

## LE PATRIMOINE ET SES DOUBLES VIRTUELS : ENTRE IVRESSE DE LA NOUVEAUTÉ ET DÉSENCHANTEMENT PROGRAMMÉ

C'est avec joie que je participe à ces X<sup>èmes</sup> Rencontres, joie d'autant plus grande qu'elles me ramènent quelques années en arrière, à l'époque où les RIMM estimaient déjà important de parler de la numérisation du patrimoine ; j'étais intervenue sur les images dites de synthèse, non en tant que professionnelle de la numérisation 3D, mais en tant que théoricienne formée à la philosophie esthétique et à la théorie de l'art. C'était en 2003, il y a plus de quinze ans déjà ! Ma communication, intitulée alors « Les ruines doivent-elles être reconstruites ? », s'interrogeait sur la valeur des images informatiques en prise avec le passé, ou plutôt sur leurs valeurs, au pluriel. Car les opinions à leur sujet pouvaient diverger selon la nature des arguments, certains puisant dans le domaine de la sensibilité, d'autres dans le domaine du savoir. Plus encore, et sans contester l'apport des images numériques au plan scientifique, je pointais leur propension, en tant que représentations du réel — puisqu'elles se donnaient comme telles —, à en offrir une version clinique et aseptisée. Pourquoi ? Parce que les présences humaines y étaient rares (on sait qu'elles donnent l'échelle des monuments) et que la vie en général n'y palpitait guère. Parce que tout était filmé selon les mêmes mouvements de caméra (ces travellings tellement reconnaissables !) et accompagné du même type d'habillage sonore.

Sans doute la critique était-elle injuste, et les attaques imméritées en raison du caractère nouveau de ces représentations. Je m'y risquai pourtant en mettant en regard images 3D issues de documentaires et autres productions audiovisuelles à portée plus ou moins pédagogique (Fig. 1), et ce qu'une tradition iconographique associée au thème de la ruine nous avait légué. Et cela, en donnant de surcroît l'impression de s'être arrêtée net avec l'arrivée de la synthèse (Fig. 2). Car, autant les images anciennes témoignaient de différents efforts pour approcher et saisir le réel<sup>1</sup>, autant les nouvelles n'en évoquaient aucun.

---

1. « J'ai souvent pensé, tout en cherchant un emplacement avec mon appareil photo, à l'exclamation de ce mécaniste célèbre de l'Antiquité : " Qu'on me donne un



FIG. 1 — Karnaq, Temple d'Amon, Etudes et recherches EDF, 1989, MA Editions. Somma Vesuviana, Altair, 2002.

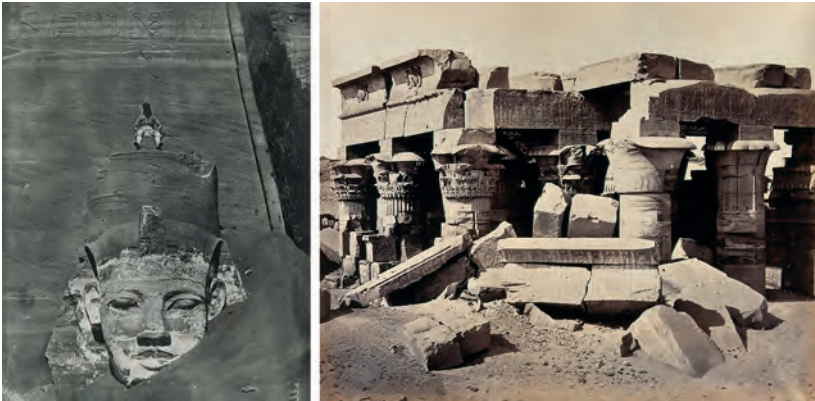


FIG. 2 — Maxime Du Camp, Abou Simbel, 1850. Francis Frith, Kom Ombo, 1857-1860.

Pour finir, je présentais, du film de Roberto Rossellini, *Voyage en Italie* (1954), la séquence de fin où, au contact des vestiges pompéiens, un couple mesure enfin la force de son amour (Fig. 3). Pour le dire autrement, si les ruines avaient pu être habitées, au sens propre comme au sens figuré, par toutes sortes d'individus — le point d'appui et je soulèverai la terre ” ; oh, quelles photographies ferions-nous si nous pouvions disposer de nos points de vue ». *L'Égypte à la chambre noire*, Francis Frith, *photographe de l'Égypte retrouvée*, présenté par Jean Vercoutter, Gallimard, 2002, p. 11.

bédoin, l'archéologue, le photographe —, on pouvait aussi être habité par elles. Plus que symboles du temps qui passe ou de la grandeur d'un passé prestigieux, les ruines pouvaient raviver les sentiments humains, redonner le sentiment de l'existence et rappeler ce qui nous relie à la terre et aux hommes. Car c'était déjà une petite communauté que formaient Alexander et Katherine Joyce dans *Voyage en Italie*. Depuis, les choses ont bien changé, grâce à la photogrammétrie notamment, si bien que les images prétendument réalistes et glacées des années 2000 semblent bien loin de nous, encore que les jeux vidéo en fassent bon usage aujourd'hui...



FIG. 3 — *Voyage en Italie*, R. Rossellini, 1954.

Yves Ubelmann vient de présenter le travail mené par ICONEM. Or ce travail, j'ai pu l'apprécier moi-même fin 2018 à l'Institut du Monde arabe, dans le cadre de l'exposition *Cités millénaires, voyage virtuel de Palmyre à Mossoul*. Et, même si je m'interroge toujours sur le choix d'une telle scénographie pour parler de cette région meurtrie du monde, sur le choix d'un tel dispositif, pour parler comme Giorgio Agamben<sup>2</sup>, j'en garde un souvenir frappant, choc esthétique pour le coup, ces images confinant au sublime avec tous les problèmes théoriques que cela pose<sup>3</sup>. Mais, si cette exposition a

2. « J'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants », *Qu'est-ce qu'un dispositif*, Rivages, 2014.

3. Je pense notamment à la question, soulevée par Burke, de la représentation d'une douleur dont nous nous savons indemnes, du fait de la distance que nous entretenons avec elle. Bref, du délice ou plaisir négatif pris à une douleur soustraite.

joué un rôle important dans ma réflexion sur la virtualisation du patrimoine, c'est aussi parce que j'ai pu y faire une première expérience de réalité virtuelle au sein d'architectures qui portent en elles des traces ou des menaces de destruction. D'inspiration ludique, la dernière partie de l'exposition m'y invitait en effet (Fig. 4). Elle m'y a même forcée, en déclenchant en moi ce dont je vais parler maintenant, c'est-à-dire la bataille sur le plan conceptuel dans laquelle m'engage inéluctablement toute expérience de Réalité Virtuelle concernant la visite d'un lieu chargé d'histoire, initialement sacré, et sacralisé aujourd'hui, du fait du tourisme en particulier.

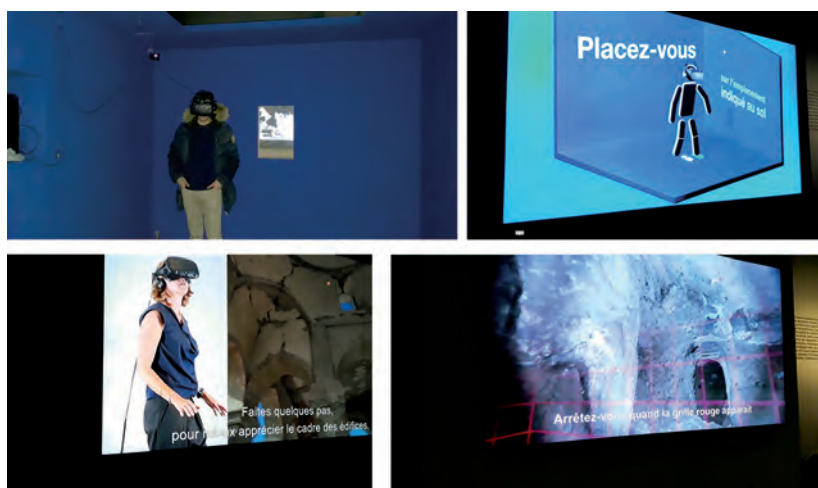


FIG. 4 — Exposition, *Cités millénaires, voyage virtuel de Palmyre à Mossoul*, IMA, 2018 — © OBH.

L'expérience que je vais commenter a trait à une des 7 merveilles du monde, puisqu'il s'agit de la pyramide de Khéops, « ce gâteau de miel et de farine », selon Hérodote, et qui par sa masse semble inébranlable, bien que le leader djihadiste Murgan Salem al-Gohary ait appelé à sa destruction en 2012.

La pyramide de Khéops (on dira aussi Khufu) peut donc être visitée aujourd'hui, intérieur comme extérieur, en se rendant, non pas sur le plateau de Gizeh mais à la Cité de l'architecture à Paris (Fig. 5) ; là où Exaltemps, nouvel espace de recherche et d'innovation, je cite, propose au public une expérience immersive, à l'échelle 1:1, expérience conçue par Dassault Systèmes (éditeur de logiciels), la société Emissive (spécialisée dans la réalisation d'expériences en réalité virtuelle et augmentée, pour les entreprises et les institutions

culturelles) et l'Institut HIP (*Heritage Innovation et Preservation*), en relation avec un ensemble important de partenaires publics et privés, dont l'université du Caire et celle de Nagoya au Japon.

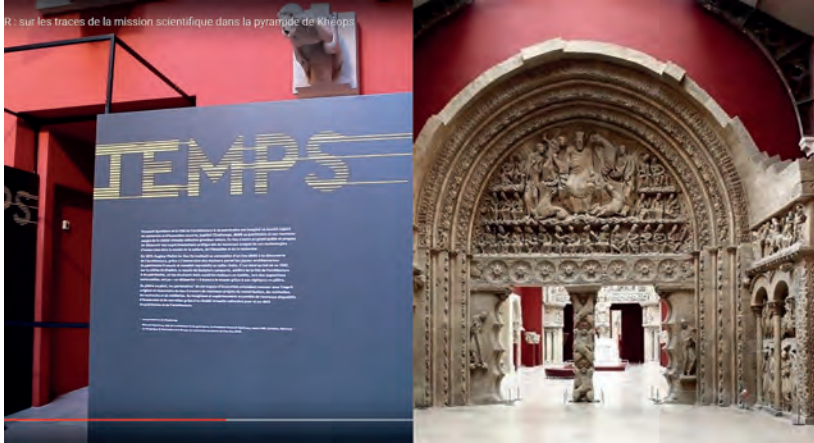


FIG. 5 — ScanPyramids VR, Visite en réalité virtuelle de la pyramide de Khéops, Cité de l'Architecture et du patrimoine.

Avant de décrire cette expérience, il me faut tout de même indiquer que j'avais visité les Pyramides six mois auparavant, en compagnie de ma famille dont mon fils de 16 ans qui, en tant que joueur invétéré d'*Assassin Creed, Origine*, possédait déjà de bonnes connaissances en égyptologie !

Lundi 28 octobre 2019, donc. Après avoir traversé une partie de la Cité de l'Architecture et m'être mise, en quelque sorte, en condition grâce au génie de Viollet-le-Duc, je franchis les portes d'Exaltemp, mon billet à la main (réservé à l'avance sur internet pour la somme de 32 euros), avec six autres personnes qui allaient former mon groupe, et la guide qui nous accompagnerait au long des 45 minutes de visite. Guide spécialisée s'il en est puisque capable, non seulement de commenter la mission *Scan Pyramids VR* — car c'est de cela qu'il est question —, mais aussi de supporter quelques bonnes heures de casque par jour sans avoir la nausée. Je passe sur les préliminaires (mise en place de l'équipement et écoute des instructions) pour vous résumer l'aventure : j'ai alternativement mesuré 70 mètres et 1,60 m, soit la taille d'un géant et ma taille habituelle ; si je me suis déplacée dans et hors de la pyramide de façon plus ou moins naturelle, c'est-à-dire en parcourant la salle de la Cité de l'architecture dévolue à l'expérience, j'ai surtout connu le plaisir de la téléportation, empruntant, virtuellement cette fois, ascenseur, tunnels et autres tapis

volants (ce sont les termes de la guide), tout droit sortis d'un film de science-fiction (Fig. 6, 7). Ainsi, je me suis déplacée, de la base de la pyramide à l'entrée de la percée d'Al Mâ'mûm, puis de là, si mes souvenirs sont bons, à l'entrée du couloir ascendant, puis à la chambre de la Reine, puis de cette même chambre à celle du Roi, le tout sans effort physique (Fig. 8, 9, 10, 11). Et cela, alors j'en avais fait tellement lors de la visite réelle, et éprouvé claustrophobie et presque angoisse au cours de l'ascension des différents couloirs, très bas de plafond et très étroits... Sans effort physique donc ni choc corporel avec mes partenaires puisque je pouvais les voir, sous forme d'avatars certes, mais sous une apparence pseudo-humaine tout de même.

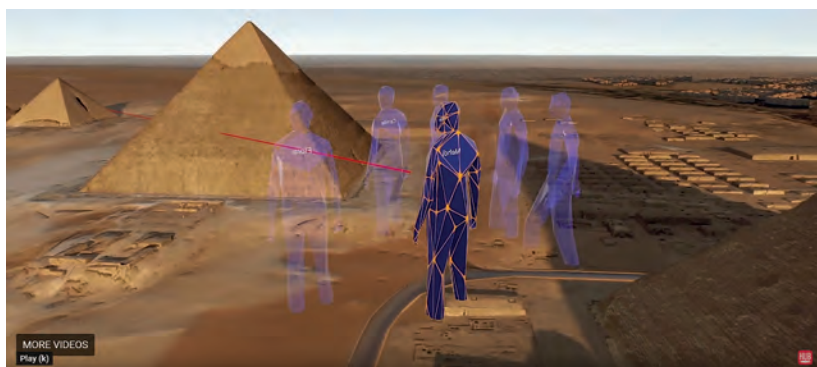


FIG. 6 — ScanPyramids VR, Visite en réalité virtuelle de la pyramide de Khéops, Emissive, mars 2020.



FIG. 7 — ScanPyramids VR, Visite en réalité virtuelle de la pyramide de Khéops, Emissive, mars 2020.



FIG. 8 — ScanPyramids VR, Visite en réalité virtuelle de la pyramide de Khéops, Emissive, mars 2020.

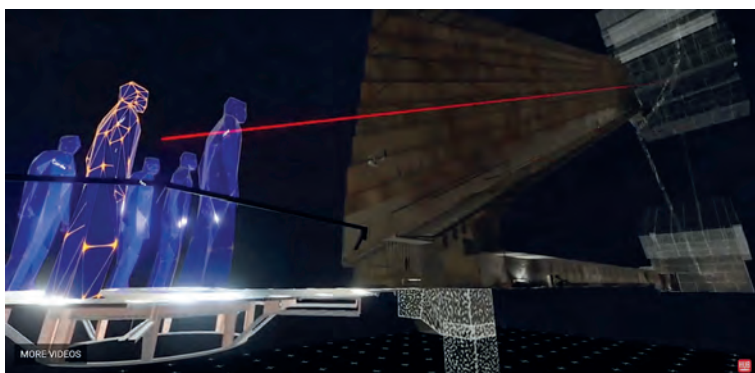


FIG. 9 — ScanPyramids VR, Visite en réalité virtuelle de la pyramide de Khéops, Emissive, mars 2020.



FIG. 10 — ScanPyramids VR, Visite en réalité virtuelle de la pyramide de Khéops, Emissive, mars 2020.



FIG. 11 — ScanPyramids VR, Visite en réalité virtuelle de la pyramide de Khéops, Emissive, mars 2020.

Je continue mon récit... Débarrassée si je puis dire de mon corps (puisque devenue transparente à moi-même) mais non de mes fonctions cognitives, j'ai « vu » ce que je n'avais pas vu, ou pas pu voir *in situ* : les mastabas situés en contrebas et surtout la structure interne, la pyramide ayant été par moments vidée de ses éléments constitutifs, de ses blocs de pierre. J'ai vu tout cela et j'ai appris ce que je savais à peine : l'existence du *Big Void* (Fig. 12) et surtout les progrès accomplis sur le plan scientifique grâce aux techniques d'exploration non destructives et non intrusives, la muographie en tête. Autant de sensations (vocable sur lequel repose d'ailleurs l'essentiel de l'argumentation autour de la VR aujourd'hui), que d'informations qui m'ont fait vivre l'expérience sur le mode enthousiaste ; même s'il m'est arrivé de me retrouver dans des géométries incertaines, cherchant à franchir la zone réservée à l'exploration virtuelle (la *map* en langage informatique), et même si j'ai regretté par moments de ne pouvoir toucher les murs de granite ou le sarcophage du Roi. On parle en psychologie de *syntonie* lorsque nous vibrons à l'unisson avec une ambiance, et de *schizoïdie* lorsque nous voulons nous en détacher. C'est avec le sentiment d'avoir ressenti le premier état plutôt que le second, que je suis revenue de mon expédition au pays de la techno-science, sans chercher à comparer mes deux visites, celle du Caire et celle de Paris. Différentes quant à leur horizon d'attente mais pas seulement. Comment aurais-je pu raisonnablement les mettre en concurrence ?



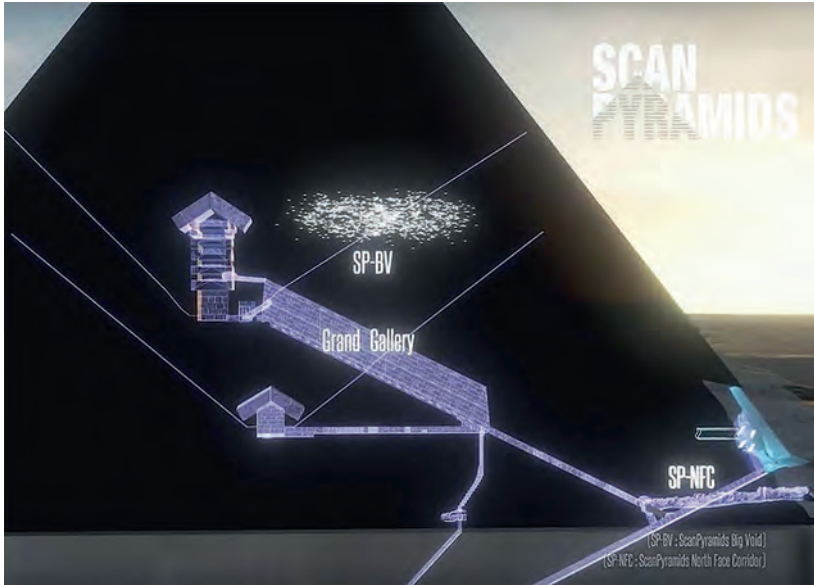


FIG. 12 — ScanPyramids VR, Visite en réalité virtuelle de la pyramide de Khéops, Emissive, mars 2020.

Si j'avais vécu une expérience intense, j'allais pourtant être gagnée le lendemain par une inquiétude, rattrapée, si je puis dire, par toutes sortes de lectures et schémas de pensées peu propices à justifier mon aventure. Pour le dire autrement, dans quelle mesure avais-je vraiment apprécié les 45 minutes de *Scan Pyramids VR*, moi qui, à l'époque où la communauté universitaire commençait à se pencher sur les puissances du numérique, avais été amenée à m'intéresser à des textes de sociologues et philosophes fondamentaux pour aborder ces questions : le célèbre ouvrage de Walter Benjamin *L'œuvre d'art à l'ère de sa reproductibilité mécanique* écrit en 1935 et, ce sera ma deuxième référence, *Simulacres et simulation* de Jean Baudrillard qui paraîtra en 1981. Et moi qui venais de me replonger dans un sommet de la littérature fantastique : *L'Invention de Morel*, de Bioy Casarès.

Car, à y bien réfléchir, et pour commencer avec Benjamin, ce qu'avancait un des membres les plus éminents de l'École de Frankfurt n'était pas si éloigné de ce que l'expérience m'inspirait après coup, cette expérience promise *a priori* à des démultiplications sans nombre : Gizeh à Paris, Gizeh à Londres, Gizeh à Shanghaï, Gizeh je ne sais trop où ! Certes, il y avait longtemps que les œuvres, architecturales notamment, avaient abandonné leur fonction cultuelle. Les œuvres d'art avaient été profanées, comme nous

l'enseigne Giorgio Agamben, profaner ne signifiant pas autre chose que restituer à l'usage commun ce qui a été séparé dans la sphère du sacré. Et, pour revenir à Benjamin, il y avait belle lurette que la *cella* du temple grec n'était plus réservée au seul usage du prêtre... Il n'en demeurait pas moins que résonnaient en moi les formules du penseur engagé sur le front de la modernité.

Permettez-moi de citer les plus célèbres :

« A la plus parfaite reproduction, il manque toujours quelque chose : l'ici et le maintenant de l'œuvre, — l'unicité de sa présence au lieu où elle se trouve. C'est à cette présence unique pourtant, et à elle seule, que se trouve liée toute son histoire ».

« L'ici et le maintenant de l'original constituent ce qu'on appelle son authenticité ».

« L'unicité de l'œuvre est identique à son intégration dans cet ensemble de rapports qu'on nomme tradition. Sans doute, cette tradition est elle-même une réalité très vivante, changeante... ».

« On pourrait définir l'aura comme l'unique apparition d'un lointain, si proche qu'il puisse être ».

« Au temps des techniques de reproduction, ce qui est atteint dans l'œuvre d'art, c'est son aura ».

Voilà les réflexions qui traversaient la pensée de Walter Benjamin en 1935, à l'époque où il se penchait sur la montée en puissance, non pas de la réalité virtuelle qui n'existait pas encore, mais de la photographie et surtout du cinéma.

Quant à Jean Baudrillard, ce qu'il disait dans les années 1980 me semblait requérir un regain d'attention. Non pas par rapport à l'idée que le réel aurait disparu au profit d'une hyper-réalité qui l'aurait soumis à sa nécessité (le plateau de Gizeh ne ressemblant pas encore à Disneyland !), mais par rapport à l'idée que tout ce qui touchait à l'ordre du secret ou du caché aurait disparu de notre civilisation, à savoir ces dimensions du réel que nous avons prisées avant que science et technique ne les atteignent en leur cœur. Là encore, j'ai sélectionné quelques phrases de Baudrillard, celles où le penseur joue autant avec l'actualité de son époque — l'étude radiologique de la momie de Ramsès II à Paris — qu'avec un sentiment philosophique profond, pétri, il faut le reconnaître, de clairvoyance et de désespérance.

« *Nous ne savons mettre notre science qu'au service de la réparation de la momie, c'est-à-dire restaurer un ordre visible, alors que l'embaumement était un travail mythique, visant à immortaliser une dimension cachée* ».

« Ainsi, il aura suffi d'exhumer Ramsès pour l'exterminer en le muséifiant. Car les momies (...) meurent de transhumer d'un ordre lent du symbolique (...) vers un ordre de l'histoire, de la science et du musée (...). Violence irréparable envers tous les secrets, violence d'une civilisation sans secret, haine de toute une civilisation contre ses propres bases ».

« Toute tentative, dont celle holographique qui s'appuie sur elle (la similitude virtuelle), ne peut que manquer son objet, puisqu'elle ne tient pas compte de son *ombre*, de cette face cachée où l'objet s'abîme, de son secret ».

Comment dépasser ces idées par rapport à l'immersion sensorielle dans la virtualité ? Comment ne pas se laisser gagner par le doute en ce qui concernait *Scan Pyramids VR*, cette application qui arrache la pyramide à son site originel et fonctionne sur l'idée que l'intelligence humaine ou algorithmique finira bien par trouver comment elle a été construite, il y a plus de 4500 ans ? Voilà la question que je me suis posée après m'être remémoré ces fameux textes.

En rétorquant, et ce sera le point suivant, que tout d'abord l'expérience rend hommage à l'idée, chère à l'historien Johan Huizinga, que le jeu est un élément constitutif de notre culture, une tâche qui y participe pleinement. Dans le prolongement du travail de Huizinga, Roger Caillois avait placé le vertige ou l'ilynx comme une catégorie de jeux à part entière. Ce qui signifie que, si j'avais vécu *Scan Pyramids VR* en tant qu'*homo ludens* avant toute chose, je n'avais pas à m'en défendre ! Et tant pis pour l'aura ou d'autres valeurs attachées à l'authenticité !

Par ailleurs, ne pourrait-on pas dire que les salles de réalité virtuelle ne sont finalement que les versions modernes des rotondes panoramiques, telles qu'elles furent pratiquées au XIX<sup>e</sup> siècle, lors des expositions universelles en particulier ? (Fig. 13) Servant un imaginaire nourri d'exotisme, et une *épistémè* qui cherche à cartographier le monde en en augmentant connaissance et maîtrise, les constructions à 360 degrés et autres dispositifs illusionnistes connurent un succès considérable. Plus de 200.000 visiteurs à Paris par exemple, entre 1870 et 1880 ; des visiteurs, selon un journaliste de l'époque, désireux de s'instruire dans une revendication au savoir, clairement exprimée<sup>4</sup>.

---

4. « Aujourd'hui, écrit-il (Paul Vibert), le savoir n'est plus le monopole d'une poignée de moines, ou de réunions plus ou moins académiques, il est à la portée de tout le monde. La foule veut connaître, le peuple s'instruire, l'enfant veut tout voir et tout savoir » (p. 60).

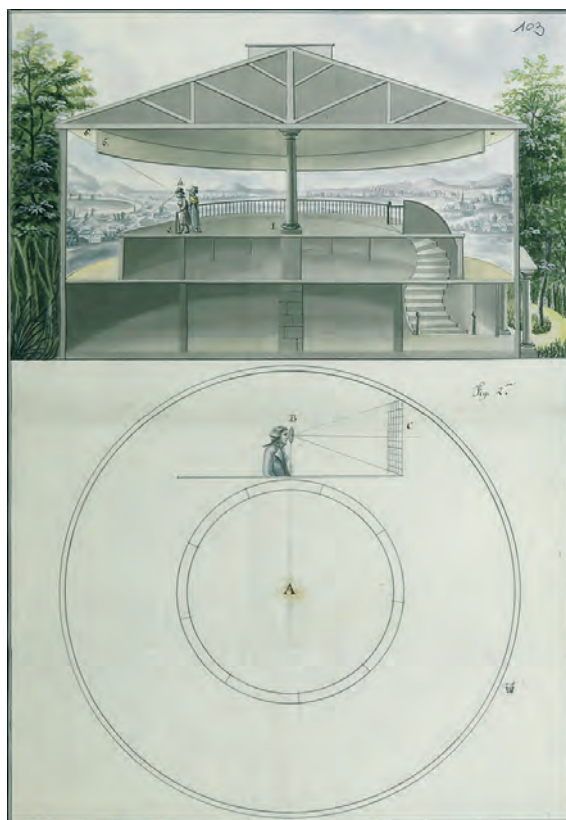


FIG. 13 — Robert Fulton, brevet d'invention, 1791 —  
© : Source : archives INPI.

Walter Benjamin, pour revenir à lui, voyait dans le cinéma un art de masse qui avait la capacité de distraire ceux qui s'y précipitaient. Mais il voyait aussi dans cet art la possibilité de transformer le public en un « examinateur » averti — ce sont ses propres termes. Alors, pourquoi ne pas conserver l'idée qu'il y aurait quelque chose d'avantageux pour ce public, même dans *Scan Pyramids VR*, en reconnaissant ou non les enjeux politiques d'une perception, fondée — et je reprends ici Benjamin —, non sur la contemplation, mais sur le choc physique ? Pourquoi ne pas reconnaître quelques qualités au divertissement proposé par la Cité de l'architecture ? Pourquoi ne pas faire cet effort en dépassant, dans la foulée, la thèse de Baudrillard selon laquelle toute réalité inachevée, travaillée par le négatif, dotée de cette part d'ombre, serait achevée ? Voilà l'hypothèse qu'il me fallait poursuivre après avoir questionné la valeur réelle de mon expédition,

si je puis dire, à Gizeh, en reconnaissant le triomphe de l'épistémologie sur toutes formes d'idéologie. D'ailleurs, n'est-ce pas Aristote qui accorda, contre Platon, une fonction pédagogique à l'image, et des effets cognitifs à tout processus d'imitation ? Oui, dans la *Poétique* notamment, où il écrivait que « c'est par l'imitation que nous prenons nos premières leçons »<sup>5</sup>. Oui certes, bien que, pour le philosophe, ce soit les choses hideuses qui procurent du plaisir aux hommes ; les cadavres notamment, dont nous apprécions les représentations alors que leur vue nous procure de la peine, dans la réalité.

Retour en arrière par conséquent, pour moi qui pensais avoir résolu mes difficultés ! Et possibilité d'un pacte mortifère entre la représentation du monde et le monde lui-même. J'évoquais précédemment *L'Invention de Morel*, de Bioy Casarès. C'est avec insistance que le roman écrit en 1940 allait agir en moi, en instaurant une nouvelle hésitation quant au développement futur d'applications numériques en rapport avec le patrimoine. Et ce sera ma dernière partie.

Permettez-moi de résumer l'intrigue de ce roman fantastique écrit en 1940. Refugié dans une île plus ou moins construite, un fugitif s'aperçoit, contrairement à ce qu'il avait imaginé, qu'il n'est pas seul. Or, parmi les intrus ou estivants en question, figure une certaine Faustine qui semble, comme ses compagnons, appartenir à une autre époque que lui. S'étant épris de cette apparition, le narrateur (qui n'est autre que le fugitif) décide d'entrer en contact avec elle, à ses risques et périls. Faustine pourtant ne remarque pas sa présence alors qu'il se tient tout près d'elle. De plus, toutes sortes de phénomènes étranges attirent l'attention du narrateur. Alors qu'il fait froid, il voit les estivants se baigner, qui plus est, dans une piscine remplie d'insalubrité ; à un certain moment, ce sont deux soleils qu'il aperçoit dans le ciel ; à un autre moment encore, c'est non pas à deux exemplaires du même livre qu'il a affaire, mais bien au même exemplaire, deux fois. Et ainsi de suite, comme si le narrateur était victime d'hallucinations ou d'une distorsion de la réalité au plan ontologique. L'explication, il l'obtiendra pourtant : un dénommé Morel a enregistré ses amis, en continu et à leur insu, pendant une semaine de leur vie commune, en leur volant en quelque sorte leur âme. Ses amis, c'est-à-dire Faustine mais également Dora et Irène

5. La poésie semble devoir sa naissance à deux choses que la nature a mises en nous. Nous avons tous pour l'imitation un penchant qui se manifeste dès notre enfance. L'homme est le plus imitatif des animaux, c'est même une des propriétés qui nous distinguent d'eux : c'est par l'imitation que nous prenons nos premières leçons ; enfin, tout ce qui est imité nous plaît, on peut en juger par les arts. Des objets que nous ne verrions qu'avec peine, s'ils étaient réels, des bêtes hideuses, des cadavres, nous les voyons avec plaisir dans un tableau, lors même qu'ils sont rendus avec la plus grande vérité.

dont les noms rappellent — je ne peux m’empêcher de faire le rapprochement — ceux des impératrices byzantines au moment de la Querelle des images. Une machine complexe projette en boucle les images vivantes de cette communauté, à même le monde, à même le monde de l’île. Que reste-t-il alors comme possibilité de « survie » au fugitif ? Aucune, sinon s’enregistrer aux côtés de Faustine. Bien sûr, cet acte ultime lui coûtera la vie, à l’instar de tout ce que Morel a fait périr ou dépérir ; à l’instar de tout ce qu’il a revêtu d’un masque mortuaire par anticipation. *Imago* en latin ne dit rien d’autre, au demeurant !

Pourquoi ce roman, comme un nouvel obstacle, venait-il contrarier mon appréciation de *Scan Pyramids VR* ? Eh bien ! parce qu’il parle sur un mode mélancolique de réalité virtuelle et/ou de réalité augmentée, à travers le motif de l’île, du double, de la spectralité, etc. Et parce qu’il tisse un lien entre mise en image et mise à mort du réel qui mérite, je crois, d’être questionné, du point de vue symbolique, bien sûr. La visite virtuelle de tout site archéologique existant ne risque-t-elle pas en effet de toucher, en son cœur, toute visite non virtuelle de ce site même ? Face aux promesses annoncées par la VR en termes de vécu (la vue mais déjà l’odorat, le toucher et même la sensation de l’air !), comment ne pas prédire déception et contrariété au contact de la réalité crue ?

Finir sur une telle note serait pourtant mentir sur l’état d’esprit qui a suivi mon aventure physique et intellectuelle. Car *L’invention de Morel* pouvait ouvrir d’autres perspectives, du moins permettre à la réflexion d’aller plus loin, en matière d’investigations théoriques sur le numérique ; et ce sera ma conclusion.

Dans le commentaire qu’il livre de ce roman, Jean-Pierre Zarader revient sur le fait que l’édifice de l’île dans lequel est logée la machine de Morel se nomme le musée<sup>6</sup>. Il fait cette remarque en introduisant l’idée que les images éternelles des estivants ont également été prises en ce lieu doté d’une bibliothèque, mais surtout dédié à la beauté avec ses murs de marbre rose, ses figurines de divinités en terre cuite et ses coupes d’albâtre. Plus encore, c’est à André Malraux que le philosophe en appelle par rapport au fait que ces objets ont été reproduits *in extenso*. Autrement dit, pourquoi ne pas considérer nos doubles numériques des édifices du passé, ceux d’aujourd’hui et ceux de demain, comme de nouvelles copies des trésors de l’humanité en tant qu’antidestin, pour suivre la voie ouverte par Malraux ? Des copies d’un nouveau type, bien plus puissantes

---

6. « L’invention de Morel ou la tentation du spéculaire », *L’invention de Morel ou la machine à images*, Maison de l’Amérique latine, Editions Xavier Barral, 2018.

que les photographies et les moulages grandeur nature qu’appréciait l’auteur du concept de musée imaginaire, en lequel il voyait une forme d’héritage, sinon notre héritage (Fig.14).



FIG. 14 — André Malraux, le Musée imaginaire —  
© C. Deville.

Alors, pourquoi ne pas donner leurs chances à ces applications numériques, dont les artistes s’emparent à leur tour aujourd’hui, de façon singulière, avec leur sensibilité de créateur ? Parler de la manière dont ils investissent le digital nécessiterait un long développement... Retenons que le patrimoine, dans la manière dont on l’habite et dont il nous habite, est un enjeu important pour certains de ces artistes. Morel et le narrateur en étaient peut-être. Mais ce qu’ils étaient surtout, c’était des êtres humains animés de sentiments et de désirs, qu’ils se soient retrouvés enfermés ou non dans une matrice à la *Matrix*. Or ce désir, je le retrouve aujourd’hui chez certains acteurs du numérique, qui ont bien compris que ces outils doivent être partagés et vécus de l’intérieur, pour que « l’ivresse de la nouveauté », comme je l’avais appelé en préambule, ne soit pas synonyme d’un « désenchantement programmé » !

Ondine BRÉAUD-HOLLAND

*Professeur de philosophie esthétique/théorie de l’art*  
ESAP-MONACO, membre du CRHI

