



HAL
open science

L'immersion virtuelle au musée: que reste-t-il de la matérialité des œuvres?

Pierre Dernoncourt

► **To cite this version:**

Pierre Dernoncourt. L'immersion virtuelle au musée: que reste-t-il de la matérialité des œuvres?. Klesis - Revue philosophique, 2022, Objets, œuvres, et mondes virtuels: problèmes esthétiques, 52. hal-03834574

HAL Id: hal-03834574

<https://hal.science/hal-03834574v1>

Submitted on 31 Oct 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

IMMERSION VIRTUELLE AU MUSÉE : QUE RESTE-T-IL DE LA MATÉRIALITÉ DES ŒUVRES ? L'INFLUENCE CROISSANTE DES JEUX VIDÉO SUR L'EXPOSITION DE LA PEINTURE

Pierre Dernoncourt
(Université Paris I Panthéon-Sorbonne)

La pandémie en cours a provoqué une augmentation exponentielle du nombre de visites virtuelles proposées par les musées, nécessaires pour compenser la fermeture physique des sites. Néanmoins, ce devenir numérique du musée, et surtout des peintures qui s'y trouvent exposées, est en marche depuis longtemps. L'Atelier des Lumières à Paris, qui connaît un grand succès depuis plusieurs années déjà et la multiplication des vidéos d'immersion virtuelle dans des tableaux, en sont des illustrations particulièrement éloquentes.

Il s'agira pour nous d'expliquer les raisons de cet engouement de plus en plus marqué pour la médiation numérique de la peinture, jusque-là uniquement expliqué par la multiplication des écrans et la démocratisation du vidéoprojecteur. À nos yeux, ce phénomène s'explique aussi par la domination de plus en plus écrasante des jeux vidéo dans les pratiques culturelles, et notamment chez les plus jeunes¹. Le jeu vidéo supplante en effet le cinéma depuis longtemps par son poids commercial, et ce dans des proportions de plus en plus considérables². Le confinement, propice à la pratique de ce nouveau medium, a contribué à catalyser cette hégémonie³. Or, cela n'est pas sans effet sur les musées. Le jeu vidéo, non pas en tant qu'œuvre en soi, mais en tant qu'outil de médiation culturelle spectaculaire pour plonger dans les peintures, s'impose donc de plus en plus à une muséologie soucieuse d'attirer un maximum de visiteurs, et en particulier des jeunes.

Plus précisément, ce n'est pas le jeu vidéo lui-même, ni ses structures médiumniques qui servent de modèle pour l'exposition des œuvres au musée, mais tout le système marchand qui l'accompagne, et qui se concentre aujourd'hui très largement sur l'*immersion*, terme très vague aux contours mal définis, et employé à des fins marketing. Un bon jeu vidéo est en effet toujours vendu comme un jeu *immersif*⁴, tout comme doit l'être aujourd'hui une

¹ En 1999, la population française comptait en moyenne 20% de joueurs. En 2019, 51% de la population joue, dont 46% sur console de salon, qui est la machine qui nous intéresse tout particulièrement dans cet article. Le chiffre d'affaires généré par ce secteur est passé, en 1999, de 862 millions d'euros à 4.8 milliards vingt ans plus tard (*SELL TV*, « Le marché du jeu vidéo en quelques chiffres », mars 2019).

² « Le marché du cinéma a généré un revenu total de 42,55 milliards en 2020, contre 179 milliards pour les jeux vidéo la même année » (*International Data Corporation*, décembre 2019).

³ « Le chiffre d'affaires total généré par le secteur du jeu vidéo est passé de 139 milliards de dollars en 2018, à 179 milliards en 2020 » (*International Data Corporation*, décembre 2019).

⁴ S'appuyant sur l'argumentaire utilisé par Sébastien Genvo dans sa thèse (*Le game design de jeux vidéo*, L'Harmattan, 2006), Mathieu Tricot écrit la chose suivante sur ce point : « Le vocabulaire s'est notamment imposé dans les discussions autour des jeux vidéo où l'immersion est mobilisée de manière récurrente comme une des qualités attendues du produit » (Tricot M., « L'immersion n'existe pas », in Tirloni V. (dir.), *L'image virtuelle*, Paris, L'Harmattan, « Transversales philosophiques », 2012, p. 2). On pourrait ajouter à cette affirmation une revue de presse des critiques de certains jeux sur *Gamekult* ou *Jeuxvideo.com* : l'immersion y est toujours consacrée comme la qualité majeure d'un jeu lorsque ce dernier est considéré comme bon. Ainsi, pour le jeu *Breakdown*, *Gamekult* salue « l'intensité de son immersion ».

bonne exposition de peinture. Ce critère ne s'applique d'ailleurs pas à l'ensemble des jeux vidéo, medium qui propose d'ailleurs un très large spectre d'expériences esthétiques différentes, mais aux jeux dits AAA, toujours vendus comme immersifs, grâce notamment aux potentialités nouvelles des nouveaux PC et consoles de salon.

Il nous faut d'emblée proposer une critique de l'usage qui est fait de l'immersion, tant pour les jeux vidéo eux-mêmes que pour les expositions de peinture qui s'en inspirent. La définition canonique de l'immersion a été consacrée par J. H. Murray comme « la sensation d'être entouré d'une réalité totalement différente, aussi différente que l'air peut l'être de l'eau, qui capte toute notre attention, tous nos sens perceptifs⁵ ». L'immersion est donc définie par une navigation sensorielle dans un espace autre que celui de la réalité. Or, cela pose un certain nombre de problèmes. Tout d'abord, réduire l'expérience du jeu vidéo à l'immersion sensorielle appauvrit considérablement la richesse et la diversité proposée par ce medium, qui se caractérise tout autant par l'immersion fictionnelle⁶. En outre, on observe une association arbitraire qui est faite dans la critique vidéoludique, entre immersion et vue en première personne, qui correspond au point de vue spécifique du *FPS (First-Person Shooter)*. Or, ce point de vue en première personne n'est pas plus immersif qu'un autre, et c'est pourtant lui qui sert aujourd'hui d'inspiration pour l'exposition des peintures, via des vidéos où l'on plonge dans les tableaux, avec ou sans casque de Réalité Virtuelle. Au niveau du système de déplacement, c'est la mécanique du *rail-shooter* et celle de certaines cinématiques vidéoludiques qui prévalent : comme dans les expositions virtuelles, la progression de l'avatar n'y est pas contrôlée par le joueur. Ce dernier avance comme sur des rails à un rythme sur lequel il n'a aucune prise. Il ne maîtrise que les mouvements de caméra pour regarder autour de lui, dans un espace en 3D.

Le marketing mobilisé pour vendre les jeux vidéo, très axé sur l'immersion sensorielle, influence donc largement les expositions immersives de peintures. Il nous faut creuser ce qui se cache derrière cette injonction nouvelle, qui passe en fait très souvent par une destruction de la matière des tableaux, œuvres en deux dimensions qui se changent en des espaces dans lesquels nous pouvons pénétrer.

L'objet de cet article, en somme, est double. Il se propose tout d'abord d'éclairer le paradoxe inhérent à la situation actuelle du jeu vidéo. D'un côté, ce medium reste conçu comme un pur divertissement, souvent condamné pour ses influences néfastes sur la jeunesse, et qui ne s'est pas encore vu reconnaître le statut d'œuvre véritable. Nous commencerons par faire une brève généalogie de cette condamnation doxique, qui plonge ses racines dans les théories du simulacre chez Platon. D'un autre côté, et c'est là que le paradoxe intervient, le jeu vidéo sert de plus en plus de paradigme pour la muséologie, y compris dans le cas des musées nationaux les plus prestigieux, du Louvre à Beaubourg, en passant par le musée Dali à Figueras. Cela est dû à sa supposée puissance immersive,

⁵ Murray J. H., *Hamlet on the Holodeck : The Future of Narrative in Cyberspace*, Cambridge, The MIT Press, 1998, p. 98.

⁶ Picard et Arsenault proposent une définition plus précise et complète de l'immersion vidéoludique, qui passe de plus en plus par l'usage de la fiction, comme le cinéma où la littérature – lesquels peuvent tout autant être conçus comme des media immersifs. Voir Arsenault D. et Picard M., « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéo ludique », Actes du colloque *Homo Ludens. Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué*, Congrès de l'ACTAS, 2008.

URL = http://www.homoludens.uqam.ca/index.php?option=com_content&task=view&id=55&Itemid=63.

et à son grand succès commercial, qui en fait un outil de médiation tout indiqué pour certains curateurs désireux d'attirer des jeunes. Du reste, c'est exactement pour la même raison que le jeu est condamné et qu'il est, dans le même temps, surexploité comme modèle dans les expositions de peinture : pour son potentiel immersif.

Cela nous conduit au second objectif, qui est d'examiner les conséquences de cette hégémonie de l'immersion pour les tableaux exposés au musée d'une part, dont la compréhension et la lisibilité se trouvent très souvent menacées, et pour le jeu vidéo lui-même d'autre part, qui ne ressort pas du tout valorisé de cette situation, contrairement à ce que l'on pourrait croire. Certes, ce nouveau médium est devenu très exploité pour proposer de nouvelles expériences esthétiques des peintures classiques, mais il n'y gagne rien en termes de reconnaissance institutionnelle. Ainsi, plutôt que de les utiliser comme de simples outils, souvent peu pertinents, de médiation culturelle vers la peinture, nous pensons qu'ils devraient simplement être considérés comme des œuvres, au même titre que les vidéos⁷. Nous aborderons quelques pistes allant dans ce sens, à l'instar du *E-Lab* de la Cité des sciences et de l'industrie, même si ces dernières restent trop rares pour le moment.

1. Le mépris du jeu vidéo comme œuvre : origines et fondements de la dévalorisation de l'activité vidéoludique

Les condamnations classiques, portées par la *doxa* actuelle, portent toutes sur la nature « virtuelle » du jeu, et le danger qu'il représente pour le joueur. Le terme de virtuel n'est pas identifié ici au possible, mais désigne la simulation de la réalité par des moyens informatiques. Au cœur de cette simulation sont les images de synthèse, à l'ontologie équivoque. C'est cet aspect précis qui génère les plus vives inquiétudes.

1.1 La condamnation ontologique de l'image vidéoludique

La première critique porte sur le fonctionnement de l'image vidéoludique comme simulacre se substituant au référent qu'elle devrait se contenter de désigner. Cette critique de l'image se rapporte au lien que cette dernière entretient avec l'objet qu'elle présentifie ; nous l'appellerons donc critique ontologique. L'image y est réprochée pour deux raisons, qui relèvent autant de la morale que de la métaphysique. Elle l'est d'abord pour les risques de dégradation éthique qu'elle représente pour son référent, qu'elle ne pourrait pas représenter de manière fidèle, au nom d'abord de l'infirmité constitutive de toute image. Plus grave, elle risquerait de se substituer à ce référent. Cette condamnation de l'image est d'abord rattachée à Platon, et retrouvera plus tard un écho puissant dans les théories iconoclastes issues de la théologie chrétienne orthodoxe. Elle trouve en effet son origine dans l'opposition, devenue canonique, entre l'image et le simulacre. Le simulacre est condamné de part en part comme illusion, mais l'image se trouve également dépréciée, dans la mesure où sa valeur est inféodée aux formes intelligibles qu'elle désigne et auxquelles elle participe, avec un degré d'être inférieur. Cette pensée de l'image se cristallise au célèbre Livre X de *La République* : les images sont bel et bien ontologiquement dégradées par rapport aux formes intelligibles dont elles procèdent⁸.

⁷ On pense notamment aux expositions consacrées aux travaux de Bill Viola, où les vidéos sont mises en valeur par des dispositifs muséaux souvent pertinents, comme cela a été le cas au Grand Palais en 2014.

⁸ Socrate : « donc, s'il ne fait point ce qui est, il ne fait point l'objet réel, mais un objet qui ressemble à ce dernier, sans en avoir la réalité » (Platon, *La République*, Flammarion, 2016, Livre X, p. 472).

Or, cette critique est très souvent adressée aux jeux vidéo, et en particulier à ceux qui mettent en scène la guerre⁹. Ils sont très nombreux, et ils comptent parmi ceux qui se vendent le plus. On pense ici à quelques licences célèbres : *Call of Duty*, *Battlefield*, ou *Medal of Honor* pour les plus anciens. On pourrait dire que la représentation aseptisée est surtout conforme aux impératifs commerciaux exigeant l'accessibilité du jeu à un large public de joueurs, mais la critique ici se fait plus radicale : elle pose l'impossibilité de représenter un tel référent de manière fidèle. La réalité de la guerre et de sa violence serait ainsi toujours trahie par l'image vidéoludique. Le sang et les blessures par balles, dans *Call of Duty*, ne sont rendues que par un écran rouge, qui n'est qu'indicateur de l'état de santé de notre avatar. Les tentatives de réalisme sont plus obscènes encore : les pixels, même présents par milliards, ou les vibrations de la manette au moment des impacts de balles, ne parviennent pas à rendre justice l'expérience traumatisante de la guerre réellement vécue.

À plus forte raison, l'image vidéoludique serait incapable de représenter l'horreur et la souffrance, puisque cette image est vouée à être performée, et se destine par définition au plaisir ludique du joueur. À la critique classique de toute image vient donc s'ajouter une critique propre au medium vidéoludique : la guerre y est nécessairement ludifiée, puisque l'on doit pouvoir en jouir. Cela est dû à la structure même du jeu vidéo, qui suppose un *gameplay*, c'est-à-dire une mécanique de jeu, et appelle une expérience plaisante pour le joueur. La guerre y est donc nécessairement plus lisse, moins crue, et surtout source de divertissement.

Par extension, cette critique de l'image et du medium vidéoludique souligne un risque supplémentaire : non seulement il y a le risque de dégradation du référent par son image, mais il y a le risque, plus grave encore, de substitution de la seconde au premier. Ici, il nous faut souligner un glissement sémantique opéré dans la pensée de Platon : il ne s'agit plus *stricto sensu* d'image, mais de simulacre. C'est ce que dénonce le philosophe athénien dans un dialogue plus tardif, *le Sophiste*¹⁰, et c'est cette condamnation qui suscitera une attention toute particulière chez les théologiens iconoclastes, au sens originel de l'adjectif, du christianisme. Ces derniers condamneront en effet abondamment la dangereuse tendance de l'image à se substituer à son référent, c'est-à-dire à Dieu dans le cas présent, et à amener le croyant à se prosterner devant elle, et non devant son prototype¹¹. L'image ne serait pas icône ou signe, mais d'abord idole, ce dernier terme devenant le nouveau nom du simulacre platonicien. Cela rendrait impossible le rôle de *transitus* entre le visible

⁹ On songe ici au célèbre court-métrage militant *How to Disappear*, monté avec des images du jeu *Battlefield V* et créé par un groupe d'artistes australiens, Total Refusal. Ce court-métrage s'ouvre sur l'assertion suivante : « On ne peut pas jouer à la guerre. Par définition, on ne joue à un jeu que lorsqu'on le désire, alors qu'on ne va jamais à la guerre de son plein gré dans le monde réel » (Total Refusal, *How to disappear, Deserting Battlefield*, machinima, 2020, 20:06).

URL = <https://aeon.co/videos/what-happens-when-pacifist-soldiers-search-for-peace-in-a-war-video-game>.

¹⁰ « Mais l'art qui produit un simulacre au lieu d'une image, ne serait-il pas très juste de l'appeler l'art du simulacre ? » (Platon, *Le Sophiste*, Flammarion, 2009, p. 147).

¹¹ Nous nous référons ici à l'héritage augustinien, et à la lecture qui en a été faite en Occident par les Carolingiens dans les *Libri Carolini*, qui affirmaient que l'image n'avait pas sa place dans l'Église. Elle n'était guère utile selon eux dans une visée didactique, comme le prêchait à l'inverse Grégoire le Grand dans sa célèbre lettre à Serennus. À plus forte raison, elle était condamnable car associée à un risque élevé d'idolâtrie. (Cf. Schmitt J-C., *Le corps des images. Essais sur la culture visuelle au Moyen Âge*, Paris, Gallimard, coll. « Le temps des images », 2002, p. 273 et p. 277).

et l'invisible, entre le monde matériel et le monde divin, qui lui a été assigné par les théologiens iconodules, à l'instar de Saint-Thomas dans sa *Somme théologique*¹². Elle comprendrait ainsi dans sa nature même, qui consiste à *se présenter* en même temps qu'elle présente quelque chose qui n'est pas elle, le risque de la substitution, et donc de l'idolâtrie pour qui la contemple.

Le second versant de la critique ontologique porte donc sur le risque d'illusion contenu dans certaines images et, par voie de conséquence, engage le problème gnoséologique du vrai. Les *eidôlon* avec Platon changent de sens : elles ne sont plus une présentation de l'invisible, comme c'était le cas avant le Ve siècle av. J.-C., mais prennent le sens dévalorisant de simulacres, c'est-à-dire de pures apparences, maîtresses d'illusions¹³. Elles ne seraient plus seulement ontologiquement faibles comme le sont des images, elles seraient fausses et nous induiraient en erreur, en provoquant une confusion entre une représentation et son référent. Les simulacres se substitueraient ainsi aux formes intelligibles, au lieu de faire signe vers elles comme elles le devraient, c'est-à-dire comme le feraient de bonnes images, et nous éloigneraient donc du vrai. C'est d'autant plus le cas qu'ils procèdent, par essence, d'un modèle relativiste : selon la position depuis laquelle on regarde un simulacre, la ressemblance de ce dernier avec la réalité qu'il présente fonctionne, ou cesse¹⁴.

Cette critique de l'image se déploie donc sur deux plans : un plan ontologique et un plan gnoséologique. Elle vise deux objets : l'image comme *eikon* ou comme signe, c'est-à-dire comme être hétéronome qui ne trouve sa valeur que dans sa participation à ce qu'elle désigne, et l'image comme *eidôlon* ou simulacre, c'est-à-dire comme dangereuse illusion, comme ombre menteuse qui se substitue à son référent. Ces deux dimensions de la

¹² « L'image peut être considérée en tant que chose, dans sa matérialité de pierre ou de bois, ou bien en tant qu'image, dans sa ressemblance au modèle. Le mouvement de l'âme vers l'image en tant qu'image est identique à son mouvement vers le modèle et fait un avec lui. Dès lors, l'image en tant que chose n'est susceptible d'aucune adoration, tandis que l'image considérée en tant qu'image reçoit l'adoration due au modèle. » (Wirth J., « La critique scolastique de la théorie thomiste de l'image », in Christin O., et Gamboni D., (dir.), *Crises de l'image religieuse*, Paris, Éditions de la Maison des sciences de l'homme, 1999, p. 93-109). C'est la théorie néo-platonicienne qui justifie ici de manière générale la remontée de l'image au prototype, qui permet de légitimer la présence d'images dans les églises, en réactivant l'opposition entre la bonne image (qui reste néanmoins très inférieure ontologiquement à son référent) et le simulacre.

¹³ Vernant nuance ici l'opposition, qu'il estime trop radicale, entre *eidôlon* et *eikon* posée par Suzanne Saïd dans « Images grecques : icônes et idoles ». Plus précisément, il recontextualise historiquement cette opposition : *eidôlon* change de signification au Vème av. J.-C., pour prendre un sens très dépréciatif qu'il n'avait pas avant, et se rapproche de « *phantasma* », c'est-à-dire de simulacre. Voir Saïd S., « Images grecques : icônes et idoles », *Faits de langues*, n°1, mars 1993, p. 11-20 et Vernant J.-P., « Figuration et image », *Mètis. Anthropologie des mondes grecs anciens*, vol. 5, n°1-2, 1990, p. 225-238.

¹⁴ « Autre limitation de l'*eidôlon*, il ne rend de son modèle que ce que celui-ci donne à voir et se fait esclave de l'apparence. Comme le souligne Platon au livre X de *La République* (596a-596d) et dans le *Sophiste* (235d-236c), le peintre ou le sculpteur ne représentent que les proportions optiques des objets, car ils savent, quand il s'agit d'œuvres placées à une grande hauteur, que "s'ils respectaient les véritables proportions, les parties supérieures apparaîtraient plus petites et les parties inférieures plus grandes qu'il ne faut, puisque nous voyons les unes de près et les autres de loin" (*Sophiste*, 235e). Du même coup, ils ne peuvent atteindre qu'à une ressemblance toute relative, puisqu'elle dépend du spectateur et de la place qu'il occupe par rapport à l'œuvre d'art. À la différence du simulacre divin qui était un double objectivement parfait et pouvait être vu de partout, l'image produite par l'art humain n'est parfaitement ressemblante que si on la voit sous le bon angle, à partir d'un endroit précis. Si l'on est placé trop loin, comme Platon le souligne à plusieurs reprises, l'illusion disparaît » (Saïd S., art. cit., p.13).

critique ont un dénominateur commun fondamental : elles accordent une valeur plus grande au référent de l'image qu'à l'image elle-même.

Or, les critiques actuelles adressées aux jeux vidéo concentrent les deux versants de cette condamnation originelle. D'une part, le jeu vidéo est accusé d'être un medium d'images complaisant avec ce qu'il met en scène, et notamment avec la guerre et la violence en général. D'autre part, il serait un producteur de simulacres. Cela tient notamment à la nature des images vidéoludiques, qui sont des images de synthèse, et non des impressions de lumière comme la photographie ou le cinéma, c'est-à-dire des captations de la réalité. En effet, le jeu vidéo, comme beaucoup de nouveaux media en général, propose des images issues de programmes informatiques, et non des enregistrements. L'image de synthèse est donc une *simulation* numérique issue d'un code, et répond donc très bien, de ce fait, à la définition du simulacre donnée par Platon. Elle est même le simulacre par excellence : elle produirait une réalité totalement fautive, et dangereusement séduisante, du fait notamment de la puissance actuelle des moteurs graphiques des derniers PC, de la PS5 et de la Xbox série S, et du photoréalisme qu'ils rendent possible.

En effet, les jeux de la toute dernière génération proposent des images réellement confondantes. Sur cette capture d'écran du *Remaster* du jeu *Crisis 2*, on peut difficilement distinguer une forêt filmée d'une image de synthèse vidéoludique.

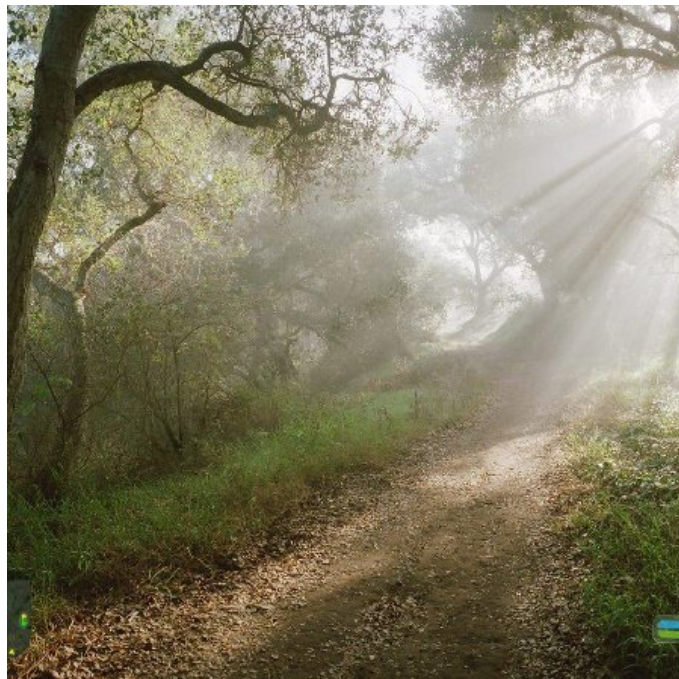


Illustration 1. Capture d'écran du jeu *Crisis 2 Remastered*

Cette critique du jeu vidéo est toujours liée et adossée à une autre, qui concerne le joueur lui-même, conçu comme un être manipulable, oscillant entre l'inertie et l'énerverment compulsif, qui n'est jamais véritablement conçu comme acteur de son expérience, capable de penser sa pratique du jeu.

1.2 La condamnation éthico-esthétique

Cette seconde condamnation de l'image vidéoludique, d'inspiration toute aussi platonicienne, se rapporte à la relation qu'elle entretient avec son spectateur. Nous l'appellerons critique éthico-esthétique, puisqu'elle engage cette fois la question de la réception de l'image, et qu'elle le fait en termes moraux. La critique ontologique ne peut évidemment pas être séparée de la critique éthico-esthétique, elles participent toute deux à la théorie de l'image chez Platon. Leur séparation n'a pour nous qu'une valeur heuristique ; elle nous aide à clarifier ce qui se joue dans la condamnation du jeu vidéo.

Il existe d'abord l'idée, très répandue, qu'une image au contenu violent rendrait le spectateur violent, comme par un mimétisme mécanique. Le ressort de cette critique est le contraire de la première : l'image serait non pas une copie dégradée de son référent, mais un véritable modèle pour qui la regarde. Ainsi, un banal *First Person Shooter* implique de tuer et d'être tué en vue subjective, c'est-à-dire en focalisation interne, avec une forte identification du joueur à son avatar. Cela entraînerait le joueur à reproduire dans la réalité les massacres de masse perpétrés dans le jeu. Si cette idée est fautive et qu'elle a déjà été battue en brèche par de nombreuses études¹⁵, il nous a semblé nécessaire de montrer d'où elle vient et d'en proposer une généalogie.

Cette critique de nature éthico-esthétique, d'ordre moral et centrée sur le spectateur, est tout à fait paradoxale lorsqu'elle est appliquée au jeu vidéo. Cette dernière est en effet sous-tendue par une dévalorisation du spectateur, et plus généralement du destinataire naturel de l'image, qui serait soit l'enfant ou la foule, par définition incapable de raisonner, soumis à ses passions et incapable de réfléchir.

Or, dans le cas du jeu vidéo, il ne s'agit pas d'un spectateur, mais bien d'un joueur. Le principe même du jeu vidéo est l'action, et celui-ci exige donc le concours *actif* du joueur, et très souvent son engagement physique et intellectuel, parfois même réflexif¹⁶. Il nous faut donc ici réitérer le geste de Jacques Rancière dans son *Spectateur émancipé*, défendant la place centrale du spectateur dans la co-construction du sens d'une œuvre cinématographique, pour proposer une critique de la condamnation du joueur cette fois, lequel n'a évidemment rien de passif dans l'expérience vidéoludique à laquelle il participe.

La perspective de Rancière est particulièrement pertinente pour nous, dans la mesure où elle récusait en bloc l'opposition passif/actif, qui permet moins à ses yeux de caractériser la vérité d'une expérience esthétique que d'opérer un partage hiérarchisé du sensible, où les « actifs » dominent, et où les « passifs » sont considérés avec mépris. L'une des assertions rattache tous les concepts qui dévalorisent le spectateur à ce partage du sensible inique :

« Ces oppositions – regarder/savoir, apparence/réalité, activité/passivité – sont tout autre chose que des oppositions logiques entre termes bien définis. Elles définissent proprement un partage du sensible, une distribution *a priori*

¹⁵« Nous ne pouvons pas dire que jouer à des jeux vidéo violents est une des causes qui conduira un jeune à faire un massacre. Les facteurs principaux sont le rejet social, la pauvreté, et enfin la facilité d'accès à des armes à feu » (Anderson C., and Bushman B., « Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature », in *Psychological Science*, 2001, p. 353-359).

¹⁶ C'est par exemple le cas dans le célèbre *The Stanley Parable*, où le joueur est perpétuellement invité à s'interroger sur les choix de *game design* qui sous-tendent le déroulement du jeu.

des positions et des capacités et incapacités attachées à ces positions. Elles sont des allégories incarnées de l'inégalité¹⁷ ».

L'idée que l'image vidéoludique, parce qu'elle implique le concours du joueur, serait douée d'un pouvoir supérieur à celle des autres media, est largement partagée, que ce soit sur le mode de la condamnation indignée, ou à l'inverse pour se servir cyniquement de cet hypothétique pouvoir, en prenant pour acquise la bêtise supposée du joueur. Ainsi, des jeux vidéo sont effectivement utilisés de manière militante pour donner envie à des jeunes de s'engager dans l'armée ou même pour exercer leurs réflexes et les entraîner à tuer sans remords, sans grand succès d'ailleurs¹⁸. L'idée selon laquelle les jeux vidéo affectent profondément le joueur, puisqu'ils l'engagent à un degré beaucoup plus important que d'autres media, notamment sur le plan de la responsabilité morale, est donc profondément installée. Elle constitue à nos yeux une *doxa* qu'il nous paraît nécessaire de remettre en cause. D'une part, elle est dépourvue de fondement scientifique. D'autre part, c'est elle qui motive l'exploitation du jeu vidéo comme outil de médiation spectaculaire et séduisant.

C'est en effet là qu'intervient le paradoxe qui sous-tend notre propos : le jeu vidéo est en passe de devenir un outil incontournable de la médiation culturelle pour des œuvres dites légitimes¹⁹, pour parler comme Bourdieu. Un pur divertissement, souvent méprisé et auquel on refuse donc le statut d'œuvre d'art, devient ainsi le médiateur de tout un patrimoine considéré comme plus légitime que lui.

C'est d'autant plus paradoxal que c'est exactement pour la même raison que le jeu vidéo est condamné et qu'il est utilisé comme outil de médiation. Son potentiel séducteur est à la fois perçu comme particulièrement inquiétant pour les enfants fragiles et exploité pour rendre les expositions virtuelles plus immersives et plus attractives. D'où la nécessité de comprendre que la condamnation du jeu vidéo, sous-tendue par un platonisme latent, est en réalité intimement liée à l'utilisation de ce medium dans les expositions immersives de peinture. Pour appuyer cette idée, on peut penser aux travaux de Florence Belaën, pour qui l'immersion se situe toujours à mi-chemin entre la médiation et la séduction :

« Les musées tentent de renouveler leur offre muséologique en proposant des expositions spectaculaires basées sur le principe d'émotions fortes et d'expériences mémorables. Ainsi ont-ils de plus en plus recours aux

¹⁷ Rancière J., *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, p. 18.

¹⁸ L'armée américaine utilise par exemple le jeu *America's army* pour augmenter ses recrutements, et elle rencontre un petit succès dans cette entreprise, même si elle est souvent obligée de forcer les portes des écoles pour favoriser l'enrôlement des jeunes américains via ce jeu, présenté cyniquement comme « éducatif », et qui se destine aux professeurs d'histoire. Néanmoins, il ne permet pas de substituer le virtuel au réel, ou de déréaliser quoi que ce soit quant à l'expérience de la guerre véritable. Une fois revenus du terrain, les témoignages des soldats sont très clairs : l'expérience du jeu vidéo, ludique et la plupart du temps heureuse, est sans commune mesure avec celle de la guerre, parfaitement insupportable. Les traumatismes des soldats sont bien réels, contrairement aux seuls joueurs, qui n'en éprouvent presque jamais, et certainement pas plus qu'avec n'importe quel medium présentant la guerre : cinéma, littérature, bande-dessinée... (Li Z., « The Potential of America's Army the Video Game as Civilian-Military Public Sphere », B.A. Social & Political Sciences, Cambridge University, England, 2000).

¹⁹ Bourdieu P., « Les trois états du capital culturel », *Actes de la recherche en sciences sociales*, n°30, 1979, p. 3-6.

techniques d'immersion parce qu'elles activent fortement le potentiel émotionnel du visiteur²⁰ ».

Cela s'explique également bien sûr par le succès commercial du jeu vidéo, que nous avons exposé en début d'article. Le public, jeune comme nous l'avons déjà dit mais aussi moins jeune²¹, montre une appétence de plus en plus marquée pour le jeu vidéo, et une partie des commissaires d'exposition espère capitaliser sur ce désir, en utilisant certains ressorts vidéoludiques, et notamment la force d'immersion supposée de ce medium, dans des expositions de peintres de la Renaissance, du XIX^e et du début du XX^e.

2. Le paradoxe en question : un medium méprisé devenu modèle

2.1 *L'influence grandissante du jeu vidéo sur la muséologie : quel avenir pour les œuvres réelles ?*

Il y a un élément de parenté fort entre le jeu vidéo et la muséologie, qui a rendu possible la transposition des mécaniques vidéoludiques au sein de la muséologie : le rapport à l'espace et au mouvement. On se déplace en effet dans les expositions comme dans les niveaux d'un univers vidéoludique. Il faut que le public ait affaire à une exposition dans laquelle il puisse rentrer de plain-pied, en s'immergeant dans un espace d'exposition conçu comme un véritable milieu virtuel, où l'on se trouve immergé comme dans un élément liquide.

Les premiers musées ayant eu directement recours au jeu vidéo sont les musées destinés à la vulgarisation scientifique. Ces derniers utilisent de plus en plus de technologies « interactives », conditions pour augmenter le nombre de visiteurs et permettre un meilleur accès au savoir mis en scène. Ces technologies immersives se déclinent sur de nombreux plans et diffèrent les unes des autres, mais elles ont comme dénominateur commun de s'inspirer d'éléments qui caractérisent le jeu vidéo, ou d'intégrer directement des jeux vidéo à leur scénographie. Ces musées multiplient les écrans, lesquels fonctionnent comme des interfaces permettant d'accéder à un certain contenu de connaissance : La Villette, Le musée d'Histoire naturelle, Le musée de l'Homme... Les écrans peuvent être tactiles ou exiger l'usage de manettes et de boutons, mais l'idée est la même : le fait d'appuyer sur un écran ou un bouton donne l'impression que le spectateur choisit les informations auxquelles il désire accéder et qu'il est acteur de cette transmission de savoir. On remplace donc les cartels habituels par des *slides*. Néanmoins, cette technologie correspond autant au medium télévisuel que vidéoludique : nous pénétrons dans l'espace d'exposition comme un spectateur équipé d'une télécommande choisissant le contenu de ce qu'il va voir.

S'y ajoutent de véritables jeux mis en libre accès, permettant de vérifier nos connaissances nouvellement acquises en fin d'exposition, ou de déconstruire nos préjugés, via des puzzles à compléter ou des quizz de culture générale. On peut penser au musée de l'Homme qui, à l'occasion de la réhabilitation de l'homme du Néandertal, a mis en place, à la fin de son exposition temporaire, un jeu vidéo permettant de vérifier nos connaissances

²⁰ Belaën F., « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, n°5, 2005, p. 91-110.

²¹ L'âge moyen du joueur de jeu vidéo est passé de 25 ans en 2005 à 40 ans en 2020 (SELL/Médiamétrie, « Les français et le jeu vidéo », septembre 2020).

nouvellement acquises. Il s'agissait de vérifier les pourcentages des différentes parts d'ADN héritées d'espèces d'hominidés différents en fonction de la provenance géographique d'un avatar : asiatique, européen ou africain²². Le jeu vidéo permettrait au musée, par les diverses mécaniques de jeu qu'il propose, de remplir au mieux l'une de ses missions principales, qui est de transmettre un savoir. Cette idée nous semble tout à fait pertinente, et ce n'est pas ce genre de dispositif que nous souhaitons remettre en cause ici.

L'influence du jeu vidéo est plus problématique à nos yeux lorsqu'elle s'exerce au nom de l'immersion du spectateur. On pense par exemple aux visites de châteaux, consacrés comme œuvres patrimoniales : beaucoup s'équipent d'*Histopads*. Ces tablettes numériques fonctionnent en superposant un espace virtuel, qui est une reconstitution de l'espace du château tel qu'il existait à différentes époques, à l'espace réel du musée. On peut ainsi naviguer, dans un même lieu, entre différentes strates de temps. Cela procure une expérience particulière, où au moins deux époques, celle qui nous est donnée à voir sur l'*Histopad* et celle au sein de l'espace réel, se chevauchent et se jouxtent de manière simultanée. C'est le cas au château d'Amboise²³ par exemple, qui n'est qu'un exemple parmi d'autres de lieux d'histoire utilisant ce dispositif nouveau. Nous avançons en vue subjective comme un tireur dans un FPS. Or, cette vue subjective médiatisée par un écran, contrairement à ce que l'on pourrait croire de prime abord, ne nous permet pas d'être mieux immergés. Nous pouvons reprendre la position de Mathieu Triclot sur ce point :

« Ces propriétés de la vue subjective (...) se retrouvent du côté des jeux vidéo où elles continuent à fonctionner, quoiqu'on puisse en penser, à l'encontre du sentiment d'immersion. Il y a là un paradoxe qui n'a pas été perçu : la vue en première personne nous laisse désorienté, dans un lieu qui n'est nulle part²⁴ ».

Ainsi, il y a un véritable contresens sur l'usage systématique de la vue en première personne dans les expositions virtuelles : celle-ci, paradoxalement, ne favorise pas nécessairement une meilleure immersion, même de nature exclusivement sensorielle. De surcroît, la médiation de l'écran n'aide pas à se sentir plus « présent » au lieu qui nous entoure, même s'il est intéressant de confronter une vision du lieu actuel avec le même lieu cinq siècles en arrière. En fait, le jeu vidéo est exploité pour son potentiel immersif, mais sur la base de l'une de ses mécaniques de jeu qui, paradoxalement, ne favorise guère l'immersion.

De manière générale, la ludification et la logique d'immersion à l'œuvre dans les musées, pose un certain nombre de problèmes dans les musées scientifiques et dans ceux qui visent la patrimonialisation d'un lieu, mais il y a pour nous un enjeu bien plus fort encore dans les musées d'art qui donnent à voir des tableaux. Le tableau est particulièrement visé, parce qu'il se présente sous une forme de planéité, qui sera niée par son exploration virtuelle. C'est là tout le nœud du problème lié à l'immersion.

²² « Néandertal, l'expo », exposition qui s'est tenue du 28 mars 2018 au 07 janvier 2019 au Musée de l'Homme.

²³ URL = <https://www.chateau-amboise.com/fr/actualite-histopad>

²⁴ Triclot M., *Philosophie des jeux vidéo*, Paris, Zones, 2017, p. 97.

2.2 L'espace virtuel et la matière du tableau

L'immersion, comme nous l'avons dit, est d'abord un phénomène marketing fonctionnant comme un argument de vente pour le jeu vidéo. Ce critère se retrouve transposé mécaniquement dans les musées d'art qui donnent à voir des peintures, ce qui n'est pas sans dommage pour l'expérience des œuvres. La grande exposition De Vinci de 2019, qui proposait à son terme *Mona Lisa : Beyond the glass*, une expérience immersive où l'on pouvait choisir d'avoir accès à diverses informations sur le tableau, comme dans un jeu vidéo éducatif, en est un exemple. Nous nous garderons bien ici de toute essentialisation de la peinture²⁵, mais il est important de souligner les problèmes engendrés par un culte de l'immersion appliqué aux peintures. Le fait que nous ayons accès à une version numérisée de *La Joconde* au sein de l'exposition pour préserver l'original, ne pose en soi aucun problème. La numérisation peut d'ailleurs nous faire accéder à un luxe de détails particulièrement enthousiasmant, comme l'illustre le cas des œuvres de Brueghel, numérisées et rendues disponibles par le musée d'art de Vienne²⁶. Le zoom, que l'on peut pousser à l'extrême, permet de pallier les faiblesses de nos yeux et d'accéder à des détails secrets des tableaux. L'expérience rappelle l'entreprise d'Arasse dans son essai *Détail. Pour une histoire rapprochée de la peinture*. Pour Arasse, le détail permet en effet de faire émerger un sens nouveau et de reprendre à nouveaux frais l'analyse d'œuvres trop connues²⁷.



Illustration 2. Détail du *Le Portement de Croix*, Brueghel, macrophotographie digitale

²⁵ Il ne s'agit pas d'adopter une attitude essentialisante à l'égard des différents media de l'art, qui ne pourraient pas dialoguer entre eux.

²⁶ Tous les tableaux de Brueghel l'Ancien sont accessibles sur le site du musée, « *Inside Bruegel* », en résolution exceptionnelle, et une capacité de zoom impressionnante, qui permet l'étude de détails très difficiles à remarquer à l'œil nu. Cette technologie sied particulièrement bien à l'étude des tableaux de Brueghel, dans la mesure où elle permet d'apprécier le fourmillement de détails à sa juste valeur, sans jamais perdre de vue l'économie du tableau dans son unité et sa globalité.

²⁷ « À terme, le "savoir" l'emporte alors sur le "voir". Ainsi menée, l'interprétation historique ne fait que reconnaître du commun dans le singulier, du connu dans l'inconnu, du convenu devant l'incongru. Elle nie, au bout du compte, ce qui avait "alerté et déclenché" la recherche : l'écart que constituait le détail par rapport aux pratiques courantes, et qui avait attiré l'attention de l'historien précisément parce que ce dernier était familier avec ces pratiques communes. » (Arasse D., *Le Détail, Pour une histoire rapprochée de la peinture*, Paris, Flammarion, 2014, p. 10).

Néanmoins, dans le cas de *la Joconde*, ce qui pose problème à nos yeux est qu'il ne s'agit pas d'un simple zoom, même très puissant comme dans le cas de la numérisation des tableaux de Brueghel, mais d'une pénétration virtuelle du tableau. Dans les deux cas, l'expérience esthétique est transformée, mais pas du tout de la même manière. L'expérience proposée par « *Inside Bruegel* » permet, grâce à la macrophotographie, d'installer une dialectique subtile entre le détail de l'œuvre et sa totalité. Cela préserve et affine le sens du tableau, mieux saisi grâce au jeu de va et vient entre les détails qu'il donne à voir et une vue d'ensemble qui nous permet de le saisir dans son économie globale.

À l'inverse, le fait de chevaucher la machine volante inventée par De Vinci, puisque c'est ce qui nous est proposé dans l'expérience en réalité augmentée *Mona Lisa : Beyond the Glass*, entraîne une déperdition de sens liée à la négation de la toile. En effet, voler vers les montagnes bleues qui constituent le fond du tableau nous fait perdre le sens de l'une des techniques picturales employées par De Vinci : la perspective atmosphérique. Le bleu des montagnes suggère, sur une toile en deux dimensions, une forme de profondeur. Or, dès lors que nous évoluons dans un espace virtuel profond, c'est-à-dire en trois dimensions, cette technique perd tout son sens, et le bleu des montagnes, toujours identique au fur et à mesure que nous nous élançons vers elles dans l'expérience proposée par l'exposition virtuelle, perd toute signification. C'est donc le sens même d'une technique picturale qui disparaît, au profit d'une expérience sensorielle où nous flottons, exactement comme dans un jeu vidéo en vue subjective. L'expérience de l'œuvre, et l'articulation entre la matière et son sens, s'en trouvent considérablement appauvries. En outre, nous ne sommes en réalité pas plus immergés dans l'œuvre : les graphismes, très en deçà des possibilités des nouvelles consoles, associés à l'usage systématique de la vue subjective, nous en éloignent.

Enfin, le casque de réalité virtuelle donné à la fin de l'exposition, qui nous donne un aperçu à 360 degrés de la toile, crée ce qu'Andréa Pinotti appelle une « sensation de sortie de cadre » (*deframing impression*)²⁸. Chaque tableau est traditionnellement contemplé sur une toile et circonscrit dans un cadre. Or, avec un *Oculus Rift*, cette expérience classique s'en trouve altérée, dans le sens d'un appauvrissement esthétique. Avec ce dispositif immersif de réalité virtuelle, nous avons en effet l'illusion que ce qui compte réellement est *derrière* le cadre de la peinture, ou en dehors de celle-ci, et celle-ci nous apparaît en conséquence comme incomplète. Cela suppose qu'une peinture est amputée *a priori*, et qu'une expérience de VR serait nécessaire pour restaurer son intégrité et sa complétude. L'attention du spectateur est projetée à l'extérieur du cadre, dans ce qui a délibérément été laissé hors-champ par de Vinci. Cette expérience de sortie du cadre est liée à l'une des formes classiques du jeu vidéo, dont nous avons déjà parlé précédemment : le FPS. Il s'agit de l'une des formes de *gameplay* les plus populaires du jeu vidéo *mainstream*, dans laquelle un joueur doit en permanence regarder à 360 degrés autour de lui, pour appréhender les menaces venant d'un environnement hostile, sans voir son propre corps, à l'exception de ses mains et de son arme. Plus précisément, dans les expériences de réalité virtuelle, il s'agit d'une expérience qui engage trois enjeux distincts : le problème du point de vue, celui du rythme et enfin celui du système de déplacement. Au niveau du

²⁸ Andréa Pinotti explique en détails le concept de « *deframing* » lié au casque de Réalité Virtuelle dans un entretien avec Dominique Moulon, où il aborde l'un de ses projets de recherche : *Hyperimage, simulation, immersion et le défi des environnements hyperréalistes*. (Pinotti A., « *Paroi et franchissement : l'image hors cadre* », MOOC Digital de l'EPSAA, Paris, janvier 2019 : <https://www.youtube.com/watch?v=VHpdljTdBxE>).

point de vue, il s'agit bien d'une inspiration du *FPS*, puisque nous sommes toujours en première personne dans les expositions virtuelles de peinture. Au niveau du déplacement, nous sommes davantage dans une situation proche du *rail-shooter*, ou proche des cinématiques de certains jeux²⁹ dans lesquelles nous ne contrôlons pas le déplacement du corps de l'avatar, mais seulement son regard. Dans ces situations, notre avatar passe tout seul d'un niveau à l'autre, comme sur des rails, et nous ne pouvons pas choisir son rythme du déplacement, contrairement aux expositions physiques, où nous pouvons nous déplacer au rythme qui nous convient le mieux.

Avant d'aller plus avant, il nous faut prévenir une objection : on pourrait nous opposer l'idée que le véritable *gameplay* qui sert de matrice à l'exposition en réalité virtuelle serait le jeu vidéo d'énigme, à l'instar de *Myst*, qui est un jeu fonctionnant comme un *point and click*, et non le *FPS*, au rythme souvent effréné. Or, si le rythme des expositions virtuelles immersives, plutôt lent, semble effectivement les rapprocher des jeux d'énigme, on remarque que, dans ces mêmes expositions, la caméra avance bien toute seule à une cadence imposée, comme dans une cinématique de jeu. C'est vrai pour *Beyond the Glass* au Louvre, comme pour l'écrasante majorité des expériences d'immersion dans un tableau. On songe ici notamment à la récente série de vidéo ARTE Trips (la polysémie du vocable *Trip*, qui désigne autant un voyage qu'une expérience psychédélique, n'est pas anodine). Ces vidéos portent sur différents tableaux allant du début de la Renaissance italienne au romantisme tardif, où l'on est invité à plonger dans le tableau, comme dans un milieu aquatique, où le courant nous entraîne sans que nous n'ayons aucun contrôle sur le rythme général. De la même manière, dans les jeux intégrant des cinématiques où l'on peut regarder autour de soi sans contrôler le déplacement du personnage, le rythme est souvent assez lent, comme dans une exposition virtuelle, sans jamais être maîtrisé par le joueur³⁰. À l'inverse, dans un *point and click*, le rythme est davantage donné par la personne qui joue : celle-ci peut s'attarder à loisir sur les différentes scènes, comme un spectateur dans une exposition classique de peintures, ou aller plus vite si elle le désire. Ce n'est malheureusement pas ce dernier modèle qui a été retenu pour les expositions virtuelles.

De surcroît, il nous semble particulièrement peu pertinent d'utiliser un dispositif d'immersion virtuelle dans un espace en 3D pour une peinture de la Renaissance, puisqu'elle correspond à ce que Wölfflin appelait, dans ses *Principes fondamentaux de l'Histoire de l'Art*, une « forme close » ou une « forme tectonique »³¹. L'historien d'art suisse définit en effet les œuvres d'art par leur relation au cadre et à l'espace autour d'elles, comme l'explique S. Woodford : « Dans la forme fermée d'un tableau de la Renaissance, toutes les figures sont placées en fonction du cadre de la peinture. La composition est fondée sur des lignes verticales et horizontales qui font écho à la forme du cadre et à sa fonction délimitante³² ».

²⁹ On songe ici par exemple à l'introduction de *Hellblade : Senua's Sacrifice*, ou à la conclusion de *Proteus*.

³⁰ Dans la cinématique d'ouverture de *Hellblade : Senua's Sacrifice*, Senua remonte un cours d'eau avec un tronc en guise de barque, à un rythme très lent qui nous permet de regarder autour de nous, et qui permet aux crédits de s'afficher sur les bords de la rivière.

³¹ Wölfflin H., *Principes fondamentaux de l'Histoire de l'art*, Parenthèses, Eupalinos, série architecture et urbanisme, 2017, p. 152.

³² Woodford S., *Looking at Pictures, Introduction to the History of Art*, Cambridge University Press, 1983, p. 91-92. Traduction de l'auteur.

Ainsi, utiliser un casque de réalité virtuelle pour appréhender une peinture réalisée dans une forme close est une négation de la forme réelle du tableau, et altère profondément l'expérience esthétique qu'elle propose. Du reste, la réelle motivation derrière tout ce dispositif n'est pas de renouveler l'expérience du célèbre tableau, mais d'éviter son déplacement physique, fort coûteux, hors de la Salle des États où il se trouve habituellement. Le Louvre, pour ne pas avoir à intégrer *La Joconde* à l'exposition De Vinci, s'est donc rabattu sur ce dispositif.



Illustration 3. Capture d'écran de l'expérience en réalité virtuelle
Mona Lisa, Beyond the Glass, 2019

La transformation, plus radicale encore, d'expositions entières de peinture en jeux vidéo, jouables chez soi depuis son PC, pose des problèmes plus importants encore. Pendant le confinement, le musée Beaubourg a ainsi proposé un jeu vidéo, *Prisme 7*, afin de permettre un accès ludique aux œuvres modernes, surtout que celles-ci sont spontanément perçues comme plus hermétiques encore que les œuvres classiques visibles au Louvre ou à Orsay. Or, si l'entreprise est très louable, ce qui arrive aux œuvres dans ce jeu est problématique. Elles n'y jouent qu'un rôle de pièces à collectionner, exactement comme dans n'importe quel jeu sous-tendu par un *gameplay* fondé sur l'accumulation, que ce soit d'objets ou d'expérience³³. Ainsi, on collectionne les œuvres au fur et à mesure de notre progression, et nous avons le choix de lire ou de ne pas lire les cartels qui leur correspondent dans le musée. Ces derniers, du reste, sont très lapidaires et allusifs et n'apportent pas une compréhension satisfaisante des œuvres. L'assimilation des œuvres à des pièces à collectionner leur fait donc perdre leur intérêt intrinsèque, fait écran à toute attitude contemplative à leur égard, et favorise une posture purement instrumentale au service d'une mécanique de jeu basée sur l'accumulation d'objets. Faire des œuvres de simples

³³ Ce ressort des mécaniques de jeux vidéoludiques est aussi ancien que les premiers jeux *Mario* sur Nintendo, où l'on collectionne des pièces d'or.

pièces à collectionner ne nous aide pas à les comprendre, à nous intéresser à leur histoire. Nous pouvons prendre l'un des exemples du jeu : l'œuvre d'Alain Jacquet est une reprise évidente du *Déjeuner sur l'herbe* de Manet, mais la description est bien trop brève et vague pour saisir les enjeux de cette reprise, ramassée dans deux phrases très générales : « un célèbre tableau revisité. Les images publicitaires influencent la création ».



Illustration 4. Capture d'écran du jeu *Prisme 7*, 2020

Ainsi, plutôt qu'une expérience ludique qui viendrait se substituer à une appréhension des œuvres originales, un apprentissage de l'attitude esthétique adéquate à la peinture nous semble nécessaire et plus pertinente. En effet, regarder un tableau et jouer à un jeu de plate-forme visant l'accumulation d'objet exigent deux régimes d'attention bien distincts. Pour reprendre la distinction posée par Katherine Hayles, chercheuse en neurosciences, la première expérience relève de l'*attention profonde*, qui suppose de se concentrer en réduisant tous nos réflexes moteurs, et la seconde de l'*hyper attention*, qui mobilise tous les sens et met à contribution le système nerveux dans son ensemble³⁴. Pour elle, on se retrouve face à un bouleversement cognitif avec la mise en concurrence de ces deux régimes d'attention. Les jeux vidéo qui mobilisent davantage l'attention profonde existent d'ailleurs, et il est dommage d'avoir choisi un jeu de plate-forme sollicitant l'hyper attention pour permettre au joueur d'accéder aux peintures de Beaubourg, qui sollicitent d'avantage l'attention profonde.

Ces exemples sont éloquentes dans la manière dont les tableaux sont mis en péril, dans leur matérialité et leur signification, lorsqu'ils se retrouvent intégrés dans des dispositifs

³⁴ Hayles N., « Hyper and Deep Attention : The Generational Divide in Cognitive Modes », *Profession*, Modern Language Association, 2007, p. 187-199. URL = <http://www.jstor.org/stable/25595866>

vidéoludiques qui les appauvrissent, voire transformés en pièces à collectionner dans un jeu.

En fait, ce qui se trouve renforcé n'est pas exactement l'immersion, mais la captation de l'attention du spectateur. Cela est dû au fait que l'expérience autour de *Prisme 7* ou de *Mona Lisa, Beyond the Glass* est médiatisée par un écran, celui de l'ordinateur pour la première, ou celui du casque de VR pour la seconde. Les écrans sont en effet beaucoup plus agressifs pour le regard que les tableaux, à cause de leur rétroéclairage puissant et des images colorées et mouvantes qu'ils projettent. Ils ont une réelle capacité à séduire qu'une peinture n'a pas et ne peut pas avoir³⁵. Les écrans sont caractérisés, pour reprendre les termes de Mauro Carbone, par leur agressivité et leur pouvoir de séduction. Dans son dernier ouvrage collectif, il fait remarquer qu'un écran séduit toujours le spectateur au sens étymologique du terme, puisqu'il entraîne son attention loin de son lieu d'origine, qui peut être, au sein du Musée, la contemplation d'un tableau. Pour ce faire, l'écran lui fait une promesse : « Je te promets que tu peux vivre dans le spectacle que je te montre. Ce sera ta vie³⁶ ». Carbone ajoute ironiquement que l'écran, comme tout bon séducteur, ne tient jamais sa parole. La présence des écrans ne semble donc pas nécessaire lorsque l'œuvre exposée n'est ni un jeu vidéo, ni une vidéo, ni un film. Enfin, la vidéo, et plus encore lorsqu'elle se déroule dans un casque VR, construit une illusion puissante de solitude, et donne par-là l'impression d'une expérience qui serait à la fois intime et privilégiée avec l'œuvre, alors même qu'elle est programmée et identique pour tout le monde, c'est-à-dire complètement standardisée, notamment parce que nous ne pouvons pas choisir la vitesse de déplacement de la caméra, contrairement à ce qui se passe dans une exposition classique de peinture.

3. Repenser le rapport entre les œuvres et leur numérisation

3.1 Reconnaître la nécessité d'une critique

Les expositions virtuelles sont bel et bien devenues incontournables, et nous n'entendons pas contester la légitimité de leur existence, au contraire. D'une part, elles sont nécessaires pour pallier des problèmes structurels, comme l'inaccessibilité économique et géographiques des musées pour une grande partie de la population, lesquels sont toujours concentrés dans les grandes métropoles, et en particulier à Paris. D'autre part, elles sont nécessaires pour répondre à des problèmes plus ponctuels, mais tout aussi cruciaux, comme l'a montré la crise du Covid-19 qui a obligé tous les grands musées d'art nationaux à proposer des visites virtuelles, en attendant la réouverture physique des lieux. Enfin, un accès virtuel aux œuvres est bien évidemment préférable à une impossibilité totale d'y accéder. Ce constat n'est donc pas à remettre en question, mais appelle néanmoins certaines critiques. L'enjeu n'est en effet pas de nier toute forme de légitimité aux expositions virtuelles, mais de mettre en lumière les limites de leurs ambitions et de faire en sorte qu'elles ne se substituent pas aux œuvres réelles ni au lieu qu'est le musée.

³⁵ Steiner C., et Courvoisier F., « Les impacts des écrans tactiles sur les visiteurs dans les musées », *La Lettre de l'OCIM*, 160, 2015. URL = <http://journals.openedition.org/ocim/1539.9>

³⁶ Carbone M., « Viens chez moi » : La séduction des écrans hier, aujourd'hui, demain. Exposition conçue dans le cadre de la Fête de la Science, Université de Lyon, Octobre 2017, et réalisée d'après : Carbone, M., *Philosophie-écrans : du cinéma à la révolution numérique*, Paris, Vrin, 2016.

D'une part, il reste à systématiser l'usage d'une forme plus respectueuse du sens des œuvres, comme pour « *Inside Bruegel* » sur le site du musée de Vienne, contre la multiplication des expositions spectaculaires et obsédées par l'immersion. D'autre part, les expositions virtuelles doivent davantage prendre acte de leurs limites, notamment en ce qui concerne la restitution de la matérialité propre des peintures, qui est tout simplement impossible dans ce cadre. Les interviews de nombreux commissaires d'exposition semblent aller dans ce sens, mais la réalité, pour l'instant en tout cas, est toute autre, puisque ces expositions tendent à se multiplier, comme nous l'avons vu en introduction.

3.2 Proposer une réelle revalorisation du jeu vidéo

On pourrait croire que cette valeur paradigmatique du jeu vidéo et du système de valeur qui l'accompagne actuelle, va dans le sens d'une valorisation de ce médium. Or, c'est en réalité loin d'être le cas. D'abord, le jeu vidéo devient, dans ce cadre, un pur instrument de médiation entre le spectateur du musée et les œuvres. Il est donc nié en tant qu'œuvre autonome, se suffisant à elle-même, et digne d'appartenir à la culture légitime. Même s'il est par essence difficile à exposer dans la mesure où il se destine à être performé, il serait plus judicieux d'avoir des expositions consacrées au jeu vidéo en tant qu'œuvre à part entière, comme c'est le cas à la Cité des Sciences.

Le *E-lab* est en effet un très bon exemple d'une exposition permanente dédiée au jeu vidéo, et pas seulement lointainement inspirée par ses structures médiumniques. Plusieurs dispositifs employés (écrans immenses et parfois multiples, lumières de diverses couleurs adaptées à l'ambiance des jeux, grandes variétés de manettes) permettent de mettre en valeur les différentes expériences vidéoludiques proposées par différents types de jeu, classés en fonction de leur *gameplay* : jeu de course, jeu d'arcade, jeu d'exploration...



Illustration 5. Dans le E-Lab de la Cité des Sciences et de l'Industrie, à la Villette

Cela participe de manière efficace à leur reconnaissance et leur patrimonialisation. Pour ce qui est des musées, s'il n'est pas question d'abandonner les expositions virtuelles, il nous semble nécessaire de mettre davantage en valeur les expositions faisant droit aux tableaux et à leur matérialité, en tant que cette matérialité est liée à un sens inaccessible dans une exposition immersive, comme pour la perspective atmosphérique utilisée par de Vinci dans *la Joconde*, qui perd tout son sens lorsqu'elle est transposée dans un espace virtuel en 3D dans lequel on peut naviguer.

De surcroît, comme nous l'avons dit, la transposition des logiques vidéoludiques dans les musées traduit une essentialisation très réductrice de ce médium. Le jeu vidéo ne serait que deux choses : une expérience immersive sensorielle et une expérience ludique ou, plus vaguement encore, interactive. Pour approfondir ce dernier point, on peut affirmer que, si ce culte de l'immersion est effectivement nourri par le marketing autour du jeu vidéo et la domination économique de ce médium récent sur le reste de la culture, il le dépasse largement, et le jeu vidéo lui-même finit donc par en pâtir.

3.3 En finir avec le culte général de l'immersion

Enfin, le jeu vidéo lui-même cherche en effet à être de plus en plus immersif, obtenant ainsi souvent des effets contraires à ce qui était escompté au départ, comme le souligne Mathieu Tricot dans son analyse de la vue en première personne. Sur ce point, on pourrait évoquer l'usage des casques de réalité virtuelle dans le jeu vidéo, censé apporter une « révolution immersive », et qui n'a obtenu qu'un succès très relatif, ce qui n'est pas seulement dû à l'inaccessibilité de l'accessoire en termes de prix³⁷. Le casque de réalité virtuelle ne change rien à la qualité de l'immersion dans laquelle on se trouve, mais peut provoquer des maux de tête particulièrement pénibles, ainsi qu'une fatigue nerveuse accrue. De la même manière, certains jeux vidéo ont cherché à supprimer les éléments d'interface visibles à l'écran, comme la jauge de vie ou le nombre de munitions, ces éléments étant considérés comme des obstacles à l'immersion sensorielle, au détriment parfois de l'expérience de jeu et de sa prise en main³⁸. Une nouvelle fois, nous réitérons la nuance apportée en introduction : cette remarque vise d'abord les jeux triple A, ou du moins ceux dotés d'un budget très conséquent, et non les productions issues d'une création vidéoludique plus indépendante, qui exploite volontiers la 2D ou le Pixel Art, et qui n'affiche pas la même obsession pour l'immersion du joueur.

Tout cela ressemble en fait beaucoup à ce qui s'est joué récemment au cinéma, médium ayant éprouvé les limites de la technologie 3D il y a maintenant une bonne dizaine d'années. Celle-ci était également censée révolutionner le septième art en introduisant une spatialisation nouvelle dans le film et, là encore, en procurant une expérience plus immersive au spectateur. Elle devait constituer une véritable révolution technique, d'une ampleur comparable à celle consacrée par l'avènement de la couleur, ou par la synchronisation du son et de l'image³⁹. En réalité, cela n'a pas été le cas du tout, et, avec bientôt douze ans de recul, bien peu de films ont pu exploiter cette nouvelle technologie

³⁷ Audureau W., « Les chiffres décevants de la réalité virtuelle », *Le Monde*, mars 2017.

³⁸ On songe par exemple ici une nouvelle fois à *Hellblade : Senua's Sacrifice*, qui a supprimé tous ses éléments d'interface. Ce jeu reste exceptionnel à bien des égards, au niveau du scénario et de la psychologie des personnages, mais la mécanique du jeu et sa prise en main en pâtissent.

³⁹ Joux A., « Le cinéma 3D, la troisième révolution du cinéma », *Revue européenne des médias et du numérique*, 2009.

pour la rendre pertinente, et les échecs commerciaux se sont multipliés⁴⁰. On pourrait même faire une généalogie plus lointaine de cet engouement, qui revient de manière cyclique au cinéma : en 1954, Hitchcock tournait *Le crime était presque parfait* en 3D, et on peut remonter ainsi jusqu'au premières années de l'invention de ce medium, qui réitère sans cesse la promesse de films « en relief », sans jamais rencontrer le succès escompté. Derrière les limites de la 3D et derrière celles, de plus en plus flagrantes, du casque de Réalité Virtuelle, il y a un même culte de l'immersion, qu'il nous semble urgent de remettre en cause, tant il peut être dommageable pour l'expérience esthétique vidéoludique, et pour l'exposition de la peinture lorsque celle-ci s'en inspire de manière maladroite.

⁴⁰ Jurgensen G., « Les salles IMAX ne diffuseront plus de film en 3D, la désaffection de ce format par le public américain confirmée par une étude de marché » (Allociné, 2017, URL = https://www.allocine.fr/article/fichearticle_gen_carticle=18666113.html).