



HAL
open science

Le musée en trompe-l'œil : représentation et authenticité

Franck Beuvier

► **To cite this version:**

Franck Beuvier. Le musée en trompe-l'œil : représentation et authenticité. *Journal des Africanistes*, 1999, 69 (1), pp.105-132. 10.3406/jafr.1999.1189 . hal-02139735

HAL Id: hal-02139735

<https://hal.science/hal-02139735>

Submitted on 25 May 2019

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.

Le musée en trompe-l'œil : représentation et authenticité

Franck Beuvier

Abstract

This article deals with the cultures genuineness construction mechanisms which are staged within the ethnology museums. The study is focused on the visual experience offered by the panoramas, the dioramas, and the interactive grounds as well as the truthfulness effects that they cause to the visitor. The comparison between these three mechanisms devices is considered through the simulation. The analysis also concerns the role played by the artifact in those reconstitutions.

Résumé

Cet article considère les mécanismes de construction de l'authenticité des cultures mises en scène dans les musées d'ethnologie. L'étude est centrée sur la nature de l'expérience visuelle proposée par les panoramas, les dioramas, et les bornes interactives ; ainsi que sur les effets de vérité qu'ils suscitent chez le visiteur. La comparaison de ces trois dispositifs est envisagée sous l'angle de la simulation. L'analyse s'intéresse également au rôle assumé par l'objet dans ces reconstitutions.

Citer ce document / Cite this document :

Beuvier Franck. Le musée en trompe-l'œil : représentation et authenticité. In: Journal des africanistes, 1999, tome 69, fascicule 1. Des objets et leurs musées. pp. 105-132;

doi : <https://doi.org/10.3406/jafr.1999.1189>

https://www.persee.fr/doc/jafr_0399-0346_1999_num_69_1_1189

Fichier pdf généré le 09/05/2018

Le musée en trompe-l'œil : *représentation et authenticité*

Résumé

Cet article considère les mécanismes de construction de l'authenticité des cultures mises en scène dans les musées d'ethnologie. L'étude est centrée sur la nature de l'expérience visuelle proposée par les panoramas, les dioramas, et les bornes interactives ; ainsi que sur les effets de vérité qu'ils suscitent chez le visiteur. La comparaison de ces trois dispositifs est envisagée sous l'angle de la simulation. L'analyse s'intéresse également au rôle assumé par l'objet dans ces reconstitutions.

Mots-clefs

Simulation, authenticité, musée, dispositif scénique, interactivité

Abstract

This article deals with the cultures genuineness construction mechanisms which are staged within the ethnology museums. The study is focused on the visual experience offered by the panoramas, the dioramas, and the interactive grounds as well as the truthfulness effects that they cause to the visitor. The comparison between these three mechanisms devices is considered through the simulation. The analysis also concerns the role played by the artifact in those reconstitutions.

Keywords

Simulation, authenticity, museum, staging, interactivity

* Étudiant doctorant, Université Paris X-Nanterre.

« Regardez le Port de la Rochelle avec une lunette qui embrasse le champ du tableau et qui exclut la bordure ; et oubliant tout à coup que vous examinez un morceau de peinture, vous vous écrierez, comme si vous étiez placé en haut d'une montagne, spectateur de la nature même : oh ! le beau point de vue. »

Denis DIDEROT, Salon de 1763

La première description du principe visant à introduire le spectateur à l'intérieur de l'espace pictural apparaît dans le *Salon de 1763* de Diderot. Cette intégration dans le champ de la toile est déclinée selon les modalités suivantes : « illimitation du champ de la représentation, dénégation du tableau comme découpe ou détail, comme cadre, position élevée et dominante, perfection de l'illusion : l'usage de la lunette annonce une vue totale et confondue avec la réalité » (Comment 1993 : 53). Dans l'ouvrage qu'il a consacré aux panoramas en 1993, Bernard Comment considère ce recours à un artifice technique utilisé par le récit de Diderot comme un prélude à l'invention du dispositif panoramique qui connaîtra un grand succès populaire tout au long du XIX^e siècle. Le panorama inaugure l'idée d'une représentation totale, d'un nouveau rapport au monde qui s'organise autour du spectateur, d'une image déployée à son intention, « image [qui] ne cherche plus à produire une nature idéale ou idéalisée, [mais qui] tient lieu de réalité » (Comment 1993 : 9). Ce procédé illusionniste va connaître des variantes. Le diorama, créé par Daguerre et Bouton en 1822, propose sur la toile fixe une métamorphose par transformation progressive de la lumière. La technique modifie ainsi le contenu de l'image donnée à voir et permet la simulation du mouvement, de la durée. À présent, le terme diorama désigne plus volontiers une reconstitution tridimensionnelle rigoureuse d'un espace, offerte au regard et parfois à la déambulation du public, et suggérant l'impression d'un lieu authentique vu « à travers la fenêtre ». Procédé « analogique »¹ d'une grande efficacité, le diorama fut un média fréquemment utilisé dans les musées de sciences et notamment dans les musées d'ethnologie. Il reste aujourd'hui un élément essentiel de la muséographie.

Si les panoramas et les dioramas prétendent atteindre à une représentation visuelle la plus complète possible, ils voisinent aujourd'hui dans les musées avec de nouveaux moyens d'implication du visiteur : les bornes

¹ Montpetit 1996.

interactives. Les nouvelles technologies prolongent l'effet d'illusion visuelle inauguré par ces deux formes de figuration. La simulation devient totale, permettant par exemple à un utilisateur de se déplacer sur un site archéologique virtuellement reconstitué, de reproduire la démarche scientifique qui sous-tend une mise en exposition, ou encore de dialoguer avec la machine dans le cas de la consultation d'une base de données.

Cet article traite de la mise en scène des cultures dans le cadre de la muséographie ethnologique, de leur contextualisation à travers l'utilisation d'outils illusionnistes. Importés au musée pour leurs vertus pédagogiques, ils nous livrent une histoire d'un regard qui se veut total : les dispositifs panoramiques, dioramiques et interactifs procèdent tous trois d'une modification des cadres perceptifs et abolissent la distance entre le réel et la figuration d'une réalité. L'étude de leurs caractéristiques propres nous éclairent sur les mécanismes de construction de l'authenticité par les effets de vérité qu'ils produisent pour le visiteur. Leurs particularités nous conduiront à considérer la place en leur sein de l'artefact. Dans la simulation, celui-ci disparaît au profit de la reconstitution de processus scientifique, écologique, ou culturel, et l'effet de réalité produit semble se passer de sa matérialité, de sa présence objective, de son rôle de témoignage à l'origine de la constitution et de l'exposition des collections ethnographiques.

POINTS D'HISTOIRE²

Le panorama

Le néologisme *panorama*, signifiant « tout voir », est employé pour la première fois dans une annonce du *Times* de janvier 1792. Il désigne à la fois la toile peinte et l'espace conçu pour la recevoir.

Il s'agit d'une représentation circulaire continue, installée sur les parois d'une rotonde spécialement construite pour l'accueillir, et qui doit simuler une réalité au point de se confondre avec elle. Après avoir parcouru un long couloir et des escaliers assombris qui lui font oublier les repères extérieurs de la ville, le visiteur pénètre par en dessous sur une plate-forme délimitée par une balustrade qui empêche de s'approcher de la toile et permet « que celle-ci développe son effet de tous les points d'où elle peut être vue ». L'éclairage sera naturel et zénithal, mais la source en est dérobée par un toit ou un voile qui interdit en même temps de regarder au-delà du bord supérieur

² Les propos qui composent ce rappel historique sont empruntés aux ouvrages de B. Comment, R. Montpetit, B. Goldstein et X. Perrot.

de la toile, alors qu'une palissade ou des objets naturels devront masquer son bord inférieur. Tout est conçu pour qu'aucun élément étranger à la représentation ne vienne perturber le champ de vision du spectateur. Car tel est le statut paradoxal du panorama : un lieu clos qui ouvre à une représentation sans limites du monde (Comment 1993 : 6).

Cette invention revient à Robert Barker, portraitiste et miniaturiste qui, « se promenant un jour de 1787 sur Carlton Hill, avec Edimbourg à ses pieds, [...] eut brusquement l'idée d'une représentation circulaire à même de rendre compte dans sa totalité du magnifique paysage qu'il pouvait contempler [...] » (Comment 1993 : 13). Le *Panorama d'Edimbourg*, semi-circulaire, sera sa première réalisation. Le dispositif optique n'est pas encore tout à fait satisfaisant et Sir Joshua Reynolds, alors président de la Royal Academy, montre un certain scepticisme quant à cette forme inédite de peinture. Barker débute toutefois une seconde toile, et « choisit cette fois une vue de Londres depuis le Moulin Albion, un symbole de la révolution industrielle. » (*ibid.*) Sir Joshua, venu apprécier cette nouvelle réalisation, assure que « la nature peut y être beaucoup mieux représentée que dans un tableau délimité par un format habituel »³. Fort de ce succès, R. Barker fait bâtir une rotonde à Leicester Square et l'inaugure avec une *Vue de la flotte de Spithead*.

C'est l'événement londonien, et le 1^{er} Mai 1794, la famille royale l'honore de sa visite. On rapporte que la princesse Charlotte aurait déclaré avoir éprouvé un subit mal de mer à se voir ainsi entourée de bateaux... La plate-forme avait été déguisée en pont arrière de frégate, de façon à immerger le spectateur dans la réalité marine (Comment 1993 : 14).

Le panorama se compose de trois éléments essentiels : la plate-forme centrale où se massent les spectateurs ; la gigantesque toile peinte se déployant selon un dispositif continu et circulaire ; le « faux-terrain », ou « pied de la toile », espace résultant « de la distance qui doit séparer la toile de la [galerie] centrale d'observation » (Montpetit 1996 : 62). L'« efficacité » du procédé est assurée par « l'unité thématique et visuelle qui lie les éléments et assure l'impression qu'ont les spectateurs, "d'être là" où cette scène les place » (Montpetit 1996 : 62).

La rotonde de Leicester Square exposera jusqu'en 1861 plus de cent vingt toiles. Trois thèmes seront privilégiés : la « ville », la « guerre » et la « puissance militaire », ainsi que le « voyage » et le « lointain ». Les panoramas voyagent mal, ils se détériorent rapidement, ce qui va inciter les différents pays à privilégier une production locale. En France, Pierre Prévost

³ Cité par Comment 1993 : 13.

s'impose comme le panoramiste du début du XIX^e siècle. L'exposition du *Panorama de Jérusalem*, inauguré en 1819, sera une très grande réussite. En 1821, il présente le *Panorama d'Athènes* dont l'architecte Hittorff, à l'occasion d'un article dans la *Revue générale de l'architecture et des travaux publics*⁴, vante les mérites :

Il n'est pas un artiste de cette époque qui ne se rappelle, avec un véritable ravissement, les vues de Jérusalem et d'Athènes. Ceux qui avaient eu le bonheur de visiter ces villes célèbres croyaient ne les avoir jamais quittées, et ceux dont la fortune n'avait pas accordé cette faveur pouvaient s'y croire transportés⁵.

En 1831, Jean-Charles Langlois, ancien officier de l'armée napoléonienne, inaugure une nouvelle rotonde située rue des Marais-du-Temple⁶ par la *Bataille navale de Navarin* (Fig. 1). Il renforce l'effet d'illusion par trois innovations majeures dans le dispositif panoramique : d'une part, le rôle de la plate-forme, jusque-là neutre, est assuré par un « artefact maritime authentique »⁷ (le pont arrière supérieur d'une frégate ayant pris part au combat), d'autre part, il parfait le faux-terrain, et affine l'illusion « par des éclairages au gaz et par des ventilations qui miment l'incendie et la brise marine. Enfin, pour l'éclairage provenant du toit, il remplace les vitrages simples par des verres dépolis, supprimant ainsi les ombres portées sur la toile » (Comment 1993 : 22). Le *Journal des artistes* salue la perfection ainsi obtenue dans la recherche de l'illusion : « voilà la première fois qu'on s'avise de faire un mélange aussi complet et aussi hardi de la peinture et de la réalité » (*ibid.*). Dans la même perspective, d'autres panoramistes feront une galerie d'observation « mobile », pour simuler les mouvements d'un pont de navire sur les flots, afin « que le visiteur vive une expérience multi-sensorielle la plus complète possible et soit mis non seulement devant, mais "dans" la représentation » (Montpetit 1996 : 62). Pour accroître l'effet de réalisme, les concepteurs de panorama vont, au premier plan, disposer des objets tridimensionnels dans l'espace constitué par le faux-terrain, dans le but de conférer à l'ensemble une plus grande harmonie visuelle et de masquer, « grâce à un effet de trompe-l'œil, le passage du tridimensionnel à la bidimensionnalité des choses peintes sur la toile » (Montpetit 1996 : 62). Le dispositif va aussi connaître quelques variantes et de nouvelles techniques d'exposition vont apparaître. L'une d'entre elles consiste à déployer lentement

⁴ 1841.

⁵ Cité par Comment 1993 : 21.

⁶ Quartier de la Porte Saint-Martin à Paris.

⁷ Montpetit 1996 : 62.

Illustration non autorisée à la diffusion

Fig. 1 : Plan, coupe et élévation du panorama du combat
de Navarin de J.-C. Langlois, 1831
(musée Carnavalet, photothèque des musées de la Ville de Paris, cliché Andreani)

de très longues toiles de part et d'autre du public pour assurer le sentiment chez ce dernier d'un « déplacement » et d'un « voyage » réel. Ce procédé prendra le nom de *moving panorama* et fera les joies du public américain au milieu du XIX^e siècle.

Le changement de siècle va signer l'apogée et la fin des panoramas. Certes, au début du XX^e siècle, ils n'ont jamais été si nombreux mais les deux attractions les plus spectaculaires de l'Exposition universelle de 1900 semblent moins proches du panorama entendu dans son acception stricte que du cinéma dorénavant conquérant (Comment 1993 : 45).

En 1919, le *Panthéon de la guerre* sera le dernier grand panorama exposé, « mais il s'agit alors davantage d'une commémoration, d'un mémorial, que d'une attraction où un public hétérogène vient jouir d'une réalité simulée » (Comment 1993 : 47).

Le diorama

« La récente invention du Diorama, qui portait l'illusion de l'optique à un plus haut degré que dans les Panoramas, avait amené dans quelques ateliers de peinture la plaisanterie de parler en *rama* »⁸.

Dans le premier tiers du XIX^e siècle, toutes les expositions spectaculaires se déclinent en *rama*. Un *Alporama* est ouvert en 1819, où les visiteurs peuvent contempler un paysage montagneux, et, en 1825, un *Europorama* rassemble des vues de différentes capitales européennes. Parmi ces dispositifs se réclamant du panorama, « [son] concurrent le plus notable est sans conteste le *diorama*... » (Comment 1993 : 30).

L'initiative en revient à Jacques Mandé Daguerre et Charles-Marie Bouton, qui inaugurent cette nouvelle attraction en juillet 1822. Par une modification de l'intensité de la lumière sur la toile peinte, le diorama permet d'introduire un effet de temporalité en faisant apparaître et disparaître certaines parties du tableau. Il fait évoluer l'image que le public peut voir à travers ses multiples transformations. « La technique repose d'une part sur la transparence de la toile, [...] que l'on éclaire tantôt par-devant, tantôt par-derrrière, avec les innombrables variations intermédiaires ; et d'autre part, sur la complémentarité des couleurs : des filtres font ressortir ou au contraire suppriment telle ou telle coloration, selon une progression qui permet la simulation du mouvement dans une toile fixe » (Comment 1993 : 31). Les premiers dioramas proposent d'admirer *La Vallée de Sarnen* et *l'Intérieur de la Trinity Chapel de Canterbury*. En 1822, le *Miroir des spectacles* fait état du « charme tout-puissant de l'animation »⁹.

L'engouement suscité par ce nouveau dispositif sera de courte durée. Le panorama en effet continue d'avoir les faveurs du public en raison de ses dimensions gigantesques. Mais Daguerre ne renonce pas et perfectionne son invention. En 1834, « il lance le diorama à double effet, peint sur le recto et le verso, ce qui permet de renforcer sensiblement l'illusion du mouvement en jouant à la fois sur la transparence, la superposition et la complémentarité des couleurs » (Comment 1993 : 32). Les premières réalisations, une *Vue du pont de Gand* et une *Messe de minuit à Saint-Etienne-du-Mont*, suscitent l'émerveillement :

Nous avons à la fois un tableau admirablement peint, dont l'ensemble et les détails sont d'une rigoureuse exactitude, d'une illusion parfaite ; et puis nous avons une scène animée, la solennité d'une messe de minuit avec la

⁸ Honoré de Balzac, *Le père Goriot*, cité par Comment 1993 : 30.

⁹ Cité par Comment 1993 : 31.

foule, absente il n'y a qu'un moment, et maintenant recueillie en face de ce chœur, successivement illuminé par l'éclat des lustres [...] Tout est peint sur la même toile ; la lumière qui éclaire le tableau est seule mobile¹⁰.

L'histoire du mot « diorama », précise Raymond Montpetit, révèle de nombreuses modifications sémantiques. Le procédé de durée simulée consacré par Daguerre va s'éteindre en raison d'un désintérêt probable du public. Cependant, « le terme reste présent dans le monde des musées et des expositions » (Montpetit 1996 : 64). Au milieu de ce siècle (et jusqu'à nos jours dans un certain nombre de cas), il qualifie au sein de l'institution muséale « une présentation miniaturisée qui conjugue, dans l'unité d'un espace présenté derrière une vitre, des éléments en trois dimensions placés au premier plan de la scène, avec un fond incurvé de nature iconographique, le tout cherchant à instaurer un effet perspectiviste réaliste » (Montpetit 1996 : 64). Miniaturisée comme en grandeur nature, cette scénographie situe l'observateur en position dominante, selon une procédure qui tend à montrer des éléments du réel à une dimension observable : « [elle] place ainsi le spectateur devant une image déployée à son intention, sans points de confusion ni obstacles nuisibles, rassurante du fait qu'elle est facilement offerte au regard » (Montpetit 1996 : 65). Le dispositif produit une « image illusionniste » et suggère au visiteur l'impression d'une « scène réelle vue à travers la fenêtre »¹¹.

Si le diorama caractérise une représentation réaliste miniaturisée dans la muséographie anglo-saxonne, en France, le terme se révèle plus « inclusif » :

Le terme diorama signifie littéralement « voir à travers ». Il désigne une reconstitution tridimensionnelle d'un environnement naturel. On trouve des dioramas de toute taille, des représentations en miniature à celles en grandeur nature. [...] Nous rassemblons sous le terme « diorama » toutes les représentations qui, au premier plan et dans les plans rapprochés, sont une combinaison d'éléments tridimensionnels et, à l'arrière-plan, bidimensionnels. Nous y incluons aussi la présentation, sans arrière-fond, de groupes de spécimens ainsi que les « *period rooms* » (« chambre d'époque »)¹² (Davallon Grandmont Schiele 1992 : 105, cité par Montpetit 1996 : 65).

¹⁰ *L'Artiste*, cité par Comment 1993 : 32.

¹¹ Wonders, cité par Montpetit 1996 : 65.

¹² Pour la suite de notre propos, nous utilisons le terme de diorama dans le cadre de cette définition.

Le concept signifie, dans cette acception, « toute mise en scène qui reproduit au sein du lieu d'exposition un ensemble écologique donné » (Montpetit 1996 : 65). On a souvent fait usage du diorama dans les musées d'histoire naturelle. Les muséographes ont cherché à sensibiliser les spectateurs à des contenus thématiques, en utilisant des panoramas ou des dioramas remplaçant des collections dans leur contexte culturel d'origine. « Un des plus célèbres et des mieux fréquentés est le *Jorvik Viking Centre* à York, où les véhicules entraînent les visiteurs dans une remontée à travers le temps, jusqu'à la période où les Vikings vivaient et commerçaient dans cette ville. Après avoir vu plusieurs dioramas illustrant des scènes de vie de l'époque viking, les visiteurs contemplent les vestiges archéologiques mis au jour sur ce site et plusieurs objets découverts durant les fouilles » (Montpetit 1996 : 67). En France, les expositions universelles de la première moitié du XX^e siècle ont recouru au diorama pour exposer des scènes de vie exotiques ou traditionnelles, dont on attendait qu'elles suscitent des « vocations coloniales » ou éduquent le public sur les cultures lointaines (Perret 1989 : 120). Mettant en avant leurs vertus pédagogiques, Georges Henri Rivière présentera plusieurs « unités écologiques » lors de l'ouverture de la *galerie culturelle* au musée national des Arts et Traditions populaires en 1975, pour illustrer une technique ou un milieu (Desvallées 1989 : 289). Aux États-Unis, « le succès de ce système de présentation date d'une grande exposition des styles coloniaux américains qui eut lieu en 1924 au Metropolitan Museum de New-York et qui fut stabilisée en un musée : l'American Wing » (Bazin 1967 : 302). Une série d'intérieurs retraçaient l'histoire de « l'Amérique des pionniers » jusqu'au développement de l'industrie. Aujourd'hui, la plupart des musées américains disposent de dioramas¹³ (*ibid.*). La section Afrique de l'American Museum of Natural History à New-York, par exemple, en propose trois depuis 1969. Exposés dans la galerie *Man in Africa*, ces dioramas¹⁴ nous présentent des reconstitutions de scènes de vie dans leur contexte écologique (Schildkrout 1989 : 158). Ainsi, pouvons-nous voir notamment quelques pygmées Mbuti dans le cadre d'une activité de chasse et de cueillette au cœur de la forêt zaïroise, ou encore des Pokots d'Afrique de l'Est en train de « saigner un veau »¹⁵. Sur le plan technique, ils procèdent tous du même dispositif : dans l'espace d'arrière-plan, une toile panoramique déploie une image de l'environnement naturel où l'œil se perd dans le lointain de la

¹³ L'auteur consacre ce passage aux « period rooms » que nous incluons dans la catégorie des dioramas.

¹⁴ Reproduits dans Vogel 1989.

¹⁵ Schildkrout 1989 : 158.

perspective, tandis que l'avant-plan est peuplé de mannequins et d'objets tridimensionnels (végétaux et artefacts culturels).

Les interactifs

Depuis une dizaine d'années, les outils « interactifs » font partie intégrante de la muséologie¹⁶. Ils consistent, selon la définition établie par le Groupe audiovisuel et multimédia de l'édition en 1993, en dispositifs « comportant sur un même support un ou plusieurs éléments suivants : textes, son, images fixes, images animées, programmes informatiques dont la structure et l'accès sont régis par un logiciel permettant l'interactivité » (Goldstein 1996 : 14).

Au sein des musées, les procédés interactifs se signalent le plus fréquemment par la présence de « bornes ». Le visiteur utilise l'interactif par le biais d'une *interface de communication*, « un dispositif matériel composé d'une part d'un ou de plusieurs *organes de commande* que l'utilisateur manipule et, d'autre part d'un ou de plusieurs organes de restitution grâce auxquels le système répond aux sollicitations de l'utilisateur, lui adresse des messages » (Goldstein 1996 : 53). Afin de dresser une typologie de ces outils, nous proposons de reprendre la distinction établie par Xavier Perrot entre trois types d'« exploitation » des écrans informatiques : la documentation, l'animation et la présentation.

Un interactif de *documentation* ne fait pas directement partie de l'exposition mais constitue une ressource complémentaire destinée aux visiteurs curieux. Un interactif d'*animation* est conçu spécifiquement par rapport au contenu de l'exposition ; il propose une aide à la visite, et éventuellement des activités ludiques ou didactiques en rapport avec le thème de l'exposition. Les interactifs de *présentation* font partie intégrante de l'exposition et permettent des modes originaux d'interprétation, notamment grâce à l'infographie et à la simulation (Perrot 1995 : 169-170).

La première modalité est la mise à disposition auprès du public d'une base de données, expression qui regroupe actuellement une pluralité de programmes informatiques (Goldstein 1996 : 60). Toutefois, une base de données vise à proposer au visiteur un ensemble organisé d'informations sur un thème homogène de connaissances, et présenté sous la forme d'images, de sons, et de textes. « La structure d'une base de données est dictée à la fois par son contenu et par l'usage auquel elle est destinée » (*ibid.*). Pour les musées se destinant à faire connaître des collections d'objets, la base de

¹⁶ Goldstein 1996 : 53.

données est un outil de synthèse qui rassemble, sur un seul et même support, tout ou partie des collections. Elle « permet » ainsi leur mise à disposition auprès du public et « offre » des modes d'accès diversifiés à ces dernières par la variabilité et le « croisement » des critères de recherche proposés (*ibid.*).

La première base de données mise en service en France dans un cadre muséal fut le dispositif IDM'O inauguré au musée d'Orsay en 1986. Elle proposait au public la consultation de notices descriptives des œuvres, ainsi qu'un ensemble iconographique associé à celles-ci : « reproduction de l'œuvre, photographies du modèle, de l'artiste, etc. ». Par ailleurs, elle présentait « une vision cohérente de la création plastique dans la période 1848-1914 en Occident [...] (en couvrant) des domaines divers : peinture, dessin, photographie, sculpture, objets d'art, architecture, illustration ou encore estampes » (Perrot 1995 : 170). Le visiteur pouvait y rechercher des informations et compléter ses connaissances grâce aux modalités d'accès suivantes :

— AUTEUR-TITRE – un accès à la base de données à partir de critères simples : nom de l'artiste, titre de l'œuvre, mot du titre, année.

— CONSULTATION PHOTOGRAPHIQUE – textes et images évoquent divers aspects de la photographie au XIX^e siècle.

— JEU DU PENDU – L'utilisateur doit découvrir le nom du créateur d'une œuvre présentée à l'écran (Perrot 1995 : 171).

En 1990, une association de cinq musées de la région Rhône-Alpes mettait à la disposition du public et des chercheurs une banque de données et d'images du patrimoine ethnologique de la région. La consultation de la banque d'images sur le vidéodisque¹⁷ est organisée autour de grands thèmes. Elle regroupe près de 54 000 images (photographies et objets, « documents iconographiques fixes [tels que des] peintures, cartes postales, estampes, affiches, etc., ou animés [tels que des] films cinéma ou vidéo réalisés » par les partenaires du projet). Deux lexiques sont proposés à l'utilisateur : un lexique descriptif des collections qui va de A comme *Activité domestique* à V comme *Vie sociale*, un lexique géographique permettant de déterminer la provenance (« lieu de collecte, de fabrication et d'utilisation ») des documents au niveau régional.

Au terme du projet Vidéralp, ce sont donc deux produits distincts qui peuvent être proposés, ou deux usages autour du même produit : un vidéodisque « catalogue d'images » sur le patrimoine ethnographique régio-

¹⁷ Le vidéodisque est un produit éditorial permettant de stocker des images fixes, du son et des images animées.

nal ; un vidéodisque « interactif », outil de gestion et de recherche documentaire. [...] L'interrogation documentaire simple se déroule sous forme de menus, avec des renvois permanents au dictionnaire des termes utilisés dans chacune des rubriques (thématique, technique, géographique, historique) et à un index des synonymes. [...] La recherche peut être lancée sur un critère simple, ou sur la combinaison de plusieurs critères ; le résultat consiste en la présentation simultanée de l'image et de la fiche descriptive qui lui est associée (Guibal Lazier 1990 : 141).

Cette base de donnée est consultable dans les salles publiques du Musée dauphinois.

La seconde modalité d'interactif propose une aide à la visite. Généralement, les bornes d'accueil sont destinées à aider le public dans sa quête d'informations. Le visiteur peut ainsi obtenir des renseignements sur le « musée lui-même », « sa topographie », « la localisation des expositions », etc. (Goldstein 1996 : 67). Le musée d'Art moderne et d'Art contemporain de Nice a mis en service une borne interactive à cet effet, offrant au public une présentation des collections à partir d'un index des artistes exposés ou des courants artistiques. L'utilisateur peut également prendre connaissance des expositions temporaires ou consulter le calendrier des manifestations¹⁸. « En dehors de cette fonction d'information, la borne d'accueil peut remplir une fonction d'aide personnalisée à la visite et permettre au visiteur de donner un sens à sa visite : "J'ai 15 ans, je m'intéresse à l'Égypte, je dispose de deux heures, que puis-je voir ?" » (Goldstein 1996 : 67).

Sur le lieu de l'exposition, les bornes d'animation permettent au public une découverte et une expérimentation individuelle. En 1994, Laurence Tilliard, conservateur au musée des Beaux-Arts de Lyon, inaugurait la *borne d'animation Thôt*, « du nom du Dieu égyptien inventeur de l'écriture, des arts et des sciences » (Perrot 1995 : 175). Cet interactif propose au visiteur une initiation à l'analyse d'un « tableau de maître », d'un artefact archéologique, ou encore d'une peinture moderne. « Par le biais d'un jeu, encouragé par les conseils de *Thôt* qui est personnifié à l'écran comme un guide [...], l'utilisateur reçoit d'abord une formation préalable à une méthodologie d'interrogation des œuvres. À la fin de chaque piste d'exploration, les connaissances sont synthétisées dans un écran de rappel. Il est ensuite possible de consulter des fiches documentaires »¹⁹ relatives aux œuvres explorées.

¹⁸ Borne d'accueil décrite par Goldstein 1995 : 69.

¹⁹ Perrot 1995 : 175.

Enfin, l'exemple bien connu de la modalité de présentation est la simulation de lieux ou d'environnements. L'utilisateur peut, par exemple, déambuler dans une ville ou « visiter » un musée. Par le biais de commandes tactiles, il choisit son parcours en « temps réel » : aller à droite, à gauche, revenir sur ses pas, s'arrêter, pénétrer dans un bâtiment, etc.

UNE SCÉNOGRAPHIE DE LA CONTINUITÉ

Mener une analyse comparative de ces trois catégories de dispositif peut sembler arbitraire. Qu'ont-ils en commun sinon de produire l'illusion du réel ? Disons qu'ils semblent recourir à des artifices similaires visant à immerger le spectateur dans la réalité reconstituée.

Le procédé panoramique, on l'a vu, tend à suggérer l'impression d'un nouvel espace. La surface de la rotonde est métamorphosée en un lieu autre, « celui d'une représentation qui [...] se donne comme un substitut parfaitement trompeur du réel » (Comment 1993 : 51). Pour mener à bien cette illusion, la continuité du dispositif suppose que l'on supprime toute limite à la toile peinte, procédé qui permettra de rompre avec les conventions jusqu'alors en usage dans la représentation picturale (*ibid.* : 66). À ce titre, Valenciennes écrit quelques lignes²⁰ sur le panorama et précise qu'un tableau traditionnel « ne peut faire connaître parfaitement la position entière d'un pays, parce que l'espace qu'il représente est circonscrit par le cadre ; et qu'en quelque endroit qu'il soit placé, la vue est distraite et arrêtée par d'autres objets qui ne tiennent point à la représentation du tableau ; ces inconvénients empêchent l'illusion d'être complète »²¹. Aussi, les concepteurs de panoramas recommanderont que les éléments extérieurs à l'ensemble de la représentation soient dissimulés, afin que le spectateur oublie la nature factice de l'image donnée à voir, et que rien ne contrarie le sentiment de se trouver effectivement sur le lieu où le dispositif le transporte : « c'est en ôtant à l'œil tous les termes de *comparaison* que l'on parvient à le tromper au point de le faire hésiter entre la nature et l'art »²². Le panorama propose ainsi au public une représentation totale : « la toile circulaire ne connaît aucune interruption dans son déploiement horizontal puisqu'on accède à la plate-forme par en dessous ; la partie supérieure est soustraite à la vue par le vélum ; enfin, la partie située en dessous de la toile et l'espace séparant celle-ci de la plate-forme seront

²⁰ *Eléments de perspective pratique à l'usage des artistes*, Paris, 1800.

²¹ Cité par Comment 1993 : 66.

²² Dufourny, extrait du *Rapport fait à l'Institut National des Sciences et des Arts, sur l'origine, les effets et les progrès du panorama*, en date du 28 fructidor an VIII, cité par Comment 1993 : 66.

d'abord neutralisés au moyen d'une bâche oblique, avant que le faux-terrain ne complète l'illusion par l'adjonction d'objets réels et d'éléments en trompe-l'œil, mannequins et silhouettes, etc. » (Comment 1993 : 67). L'immersion visuelle puis physique est totale à en croire l'article que consacra le *Journal des Théâtres* en août 1821 au *Panorama d'Athènes* :

L'œil est tellement trompé que sans me souvenir que j'étais devant un Panorama, je me suis levé souvent sur la pointe des pieds pour voir la campagne, par-dessus les édifices qui se trouvaient devant moi, et que j'ai pris ma lorgnette pour découvrir les gorges dans lesquelles passe la voie sacrée (Comment 1993 : 69).

L'efficacité de cet effet de continuité créé par le dispositif dissipe chez le spectateur toute « conscience » des repères effectifs du lieu où il se trouve, et l'immerge dans un environnement autre qu'il considère comme réel (Comment 1993 : 67-68). Au regard de la réaction du chanoine Meyer lors de sa visite du *Panorama de Lyon* exhibé à Paris en 1801, l'imagination travaille à restituer la temporalité du lieu reproduit, les variations de la lumière, le glissement des nuages et l'atmosphère changeante du site relative à la course du soleil :

« Dans le lointain horizon clair et dévoilé se dressent les régions enneigées de la Suisse. Au-devant s'étale, dans la clarté du soleil, une plaine parcourue par le Rhône. Du côté de la ville un orage monte en une masse trouble de nuages. Devant, des petits nuages s'enfuient, chassés par la tempête : on croit les voir s'étirer vers nous. Il n'est pas plus grande illusion que celle-ci, avec la colonne de nuages sur Lyon et les ombres jetées par le soleil sur certaines parties de la ville. On entend gronder le tonnerre au loin, on sent le premier tremblement de la foudre qui s'approche : on voudrait s'enfouir sous les tours du château toutes proches avant que n'éclate l'orage menaçant » (Comment 1993 : 72).

Ici, les verbes de perception et de mouvement suggèrent que le spectateur éprouve des émotions et imagine des actions comme s'il se trouvait au sein de la localité même.

Cette caractéristique, qui consiste à ôter tout « élément comparatif » au spectateur en lui proposant une reconstitution homogène et continue, se trouve prolongée dans le dispositif dioramique. Dans le *Hall of Primitive Races* du Museum of Sciences de Buffalo en 1930, un diorama présente aux visiteurs un campement zoulou²³, pour illustrer une technologie humaine à travers l'utilisation de matériaux naturels (Gramly 1989). À l'arrière-plan, une toile

²³ Reproduit dans Vogel 1989 : 36.

panoramique déploie l'image d'un paysage montagneux, et place le village en situation de surélévation, conférant ainsi aux spectateurs une position dominante. Au premier plan, le village se compose de plusieurs cases, au milieu duquel un enclos retient quelques bovins. Chacun des personnages de cire est engagé dans une activité quotidienne : ainsi voyons-nous dans le fond une femme revenir d'un point d'eau, portant unealebasse sur la tête ; à sa proximité immédiate, plusieurs hommes armés de boucliers exhibent un faisceau de sagaies. Dans les plans rapprochés, un homme construit une case et quelques femmes préparent un repas. Ici, la scène se développe à l'intention du spectateur par son dispositif circulaire. De plus, la clôture de fibres végétales ceinturant le campement masque le passage de la tridimensionnalité des éléments composant la scène à la bidimensionnalité de la toile peinte, et propose au visiteur un ensemble visuel harmonieux.

En 1878, à l'occasion de l'Exposition universelle de Paris, un intérieur hollandais remporta un grand succès. Il s'agissait d'une reconstitution d'une pièce typique de la petite ville hollandaise de Hindeloopen. « Les quatre murs créaient un véritable intérieur dans lequel on pouvait entrer ; la lumière qui venait des fenêtres donnait une impression réaliste » (de Jong et Skougaard 1996 : 19). La possibilité offerte au promeneur de s'y mouvoir retint l'attention, et le rapport du jury lui rendit hommage en ces termes : « Onze groupes, se détachant sur des fonds de paysages ou dans des intérieurs, comme celui de Hindeloopen, où la vieille boiserie et les meubles étaient de véritables merveilles ; dans une chambre, que les visiteurs pouvaient traverser, les deux femmes qui se préparaient à sortir faisaient illusion » (Levois 1880 : 16-17, cité par de Jong et Skougaard 1996 : 19). Bernhard Olsen, alors directeur des jardins de Tivoli à Copenhague et futur directeur du premier Musée danois de plein air (1887) partagea ce même engouement : « tout provenait de vieilles maisons et était installé à sa place habituelle. [...] L'effet était émouvant et dès l'instant où j'entrai dans cette pièce, ce fut comme de me retrouver dans un autre monde »²⁴. Olsen allait reprendre le procédé et le systématiser dans son musée.

Plus proche de nous, la Salle de l'histoire du musée de la Civilisation à Québec propose aux visiteurs de se sensibiliser aux événements importants de l'histoire de ce pays en leur offrant la possibilité de déambuler au sein d'intérieurs et de lieux reconstitués à l'identique. « Cette salle [...] se découpe en aires thématiques qui jouent sur l'illusion de la rencontre *in situ*. On change d'époque en passant d'une rue à l'autre. Des boutiques et des intérieurs que

²⁴ Rasmussen 1970 : 105-108, cité par de Jong et Skougaard 1996 : 19.

l'on peut visiter renforcent l'illusion de se déplacer dans un paysage principalement urbain » (Schiele 1996 : 11). La liberté donnée au spectateur de pénétrer et de flâner à l'intérieur de ces espaces confère l'impression d'être réellement sur le lieu. D'autre part, comme pour le dispositif panoramique, l'homogénéité globale obtenue exclut tout obstacle visuel qui relativiserait le réalisme de l'ensemble.

Les procédés d'animation informatique permettent, par l'exploration d'environnements virtuels, une même expérience de la continuité.

La carte animée d'Aspen (Colorado) est sans doute un des dispositifs interactifs qui nous aura le plus fait rêver. À partir d'images enregistrées sur un vidéodisque, le spectateur actif peut (sur l'écran), arpenter à son gré toutes les rues de la ville, en décidant de sa direction à chaque carrefour. Il lui est également loisible de s'arrêter et de pénétrer dans un bâtiment. À tout instant, il peut choisir la saison de sa promenade, et parfois remonter dans le lointain passé d'une rue, si bien qu'il se déplace aussi dans le temps (Lévy 1989 : 9).

En 1994, les responsables du San Francisco Museum of Asian Arts²⁵ ont mis à la disposition des jeunes visiteurs une borne interactive les invitant à découvrir et à visiter un ancien tombeau entièrement reproduit par modélisation informatique : la tombe de *Laio*. Sur l'écran de présentation, les enfants peuvent voir la photographie d'un masque. Lorsqu'ils activent le dispositif, le masque se perd dans un « fondu », et plusieurs options d'utilisation de l'interactif apparaissent. Une fois son choix effectué, une animation info-graphique fait découvrir à l'enfant la topographie des lieux et le transporte à vol d'oiseau vers la localité où est située la tombe de *Laio*. Puis, arrivé devant l'entrée du tombeau, l'utilisateur débute la visite des espaces intérieurs du site archéologique grâce aux commandes tactiles qu'il manipule. « Au cours de cette exploration, l'enfant rencontre, reconstruit et utilise des objets graphiques dessinés d'après les vrais objets présentés dans l'exposition qui l'entoure » (Perrot 1995 : 183).

Si l'écran de l'interactif nous suggère une conscience maintenue de l'utilisateur par rapport à l'environnement qui, lui, est bien réel, c'est par d'autres voies que le procédé d'immersion opère. D'une part, la reconstitution minutieuse de la réalité confère un caractère d'authenticité au monde pourtant virtuel créé par l'ordinateur ; d'autre part, l'utilisateur ressent une impression d'« infini » devant les multiples possibilités de déplacement dans l'espace et dans le temps ; enfin, les possibilités de calcul du système lui permettent de

²⁵ Interactif décrit par Perrot 1995 : 183.

réagir en temps réel aux sollicitations de l'« interactant »²⁶. Le système reproduit la position qu'occuperait l'utilisateur s'il se trouvait effectivement dans le lieu exploré (Weissberg 1989 : 102). L'effet de présence est souvent renforcé par l'environnement sonore, simulant la totalité des bruits tels qu'ils se produiraient dans une visite réelle. C'est la dimension déambulatoire²⁷ dans un territoire sans limite qui donne corps ici à la sensation d'immersion physique.

Disparition de la limite de la représentation, harmonie de l'ensemble, sensation d'infini visuelle ou physique, liberté de cheminer réellement ou virtuellement (par le média visuel ou le corps) dans des lieux homogènes, constituent les mécanismes par lesquels les dispositifs panoramique, diorama, et interactif produisent leur effet de continuité. Conçus pour donner une représentation authentique de la réalité, ils agissent comme une « source de vérité ».

L'EFFET DE VÉRIDICITÉ

Lorsque R. Barker présenta à Londres le *Panorama d'Edimbourg*, il « (prit) soin d'aviser le public qu'il l'avait réalisé sur place, afin de lui donner un indiscutable caractère de vérité »²⁸, ceci, en vue d'anticiper les objections que pourraient soulever ses détracteurs sur la plus ou moins grande conformité de la représentation au regard de son modèle. À cet effet, il pria le prévôt de la ville d'attester que l'image donnée à voir était bien la copie conforme de la ville d'Edimbourg, de ses faubourgs, et du paysage environnant.

Dès l'origine, la panorama a donc voulu et dû s'appuyer sur des sources qui en attestent la véridicité. Voulant remplacer la réalité, il doit être garanti conforme au modèle (Comment 1993 : 84).

Si la représentation se doit d'être en parfaite « conformité » avec la réalité, « c'est aussi parce que les acteurs de l'événement représenté vont venir y vérifier et y revivre leur expérience, et il n'est pas rare de voir un ancien combattant se rendre au panorama avec sa famille, ses amis, pour démontrer, *in situ* ou presque, sa participation au combat » (Comment 1993 : 85). Par ailleurs, comme le souligne l'auteur, le voyageur serait susceptible d'énoncer des réserves si l'image montrait quelques libertés manifestes par rapport à son modèle. En revanche, c'est incontestablement la ressemblance totale au réel

²⁶ Terme utilisé par J. L. Weissberg 1989, et emprunté à E. Goffman 1974.

²⁷ La déambulation est l'une des caractéristique de la simulation de rôle pour J. L. Weissberg 1989 : 106.

²⁸ Comment 1993 : 84.

évoqué qui frappe Chateaubriand à la vue du *Panorama de Jérusalem* de Prévost : « On a vu à Paris les *Panoramas* de Jérusalem et d'Athènes ; l'illusion était complète ; je reconnus au premier coup d'œil, les monuments et les lieux que j'avais indiqués. Jamais voyageur ne fut mis à si rude épreuve : je ne pouvais pas m'attendre qu'on transportât Jérusalem et Athènes à Paris pour me convaincre de mensonge ou de vérité »²⁹. Pour Chateaubriand, la conformité de la représentation panoramique à son référent ne fait manifestement aucun doute. « C'est pourtant dans un autre sens encore que le panorama prétendra exercer tout son rôle. Non pas dans le redoublement d'une expérience déjà vécue, mais dans son remplacement » (Comment 1993 : 86). En 1800, Valenciennes note en effet que le dispositif permet désormais de connaître le monde sans se déplacer : « Ce genre nouveau de peindre une vue générale manquait à l'art, et il peut ajouter au progrès des connaissances. Il est certain qu'une succession de tableaux de cette espèce deviendrait très curieuse, et mettrait des milliers de personnes à même de connaître, sans être obligées de voyager, les cités les plus importantes, les ports de mer les plus considérables et les pays les plus intéressants non seulement d'Europe, mais aussi des autres parties du monde »³⁰. La représentation se substitue à l'expérience vécue, et « (permet) de réaliser un rêve qu'on retrouve souvent dans la première moitié du XIX^e siècle et au-delà : voyager sans se déplacer » (Comment 1993 : 86). Dans son *Salon de 1817*, Miel insiste sur la dimension documentaire inhérente au dispositif panoramique : « si je disais : qui a vu le panorama de Londres est allé à Londres, je pourrais être taxé d'exagération ; mais je ne serais que vrai en disant : qui a vu le panorama de Londres sera en état de s'orienter dans Londres »³¹. Ainsi, le dispositif opère comme un substitut merveilleusement fiable du réel. Grâce au panorama, auquel nous pouvons associer le dispositif dioramique, « un miracle [s'opère :] rendre présent dans et par l'illusion ce qui en fait se trouve éloigné dans l'espace ou dans le temps » (Comment 1993 : 87).

Avec ce même souci du réalisme, le diorama reconstitue dans le menu détail des habitats, des milieux, des lieux et des situations. Au musée national des Arts et Traditions populaires, la section *Habitat et Alimentation* offre la possibilité aux visiteurs de regarder, à travers deux glaces, un intérieur rural

²⁹ Extrait de *L'Itinéraire de Paris à Jérusalem* cité par Comment 1993 : 85. Le fragment de texte figure dans la préface de 1827 de *L'Itinéraire*. Nous avons rétabli le texte de Chateaubriand, cité erronément par Comment.

³⁰ Extrait de *Eléments de perspective pratique à l'usage des artistes*, cité par Comment 1996 : 86.

³¹ Cité par Comment 1996 : 86.



Illustration non autorisée à la diffusion

Fig. 2 : Salle commune à Goulien (Finistère, vers 1930
(musée national des Arts et traditions populaires, cliché A. Pelle)

tel qu'il apparaissait en 1930, dans la commune de Goulien (Finistère) (Fig. 2).

La salle commune présentée montre par le mobilier, par les objets qui sont dans leur position d'utilisation ou de rangement, la vie telle qu'elle se déroulait durant le travail, les repas, la veillée, le repos. Plusieurs générations s'y sont succédées ; se superposent habitudes, changements, tradition, modernité. Une atmosphère intime s'en dégage ; le recueillement de la prière finale montre combien dans la vie et la culture matérielle s'imbriquent la religion, la dévotion, la spiritualité. Faisons le tour de cet intérieur [...]. Le vaisselier où en permanence est exposée la belle vaisselle, celle dont on ne se sert pas quotidiennement. Les lits, dont les panneaux enferment la chaleur, protègent l'intimité de plusieurs générations différentes qui cohabitent³².

Cet intérieur et le commentaire sonore qui l'accompagne nous évoquent une « présence » manifeste et « convaincante ». Selon R. Montpetit, les mécanismes à l'œuvre ici reposent sur « deux ordres de réalité » pour suggérer au public l'impression de ce « quelque chose de bien là ». En premier lieu,

³² Descriptif de la Section *Habitat et Alimentation : vie domestique*, musée national des Arts et Traditions populaires.

l'effet de présence se réfère à la disposition et à l'exhibition d'artefacts réputés authentiques et présentés comme les attributs originaux des occupants du lieu. Dans ce cas, « la présentation [...] entretient alors avec son référent plus qu'un rapport iconique de ressemblance : elle s'ancre dans la scène originale qu'elle fait voir et dont elle a retenu quelques fragments, les morceaux réels que sont les artefacts témoin » (Montpetit 1996 : 59). À ce titre, Georges Henri Rivière insistait sur le fait que ces univers reproduits avaient constitué d'authentiques lieux de vie avant leur entrée au musée. Cette assurance confirme l'impression chez le visiteur qu'aucune procédure muséographique n'est intervenue au cours de leur agencement au sein de l'espace muséal. La représentation devient ainsi présence, « ou plutôt, maximise le caractère d'être-là de ces choses [...] » (Montpetit 1996 : 60). Par ailleurs, cette présence convaincante renvoie moins à ladite authenticité des éléments qui composent la scène (mobilier, objets, murs, etc.), qu'à un « climat », une « atmosphère », une « impression d'ensemble » qui émane du dispositif.

Une impression vraie peut être obtenue d'une scène d'histoire dont tous les objets seraient des reproductions, grâce à la justesse du ton d'ensemble et à la correspondance qui s'établit avec ce que le public sait déjà de cette histoire ou de cette époque, via les autres représentations diffusées (Montpetit 1996 : 60).

Cette seconde remarque rejoint celle faite par Adrian de Jong et Mette Skougaard à propos de l'intérieur de Hindeloopen. Pour les auteurs, lorsque l'on présenta ces reconstitutions, l'effet de réalité visuelle produit par la mise en scène fut considéré plus important dans leur appréciation, que l'authenticité des matériaux et des objets utilisés pour leur installation : « on ne mentionne nulle part le fait que les murs et le plafond de la pièce de Hindeloopen à l'exposition de la Frise et à Paris étaient fabriqués en carton ni que le carrelage sur les murs n'était qu'un habile trompe-l'œil, ni encore que le mobilier provenait de différentes sources » (de Jong et Skougaard 1996 : 24). Ici, l'intérieur fut reconnu comme « fidèle » parce qu'il fut identifié comme globalement conforme à son référent. Ainsi que le souligne R. Montpetit, le public est, dans ce cas, moins attentif à l'« authenticité » des artefacts considérés un à un, qu'à la « qualité » de l'ensemble proposé « et de l'expérience qu'ils en font. »

Cette [...] remarque nous conduit à saisir ce qui fait la force principale de ces muséographies analogiques : elles combinent en elles, le plus souvent, une présence et une représentation, ou plus précisément, elles construisent la représentation à l'aide de certaines présences objectives qui lui donnent corps (Montpetit 1996 : 59).

Dans l'exemple de l'intérieur de Goulien, la représentation renvoie à la « situation de référence » dont elle se fait l'écho, en invoquant que le « vrai » fut ainsi hors de son lieu d'exposition ; « mais [elle livre] aussi, sous le mode de la présence, quelque chose de [son] référent, qui est bien donné là, matériellement » (Montpetit 1996 : 59). Ces deux dimensions se combinent dans le dispositif dioramique, où le visiteur a l'impression d'entrer dans l'intimité de la scène reconstituée. Ce procédé de projection au sein des habitudes d'occupation de l'espace, par la disposition quotidienne des objets dans cette unité domestique assure l'effet de présence et confère à la scène sa véridicité. Cette dernière remarque s'applique au diorama "exotique" du campement zoulou que nous avons décrit précédemment, où le spectateur pénètre dans l'intimité de l'espace villageois par le biais des personnages engagés dans les activités de subsistance quotidiennes.

La mise en scène de la présence est à l'œuvre dans la consultation interactive, que se soit dans l'interrogation d'une base de données, dans la participation à un scénario interactif, ou encore dans l'exploration d'un environnement virtuel.

Les observations récentes relatives à l'utilisation des bases de données (Goldstein 1996 : 61) révèlent, en effet, que la plupart des visiteurs s'initient à cette nouvelle forme de consultation en examinant si les notions qu'ils possèdent au regard du champ de connaissances développé par la base sont présentes et aisément abordables. « Cette recherche leur fournit un premier élément de jugement sur la richesse et la qualité de la base et leur permet également d'éprouver la qualité de son interface, c'est-à-dire du programme qui prend en charge les requêtes de l'utilisateur et délivre les informations demandées » (*ibid.*). Ce constat fait apparaître que le sujet interagissant « doit avoir la sensation (illusion) d'une base de données *infinie* en face de lui. Il faut qu'à chaque instant on puisse intervenir au moins de quinze manières distinctes, et que chacune de ces façons d'agir conduise à des résultats différents. [...] L'illusion de l'infini [...] marque que la simulation a produit son effet de réel » (Lévy 1989 : 11). Cette illusion permet ici d'établir les conditions d'une activité langagière.

La sensation d'infini (sensation dont on a vu qu'elle contribuait au réalisme d'une visite virtuelle) et de dialogue effectif entre la machine et l'utilisateur donnent corps chez ce dernier à l'impression d'un partenaire humain : « le rapport interactif se fonde sur la possibilité pour l'utilisateur d'imaginer que la machine comprend son message et qu'elle appelle de ses vœux une participation similaire de sa part » (Weissberg 1989 : 79). À une interrogation, le « renvoi du message » doit être instantané afin que l'utilisateur ait le sentiment que la machine le comprend. Weissberg considère

cette dimension d'instantanéité comme délimitant « les conditions sociales d'utilisation des dispositifs interactifs » (*ibid.*).

Ce qui caractérise essentiellement l'interactivité, c'est [...] le caractère langagier ou pseudo-langagier du message transmis par la machine. [...] Le sujet interagissant se trouve ainsi conduit à conférer un statut de sujet communiquant à la machine alors que sa constitution physique le dissuade d'une telle proposition (Weissberg 1989 : 80-82).

Si la consultation d'une base de données ou d'un interactif de documentation établit un dialogue entre l'utilisateur et le système, les interactifs d'animation, par la participation active requise de la part de l'utilisateur au sein du scénario, produisent une « simulation de rôles » ou de « statuts sociaux ».

Un interactif peut reproduire la démarche même du concepteur ou la démarche scientifique qui le sous-tend dans l'élaboration du scénario, de telle sorte que l'utilisateur s'identifie au concepteur. Dans l'animation *Le jeu des naturalistes* à la Cité des Sciences et de l'Industrie, « l'utilisateur doit assembler des parties de squelettes provenant de différentes espèces animales » (Goldstein 1996 : 30). La manipulation proposée ici par un jeu de *essais / erreurs* simule la démarche pratique utilisée en anatomie comparée. Dans le même esprit, un interactif présenté au musée de Préhistoire de Tautavel offre la possibilité au visiteur de s'initier aux méthodes d'« identification de crânes ». Dans ce dernier cas, « c'est la démarche même de l'anthropologue que l'on a voulu scénariser » (*ibid.*).

En 1995, le musée de l'Homme a mis au service du public un réseau de bornes interactives dans le cadre de l'exposition *Six milliards d'hommes*³³, traitant du problème de l'avenir de la population mondiale à l'aube de l'an 2000. Un prospectus personnalisé avec un code à barres est proposé au visiteur au début de l'exposition. Il place ce code devant un premier lecteur relié à un écran tactile. Puis le système le convie à saisir son nom et son prénom. Cette reconnaissance personnalisée suggère au visiteur qu'il sera identifié comme un individu unique au cours de sa visite. « Sur ce premier écran le système lui indique combien de personnes naquirent la même année que lui. [...] Il doit choisir au départ un objectif familial, quantifié en nombre d'enfants désirés [...]. Différents choix sont ensuite proposés tout au long du parcours : âge du mariage, méthode de contraception, type de société, mode d'allaitement » (Perrot 1995 : 176-177). Au terme de sa visite, une ultime

³³ Les descriptions des réseaux de bornes interactives mises en service par le musée de l'Homme à l'occasion des expositions *Six milliards d'hommes* et *Tous parents, tous différents*, sont empruntées à l'ouvrage de X. Perrot 1995.

borne invite l'utilisateur, par le biais d'un questionnaire à choix multiples, à faire part de ses opinions sur les grands problèmes de cette fin de siècle : la surpopulation, la faim dans le monde, et l'environnement.

Ici, les deux dimensions de l'interactivité sont à l'œuvre : le système identifie personnellement l'utilisateur, lui communique la démarche à suivre. Il l'invite à s'impliquer dans le scénario proposé et à le faire évoluer par ses choix.

En mars 1992, des interactifs sont mis à la disposition des visiteurs pour l'exposition *Tous parents, tous différents*. L'exposition aborde la question des origines de la vie et traite plus spécifiquement de la procréation en sensibilisant l'utilisateur à l'infinité des combinaisons génétiques. Le « contenu » est une série d'animations. « Au commencement apparaît un personnage féminin ou masculin, selon l'activité antérieure. L'utilisateur choisit un partenaire (de sexe opposé !) pour cet être isolé. L'interactif annonce qu'un peu d'intimité est nécessaire : l'écran devient noir, seuls les yeux malicieux des partenaires restent visibles. Ils parcourent ensemble l'écran et des petits cœurs apparaissent, sans autre commentaire... » (Perrot 1995 : 184). Puis l'utilisateur passe à la séquence consacrée au thème de la fécondation. La possibilité lui est donnée d'acquérir des connaissances plus approfondies concernant la nature des chromosomes X et Y. S'il choisit cette option, l'interactif peut visualiser ces chromosomes dans l'ovule et dans une série de spermatozoïdes, et désigner du doigt le spermatozoïde qui contribuera à la procréation. L'animation suivante « concerne la méiose et le développement du fœtus qui deviendra un enfant, puis grandira et se retrouvera esseulé à l'écran, attendant que l'utilisateur suivant lui présente une partenaire... » (*ibid.*).

Tous parents, tous différents procède de la simulation de rôles : le sujet manipulant intervient dans le processus de procréation et modifie le scénario par les choix qu'il opère. Dans ce cas précis, il est partiellement metteur en scène³⁴ du scénario proposé puisque chaque utilisateur débutera la séance interactive à partir des données de l'utilisateur précédent. Plus généralement :

La simulation informatique réclame l'intervention de l'utilisateur pour piloter le dispositif et l'interactivité induit la simulation d'un partenaire supposé « comprendre » la signification de l'activité du sujet. [...] On tiendra pour interactive toute application qui objective une simulation de partenaire humain ou de rôle. [...] L'interactivité est à la fois cause et effet de simulation (Weissberg 1989 : 107).

³⁴ Expression utilisée par J. L. Weissberg dans le cas d'une participation à un scénario interactif.

La simulation de partenaire humain ou de rôles sociaux définit l'interactivité informatique. L'effet de vérité est certes produit par le réalisme des images, mais plus encore par les mécanismes d'implication du visiteur : celui-ci est identifié comme un individu unique, il dialogue avec la machine, il pilote le dispositif, il participe, par le biais du scénario, à l'expérimentation scientifique, enfin, il devient metteur en scène du scénario proposé.

OÙ EST PASSÉ L'ARTEFACT ?

Nous avons évoqué jusqu'à maintenant différents procédés de simulation muséographiques en écartant son constituant premier : l'artefact. « Écarter » peut paraître excessif mais une constatation s'impose : l'objet semble se dissoudre dans ces processus de simulation. Il est intéressant à cet égard de considérer le rôle qu'il assume au sein de ces différents dispositifs, aspect que nous avons succinctement évoqué dans les pages qui précèdent. Ainsi que nous l'avons vu, pour que la magie panoramique opère, il est nécessaire que la vue ne soit pas distraite et que l'expérience visuelle soit incluse dans un dispositif continu. Dans cette perspective, les objets vont être utilisés pour combler l'espace entre la plate-forme d'observation et la toile, pour masquer le passage de la tridimensionnalité à la bidimensionnalité, afin que l'œil ne rencontre aucun élément extérieur à l'ensemble qui amoindrirait l'illusion (Montpetit 1996 : 62). Par ailleurs, les objets qui vont peu à peu intégrer le tout seront réputés provenir de la scène originale afin d'accroître chez le spectateur l'impression de se trouver sur le lieu même où la représentation les place. C'est la raison pour laquelle, dans le cas des panoramas maritimes, par exemple, la plate-forme d'observation sera déguisée en pont de navire pour accentuer le sentiment d'immersion du visiteur. Cependant, même si ces éléments constituent une présence objective, ils ne suffisent pas à instaurer cette sensation de vérité produite par la toile peinte. Les panoramistes, en effet, n'auront de cesse de rendre crédible leur toile en distribuant aux spectateurs des livrets ou des fascicules signalant que les relevés et les esquisses ont été réalisées sur le site qui est reproduit (Comment 1993 : 84). Ainsi, la source première de vérité reste la toile, et les objets ajoutés ne sont qu'un complément apporté à cette mise en scène afin que le spectateur vive une expérience sensible aboutie. À ce titre, ils ne se distinguent guère des autres éléments, comme les gaz ou les ventilations utilisés par Langlois pour simuler l'incendie et la brise marine. Sous cet angle, l'utilisation qui est faite des artefacts dans les panoramas et dans les dioramas peut être comparée. Dans les deux cas, l'authenticité visuelle globale compte davantage que l'authenticité matérielle des objets présents, car ces deux dispositifs tendent

avant tout à la création d'une illusion de réalité, en associant présence réelle et représentation d'une présence.

Avant leur entrée au musée, les objets mis en scène dans le diorama ont pu voisiner dans un même espace. L'intérieur de Goulien présenté au musée national des Arts et Traditions populaires en est un exemple. Ils contribuent de fait à créer des « scènes de vie vraisemblables ». Cependant, « une telle provenance n'est pas [nécessairement] requise pour que » l'ensemble produise son effet de réalité. Nous l'avons vu, les représentations qui composent les dioramas sont reconnues « fidèles » si elles connotent suffisamment leur modèle. Du point de vue du visiteur, cette impression de vérité « peut advenir sans qu'aucun objet ne provienne [...] de la scène de référence »³⁵ (Montpetit 1996 : 59). Dans cette unité domestique, l'ensemble des objets disposés dans leur position d'utilisation facilitent l'immersion du spectateur dans l'intimité de la scène, intimité conférée par la représentation même, et par le fait que ces objets du quotidien envisagés dans leur ensemble nous projettent dans les habitudes des acteurs du lieu. Ils ne contribuent là qu'à renforcer l'effet intimiste recherché. Appartenant à notre histoire, ils nous renvoient à une même mémoire de l'usage.

Dans le cas du diorama du campement zoulou présenté au Museum of Sciences de Buffalo, la toile panoramique disposée en arrière-plan situe le village au cœur d'un environnement montagneux. Du fait de la position dominante conférée par la toile au spectateur, le village apparaît comme hors de tout lieu et de tout temps. Les objets manipulés par les personnages documentent l'utilisation de matériaux naturels dans la variété des activités quotidiennes. Intégrés à la composition d'ensemble qui simule un contexte « décontextualisé », les objets participent à l'effet de survivance ainsi produit. Le climat général qui se dégage de la scène donne l'impression au spectateur que les objets et les personnages sortent de nulle part. Dans ce cas précis, les artefacts présents dans la scène semblent jouer un second rôle aux yeux du visiteur puisqu'ils vont, dans une certaine mesure, authentifier la reconstitution. En effet, ils constituent les seuls éléments qui réintègrent l'ensemble de la composition dans une temporalité : celle de la collecte ethnographique. Ils sont à cet égard les garants du réalisme revendiqué par la reconstitution.

L'artefact occupe une place ambiguë dans les dispositifs interactifs. Dans l'exemple de l'interactif de présentation de la Tombe de *Laio* proposé au San Francisco Museum of Asian Arts, le jeune public rencontre et utilise

³⁵ Ces remarques s'appliquent à l'ensemble des représentations réalistes que R. Montpetit regroupe sous l'expression : « les images de la muséographie analogique ».

les objets graphiques conçus à partir des objets présentés dans l'exposition. Pour X. Perrot, la singularité de cette approche réside dans le fait que l'utilisateur distinguera plus aisément la représentation de son modèle. Hypothèse que l'on peut discuter si l'on considère la place de l'artefact au sein de la scénarisation qui sous-tend l'interactif. Dans l'exemple du *Jeu des naturalistes* présenté à la Cité des Sciences et de l'Industrie ou dans l'exercice d'identification des crânes au musée de Préhistoire de Tautavel, les objets graphiques que le sujet manipule, dans cette application d'anatomie comparée ou dans la simulation de la démarche de l'anthropologue, disparaissent au profit de la reconstitution des processus scientifiques scénarisés. Ainsi, il y a de fortes chances pour que l'utilisateur appréhende l'objet « réel » en vertu de l'expérience positive ou négative qu'il aura tiré de l'utilisation de l'interactif. L'effet de réalité produit par l'implication de l'utilisateur dans le scénario se passe de l'artefact mais conditionnera son appréhension.

Lorsque nous entrons dans la salle *Afrique* au musée de l'Homme, nous pénétrons sur le continent africain en allant regarder derrière des vitrines une pluralité d'objets qui caractérisent les institutions sociales de telle ou telle société. Nous atteignons d'abord le pays dogon à travers ses manifestations religieuses. Devant nous, un ensemble d'artefacts suggèrent un corps de pratiques rituelles, dont les modalités sont précisées par la présence de cartels et de quelques photos. Approchons donc de la première vitrine intitulée *Mali dogon / Mali religion...* Là, sur la première étagère, à gauche, sont disposées quelques échelles rituelles sur lesquelles « (peuvent) figurer, plus ou moins nette, l'image d'un ancêtre » nous précise le cartel. Ces échelles rituelles voisinent avec plusieurs statuette à bras levés « que l'on trouve parfois dans des sanctuaires abandonnés ». Dans ce cas, elles « représenteraient des ancêtres implorant la pluie du ciel ». Au centre, une photographie nous montre une façade de maison sur laquelle « le sang d'un poulet coule » suite au sacrifice opéré après les récoltes. Ici, l'objet, par son exposition, constitue le média dominant par lequel nous envisageons ces pratiques religieuses. Après quelques pas de côté, nous voici devant la seconde partie de la vitrine. Les attributs du Hogon attirent notre regard. Placés à proximité de quelques serrures un rien usagées, ces biens personnels du Hogon, tels qu'un appui-tête, une coupe, ou encore un siège, se distinguent par leur belle patine et le polissage dont ils ont fait l'objet... Lorsque nous faisons le tour de la vitrine, différents artefacts, pour la plupart utilitaires, sont réunis sous l'intitulé *Mali rites agraires*. Ainsi, pouvons-nous voir notamment deux mortiers, un pilon, une faucille, plusieurs houes, etc.... Certains témoignent de la fabrication de la bière de mil, tandis que d'autres nous renseignent sur les activités quotidiennes, en particulier, les usages alimentaires et les techniques

agricoles. Quelques fois marqués par les traces d'une utilisation répétée, ces objets évoquent les multiples manipulations auxquelles ils ont été soumis et nous imaginons volontiers, iconographie à l'appui, les acteurs qui lui ont donné vie. Ils nous révèlent des habitudes sociales et favorisent l'émergence d'une représentation d'un mode de vie, impression facilitée, il est vrai, par deux photographies illustrant des activités agraires... Dans cette scénographie, l'artefact, par sa matérialité et sa présence objective, constitue le support premier de connaissance et le vecteur privilégié de l'effet de vérité produit à l'égard de ces sociétés africaines. Il nous sensibilise à ces cultures mais la distance conférée par le regard reste intacte, l'immersion est partielle en ce sens que l'objet seul ne procure pas au visiteur la sensation d'être projeté dans la réalité représentée, ce que permettent, *a contrario*, les trois dispositifs dont il a été question ici.

Bibliographie

- BAZIN, G. (1967), *Le temps des musées*, Liège et Bruxelles, Desoer.
- COMMENT, B. (1993), *Le XIX^e siècle des panoramas*, Paris, Adam Biro.
- DESVALLÉES, A. (1989) [1976], « Les galeries du nouveau siècle », in *La muséologie selon Georges Henri Rivière*, Paris, Dunod : 286-298.
- GOLDSTEIN, B. (1996), *Interactifs. Fonctions et usages dans les musées*, Paris, DMF.
- (1996), « États des lieux et perspectives », in *Musées et nouvelles technologies*, Actes des journées de formation, 14 et 24 septembre 1996, Toulouse, Direction régionale des affaires culturelles de Midi-Pyrénées (éd. scientifique), Direction régionale des affaires culturelles de Midi-Pyrénées et Centre national de la Fonction publique territorial : 11-18.
- GRAMLY, R. M. (1989), « Art and Anthropology on a Sliding Scale », in S. VOGEL (ed.), *Art / artifact. African Art in Anthropology Collections*, New-York, The Center for African Art & Prestel-Verlag : 33-40.
- GUIBAL, J. & L. LAZIER (1990), « La gestion et la communication du patrimoine ethnographique. Vidéalp-Musées : une banque de données et d'images en Rhône-Alpes », *Terrain* 14 : 132-142.
- Les dioramas*, sous la direction de Bernard SCHIELE, *Publics et musées*, 9, 1996, Lyon, Presses Universitaires de Lyon.
- JONG, A. de & M. SKOUGAARD (1996), « Les intérieurs de Hindeloopen et d'Amager : deux exemples d'un phénomène muséographique », *Publics et musées* 9 : 17-33.
- LÉVY, P. (1989), « Remarques sur les interfaces », *Réseaux* 33 : 7-26.
- MONTPETIT, R. (1996), « Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique », *Publics et musées* 9 : 55-100.

- PERRET, E. (1989), « La perception de l'objet africain. Interactions et divergences entre les conceptions ethnologique, muséographique, esthétique, coloniale », in *Coloniales 1920-1940*, Paris, Musée Municipal de Boulogne-Billancourt : 109-121.
- PERROT, X. (1995), *Production des hypermédias et des interactifs pour les musées*, Université Paris VIII, thèse de 3^e cycle.
- SCHIELE, B. (1996), « Introduction », *Publics et musées* 9 : 10-13.
- SCHILDKROUT, E. (1989), « Art as Evidence : A Brief History of the American Museum of Natural History African Collection », in S. VOGEL (éd.), *Art / artifact. African Art in Anthropology Collections*, New-York, The Center for African Art & Prestel-Verlag : 153-160.
- VOGEL, S. (éd.) (1989), *Art / artifact. African Art in Anthropology Collections*, New-York, The Center for African Art & Prestel-Verlag.
- WEISSBERG, J. L. (1989), « La simulation de l'autre : approche de l'interactivité », *Réseaux* 33 : 92-114.