

L'invitation au musée, n° 26, 2e semestre 2011
Dossier : Les reconstitutions ou l'illusion du vrai
p. 9-13

Décors, reconstitutions et illusions

Noémie Drouguet

Le musée et les vraies choses

Une des caractéristiques principales du musée et spécialement de l'exposition muséale, c'est de présenter des objets authentiques, des oeuvres originales, des vraies choses¹. Le visiteur se déplace pour toucher des yeux ces choses vraies et s'en délecter, s'en instruire, s'en émerveiller... Les substituts et les copies sont plutôt rares, sauf dans les centres d'interprétation au sein desquels ils peuvent prendre le pas sur des "vraies" collections. Le musée est par excellence l'institution qui conserve et montre des collections, celles-ci apparaissant comme autant de preuves qui attestent de la véracité du discours sur la réalité porté par l'institution.

En effet, l'exposition est un système de communication qui a l'intention de faire passer un message à des visiteurs, dans toute leur diversité. Ce média a pour finalité de rendre les choses présentées compréhensibles, accessibles intellectuellement. Pour ce faire, l'exposition est articulée en plusieurs registres; les vraies choses n'en sont qu'un.

La muséographie analogique

L'exposition permet la visualisation² de faits absents, disparus ou lointains, dans le temps ou dans l'espace. La monstration de vraies choses ne suffit pas à représenter, à rendre sensible et à expliquer cette réalité. Les objets présentés renvoient à un monde absent qu'il est nécessaire d'évoquer afin de contextualiser les expôts, à l'aide du texte, de la scénographie, de documents, d'accessoires et d'autres outils muséographiques qui constituent d'autres registres du média exposition. Différentes approches existent; on peut en distinguer trois³. La plus fréquente, sans doute, est l'approche *cognitive* : le dispositif d'exposition est ancré dans un savoir spécialisé et est structuré selon les disciplines scientifiques ou leur enseignement. Pour comprendre le sens de l'exposition et notamment des objets présentés, les visiteurs doivent posséder des connaissances préalables suffisantes. L'approche peut être *communicationnelle* : dans ce cas, l'agencement des choses présentées et la structure du discours découlent du message à

¹ Ce terme (*real thing*, en anglais), proposé par Duncan F. Cameron en 1968, désigne les objets prélevés dans leur milieu d'origine et que l'exposition présente pour ce qu'ils sont et non comme l'image (le substitut, le symbole, le modèle) de quelque chose d'autre. Le concept englobe la notion d'authenticité et d'originalité de l'objet, vise autant les témoins matériels qu'immatériels et renvoie également à l'émotion que peut susciter l'objet de musée, à son "aura" (voir DESVALLEES, André et MAIRESSE, François (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris (Armand Colin), 2011, p. 674)

² DESVALLEES, André et MAIRESSE, François (dir.), *Op. cit.*, p. 672.

³ GOB, André et DROUGUET, Noémie, *La muséologie. Histoire, développements, enjeux contemporains*, 3e édition, Paris (Armand Colin), 2010, p. 160-162.

faire passer, et non plus des collections ou du contenu scientifique. L'objectif est de faire découvrir un thème ou encore raconter une histoire. Enfin, l'approche peut être *situationnelle* : un dispositif ou l'exposition tout entière sont basés sur l'évocation ou la restitution d'un contexte, d'un environnement pour les collections, afin de suggérer un monde facile à reconnaître.

C'est à cette troisième catégorie qu'appartiennent les expositions analogiques et les expositions d'immersion. Elles font référence à un réel relativement familier, ce qui rend les objets et le message appréhendables, en particulier pour les visiteurs dotés de peu de connaissances préalables car l'effort d'abstraction nécessaire est moindre. Dans ces expositions, le lien entre l'objet et le monde auquel il renvoie est plus concret, plus sensible. Dès lors, le visiteur se trouve en "terrain connu". Raymond Montpetit définit la muséographie analogique comme "un procédé de mise en exposition qui offre, à la vue des visiteurs, des objets originaux ou reproduits, en les disposant dans un espace précis de manière à ce que leur articulation en un tout forme une image, c'est-à-dire fasse référence, par ressemblance, à un certain lieu et état du réel hors musée, situation que le visiteur est susceptible de reconnaître et qu'il perçoit comme étant à l'origine de ce qu'il voit"⁴. Les expositions d'immersion quand à elles utilisent des dispositifs spectaculaires et souvent illusionnistes dans lesquels le visiteur est plongé : il est inclus dans la présentation⁵. La muséographie est caractérisée par des décors, des reconstitutions, des ambiances dramatisantes, des techniques de simulation. Le visiteur vit une expérience avant tout émotionnelle : absorbé par le monde de l'exposition, c'est "comme s'il y était".

Des dispositifs complexes et variés

L'approche situationnelle peut s'appliquer à l'ensemble d'une exposition mais le plus souvent, elle ne concerne que certaines unités. Les dispositifs analogiques sont utilisés ponctuellement depuis le dernier quart du XIXe siècle, dans différents types d'insituations.

Il nous faut d'abord évoquer les panoramas, bien qu'il s'agisse d'un genre plus proche du spectacle que du musée. Très populaires durant tout le XIXe siècle et jusqu'à ce que le cinéma leur fasse une réelle concurrence, les panoramas sont de longs tableaux disposés de manière circulaire dans un bâtiment *ad hoc* et que les visiteurs contemplant depuis le centre. Ils se trouvent dès lors plongés dans une scène historique (les batailles ont la faveur, comme à Waterloo) ou dans un large paysage. La sensation d'immersion est d'autant plus saisissante que les avant-plans sont aménagés en trois dimensions, avec des éléments de décors, des accessoires et éventuellement des objets de collection. Il subsiste peu de panoramas aujourd'hui⁶.

⁴ MONTPETIT, Raymond, "Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique", dans *Publics et Musées* n°9, 1996, p. 55-100, p. 58.

⁵ BELAEN, Florence, "Les expositions d'immersion", dans *La lettre de l'OCIM*, n° 86, 2003, p. 27-31.

⁶ Ils sont eux-mêmes devenus des éléments patrimoniaux que l'on conserve et que l'on restaure, comme le Panorama Burbaki à Lucerne (Suisse), remis à l'honneur au cours des dernières années.

Les premières reconstitutions proprement muséales apparaissent avec les musées d'ethnographie régionale, dans lesquels on évoque les modes de vie traditionnels. C'est au Suédois Arthur Hazelius qu'on attribue les premières "scènes de vie" au *Nordiska Museet* de Stockholm, ouvert en 1873. Là, il présente des collections (objets de la vie quotidienne et costumes traditionnels) mises en scène dans un environnement réaliste, avec des mannequins en cire et un décor qui suggère la profondeur, quand il s'agit d'un paysage (comme "le retour des chasseurs lapons"). Présentés lors de l'Exposition universelle de Paris en 1878⁷, où ils connurent un succès immédiat, notamment auprès du public populaire, ces dispositifs ont influencé la plupart des musées d'ethnographie, alors en gestation. La même recherche de réalisme et les mêmes artifices ont également marqué les musées coloniaux, jusqu'à la mise en scène de personnes vivantes pour remplacer les mannequins (comme dans le Village congolais à Tervuren en 1897) et donner vie à ces décors.

Les musées de sciences naturelles ont également introduit des dispositifs analogiques dans leur exposition, toujours dans le but de recréer un contexte pour les collections et de produire des unités plus attractives auprès du grand public que les vitrines rythmées par les principes de la classification. Dans ces musées, les dioramas apparaissent à la fin du XIXe siècle. Il s'agit de la reconstitution tridimensionnelle d'un environnement naturel, et ce par la création d'un cadre illusionniste naturaliste pour présenter des objets authentiques, comme biotope d'un animal naturalisé. Dans ce cas aussi, ce type de présentation est devenu un grand classique des musées de sciences naturelles, même si la restitution du contexte peut être très sobrement évoquée, comme à Grenoble. Les dioramas sont également utilisés dans les musées d'archéologie, où ils permettent de disposer les vraies choses dans un contexte réaliste, avec ou sans mannequins. Ils prennent place à côté des maquettes et d'autres moyens de visualisation à échelle réduite, parfois plus didactiques mais certainement moins impressionnants pour le visiteur.

Les musées d'art et d'arts décoratifs ont également été touchés par la muséographie analogique. Les *period rooms* apparaissent aux Etats-Unis au début du XXe siècle. A mi-chemin entre le fond et la forme, entre muséographie et scénographie, la reconstitution du contexte d'origine de collections disparates ou la restitution d'ensembles transférés au musée ont également pour volonté de rendre les vraies choses plus compréhensibles ou plus attractives pour le grand public. Ce type de présentation, inspiré lui aussi des expositions universelles, s'est essentiellement répandu en Amérique du Nord.

Il n'est pas toujours aisé de distinguer la reconstitution, essentiellement composée d'objets authentiques, et les décors reconstitués, dans lesquels les éléments de la collection sont rares, voire inexistants. La reconstitution peut aller jusqu'à la transplantation d'"unités écologiques", comme le fit Georges Henri Rivière au Musée national des Arts et Traditions populaires à Paris. Il a démonté des environnements (intérieur domestique, atelier...) *in situ* pour les déplacer et les remonter systématiquement, pièce par pièce, au sein d'immenses vitrines dans la Galerie culturelle, ouverte en 1975. La méthodologie s'apparente aux pratiques des musées de plein air qui transplantent des bâtiments, parfois avec leur aménagement intérieur.

⁷ COLLET, Isabelle, "Les premiers musées d'ethnographie régionale en France" dans *Muséologie et ethnologie*, Paris (RMN), 1987, p. 68-99.

Dans les deux cas, cette procédure respecte un protocole scientifique rigoureux. Les décors reconstitués n'obéissent généralement pas à une telle méthodologie, notamment parce que les objets-accessoires ne sont pas forcément authentiques et que leur vocation première est de créer une ambiance, plus ou moins illusionniste, dans laquelle les visiteurs circulent. S'il y a des vraies choses, elles sont plutôt présentées dans des vitrines classiques, en dehors des décors. Dans de nombreux cas, les présentations sont à mi-chemin entre reconstitution et décor, comme dans les musées d'histoire où elles permettent d'évoquer un épisode important ou un personnage célèbre. Elles abondent dans certaines institutions consacrées aux deux guerres mondiales : la vie des soldats dans les tranchées en 14-18, la détresse des civils réfugiés dans les caves en 40-45... Le plus souvent, ces évocations mettent en scène des mannequins, qui représentent des protagonistes anonymes ou célèbres (tel général, tel résistant...). Sous l'influence de Georges Henri Rivière, les mannequins réalistes ont parfois été abandonnés au profit de simples silhouettes, de mannequins "fantômes", sans visages ou sans traits, ou totalement absents. La présence humaine est habilement suggérée par une chaise laissée vide, par des outils que l'on vient juste de déposer... comme si quelqu'un allait revenir prendre possession du lieu d'une minute à l'autre. Ceci crée une ambiance d'autant plus saisissante pour le visiteur. Les évocations scénographiques peuvent être tout aussi puissantes même en ne jouant pas sur le mimétisme, la ressemblance exacte, la reconstitution fidèle. De façon plus subtile, comme l'évocation de la douceur de vivre en Algérie avant la guerre avec quelques chaises de bistro (*Français d'Isère et d'Algérie* au Musée dauphinois à Grenoble) ou plus théâtrale (*Sagalassos, City of dreams* au Musée gallo-romain de Tongres, évoque un décor d'opéra).

Une logique populaire

L'approche situationnelle de l'exposition, les dispositifs analogiques et d'immersion ne s'adressent pas aux spécialistes mais avant tout au visiteur ordinaire, au grand public, doté de peu de connaissances préalables sur le sujet de l'exposition. Le visiteur se retrouve dans un territoire connu, familier, reconnaissable. Le principe tient de l'illustration : une image qui s'insère dans un autre moyen de communication dans le but de rendre le message accessible, dans une logique didactique qui entend démocratiser la culture par le recours à ces installations qui suggèrent des significations directement perceptibles. Dans le cas des décors, des reconstitutions et de l'immersion, l'illustration en trois dimensions atteint un tel degré de réalisme qu'elle éblouit le visiteur. En effet, il ne s'agit pas seulement d'instruire mais d'émerveiller.

L'émotion joue un rôle important dans la perception des reconstitutions, surtout quand le visiteur n'est pas tenu à l'écart par une vitre ou des cordons mais invité à pénétrer dans un espace reconstitué, de plain-pied (non surélevé sur un socle ou une estrade). La puissance d'évocation est alors maximale. Ce n'est pas seulement le regard qui explore une scène ou un tableau, c'est tout le corps qui se déplace dans un espace en vraie grandeur, dans un volume "habitable", qui peut offrir différentes perspectives puisque l'on peut le traverser. Les éléments architecturaux (plafond, fenêtre...) donnent un cadre illusionniste et ferment l'installation⁸.

⁸ MONTPETIT, Raymond, *Op. cit.*, p. 73-74.

Le ressort des reconstitutions tient au fait que les objets exposés ne sont pas classés selon les logiques des scientifiques et des conservateurs; elles ancrent la connaissance et sa représentation dans une relation à l'humain. C'est une tranche de vie qui est présentée, qu'il s'agisse d'un épisode précis, daté (la veille de la bataille, au Musée Wellington à Waterloo) ou de l'illustration d'une période plus longue et indéfinie (le "bon vieux temps", dans les musées d'ethnographie régionale). L'expérience humaine interpelle et captive le visiteur. Il peut s'identifier aux protagonistes, qu'ils soient célèbres ou anonymes. Voilà quelques-uns des facteurs qui expliquent le succès de la muséographie analogique, notamment auprès d'un public réputé populaire.

L'illusion du vrai et la tentation du spectaculaire

Hormis les "unités écologiques" à la Rivière ou les intérieurs d'époque conservés *in situ* dans des maisons historiques plus ou moins muséalisées, les reconstitutions sont toujours soit des imitations d'un modèle ayant existé et documenté soit des oeuvres de création, plus proches de réalisations scénographiques, même si elles montrent des vraies choses. Dans les deux cas, le lien avec la réalité à laquelle il est fait référence peut se trouver complètement distendu. Il s'agit toujours d'un mélange de savoir scientifique, d'objets de collection, d'imaginaire et de spectacle.

Il est important de rappeler que lorsqu'il entre dans une exposition, le visiteur se trouve à la croisée de plusieurs mondes. Il y a d'abord le monde réel, l'univers de la réalité quotidienne dans lequel nous évoluons et qui donne un ancrage à notre système de référence habituel. Ensuite, il y a le monde utopique, le monde représenté, interprété, dans la mesure où il est pour une part figuré ou visualisé par l'exposition et d'autre part imaginé par le visiteur. Il s'agit d'un univers imaginaire et extérieur à l'exposition. Il n'a pas d'existence réelle, "ses contours sont flous et incertains"⁹. Le troisième monde est celui de l'exposition, le monde de la fiction muséale, l'univers de la médiation, de la communication. L'aspect fictionnel de ce monde provient du fait qu'il est une construction du concepteur, du muséographe. Au carrefour de ces trois mondes, l'objet joue un rôle de pivot. La vraie chose est un objet réel, authentique, mais elle n'est plus *dans* le réel. L'objet joue un rôle dans la représentation (le monde de l'exposition) et renvoie au monde utopique, le monde représenté. La fiction muséale utilise, se nourrit, s'écrit avec des objets décontextualisés, dépouillé de leur valeur d'usage.

En cherchant à recontextualiser les objets pour les rendre plus compréhensibles et plus parlants pour les visiteurs, la muséographie analogique estompe ou efface la perception, même inconsciente, de ces trois mondes. En créant des images, elle produit en quelque sorte des illusions: comme si une partie du monde utopique était réellement présent dans l'exposition. Cette confusion est source d'enchantement, d'autant plus que le visiteur est complice. N'est-il pas agréable de se laisser prendre au jeu? On croit voir le monde réel mais on n'en voit qu'une représentation. "Ceci n'est pas la forge de Saint-Véran" pourrait être le cartel de cette vitrine célèbre des ATP, unité écologique renfermant "la forge de Saint-Véran". Ce n'est plus une forge et elle n'est plus à Saint-Véran... Le même mécanisme est à l'oeuvre pour un diorama dans un musée

⁹ DAVALLON, Jean, *L'exposition à l'oeuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris (L'Harmattan), 1999, p. 170.

d'archéologie, et il est encore plus puissant dans une exposition qui joue sur l'immersion et le spectaculaire¹⁰. Décors et reconstitutions sont inévitablement liés à l'illusion, à la séduction voire à la tromperie car le rapport à la réalité est faussé, les référents au monde réel sont gommés.

Les expositions-spectacles¹¹ jouent de cette confusion, ce qui peut être grisant pour le visiteur mais n'est pas sans risque de dérive. Ces expositions, qui ont lieu généralement en dehors du "giron" muséal, mêlent objets de collection (empruntés à des collections privées ou publiques), un contenu scientifique plus ou moins dense ainsi que des décors, des mises en scène impressionnantes qui rappellent les foires et les parcs d'attractions. En effet, dans un contexte de course à la fréquentation, "alors que l'exposition est d'abord un lieu de présentation, de valorisation et de diffusion des connaissances, elle se transforme en un lieu de loisirs et de divertissement"¹². Les "reconstitutions" ne répondent plus ici au souci de rendre compréhensible un savoir. Objectifs scientifiques et vraies choses ne sont plus que des prétextes pour offrir un déferlement scénographique qui mobilise le corps du visiteur sans solliciter sa réflexion, son esprit critique, sa capacité d'introspection¹³. Ce qui éblouit aveugle en même temps, ce qui captive emprisonne.

Maintenir le contact avec la réalité

Ce n'est pas la même chose de s'évader dans la rêverie, dans son propre imaginaire, dans son monde intérieur en parcourant une exposition. Ce qui est présenté résonne d'une façon inédite et intime pour chaque visiteur : une part de l'interprétation du dispositif est toujours laissée au récepteur, exactement comme la lecture d'un roman fait naître des images mentales personnelles dans le chef du lecteur. Dans les expositions d'immersion, il n'y a pas (ou peu) de place pour la rêverie intime, le visiteur est *dans* le rêve; l'illusion sature l'espace, happe le regard et le corps du visiteur, ne laisse aucune échappée vers l'introspection. Le dispositif ne ménageant aucun "trou", aucun blanc, aucun vide, que le visiteur devrait combler par lui-même, le contact avec la réalité extérieure, quotidienne, est estompé. Le visiteur en vient à oublier qu'il est dans une exposition.

Le nombre ou la qualité des vraies choses présentées dans une reconstitution n'en garantit ni l'intérêt, ni la pertinence, ni la cohérence. Les vraies choses ne disent pas forcément des choses vraies et une exposition est toujours une proposition. L'important, me semble-t-il, c'est le moyen trouvé pour aider le visiteur à comprendre le statut des dispositifs analogiques ainsi que le statut des objets présentés (vraies choses,

¹⁰ MAIRESSE, François, *Le musée, temple spectaculaire. Une histoire du projet muséal*, Lyon (PUL), 2002.

¹¹ DROUGUET, Noémie, "Succès et revers des expositions-spectacles" dans *Culture & Musées* n°5, 2005, p. 65-88.

¹² CHAUMIER, Serge, "Introduction" dans CHAUMIER, Serge (dir.), *Expoland, ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition*, Paris (Complicités), 2011, p. 9-27, p. 16.

¹³ DROUGUET, Noémie, "Dieu(x) modes d'emploi : le monde "enchanté" des religions" dans CHAUMIER, Serge (dir.), *Expoland, ce que le parc fait au musée : ambivalence des formes de l'exposition*, Paris (Complicités), 2011, p. 89-97.

accessoires, copies...). Un texte préliminaire ou, mieux encore, une astuce scénographique peut lui rappeler qu'on est dans l'image, dans l'hypothèse, dans la fiction. Une mise à distance physique (un cordon, une grille) ou symbolique (couleur d'un fond, textures, type de mannequins...) permet de prendre le recul nécessaire face à ce qui est présenté. Ces indices ne brisent pas le charme pour autant! La reconstitution ne doit d'ailleurs pas forcément être illusionniste pour toucher l'émotion du public. Visiteur, laisse-toi emporter, "enchanter" par ta visite de l'exposition mais n'oublie pas : tu es dans un musée...

Décors, reconstitutions, dioramas... Toutes ces formes de la muséographie analogique ne sont pas récentes et montrent que depuis longtemps le musée puise dans les technologies de mise en image et de mise en scène à sa disposition pour fournir un cadre aux objets présentés. Même si les présentations anciennes nous paraissent pour certaines désuètes et figées, force est de constater que cette approche de l'exposition n'est pas abandonnée; elle se renouvelle, se nourrit des nouvelles technologies et s'amplifie, parfois dangereusement, dans les expositions les plus spectaculaires.

Illustrations :

Musée national d'Histoire et d'Art de Luxembourg, section archéologie: le visiteur observe la scène comme un tableau, de manière frontale car il ne pénètre pas dans le dispositif. Le diorama est une illustration, un des registres de l'exposition, qui comporte également des textes et des présentations plus classiques d'objets en vitrine.

La rue dans l'exposition-spectacle *Je n'aime pas la culture* (Paris, 2003): *streetscape* ou paysage urbain dans lequel on déambule. Des façades quasi complètes, du pavage et même des véhicules créent l'image d'une rue composite, formant une synthèse architecturale du XXe siècle. Les visiteurs peuvent entrer et sortir des "bâtiments" qui sont autant d'unités thématiques de l'exposition.

Réserve visitable au MAS à Anvers: dans ces reconstitutions, on donne à voir l'envers du décor de l'institution muséale ainsi que le travail de l'ombre des conservateurs et des régisseurs de collections. Il ne s'agit que rarement de vraies réserves qui sont ouvertes ; la plupart du temps, ce sont des dépôts factices, qui connaissent un succès certain auprès de visiteurs, curieux de découvrir le fonctionnement du musée.

Au *Nederlands Openluchtmuseum* d'Arnhem, des maisons et des bâtiments, essentiellement ruraux, de différentes époques et régions des Pays-Bas, sont transplantés dans un parc. Pour éviter de créer l'illusion d'un "village d'antan", des indices rappellent qu'on est dans une exposition, comme cette projection de film superposée à la reconstitution d'un intérieur ouvrier des années 1970.