picturales ainsi que des sujets de représentation (invention de la peinture de paysage, du genre du portrait ou de l'autoportrait etc.) et tout ce qui recouvre ce que Goodman désigne par les locutions « représentation-de » et « représentation-en »⁴⁶. C'est bien là l'intérêt des *tags*, mots-clefs (parfois organisés en arborescence) et liens hypertextuels auxquels nous avons accès via une navigation *online*. La plupart du temps ces tags sont définis par les concepteurs des sites institutionnels, mais une participation de plus en plus active des usagers est impliquée dans ces définitions. Ce serait d'ailleurs une bonne manière de remédier aux difficultés extraordinaires rencontrées par les conservateurs et curateurs lorsqu'il s'agit de ré-agencer les salles d'expositions et les parcours thématiques. Grâce à ces outils de navigation, nous pourrions devenir les curateurs de notre propre exposition virtuelle⁴⁷ et inviter d'autres usagers à les découvrir : consacrer par exemple une après-midi à parcourir les œuvres indexées à la catégorie « Nus de dos » ou « Peints en 1871 », ou encore « Penché », « Soumission », « Bras croisés », « Hermaphrodite » dans une ou plusieurs collections numériques. Certaines catégories esthétiques, encore peu utilisées et peu projetées, pourraient même finir par émerger, à l'improviste, à contre-courant de certaines narrations, et en complément de celles imposés par les détenteurs traditionnels des concepts esthétiques.

⁴⁴ Je pense en particulier au modèle de navigation proposé par le Tate Museum (<https://www.tate.org.uk/art>) ou à celui proposé par le Musée d'Orsay à partir de son catalogue numérique (en particulier les liens hypertextes qui figurent dans la rubrique iconographie des notices d'œuvres).

⁴⁵ Il est à noter que ces technologies de visite virtuelle ont été largement décrites et commentées dans une littérature scientifique consacrée à la muséologie ou à la communication. Voir l'ouvrage de Parry, R., (éd.), *Museum in a Digital Age*, London, Routledge, 2013 ou encore Lewi H., Smith W., vom Lehm D. et Cooke S. (éd.), *The Routledge international Handbook of New Digital Practices in Galleries, Libraries, Archives, Museums and Heritage Sites*, London, Routledge, 2019. En ce qui concerne la littérature francophone, de nombreux articles ou numéros ont été consacrés à ces dispositifs de visite virtuelle dans les revues *Cultures & Musées*, *Publics & Musées* (notamment le n°13 de 1998), *Études de communication*. Je fais le pari ici que la philosophie pourrait contribuer à cette réflexion encore en cours et initiée en fait depuis la fin des années 1990.

⁴⁶ À ce sujet voir Anne-Braun A. et Declos A., « La représentations dans tous les états », in Depraz N. et Kunstler R. (éd.), *Enquête sur les représentations mentales*, Paris, Éditions matériologiques, 2020.

⁴⁷ À côté de celles qui sont déjà proposées par les musées – qui sont d'ailleurs de moins en moins calquées sur des expositions qui auraient lieu *in situ*.

De cette façon, le musée virtuel parvient à ré-activer des œuvres qui dorment dans les magasins des musées, le recoin non-éclairé de certaines salles d'exposition ou d'une histoire figée de l'art. Sans doute s'agit-il d'une action indirecte et sans doute notre expérience esthétique de ces œuvres possède-t-elle des qualités très différentes d'une confrontation directe avec les œuvres. Rien n'empêche cependant les musées de tenir compte de ces navigations individualisées et des *tags* qui sont les plus plébiscités par les usagers pour repenser l'espace d'exposition des œuvres et transformer ainsi l'expérience directe que nous avons de ces œuvres⁴⁸. Si le but d'un musée est de faire fonctionner les œuvres, peut-être pouvons-nous ajouter que le but d'un musée virtuel est de faire fonctionner les musées.

⁴⁸ Quelque chose de cet ordre-là fut initié au Tate Britain de Londres avec le programme « Your collection ». À ce sujet et sur la stratégie numérique du Tate Museum voir l'article de Stevens M., « Touched from a distance. The practice of affective browsing », in *Museum in a digital Age*, 2017, p. 27.