Le casque et le masque

Gilles Methel

Electronic version

URL: <http://journals.openedition.org/entrelacs/5956>

DOI: 10.4000/entrelacs.5956

ISSN: 2261-5482

Publisher

Éditions Téraèdre

Electronic reference

Gilles Methel, « Le casque et le masque », *Entrelacs* [Online], 17 | 2020, Online since 01 July 2020, connection on 03 July 2020. URL : <http://journals.openedition.org/entrelacs/5956> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/entrelacs.5956>

This text was automatically generated on 3 July 2020.

Tous droits réservés

Le casque et le masque

Gilles Methel

01 – Une entrée... en matière

Fuir ! Là-bas fuir !
Brise Marine,
Stéphane Mallarmé

Quel amateur de peinture n'a pas rêvé un jour de pénétrer dans un tableau ? Boire un dernier verre chez *Phillies* en compagnie des *Rodeurs De La Nuit* (*Nighthawks*) d'Edward Hopper, visiter la chambre de la maison jaune de Van Gogh à Arles (mais sans pour autant se couper l'oreille !), savoir à quoi ressemble la loggia de la Joconde et connaître l'intégralité du paysage qui se trouve dans le fond, explorer les rêves surréalistes de Salvador Dali, etc. Or, c'est maintenant possible grâce à la réalité virtuelle. En premier lieu, dans les tableaux « classiques », il y a de très belles femmes (les peintres savaient choisir de très jolis modèles pour incarner, souvent dévêtues, Vénus, Flore, les Odalisques, les baigneuses ou les Nymphes...

« Entrer » dans un tableau ou « rentrer » dans un tableau ?

Normalement on devrait y entrer si l'on n'a pas fait cette expérience précédemment, puisque « le sens foncier du verbe rentrer, c'est entrer de nouveau » (Grevisse¹ p.111) cependant « on constate une forte tendance (qui est très ancienne) à employer, dans les cas où il ne s'agit pas des sens seconds qui connotent une certaine violence (s'emboîter, pénétrer, être enfoncé dans, être contenus dans), le préfixe re-marque l'action instantanée par opposition à l'action durative. (Grevisse²).

Donc, comme l'expérience en réalité virtuelle a une certaine durée, nous pouvons dire, avec la caution de Grevisse, que celle-ci nous permet maintenant de rentrer dans un tableau comme on « rentre dans le décor ».

La frontalité irréductible des tableaux, même si nous pouvions y pénétrer en pensée et en rêvant, reste souvent une sorte de frustration foncière. Aussi les peintres ont trouvé une foultitude de stratagèmes pour que l'espace que nous avons sous les yeux ne se

borne pas à la surface limitée de la toile, pour que la peinture sorte d'elle-même en quelque sorte.

En premier lieu, les miroirs, et, en particulier, les miroirs convexes, dits « de sorcières ». Ils nous font supposer un espace qui serait hors de la toile peinte c'est le cas pour Van Eyck³ avec les *Arnolfini* de 1434 mais aussi Petrus Christus⁴ 1449 avec *Saint Eloi* ou Quentin Metsys⁵ *le prêteur et sa femme* 1514. « Quelles que soient les représentations, il y subsiste toujours de la magie, transfigurant les choses par réduction, associée à une pensée métaphysique⁶ ». Et bien sûr *les ménines* de 1656 de Velasquez⁷ dont l'analyse célèbre sert d'introduction au texte de Foucault, *Les Mots et les choses* de 1966. Avec ce procédé nous découvrons ce qui est au-delà du tableau et peut-être même sommes-nous DANS le tableau à la place du peintre ou bien à la place du roi et de la reine d'Espagne !

Autre stratagème ancien, cette fois non pour que la peinture nous propose un au-delà d'elle-même, mais pour que nous y pénétrions en chair et en os : le triptyque. Il peut avoir un effet englobant qui peut obliger à un déplacement physique en même temps qu'un mouvement mental dans le passage d'un panneau à l'autre de l'Enfer au Paradis en passant par le Purgatoire, par exemple, comme chez Bosch⁸. Gilles Deleuze, dans son livre double (un volume consacré au texte et l'autre aux reproductions souvent dépliantes, triptyque oblige) sur Francis Bacon⁹, *La logique de la sensation*¹⁰ a particulièrement étudié les triptyques du peintre anglais dans deux chapitres, le 9 « Couples et triptyques » et le 10 « Note : qu'est-ce qu'un triptyque ».

Nous pouvons donc résumer ces lois du triptyque qui fonde sa nécessité comme coexistence des trois panneaux. 1/ La distinction de trois rythmes ou de trois figures. 2/ L'existence d'un rythme témoin dans le tableau avec la circulation du témoin dans le tableau (témoin apparent et témoin rythmique). 3/ La détermination du rythme actif et du rythme passif...

Avant la peinture de chevalet et bien au-delà du triptyque, la fresque proposait déjà un système immersif très fort puisqu'il y avait souvent, de plus, une intention didactique donc une obligation de cohérence et de lisibilité. Les fresques de la Chapelle de l'Aréna de Padoue, œuvre fondatrice, peinte par Giotto¹¹ au tout début du quatorzième siècle (le trecento) en est la démonstration éclatante. Sur trois niveaux, en une douzaine de compositions magistrales disposées de chaque côté de la chapelle, Giotto, présente, du haut vers le bas, la Vie de la Vierge, la Vie du Christ et la Passion du Christ, c'est-à-dire trois « narrations » concomitantes et parallèles qui obligent le spectateur, le témoin dirait Deleuze, à se tourner d'un côté puis de l'autre pour les découvrir dans une vision panoramique : c'est à la fois d'une simplicité extraordinaire dans les compositions et d'une complexité extraordinaire dans la structuration.

Plus de six siècles après Giotto, les muralistes mexicains vont tenter de retrouver l'immersion picturale dans la fresque. Ozosco, Siqueiros et surtout Diego Rivera¹². Rivera¹³ surtout : c'est un immense peintre dont l'aura est maintenant bien éclipsée par la gloire posthume de sa femme Frida Kahlo, par deux fois, épousée. Or le travail de Frida Kahlo (devenue à Mexico ce qu'est la tour Eiffel à Paris¹⁴) ne porte pas les enjeux que donnait Rivera à sa peinture dont le but était de faire un lien entre Giotto et le cubisme : « il ne s'agit certes pas, étant donné son idéologie (communiste et matérialiste) de transposer les hiérarchies des valeurs propres à la pensée du Moyen Âge mais de l'actualiser dans une clé laïque¹⁵ ». Les fresques du musée national de Mexico, réalisées à partir des années 1930, peuvent nous donner, en utilisant des procédés comparables, la même sensation d'immersion, mais laïque et ethnique dans ce

cas, que celle que Giotto utilisait pour le monde chrétien (même système d'écho, de résonance picturale d'un mur à l'autre ou d'un panneau à l'autre).

02 – Et l'audiovisuel dans tout ça !

Le cinéma entretient depuis longtemps un rapport étroit avec la peinture pour les effets spéciaux et les *matte-painting* en particulier¹⁶. Comme le précise Réjane Hamus-Vallée, les effets spéciaux ne datent pas du numérique : depuis Méliès ou Segundo de Chomon, le cinématographe a souvent fait appel à des décors peints que ce soit pour des raisons esthétiques ou financières. Hollywood a beaucoup utilisé les *matte-painting* c'est-à-dire le fait d'incruster des acteurs sur un fond pictural. L'incrustation n'est pas l'immersion, mais elle immerge cependant les acteurs dans une réalité plastique, c'est une immersion seulement optique destinée au seul spectateur.

Le numérique, dès ses débuts, a beaucoup amplifié l'usage de ces « trucages » à la télévision comme au cinéma. Jean-Christophe Averty qui fut un précurseur de l'art électronique à la télévision avait mis en images l'album *Melody Nelson* de Gainsbourg en 1971 : on y voit Serge Gainsbourg et Jane Birkin, dans *L'Hôtel particulier*¹⁷, entre autres, évoluer par exemple dans des toiles de Paul Devaux et de Félix Labisse. (On retrouvera aussi, dans cette réalisation d'Averty, Salvador Dali et René Magritte que nous allons croiser plus tard dans ce texte¹⁸.) Étant donné l'évolution du numérique et de la 3D au cinéma à partir des années 2000, on peut rappeler *Le Moulin et La Croix* de Lech Majewski de 2011 (d'après le livre de Michael Francis Gibson paru en 1996) en 2011. Grâce au décor numérique, les acteurs évoluent à l'intérieur de la célèbre toile de Bruegel, grouillante de plus de 500 personnages, *le Portement de la Croix* (1564). Pour qu'il y ait immersion telle qu'on l'entend aujourd'hui, il fallait également que le numérique amène la modélisation en 3D par l'image de synthèse ce qui a été possible à partir des années 1980. En 1993, pour sa série *Palettes*¹⁹, Alain Jaubert, dans *le rêve de la diagonale, la Flagellation du Christ* de Piero Della Francesca²⁰, va reconstituer, grâce aux travaux²¹ de R. Wittkover et B. A. R. Carter en 1953²², l'espace tridimensionnel où la scène se déroule. C'est certes paradoxal puisque le tableau est une surface, composée selon les règles strictes du nombre d'or mais, en même temps, la précision des peintres du quattrocento, observant scrupuleusement les règles scientifiques de la perspective, permet de reconstituer (et avec une minutie parfois vertigineuse à propos des mesures ou du pavage du sol), l'espace virtuel projeté sur la toile. Le cadre rigoureux voulu par le peintre explose.

C'est ce qui se passe aujourd'hui avec le 360° par rapport au cinéma. Ne pouvant plus espérer ce cadre parfaitement composé dans la peinture comme au cinéma, nous nous trouvons fortement perturbés par cette liberté nouvelle qui permet de nous affranchir à la fois du cadre et du hors-champ. Notre tradition picturale est définitivement fondée depuis des siècles, à partir d'un espace plan, statique et monoculaire... La révolution est donc profonde.

03 – Les Nymphéas de Monet²³

Il existe plusieurs expériences en réalité virtuelle autour de Monet. L'une en particulier à partir du fameux pont japonais du jardin de Giverny, *Le Bassin aux Nymphéas* de 1899²⁴ avec *Water Lilies Extended* réalisé par Geodia. D'ordinaire, il est très difficile, en

réalité virtuelle, d'extrapoler à partir de l'espace restreint, donné et irréductible confiné dans un tableau... Mais là, comme nous disposons toujours de l'espace réel du jardin de Monet à Giverny, il était possible pour les concepteurs de la vidéo VR, plutôt réussie, de permettre un déplacement en 360° crédible puisque basé sur de données tangibles à partir du tableau. Ce n'est pas toujours le cas !!! En ce qui concerne Van Gogh et La Nuit étoilée... mais nous y reviendrons ! Autre expérience de réalité virtuelle autour de Monet, c'est celle des salles du Musée de l'Orangerie de Paris où sont conservées dans deux salles les immenses nymphéas (2mètres de haut et jusqu'à 17 mètres de long) L'expérience proposée par Claude Monet lui-même se veut immersive :

Les huit compositions sont réparties en deux salles ovales qui se suivent. Ces salles bénéficient d'une lumière naturelle depuis le toit vitré et sont disposées d'ouest en est, selon la course du soleil et un des axes de circulation de Paris, le long de la Seine. Les deux ovales évoquent le signe de l'infini tandis que les peintures déroulent le cycle de la lumière d'une journée.

Offerts par le peintre Claude Monet à la France le lendemain même de l'armistice du 11 novembre 1918 comme symbole de paix, les Nymphéas sont installés selon ses plans au musée de l'Orangerie en 1927, quelques mois après sa mort. Cet ensemble unique, véritable « Sixtine de l'impressionnisme »,

Selon l'expression d'André Masson, offre un témoignage de l'œuvre du dernier Monet conçu comme un véritable environnement et vient couronner le cycle des Nymphéas débuté près d'une trentaine d'années auparavant. L'ensemble est l'une des plus vastes réalisations monumentales de la peinture de la première moitié du XXe siècle. Les dimensions et la surface couverte par la peinture environnent et englobent le spectateur sur près de cent mètres linéaires où se déploie un paysage d'eau jalonné de nymphéas, de branches de saules, de reflets d'arbres et de nuages, donnant « l'illusion d'un tout sans fin, d'une onde sans horizon et sans rivage » selon les termes mêmes de Monet. Ce chef-d'œuvre unique ne connaît pas d'équivalent de par le monde.

Monet multiplia considérablement les dimensions de son projet initial, entamé avant 1914. Le peintre souhaitait que le visiteur puisse s'immerger totalement dans la peinture et oublier le monde extérieur. La fin de la Première Guerre mondiale en 1918 le confirma dans sa volonté d'offrir de la beauté aux âmes meurtries.

À travers ces notations on peut comprendre ce que signifie un désir d'immersion dans des œuvres d'art : il est toujours d'actualité. Fuir le monde réel, sa laideur et sa trivialité est peut-être aussi l'une des clés qui pourraient expliquer l'engouement actuel, un siècle après Monet, pour la réalité virtuelle. Il faut toujours se rappeler que les fondateurs historiques du surréalisme, André Breton, Paul Eluard, Louis Aragon, Benjamin Péret et Max Ernst étaient d'anciens combattants de la « Grande Guerre » ! Après la boucherie de 14/18, il était sans doute légitime d'aller voir ailleurs.

L'expérience VR des Nymphéas de l'Orangerie est plus une expérience de réalité augmentée : l'expérience immersive existait dès l'origine du projet de Monet.

04 – La Chambre de Van Gogh²⁵

Un grand peintre qui serait en même temps un metteur en scène passionné
Antonin Artaud

Van Gogh est sans doute le peintre sur lequel on a le plus écrit, il semblait donc « dans l'ordre des choses » que la réalité virtuelle s'en empare. Sa chambre à Arles est une obsession autant pour les cinéastes et les infographistes.

En ce qui concerne l'immersion dans la peinture, on peut toujours se rendre à Arles, mais la fameuse maison jaune où se trouvait la chambre de Van Gogh a été détruite à cause de bombardements en 1944. Le pont de Langlois, devenu pont Van Gogh a été déplacé mais existe toujours l'Hôtel-Dieu, avec son joli jardin, où Le peintre fut interné après son automutilation, lui existe toujours : il est devenu « Espace Van Gogh »...

Nous ne saurions oublier le texte légitimement célèbre d'Antonin Arthaud (1896-1948) *Van Gogh ou le suicidé de la société*²⁶. Arthaud, tout juste sorti de l'asile de Rodez le 26 mai 1946, s'était rendu à l'exposition Van Gogh qui avait lieu au musée de l'orangerie de Paris en janvier/mars 1947. Il rédige alors ce texte majeur auquel nous ferons référence : c'est l'hommage d'un fou à un autre fou. Le texte d'Arthaud est important, car il pose avec acuité certains paradoxes auxquels la réalité virtuelle se trouve confrontée lorsqu'elle souhaite s'intéresser à la peinture.

La chambre de Van Gogh à Arles

Van Gogh s'est refait une chambre à coucher, mais hors le seul Van Gogh lui-même je me sentirais prêt à égorger qui aurait maintenant le culot d'y entrer.

Arthaud

Cette toile de 72 × 90 cm qui se trouve au musée Van Gogh d'Amsterdam est l'une des plus célèbres du peintre. Réalisée initialement en octobre 1888, il en existe 3 versions : l'original ayant été endommagé lors d'une inondation pendant l'hospitalisation du peintre et, durant sa restauration, à la demande de son frère Théo, Van Gogh en a réalisé une seconde version qui se trouve maintenant à l'Institut d'Art de Chicago puis en septembre 1889 une version plus petite, celle du Musée d'Orsay à Paris²⁷.

Le lit est jaune citron, les murs rose abricot, la porte d'un bleu d'azur céleste au temps où le ciel était encore une vaste plaine inhabitée, les tableaux d'un jaune d'amande où des pistaches auraient transpiré.

La chambre elle-même se trouvait au deuxième étage de la maison jaune, et les volets verts en sont fermés malgré les couleurs intenses de la peinture. Ceci n'est pas toujours respecté dans les réalisations VR pour des contraintes narratives (afin de pouvoir passer d'un espace à l'autre). Elle a l'avantage de décrire un espace fermé propice à la modélisation 3D avec des éléments très identifiables : le lit, les chaises la petite table de toilette, etc.

Les murs toujours d'un jaune abricot, mais du jaune d'abricot d'un nuage qui ne ferait que de se montrer, à peine teinté, à peine posé, et voilà que dans cette lueur se détache le coup de gong vert cédrat, figue verte à crier, de la fenêtre au châssis embrumé, à la droite de laquelle pend toute raide la serviette de toilette, dont on sent à trois mètres le lourd tissu gercé.

Par contre elle pose de grosses difficultés pour une réalisation virtuelle et ceci pour deux raisons au moins.

D'abord la matière picturale, la touche plus ou moins épaisse propre à Van Gogh : l'art électronique avec ses pixels a quelques difficultés à rendre ces effets de matière. L'autre problème majeur, c'est la perspective quelquefois paradoxale voire approximative utilisée par le peintre. Il se joue des règles traditionnelles et ceci est très visible dans les tableaux suspendus au mur de la chambre, (chaque fois différents selon les versions : ils sont identifiés) et la perspective accélérée utilisée pour le plancher. Il utilise des points de fuite différents selon les objets. Les tableaux au mur ne sont pas d'équerre avec le

reste de l'espace (on dirait qu'ils penchent) et le plancher semble décrire une pièce déformée (ce qui n'était pas le cas, car on connaît la topographie de la maison jaune).

« Peintre rien que peintre Van Gogh. Il a pris les moyens de la pure peinture, et il ne les a pas dépassés. » Van Gogh utilise un langage plastique spécifique ce qui rend sa modélisation puis son usage en réalité virtuelle extrêmement périlleux. Les techniques numériques ne sont pas forcément propices à ce genre de peinture très plastique. C'est donc de l'ordre du phantasme que de vouloir pénétrer dans cette chambre en VR. Inutile de parler alors de l'intérieur du café la nuit ni, pis encore, de la nuit étoilée !

Que la vie un jour devienne aussi belle que dans une simple toile de Van Gogh et pour moi ce sera assez. Je ne pense pas que l'on puisse avoir quoi que soit de plus à souhaiter

Pour Arthaud la peinture de Van Gogh se suffit à elle-même, d'une certaine façon, vouloir la prolonger ou la dépasser avec une réalité virtuelle est un pur non-sens car « Van Gogh n'embellit pas la vie, il en fait une autre, purement et simplement une autre ».

05 – Les Rêves de Dali²⁸

L'Angélus de Millet beau comme la rencontre fortuite, sur une table de dissection, d'une machine à coudre et d'un parapluie.²⁹
Salvador Dali citant Lauréamont

Le 360° autour de *Réminiscence archéologique de l'Angélus de Millet* peint par Dali vers 1935 est dû à l'initiative du musée Dali de Saint Pétersbourg en Floride. *Dream of Dali* est une référence en matière de VR. La peinture de Dali, contrairement à celle de Van Gogh, s'y prête particulièrement car pour le peintre catalan, la peinture « c'est la photographie à la main et en couleur de l'irrationalité concrète ». La très grande précision, la très grande minutie de sa peinture dans les années 30 et 40, avec une technique héritée des petits maîtres flamands, se prête particulièrement à la modélisation. Et l'univers onirique du Maître se prête, lui, à l'immersion.

Nous trouverons dans cette réalisation plusieurs thématiques chères à Dali :

1 – L'Angélus de Millet³⁰

Obsession dalinienne depuis l'enfance, elle fut déclinée en de nombreux tableaux, au moins une quarantaine et ce jusqu'à la fin de sa vie ; thème qui nous vaut aussi ce livre magnifique *Le Mythe tragique de l'Angélus de Millet*, écrit dans les années 30 mais qui ne fut publié qu'en 1963.

Mais aussi

2 – Le petit garçon en costume de marin donnant la main à son papa

De *Les premiers jours du printemps* (1929), *Le Spectre du sex-appeal* (1934) jusqu'au *Toréador hallucinogène* (1969)

3 – Les éléphants à pattes d'araignée :

La représentation la plus célèbre est celle de la *Tentation de Saint-Antoine* de 1946. C'était un concours sur ce thème entre plusieurs peintres, car la toile devait être la seule image en couleur pour le film d'Albert Lewin, *Bel Ami*, (avec Georges Sander) en 1947. C'est Max Ernst qui gagnât le concours. (Mais qui donc ici se souvient ici de sa version ?)

4 – Alice

La petite fille sautant à la corde, c'est *Alice au pays des Merveilles* de Lewis Carroll³¹ que Dali a illustrée en 1969³² mais qu'il avait déjà représentée en frontispice des *Nuits partagées* d'Eluard en 1931

5 – Le Téléphone

Le Téléphone-homard, a été créé pour son mécène Edward James à l'Exposition internationale du surréalisme à Paris de 1938.

6 – La plaine d'Ampurdan

En fond, les paysages de la plaine d'Ampurdan où l'on voit, depuis Figueras, les Pyrénées « qui devraient être mauves » comme il l'écrit dans sa *Vie secrète* !

Le fait que l'on puisse utiliser les tableaux de Dali pour les explorer dans les univers virtuels en 360° n'est absolument pas un hasard. Dans sa lettre préface à André Breton pour son exposition en 1933 à la galerie Pierre Colle, Dali va opposer Pablo Picasso (pour lequel il avait une grande admiration³³), à Giorgio de Chirico (auquel il vouait également une grande admiration !)

Chirico ne bouleverse pas les moyens d'expression. Il conserve toutes les conventions académiques essentielles : illumination, clair-obscur, perspective, etc. Héritier de Böcklin et de la peinture imaginative en général, il révolutionne sensationnellement l'anecdote...

C'est dans cette forme d'académisme-là, qui correspond également à celle des jeux vidéo, des blockbusters à effets spéciaux, que nous pouvons considérer que si la postérité de Dali, comme en témoignent les succès de ses expositions à Beaubourg³⁴, est si grande, c'est parce que, par ses choix esthétiques très lucides, il a fait que son œuvre correspond, et est en adéquation avec le monde tel qu'il va. Ce monde assoiffé d'images (mais peut-être pas de peinture !), ce monde assoiffé d'ailleurs !

Tous les tableaux de Dali ne peuvent être exploités ni explorés de cette façon et en particulier les célèbres images doubles : celles de *La Charrette fantôme* de 1934 ou *Le Marché aux esclaves avec apparition du buste invisible de Voltaire* de 1940. Elles n'existent que sous un angle de vue très précis (et un seul !) et à un moment très précis : toute modification du point de vue ou du moment fait disparaître l'image. Mais *Réminiscence de l'Ange lus de Millet*, peut supporter la modélisation 3D !

Le déplacement et le son

Nous sommes donc avec ce 360°, et avec ce type de réalisations en général, dans quelque chose qui mêle une grande liberté de point de vue (on peut à tout moment se retourner ou regarder en l'air) en même temps que la contrainte drastique d'un itinéraire obligé. Ce déplacement s'effectue en continu sur une de ces courbes affectionnées par les infographistes, courbe parfaitement lisse qui nous fait aller de l'avant puis nous envoler.

Ce ne seront donc pas le cadre ni le point de vue, qui vont créer la continuité narrative mais le son. En arrière fond sonore on entend la voix du Maître. Ses propos ne sont pas toujours identifiables, car ce qui compte c'est l'accent, le phrasé et l'intonation de Dali. On y voit le chanteur « décadent », Alice Cooper, dans un hologramme réalisé par Dali en 1973³⁵ ; il chante « *Halo of Flies* », témoignant de l'obsession de Dali pour les mouches.

Dali était fasciné par l'immersion dans la peinture. Vers la fin de sa vie, il a beaucoup travaillé sur l'holographie et la stéréoscopie, c'est-à-dire le projet de dépasser l'image plane pour tenter d'atteindre à « un hyper-réalisme métaphysique », d'aller au-delà du ciel, au-delà du soleil, au-delà de l'horizon.

À propos de Vélasquez, il écrit dans son dernier livre, *Dix recettes d'immortalité* :

Ce tableau représente l'anticipation d'un hologramme parce que tout ce que Vélasquez a peint est virtuel. Toute la scène se reflète dans un grand miroir placé face au peintre, sauf deux personnages, qui eux sont réels, et se tiennent entre Vélasquez et le grand miroir : le Roi et la Reine que l'on voit dénoncés par le petit miroir placé au fond de la pièce. L'unique chose qu'il ne peint pas c'est le réel, et tout ce qu'il peint n'est que reflets et images virtuelles.

Nous ne pourrions parler de l'immersion dans la peinture sans mentionner, *le Visage de Mae West pouvant servir d'appartement* (28,3 cm x 17,8 cm) peint en 1934-35 sur l'image retouchée d'un magazine : c'est une photo de la plantureuse actrice (1893-1980) dans le film *She done him wrong* de Lowell Sherman 1933 avec Cary Grant³⁶. L'espace de cet appartement hautement virtuel a été reconstitué au musée Dali et Figueras ainsi que pour l'expo parisienne de 2012 où les visiteurs faisaient la queue pour prendre des selfies vautés sur le célèbre canapé en forme de bouche. Ça c'est de l'immersion !

06 – LA TRAHISON DES IMAGES DE MAGRITTE³⁷

Michel Foucault dénombre sept rapports
significatifs possibles dans « Ceci n'est pas une pipe »³⁸
René Passeron

À l'occasion du cinquantenaire de la mort de Magritte une expérience de réalité virtuelle inspirée de son œuvre a été présentée dans une salle ayant la forme d'un immense chapeau melon posé sur la plage de Knokke-le-Zoute. Et pourquoi donc à Knokke le Zoute ? Parce qu'en 1953, Magritte avait conçu une immense fresque de 72 m de long sur 4,30 m de haut, pour le casino de cette ville. L'expérience VR, réalisée par BDH immersive pour un public qu'une cinquantaine de personnes à la fois propose l'exploration d'une quarantaine d'œuvres de Magritte. La fresque de la salle du Lustre du casino est constituée, elle, de 8 toiles originales du peintre immensément agrandies afin de constituer un panorama, car la salle est plus ou moins circulaire.

Lors de l'expérience VR de Knokke le Zoute, il y avait également une immense pipe à côté de l'immense chapeau melon qui servait de salle de projection ; la fameuse pipe est également visible en 3D dans l'expérience VR elle-même. Le véritable nom de ce tableau, qui est devenu le plus célèbre de Magritte est *La Trahison des images*. C'est par ailleurs le titre qui avait été donné à Beaubourg pour l'exposition³⁹, toujours à l'occasion du cinquantenaire de la mort de Magritte.

... La fameuse pipe... Me l'a-t-on assez reprochée ! Et pourtant... Vous ne pouvez pas la bourrer, ma pipe ? Non n'est-ce pas, elle n'est qu'une représentation. Donc, si j'avais écrit sous mon tableau « ceci est une pipe, j'aurais menti !⁴⁰

Plus encore que celle de Dali, l'œuvre de Magritte se prête à la modélisation 3D et peut vraiment être une sorte de mise en abyme de ce qui sera la réalité virtuelle. Sa grammaire d'objets fétiches, ses hiéroglyphes dirait Passeron, peints au degré zéro de la peinture (dirait encore le même Passeron) sont propices à une réalisation en images de synthèse (ce dont d'ailleurs les internautes ne se privent pas et quelquefois même avec un certain talent !).

Il me semble (virtuellement) intéressant de comparer, de confronter voire peut-être d'opposer les deux formes d'immersion en 360° que sont le panorama et la VR.

A – L'expérience VR

Au-delà de l'actuel qui est vu, le visible est potentiel :
ce que nos yeux désirent parce qu'ils ne l'ont pas.⁴¹

René Passeron

Contrairement à *Dreams of Dali*, nous ne disposons pas (pour l'instant) sur internet de l'intégralité de la réalisation en réalité virtuelle mais seulement de deux making-of qui nous permettent d'identifier quelques œuvres reconstituées en 3D. Ces œuvres s'échelonnent du premier tableau où Magritte « s'est trouvé » (*Le Jockey perdu* de 1926) jusqu'à une œuvre datant de l'année précédant sa mort (*Décalcomanie* de 1966). On y trouve quelques-uns de ses très grands classiques comme la *Trahison des Images* ou le *Faux Miroir*.

La réalisation en images de synthèse semble parfois très maladroite et un peu artisanale mais l'on suppose que le phénomène d'immersion et le mouvement pallient une certaine raideur. Car tout bouge, même les orteils du *Modèle rouge*, les petits pieds des bonhommes en chapeau melon de *Golconde* ! La modélisation de *l'Invention collective* – qui n'est déjà pourtant pas un très beau tableau de Magritte – est immonde, etc.

B – Le panorama du Casino

Le panorama, du grec *pan* (tout) et *ôrama* (vue/spectacle), c'est-à-dire « vue en totalité », est un concept qui date de la fin du XVIII^e siècle (1799)⁴² ; c'était un « tableau sans bornes qui avait pour but de donner l'apparence d'un spectacle naturel et, avec, la réalité virtuelle du XXI^e siècle⁴³, le problème est le même, s'immerger dans un espace de représentation qui pourrait valoir pour du réel (et, peut-être, date-t-il même des grottes préhistoriques de nos chers ancêtres. Les modalités sont différentes mais ...)

On va retrouver dans l'expérience VR plusieurs œuvres déjà présentes dans le panorama. Il existe plusieurs versions des peintures du Casino : les huit huiles sur toiles originales de Magritte d'assez petit format⁴⁴, la fresque elle-même et des lithographies inspirées de ces images. Or il y a un ordre extrêmement important : les images se succèdent d'un panneau à l'autre avec une solution de continuité et cela boucle à la fin (qui n'en est pas une du coup !). De plus elles se répondent soit latéralement, soit diagonalement. Ce qui crée un ensemble très cohérent voulu par le peintre mais auquel on n'a finalement pas accès : soit nous sommes dans la continuité de la salle de Knokke le Zoute, (où les fresques sont séparées par des colonnes et un large espace), soit dans la succession dans les livres, soit dans la fragmentation sur internet mais jamais dans la circularité, la globalité, conceptuelle souhaitée par le peintre en fait.

Finalement, seule, l'infographie 3D va permettre de restituer la vision du peintre soit en s'immergeant dans cet espace cylindrique sans rupture cette fois, soit en le surplombant dans une sorte de vision « transcendante ». Seule cette vision permet de comprendre exactement la « mécanique » spectaculaire mise en place : le voyeurisme, la symétrie des femmes nues, celle du végétal et du minéral, celle des fonds en rideau ou en papier découpé, etc. On comprend alors qu'il y a un sens de la lecture du panorama, de gauche à droite comme dans les panoramas historiques du XIX^e présenté

sous des rotondes. On se trouve dans un espace cylindrique et cependant, on ne peut pas s'y déplacer dans n'importe quelle direction : pour que la narration signifie il est nécessaire de le prendre dans le sens des aiguilles d'une montre.

D'ailleurs les univers en réalité virtuelle immersive sont également assujettis à une forme de narration finalement classique : on devrait pourrait s'y tourner et s'y retourner dans tous les sens (comme Marcel Proust dans son lit avant de trouver le sommeil) mais il n'en est rien nous sommes entraînés par une ligne narrative avec un début et une fin, la chronologie... La ligne du temps !

07 – Les Leçons de choses de Magritte

En 1960, le documentariste Bruxellois Luc de Heusch, réalise un film intitulé *Magritte ou la leçon de choses*⁴⁵. Il devrait y avoir quelque chose de profondément magrittien dans cette expression ! Si l'imagerie magrittienne est propice à la 3D, c'est au moins pour trois raisons qui correspondent, dans les thématiques du peintre, à ce que nous faisons lorsque nous sommes sur un logiciel de 3D.

- La taille
- La pesanteur
- La matière

Leçon de choses n° 1 : La Taille

Chez Magritte, une sphère est une sphère, mais elle peut être grelot, pomme, tête, montgolfière, ou Terre, c'est-à-dire des objets de tailles extrêmement différentes. À propos du tableau *La Voix du sang* avec l'arbre à compartiments, Magritte écrit :

« La sphère et la maison proposent à l'arbre des mesures énigmatiques. »⁴⁶

Dans l'original du tableau, c'est une sphère indifférenciée mais dans la fresque, il s'agit d'un de ces grelots dont Magritte a constamment, et dès ses débuts, parsemé ses œuvres. « Les grelots de fer pendus aux cous de nos admirables chevaux, je préférerais croire qu'ils poussaient comme des plantes dangereuses au bord des gouffres. »⁴⁷. Il y a aussi, dans cet arbre, un immeuble...

C'est donc le problème de l'échelle des choses entre elles, une question qui est particulièrement posée par Magritte dans *Les Valeurs personnelles* (1952) où dans une chambre en « ciel » pourvu d'une armoire et d'un lit « cohérent entre eux », on va trouver un verre à pied, une allumette, un blaireau de rasage, une savonnette et un peigne ayant chacun des proportions indépendantes. Chez Magritte une feuille d'arbre est aussi grande que l'arbre lui-même, elle est parfois l'arbre lui-même ! C'est parce que nous nous trouvons dans l'espace des leçons de choses de notre enfance où, dans le cycle du pommier, la graine, la fleur, la pousse, la pomme ou l'arbre enfin peuvent avoir la même taille sur la planche explicative pour les besoins pédagogiques... Ce qui ne nous choque pas.

Leçon de choses n° 2 : La Pesanteur

La célèbre pomme verte de Magritte, celle que l'on voit masquant le visage du personnage au chapeau melon de *la Grande Guerre* ou du *Fils de l'Homme* de 1964⁴⁸, (identique à celle qui envahit toute une chambre dans *La Chambre d'écoute* de 1953),

alors qu'elle n'est même pas une pomme (car « *Ceci n'est pas une pomme* »), est une pomme anti-newtonienne ! Elle ne tombe pas. Mais comme les bonshommes au chapeau melon qui discutent en plein ciel dans *la Reconnaissance infinie* de 1963, ou ceux de *Golconde* en 1953, pour autant objets ou personnages, ne volent pas, ne nagent pas dans l'azur éthéré : ils sont simplement là⁴⁹. Et c'est justement parce que nous sommes dans le domaine de la leçon de choses, c'est-à-dire une représentation dans laquelle les objets n'appartiennent pas à un même espace sémantique commun : ils jouxtent mais n'interfèrent pas entre eux.

En 3D infographique, il y a deux formes de modèles, le simulacre et la simulation (cf. Baudrillard⁵⁰). Le simulacre ne se préoccupe que de l'image et de la représentation : les objets n'ont aucun poids. Comme ils n'ont ni poids ni consistance ils peuvent être donc au sol ou dans l'air sans aucun problème. (Il est vrai qu'il existe une forme de modélisation 3D, dite dynamique, celle de la simulation où l'on peut attribuer aux choses des paramètres de poids et de dynamique où l'infographiste peut contrôler alors que les paramètres initiaux).

Pour les besoins en image infographique, le simulacre est souvent amplement suffisant : on sait que le cinéma est un art de l'illusion ! Magritte utilise très souvent l'espace du simulacre dans ses tableaux. Par contre, si dans la réalisation en VR de 2017, tout s'envole, tout est en l'air et rien ne pèse, très étrangement, dans *Le Domaine Enchanté* tout est cloué au sol, aucun objet n'est en « lévitation ». Ce qui est pourtant une marque de fabrique de Magritte. Le plus étonnant, c'est que dans la fresque *la Fée ignorante* pour le Palais des Beaux-Arts de Charleroi réalisé en 1957 nous retrouvons le même phénomène de pesanteur : C'est comme si Magritte, inconsciemment ou consciemment, avait voulu renoncer à l'un de ses codes privilégié et si emblématique, l'apesanteur, lorsqu'il a conçu ses fresques. Et même, aucun des oiseaux, pourtant très nombreux dans *Le Domaine Enchanté*, excepté quelques silhouettes très lointaines, ne vole !

Leçon de choses n° 3 : La Matière

Filons donc à nouveau la métaphore entre l'infographie et la peinture de Magritte. En infographie, la matière des objets, des choses, n'est pas ontologique : on plaque sur n'importe quelle forme 3D la texture que l'on souhaite grâce à une partie du logiciel spécifiquement dédiée aux matériaux. Or chez Magritte, c'est précisément ce qui se passe au niveau des matériaux : un oiseau peut être fait en « ciel » (*La Grande Famille* 1947 ou *l'Oiseau de ciel* 1954), en roche (*Le Domaine d'Arnheim* 1962, *L'Idole* 1965), en feuille (*L'Île au trésor* 1942 ou dans les variantes comme *les Grâces Naturelles* 1948), en feuillage (*Le Printemps* 1965). Un rideau, peut être en rideau mais aussi en ciel (*Le Beau Monde* 1960, *La Joconde* 1960 ou *l'Ovation* 1962) ou en immeuble (*Les Goûts et les Couleurs* 1962). Le lion « placide » (Passeron dixit) peut-être en peau de lion (*Le Mal du Pays* 1941) ou en pierre (*Souvenir de Voyage* 1955). Un trois-mâts peut-être en « eau » (*Le Séducteur* 1951).

08 – Les femmes nues de Magritte

La femme regardée : Elle est nue, toujours...

La nudité est un attribut ontologique de la femme (ainsi pour l'Aphrodite des Grecs)

alors que le mâle est vêtu de pied en cap par son armure de respectabilité⁵¹.

René Passeron

Les femmes nues (ou presque) du *Domaine Enchanté* se font face, elles sont toutes deux zyeutées par des « voyeurs » végétaux : les oiseaux-feuilles pour la première et l'arbre scrutateur d'*Alice au Pays des Merveilles* pour la seconde. Elles sont très grandes dans la fresque, car, puisque l'on en voit que la moitié, elles devraient mesurer près de neuf mètres de haut ! Ces deux nus sont glabres. Or Magritte, dans les années trente, prenant son épouse Georgette pour modèle, n'avait pas de problèmes particuliers pour évoquer, de façon assez naturaliste, la toison féminine intime : que ce soit dans *La Tentative Impossible* de 1928, *l'Evidence Absolue* de 1930 ou *la Magie Noire* et *le Viol* de 1934.

Une autre source des nus magrittiens c'est le torse, sans bras ni tête, d'après l'antique, que nous trouvons dans de multiples tableaux (buste qui est sans doute un moulage ancien d'après nature). Magritte est partagé entre la représentation réaliste du corps féminin et une idéalisation marmoréenne d'icelui. L'idéalisation actuelle très suspecte, vaguement pédophile, du corps féminin, n'est pas le fait de Magritte, mais il s'est amplifié ces dernières années à la suite d'une évolution puritaine et pudibonde catastrophique. Dans le VR, soixante-cinq ans après la fresque du Casino, nous nous trouvons dans une même censure (autocensure ?) encore plus grande : un nuage délicat estompe TOUT même un sexe marmoréen⁵².

Lorsque Magritte, dans *La Clé des Songes* de 1930, écrit « l'Acacia » sous l'image d'un œuf, « la Lune » sous l'image d'un soulier féminin, « la neige » sous la représentation d'un chapeau-melon, etc⁵³..., il ne souhaite pas que l'on y voie des symboles ésotériques qu'il nous faudrait déchiffrer, cependant son surréalisme belge appartient à un courant très fort, lié à la peinture flamande d'une part avec cette passion pour les objets du quotidien peints avec le plus d'exactitude possible et, d'autre part, celui du symbolisme également belge. Magritte reste fondamentalement plus « Dada » que de la vision « ascensionnelle » et quasi transcendante qu'André Breton voulait donner à la peinture surréaliste :

Son imagination ne le range pas auprès des surréalistes du merveilleux et les images qu'il invente présentent rarement les signes « ascendants » dont Breton voulait qu'elles fussent marquées⁵⁴.

09 – Les mots dans la peinture de Magritte

Des mots dans la peinture⁵⁵ occidentale ?

Dès qu'on a posé la question, on s'aperçoit qu'ils y sont innombrables, mais qu'on ne les a pour ainsi dire pas étudiés.

Michel Butor

Que ce soit dans l'expérience VR ou dans *Le Domaine Enchanté*, une dimension extrêmement importante de l'œuvre de Magritte est totalement absente dans ces deux réalisations : c'est son rapport aux mots et au langage. La raison de cette occultation est assez simple... ce n'est pas assez spectaculaire, il est évident qu'une femme nue de neuf mètres de haut l'est beaucoup plus ! Le divertissement possède ses propres lois ! Pourtant Magritte, en 1929, dans la revue belge Variétés n° 8, inscrivait sur le dessin de trois nus, deux debout et le troisième assis : « arbre », ombre portée » et « mur ». C'est une interrogation très constante chez Magritte que le rapport des choses avec leur représentation et leur nom. La même année 1929, il publie dans le dernier numéro de *la*

*Révolution surréaliste*⁵⁶, un document essentiel concernant sa vision artistique : *Les Mots et les Images*.

Les mots... et les images... et les choses : Michel Foucault, dans *Les Mots et les Choses*⁵⁷, s'est beaucoup intéressé à *La Trahison des Images* de Magritte en publiant *Ceci n'est pas une pipe*⁵⁸. Dans ce texte, p. 51/52, il reprend le texte illustré de Magritte *des Mots et des Images* :

On peut créer entre les mots et les objets de nouveaux rapports et préciser quelques caractères du langage et des objets, généralement ignorés dans la vie quotidienne. Parfois le nom d'un objet tient lieu d'une image. Un mot peut prendre la place d'un objet dans la réalité. Une image peut prendre la place d'un mot dans une proposition ». « Donc, il faut se demander s'il y a entre une chose, son image et son nom-même, un lien nécessaire⁵⁹.

Magritte noue les signes verbaux et les éléments plastiques, mais sans se donner le préalable d'une isotopie ; il esquive le fond de discours affirmatif sur lequel reposait tranquillement la ressemblance ; et il fait jouer de pures similitudes et des énoncés verbaux non affirmatifs dans l'instabilité d'un volume sans repère et d'un espace sans plan. Opération dont *Ceci n'est pas une pipe* donne en quelque sorte le formulaire.⁶⁰

Dans l'espace des leçons de choses scolaires, les textes, les légendes, sont présents au même niveau que les images. Or un tableau, quel qu'il soit, comporte déjà, par essence, un nombre important de signes linguistiques : le titre et la signature du peintre en sont des données fondamentales. Magritte, sans avoir l'air d'y toucher avec sa calligraphie basique, mais avec constance et persévérance, va mettre en cause des codes auxquels nous sommes attachés et conditionnés dès l'enfance, dès notre apprentissage de la lecture. *La clé des songes* comme *la Trahison des Images* en sont les preuves évidentes et éclatantes : qu'il y ait ou non isotopie entre le texte et ce qui est représenté picturalement de toutes façons, il y aura désormais quelque chose qui dysfonctionne entre l'objet et son nom.

10 – Pour en finir avec la réalité

La Condition Humaine (si bien titrée !),
nous enseigne par l'identité mythique de la peinture et de la nature
que les choses ne sont jamais telles qu'on les voit
et qu'on ne les peint jamais telles qu'elles sont.⁶¹
René Passeron

La Condition humaine (1933) est le titre de la célèbre toile de Magritte où un tableau se superpose exactement à ce qui est vu à travers la fenêtre... Belle métaphore, à nouveau, de ce que peut être, la réalité virtuelle.

Nous n'avons abordé dans ce texte que quelques-une des réalisations en réalité virtuelle sur la peinture... Peut-être parce qu'elles nous semblaient les plus significatives mais, actuellement, en 2020, ces expériences immersives se multiplient pléthoriquement. Elles sont soit des réalisations autonomes, soit l'accompagnement d'une exposition particulière comme dans le cas de *La Joconde*⁶² pour l'exposition du Louvre ou des *Nymphéa* de l'Orangerie : elles peuvent alors être considérées comme une forme de réalité augmentée susceptible de nous fournir des renseignements complémentaires ou une iconographie annexe. Les expériences se multiplient : Google vient de créer en réalité augmentée une exposition Vermeer entièrement virtuelle, *Meet Vermeer*⁶³, peintre dont les seuls 36 tableaux authentifiés sont disséminés dans

sept pays, musées ou collections privés. La possibilité de visite de musées virtuels se multiplie, de plus dans le contexte actuel de confinement lié à la pandémie du COVID-19, on peut dire que ces expérimentations prennent une actualité et une acuité toute particulière !

Les enjeux de la VR sont nombreux. Il y a d'une part, et malgré tout, la convivialité : le partage que procurait la salle de cinéma était un rituel social, alors que l'expérience VR reste souvent profondément individuelle même si, en certaines circonstances, le confinement est devenu la règle ! Et puis l'interaction. Nous n'avons abordé ici que des formes d'immersion strictement visuelles : le spectateur est entraîné dans un voyage, certes en 360°, mais voyage absolument contraint... Or, de plus en plus, nous allons pouvoir interagir sur l'espace qui nous est proposé grâce à l'intermédiaire de « data-gloves » par exemple. Ce qui signifie que « tout cela ne fait que commencer⁶⁴ ».

Enfin une chose importante que nous procure la réalité virtuelle : ce n'est pas seulement le voyage dans l'espace virtuel qu'elle nous propose mais aussi le voyage dans le temps : Florence à la Renaissance, les Impressionnistes parisiens de la fin du XIXème siècle, les Symbolistes suisses, le surréalisme des années 30 de Dali, l'Amérique des années 40 de Hopper... C'est donc aussi un voyage spatio-temporel.

Qu'est-ce que la vie ?

Une folie ?

Qu'est-ce la vie ?

Une illusion, une ombre, une fiction.

Calderón, *La Vie est un songe*

Et si la réalité n'était qu'une illusion, il faudrait alors s'interroger pour savoir ce qu'est l'illusion d'une illusion comme la réalité virtuelle.

APPENDIXES

Annexes Webographiques en VR non exhaustives

01 - Hopper : Night Hawks (1944), Léonard de Vinci : La Joconde (1513)

<https://www.youtube.com/watch?v=a-V2VB-VCIk>

<https://www.realite-virtuelle.com/tableaux-en-realite-virtuelle-2012>

02 - Bruegel, Munch, Monet

<https://www.beauxarts.com/vu/bienvenue-dans-les-chefs-doeuv-re-de-munch-monet-bruegel/>

03 - Monet

Impression soleil levant (1874)

<https://www.youtube.com/watch?v=cZKwWAaPEpk>

Nymphéas (1895-1914)

<https://www.youtube.com/watch?v=BxUI9Tbq01s>

<https://musee-orangerie.fr/en/article/vr-experience-claude-monet-water-lily-obsession>

04 - Van Gogh

La chambre (1888)

https://www.youtube.com/watch?v=CrVtZv_bp7U

Le café de nuit (1888)

<https://www.youtube.com/watch?v=jBOL5yakREA>

La nuit étoilée (1889)

<https://www.youtube.com/watch?v=Woc0GZkDa7k>

<https://www.youtube.com/watch?v=G7Dt9ziemYA>

05 - Dali

Réminiscence archéologique de l'Angélus de Millet (1933)

<https://www.youtube.com/watch?v=F1eLeIocAcU>

06 - Magritte

<https://www.bdh.net/immersive/magritte-vr>

Mais aussi...

Böcklin⁶⁵ (*L'Île des Morts* 1880), Hodler⁶⁶ (*La Nuit* 1889, *Le Bucheron* 1910), Vallotton⁶⁷ (*Intimité* 1898),

<https://www.unframed-vr.com>

Et encore

Edward Munch⁶⁸ (*Le Cri* 1893)

https://www.youtube.com/watch?v=te8hqLc_aZ0

André Derain⁶⁹ (*Bateaux* 1905)

<https://www.youtube.com/watch?v=AKU8ef29OpI>

Walk into a painting of "Autumn in Chiou and Hua Mountains <https://www.youtube.com/watch?v=CxRAKIAuUVk>

Moulins à vents impressionnistes (Paul Joseph Constantin Gabriel)

https://www.youtube.com/watch?v=wDLAYlr_yT4

Vermeer

<https://www.idboox.com/culture/un-musee-vermeer-entierement-virtuel-sur-le-web-et-en-ra/>

NOTES

1. Grevisse Maurice, *Le Français correct*, Guide pratique, Duculot 1982, p.111
2. Grevisse Maurice, *Le Français correct*, Guide pratique, Duculot 1982, p.112
3. Jan Van Eyck (1390-1441)
4. Petrus Christus (? -1475)
5. Quentin Metsys (1466-1530)
6. Baltrusaitis Jurgis, *Le Miroir*, Elmayan, Le Seuil, 1978, pp 252 et suivantes.
7. Diego Velasquez (1599-1560)

8. Jérôme Bosch (1450-1516)
9. Francis Bacon (1909-1992)
10. La vue Editions de la Différence 1996
11. Giotto di Bondone (1237-1337)
12. Diego Rivera (1886-1957)
13. Marnham Patrick, Diego Rivera, le rêveur éveillé, Seuil 2000
14. Jarbouai Leïla, Frida Mania, L'art en fusion, Musée d'Orsay, Hazan 2013
15. Morosini, *Diego Rivera*, Chefs-d'œuvre de l'art, Grands Peintre, Hachette 1968
16. Hamus-Vallée Réjane, Les effets spéciaux, Cahiers du cinéma
17. <https://www.youtube.com/watch?v=DyslQLHes1c>
18. Dali, Magritte, Delvaux et Labisse se retrouvent dans le chapitre, *les calqueurs de rêve* (p 120-193) de *l'Histoire du surréalisme* de René Passeron, Livre de poche 1969
19. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Palettes>
20. Piero Della Francesca (1420-1492)
21. The perspective of Piero Della Francesca's flagellation, Journal of the Warburg and Courtauld Institutes
22. <https://fr.slideshare.net/mknidler/p-iero-flagellation-f>
23. Claude Monet (1840-1926)
24. 90x90 cm, Art Museum, Princeton University, Princeton, New Jersey
25. Van Gogh 1853-1890
26. Arthaud Antonin, *Van Gogh ou le suicide de la société*, Editions K 1947
27. https://fr.wikipedia.org/wiki/La_Chambre_de_Van_Gogh_%C3%A0_Arles
28. Salvador Dali (1904-1989)
29. Isidore Ducasse, Comte de Lautréamont, *Les Chants de Maldoror* chant VI
30. Jean-François Millet (1814-1865)
31. Lewis Carroll *Alice's Adventures in Wonderland*, 1865
32. Chez Maecenas en 1969 réédité par Princeton University press en 2015 pour le 150^{ème} anniversaire d'Alice.
33. « Je suis venu chez vous avant d'aller au Louvre ...Vous n'avez pas tort ! » première visite de Dali à Picasso en 1927.
34. Expos Dali à Beaubourg. Ce sont les records absolus de fréquentation et si Dali en 2012 n'est pas arrivé à battre Dali de 1979, c'est que les règles de sécurité dans les musées avaient changées !
- 19 décembre 1979 – 14 avril 1980 : 840.662 visiteurs
- 21 novembre 2012 – 25 mars 2013 : 790.090 visiteurs
35. https://www.youtube.com/watch?v=gVhi7gi7_OA
36. C'est dans ce film-là qu'elle a cette réplique de son cru, restée fameuse (quoi que peu « correctly correct » !) à Cary Grant : « vous avez un revolver dans la poche ou c'est seulement le plaisir de me revoir ? »
37. René Magritte (1898-1967)
38. René Passeron, *René Magritte*, Filipacchi, la septième face du dé, p. 59
39. 21 septembre 2016/23janvier 2017
40. Harry Torczyner *le Véritable art de Peindre*, Draeger 1978 p 71
41. René Passeron, *René Magritte*, Filipacchi, la septième face du dé Chapitre 1 Les grands espaces froids pp 26-27, 1970
42. Claude Lamboley, *Petite histoire des panoramas ou la fascination de l'illusion*
<http://peccadille.net/2018/02/23/panorama-mesdag-la-haye/>
43. Manuel Siabato, Les nouvelles interfaces et les nouveaux outils de la 3D en temps réel : enjeux sociaux, économiques et artistiques, thèse, Toulouse 2, 2010.
44. 68 X 136,3 cm pour 6 d'entre elles et 68 X 93 cm pour les deux plus petites, la IV et la VIII.)

45. <http://filmgeschiedenis.be/portfolio/magritte-ou-la-lecon-des-choses-1960>
46. Harry Torczyner le Vritable art de Peindre, Draeger 1978 pp 82-83
47. René Magritte *La Ligne de vie* 1938 in HT VAP p. 73
48. Cf. le film, dont la fin est totalement magrittienne, *Thomas crown* de 1999 de John McTiernan (remake du film *l’Affaire Thomas Crown* de Norman Jewison de 1968).
49. « Car l’homme de Magritte ne vole pas, n’a pas l’air de nager (ce qui serait en un sens trop normal) René Passeron, *Magritte* Filipacchi p. 74
50. Jean Baudrillard, *Simulacre et Simulation*, Ed. Galilée, 1981
51. René Passeron, *René Magritte*, Filipacchi, la septième face du dé, p. 46
52. Mais cela ne date pas d’hier : rappelons qu’en 1564, l’Eglise a fait retoucher *Le Jugement Dernier* peint sur le mur de la Chapelle Sixtine par Michel-Ange quelques années plus tôt, pour camoufler les nus qui faisaient scandale. Elle s’adressa à Daniele Volterra, afin qu’il recouvre les parties génitales des personnages. Ces retouches, toujours en place aujourd’hui, vaudront à Volterra le surnom de « braghettonne ».
53. « Le plafond » sous une bougie, « l’orage » sous un verre et « le désert » sous un marteau.
54. René Passeron, *Encyclopédie du Surréalisme*, p. 190
55. Michel Butor, *Les Mots dans la peinture*, Skira, les sentiers de la création, 1969
56. *La Révolution surréaliste*, n° 12, 15 décembre 1929, pp 32-33
57. Michel Foucault, *Les Mots et les Choses*, Gallimard 1966
58. Michel Foucault, *Ceci n’est pas une pipe*, Fata Morgana 1973
59. Luc de Heusch, *Leçon de choses* à 2,44 mn
60. Michel Foucault, *Ceci n’est pas une pipe*, Fata Morgana 1973
61. René Passeron, *Encyclopédie du surréalisme*, Somogy 1975, p. 191
62. On la voit, en outre, se tortiller sur sa petite chaise... LHOQ ?
63. <https://www.idboox.com/culture/un-musee-vermeer-entierement-virtuel-sur-le-web-et-en-ra/>
64. Philip K. Dick, *Ubik* 1969
65. Arnold Böcklin (1827-1901)
66. Ferdinand Hodler (1853-1918)
67. Felix Vallotton (1865-1925)
68. Edward Munch (1863-1944)
69. André Derain (1880-1954)

ABSTRACTS

In these times of lockdown, partial reopening and widespread suspicion, visiting museums and discovering various artworks can seem less daunting if done virtually, clad with both headset and face covering, in the safety of one’s home.

(Perhaps these new social distancing measures will pervade education and human relationships in the new normal, now that we are told that « if you really love someone, remain at least 6 feet from them »! The next generations might be facing trouble when trying to maintain our species if they diligently follow these guidelines.)

Fortunately, Virtual Reality allows us to dive, and even totally immerse ourselves, in paintings! Multiples approaches have been tested during the past few years to allow visitors to either enter a painting using interactive 3D or access supplementary information about the painting through augmented reality (all this while staying far from crowds, now replete with frightening germs, that usually congregate around Mona Lisa, for example!)

Current research on virtual reality in the context of pictorial art is now vital in order to avoid being viral.

The present work introduces a small overview, in 360°, of these pictorial experiments.

Larvatus prodeo

Descartes

En ces heures de confinement, de déconfinement, et de suspicion généralisée, il est devenu bien plus rassurant de visiter les musées, d'aller à la rencontre des œuvres d'art, en virtuel, bardé de son masque et de son casque, du fond de chez soi, distances de sécurité et gestes barrières obligent !

(Peut-être en sera-t-il de même, dorénavant, pour l'enseignement et tous les rapports humains : « quand on aime vraiment quelqu'un ou quelque chose, il ne faut surtout pas s'en approcher à moins d'un mètre », nous dit-on ! Les générations à venir vont avoir quelques difficultés à perpétuer l'espèce !)

Avec la Réalité virtuelle on peut plonger, voire s'immerger, dans la peinture ! Plusieurs expériences ont été tentées ces dernières années, soit pour pénétrer à l'intérieur d'une peinture grâce à la 3D interactive, soit pour obtenir des compléments d'informations en réalité augmentée (loin des foules, plus ou moins asiatiques, confites de germes inquiétants, agglutinées devant la Joconde !)

La recherche sur la virtualité en peinture est aujourd'hui vitale afin de n'être point virale.

C'est un petit panorama, en 360°, de ces expérimentations picturales qui vous est présenté ici.

AUTHOR

GILLES METHEL

né à Valence, au milieu du siècle dernier, sous le règne de Vincent Auriol.

Il fut infographiste à une époque où nul ne savait ce que c'était !

Dans les années 80, ayant croisé un jour par hasard, dans une rue de Toulouse, Guy Chapouillié, le créateur de l'ESAV (Ecole supérieure d'Audiovisuel), il a commencé à y enseigner comme chargé de cours en infographie.

Il y est resté une petite trentaine d'années, franchissant, avec une certaine désinvolture mais allègrement cependant, toutes les étapes de la carrière universitaire jusqu'à devenir professeur des Universités.

(À l'heure où nous mettons sous presse, il semblerait que Gilles Methel soit toujours en vie !)