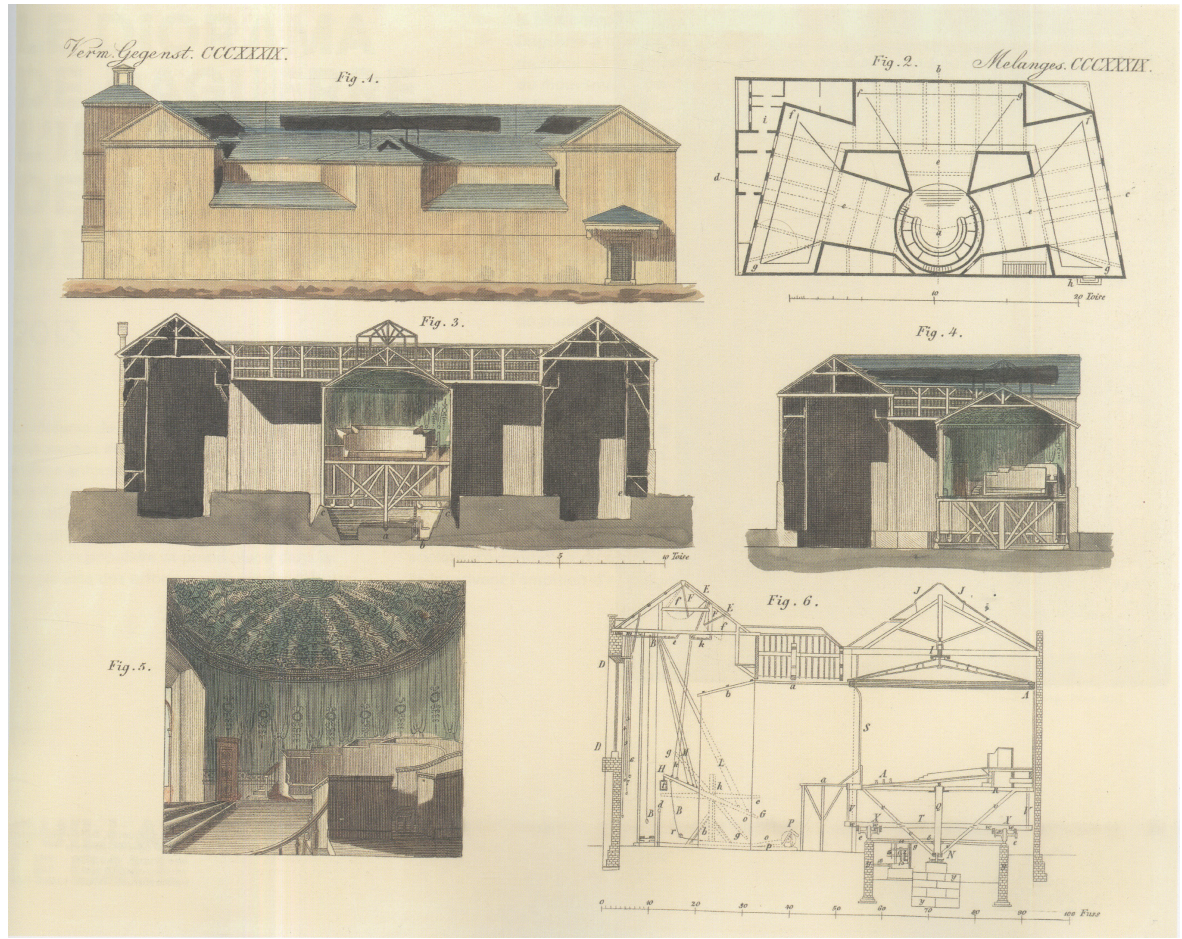




2. a.



2. b.



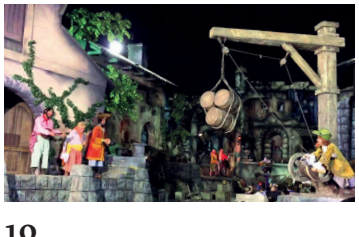
5



6



7



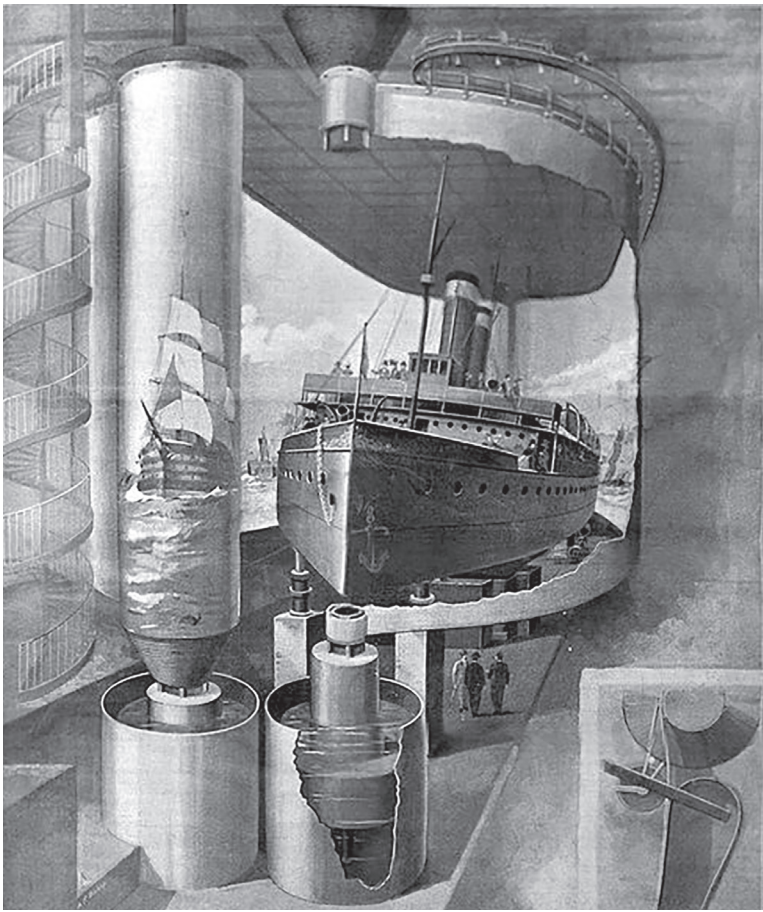
10



11



3



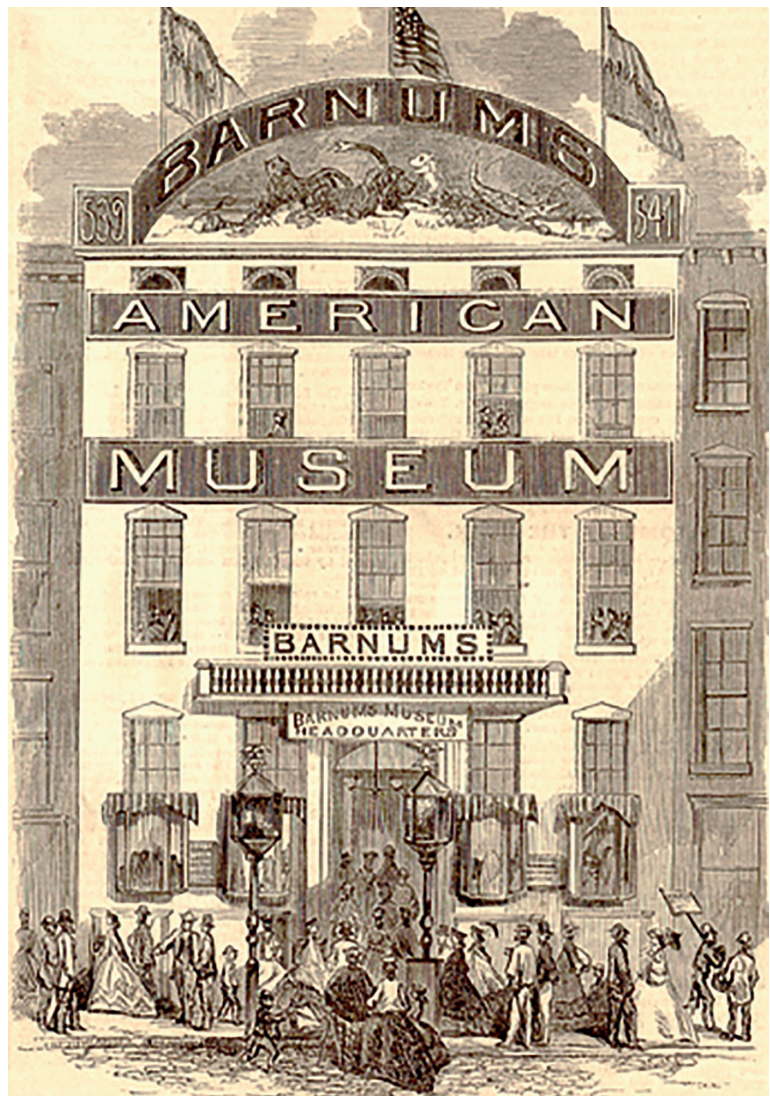
4



9



8



13

14. a.



14. b.

19



La perception à l'épreuve du diorama

FIGURE 1 Planche de Friedrich Justin Bertuch dans un livre illustré pour enfant montrant le fonctionnement d'un diorama. On observe un plan et une coupe ainsi que des gravures de la façade et de l'intérieur (1790-1830). © Catalogue Diorama, Palais de Tokyo, Flammarion, 2018.

FIGURE 2 a. Vue de la toile peinte éclairée de face de l'église Saint Etienne-du-Mont.
b. Vue de la toile éclairée de dos de l'église de Saint Etienne-du-Mont. Jean-Paul Favand reprend le procédé inventé par Daguerre en restaurant des toiles bifaces du XIX^e siècle provenant d'un théâtre mécanique forain. Il allie à la technique du passé la création numérique afin de leur restituer leur magie. Daguerre 2, 2012. Paris, Musées des arts forains. © Catalogue Diorama, Palais de Tokyo, Flammarion, 2018.

FIGURE 3 Photo de Fred Scherer et James Perry Wilson peignant le fond du diorama des bisons et antilopes d'Amérique tandis que George Frederick Mason installe de l'herbe au premier plan. *New York, American Museum of Natural History*, 1942. © Catalogue Diorama, Palais de Tokyo, Flammarion, 2018.

FIGURE 4 Illustration du Mareorama présenté lors de l'exposition universelle de Paris en 1900. Il a l'ambition d'être un spectacle total qui surpasse le cinéma. © wikimedia.org.

FIGURE 5 Petite fille observant le diorama immersif de la plaine africaine au *Carnegie Museum of Natural History* à Pittsburgh, 2007.

FIGURE 6 Visiteurs observant le marécage de Okefenokee dans l'exposition « Un voyage dans le temps en Géorgie » au *Fernbank Museum of Natural History*, à Atlanta en Géorgie, 23 Mai 2014.

FIGURE 7 Carte postale représentant un groupe d'indigènes posant devant une reconstitution de leur habitat lors de l'exposition coloniale internationale à Paris en 1931.

FIGURE 8 Intérieur d'époque de la chambre de Louis XIV avec mobilier d'origine, Château de Versailles, 2017.

FIGURE 9 Visiteur observant une reconstitution de peintures rupestres dans un artefact de la grotte de Lascaux. Lascaux 4, Dordogne-Périgord, 2018.

FIGURE 10 « Les Pirates sont plus féroces, plus roublards et plus criants de vérité que jamais » Vue du bateau dans le dark ride *Pirates of the Caribbean*, Disneyland Paris, 2015.

FIGURE 11 Reconstitution d'une vitrine d'exposition du musée des Art et Traditions populaire de Paris réalisé par Georges-Henri Rivière. *Palais de Tokyo*, 16 juillet 2017.

FIGURE 12 Diorama *Arab Courier Attacked by Lions* réalisé par Edouard Verreaux pour l'exposition universelle de Paris de 1867 et racheté en 1989 pour être installé au *Carnegie Museum of Natural History*, 2015. © *carnegiemnhi.org*

FIGURE 13 Gravure représentant le *Barnum's American Museum* fondé par Phineas Taylor Barnum et son associé James Anthony Bailey, 1865.

FIGURE 14 Affiches publicitaires pour les spectacles et l'institution de Phineas Taylor Barnum.

FIGURE 15 Dessin d'étude réalisé par Rowland Ward dans l'objectif de réaliser le diorama *Éléphant attaqué par une tigresse*. Il représente l'épisode d'une chasse en Inde où le duc d'Orléans fut victime de l'attaque d'une tigresse bondissant sur son *awdah* (nom de la monture), le 29 mars 1888.

FIGURE 16 *Éléphant attaqué par une tigresse* scène naturalisée par l'établissement Rowland Ward pour le musée du Duc d'Orléans. Cette scène est désormais une pièce historique de la Grande Galerie de l'Évolution. © Laurent Bessol/MNHN

FIGURE 17 Vue du diorama du *Hall of African Wildlife* au *Carnegie Museum of Natural History*, Pittsburgh. © *carnegiemnhi.org*

FIGURE 18 *Suspended* : photographie du diorama des lamantins au *Denver Museum of Nature & Science*, pour le projet *UnNatural History*. Diane Fox, 2017. © *dianefoxphotography.com*

FIGURE 19 Vue d'ensemble de l'œuvre *A vivarium for Georges E. Ohr* de Pierre Leguillon installé au *Carnegie Museum of Art*, dans le cadre du festival *Carnegie International*, 2013. © *c13.cmoa.org*

FIGURE 20 Détail, *A vivarium for Georges E. Ohr*, Pierre Leguillon, *Carnegie Museum of Art*, 2013. © *c13.cmoa.org*

FIGURE 21 Vue d'ensemble du diorama *Dubuffet Typographeur* de Pierre Leguillon installé au *Carnegie Museum of Natural History*, dans le cadre du festival *Carnegie International*, 2013. © *c13.cmoa.org*

FIGURE 22 Installation du diorama *Dubuffet Typographeur* de Pierre Leguillon, à la place d'un diorama du *Carnegie Museum of Natural History*, 2013. © *c13.cmoa.org*

FIGURE 23 *La grande Evasion*, Pierre Leguillon, Wiels, Bruxelles, 2015. © *c13.cmoa.org*

Océane Lutzius
mémoire

La perception à l'épreuve
du diorama

La perception à l'épreuve du diorama

La perception à l'épreuve du diorama

Océane Lutzius

Mémoire réalisé pour l'obtention du DNSEP

Design grade Master

École nationale supérieure des beaux arts de Lyon

Décembre 2018

Introduction	11
Représenter la réalité	15
<i>Créer l'illusion</i> <i>Voir pour apprendre</i>	
Questionner le spectaculaire	25
<i>Spectacularité du diorama</i> <i>Dépendance au divertissement</i> <i>Remise en question de son statut</i>	
Interroger notre perception	39
<i>Réversibilité, falsification & détournement</i> <i>Déconstruire le regard,</i> <i>l'exposition et l'expérience de visite</i>	
Conclusion	49
Bibliographie	53

Introduction

Lorsque l'on aborde le sujet du diorama, peu de gens sont capables de dire à quoi répond précisément ce dispositif. Apparu par bribes, sous différentes formes et différents noms, il s'est multiplié, dissocié et fragilisé. Mais aujourd'hui, il est surtout un dispositif en voie d'extinction comme les espèces qu'il représente. Ce mémoire est l'occasion de démêler l'histoire d'un dispositif parfois mal-jugé qui présente pourtant de nombreuses qualités. Le diorama qui étymologiquement signifie *voir à travers* a un rapport bien particulier à la perception. Perception du visiteur avec lequel il joue, mais également perception du monde dont il en donne un aperçu. Je m'interroge ici sur la perception à l'épreuve du dispositif dioramatique. Devenu théâtre, objet de culte, de propagande, attraction, dispositif pédagogique, je souhaite d'abord m'intéresser aux fonctions diverses que le diorama revêt, plus fascinantes les unes que les autres. Comme l'explique l'écrivain Umberto Eco :

*Les techniques d'exposition s'efforçant de reproduire la nature, offrent l'exemple intrigant du plaisir inné que l'homme éprouve face à l'imitation.*¹

¹ Umberto Eco, *La Guerre du faux*. Biblio essais, 1987

Grâce à une élaboration artisanale minutieuse puis par l'apparition de technique numérique, le diorama offre un spectacle optique déstabilisant par son réalisme. Il en devient un réel outil d'enseignement pour les musées qui l'utilise pour rendre leurs collections plus accessibles au public. Reposant sur les mêmes techniques que le spectacle vivant, il est comparable à la scène d'un théâtre. Par l'emploi de techniques de lumière, mise en scène, décors, il produit émotion et fascination. Je considère le diorama comme un véritable dispositif spectaculaire que je veux analyser plus en détails. Il est un objet dédié au visiteur, pour son plaisir principalement, et les musées vont alors tout faire pour qu'il soit un réel divertissement. Mais il entrave aussi notre perception en jouant sur l'illusion, les sensations et la mémoire. Le diorama représente une grande partie de notre histoire muséale mais il représente aussi une réalité qui n'appartient plus à la nôtre. Stephen Bitgood, dans son article, interroge justement *Les méthodes d'évaluation de l'efficacité des dioramas*² évaluant leur capacité à toucher le visiteur et à délivrer une connaissance. Il se demande si le diorama a encore sa place dans les musées. J'en déduis qu'un musée où sont exposés des éléments de la réalité est un lieu où l'on donne à voir non pas le réel dans son objectivité, mais des *représentations* du réel. Il me semble donc que réfléchir sur les modes de représentation du réel fait partie des interrogations né-

² Stephen Bitgood, « Les méthodes d'évaluation de l'efficacité des dioramas : compte rendu critique »

Les dioramas (dir. Bernard Schiele) *Publics et Musées*, n°9, 1996, p. 37–53

cessaires pour les musées dans ce nouveau contexte culturel qu'est le nôtre. C'est pourquoi ma réflexion autour du diorama se termine sur l'étude de cas de Pierre Leguillon qui n'est ni designer, ni scénographe mais dont le travail artistique s'apparente à celui d'un muséographe. En insérant ses propres dioramas au sein du musée Carnegie, il questionne à la fois les revers du diorama tout en proposant une autre lecture de ce dispositif qui devient un réel outil de remise en question de notre perception et qui active nos capacités d'interprétations plutôt que de nourrir bêtement nos sens. Il active le visiteur physiquement et intellectuellement, l'incitant à prendre position sur ce qu'il observe. Les enjeux mis en exergue par Pierre Leguillon sont importants, car l'histoire a montré que si les institutions muséales reflétaient des idées théoriques elles contribuaient aussi activement à leur formation. On est donc en droit d'attendre des musées d'aujourd'hui qu'ils participent étroitement à la réflexion muséographique en proposant des expositions capables de remettre en cause certaines des conceptions et des idées reçues et de favoriser l'activation réflexive du visiteur plutôt que son anesthésie.

Représenter la réalité

³ Robert Barker (1739 — 1806) est un artiste peintre anglais d'ascendance irlandaise. Il est l'inventeur de la vue peinte en panorama.

⁴ Jacques Mandé Daguerre (1787 — 1851) et Charles-Marie Bouton (1781 — 1853) sont tous deux des peintres français qui se sont beaucoup attachés à la perspective et à l'art de distribuer la lumière. Jacques Mandé Daguerre commercialisera plus tard les daguerréotypes inspirés des travaux de Joseph Nicéphore Niepce et sera par conséquent considéré pendant un temps comme l'inventeur de la photographie.

⁵ Jacques Mandé Daguerre, *Historique et description des procédés du daguerréotype et du diorama*.

La Rochelle: Rumeur des âges, 1982

D'où vient le mot diorama? Issu de racines grecques, son préfixe *dia-* signifie «à travers» et son suffixe *-orama* le relie à la vision, comme le fait de voir des spectacles. Littéralement, diorama veut dire «voir au travers». S'inspirant du travail de Robert Barker sur les panoramas³, Jacques Mandé Daguerre et Charles-Marie Bouton inaugurèrent le premier diorama le 11 juillet 1823, rue Sanson⁴. Ils représentèrent sur des morceaux de toiles transparentes planes ou légèrement cintrées des tableaux de très grandes dimensions, peints à la main, éclairés de diverses façons et sur lesquels ils appliquèrent les procédés de décomposition de la lumière. La construction sous forme de rotonde accueillait les spectateurs en son centre.

Les dioramas étaient disposés comme une scène de théâtre, fixe, le long des murs tandis que les spectateurs étaient transportés par un pivotement de la salle:

*Chaque tableau était enfermé entre deux parois verticales, légèrement évasées, mais pas assez pour permettre d'apercevoir les lignes extrêmes de la peinture qui mesuraient jusqu'à 33 m de largeur sur 14 m de hauteur. Cela donnait l'illusion d'une continuité du paysage, comme si l'on était à une fenêtre.*⁵

C'est donc tout un ensemble de mutation dans la reproduction intégrale de ce qui est vu, de ce qui est perceptible par l'œil jusque dans les plus petits détails que le diorama catalyse. Il fait le lien entre peinture et théâtre: né d'une exacerbation de la volonté d'illusion picturale et un besoin de nouveauté dans le spectacle, le diorama fait glisser le spectateur dans l'illusion dramatique. Il est un déplacement des conditions de spectacle appliqué à la peinture. Vers 1831, Daguerre décide de complexifier son diorama en créant des toiles à double effet, qui se modifient tout au long du spectacle. La plus connue de ce genre est la messe de minuit à Saint-Etienne-du-Mont qui montre l'église vide de jour, qui se remplit à la nuit tombée de fidèles éclairés à la bougie.

Le diorama à double effet est peint des deux côtés, sur une toile unique. Seule la lumière est mobile: lorsque le diorama est éclairé par devant, la peinture qui est faite de ce côté apparaît seule; en faisant disparaître peu à peu la lumière venant par devant, et en la remplaçant par la lumière frappant directement la toile par derrière et éclairant les parties peintes de ce côté, celles-ci apparaissent et se substituent, dans certaines parties voulues, à la peinture exécutée sur le devant. Toute la virtuosité du metteur en scène se retrouve ainsi dans la manipulation des éclairages. Le diorama implique éga-

FIGURE 1
Planche illustrée,
Friedrich Justin Bertuch, 1790—1830

FIGURE 2
Naguère Daguerre 2,
Jean Paul Favand, 2012

lement un espace et un temps de perception. Au théâtre l'architecture du bâtiment permet d'effacer la distinction entre la forme de l'espace du spectacle et la forme de l'espace du spectateur : le corps du spectateur est complètement immergé dans la boîte noire et n'a plus aucun lien physique avec le monde extérieur. Il en est de même dans le diorama à la différence que l'on va chercher à modifier l'espace et le temps du spectateur de manière à les rendre analogiques au système du spectacle : Le dispositif donne l'illusion pour le visiteur d'être *à une fenêtre* de laquelle il admire le paysage proposé par le diorama, comme s'ils appartenaient à la même réalité. L'organisateur du spectacle devient alors ingénieur puisque la relation entre spectacle et spectateur devient technique produisant chez le spectateur un effet de magie. Cet effet *magique* vient de ce que l'illusion de réel augmente grâce à un système de plus en plus complexe mais qui reste néanmoins indicible pour le spectateur. Le spectateur du diorama ne peut fuir l'impact du dispositif qu'en sortant de la salle obscure. Il est submergé par le spectacle, sans possibilité de réaction, intégré comme vision pure dans une boîte optique, piégé. Il n'a alors plus d'autre jugement esthétique que la stupeur admirative, la fiction du spectacle ne laissant place à aucune interprétation ou subjectivité.

Pour certains de ses dioramas, Daguerre avait commencé à faire évoluer sa surface à travers des décors en relief au premier plan, comme dans les décors de théâtre mais sans grande conviction. C'est le colonel Jean-Charles Langlois⁶, spécialiste de la peinture de guerre qui convaincra le spectateur de rentrer dans l'action en remplaçant le vide qui le sépare de la toile par des simulacres naturels, des raccords et des objets matériels. Le succès du diorama a été immédiat aussi bien en France qu'en Angleterre avec John Arrowsmith ou en Allemagne avec Carl Ferdinand qui inventa les premiers Pleorama (1831) du grec ancien, composé *pléô-* « naviguer, flotter » et de *-horama* « vue, vision », littéralement « vue flottante ». Il joignait effets de lumières et bruitages évocateurs. Un peu oublié dans les années 1850, le diorama retrouve un public à partir de 1880, essentiellement dans les galeries d'Histoire et les Muséums d'histoire naturelle. Au XIX^e siècle le diorama muséal est apparu comme une révolution expographique. A cette époque, certains conservateurs critiquaient le rôle éducatif des présentations classificatrices qui ne permettent pas de connaître la biosociologie de l'animal. Les présentations classiques, pratiques pour les scientifiques, étaient cependant inaccessibles aux néophytes. Si cette divergence entre naturalistes et conservateurs n'est toujours pas résolue, le diorama va permettre un consensus au sein du corps muséal. Son insertion progressive dans les musées résulte principalement de donations privées, très développées à cette époque. Les donateurs sont souvent des rentiers qui pratiquent la chasse et qui font le choix de mettre en scène leurs spécimens de façon enchanteresse avec un soucis plus

⁶ Jean-Charles Langlois (1789—1970) est un militaire et peintre français. Le musée Langlois abrite plus de 256 toiles peintes par le colonel

esthétique que scientifique. L'insertion de tels dioramas au sein du musée va pousser les naturalistes à créer leurs propres dispositifs. Petit à petit, les musées s'associent à des taxidermistes, des scientifiques, des sculpteurs et des peintres afin de créer des dioramas d'une précision scientifique. Ils vont jouer sur les éléments de composition (le paysage, les « acteurs ») mais également les éclairages (aurore, crépuscule, nuit ou plein jour), les ambiances (sonores et visuelles), les thèmes (scènes de combat, d'attaque, de repos), les biotopes (savane, forêt équatoriale, banquise), les saisons, etc. Tout est mis en œuvre pour reproduire avec exactitude le biotope des animaux exposés tout en dramatisant la scène grâce entre autres, à l'évolution technique de la taxidermie qui permet une mise en scène du spécimen à l'image de l'animal vivant.

Le diorama devient un nouveau dispositif scénographique qui met en valeur l'aspect scientifique des animaux tout en attisant la curiosité du spectateur. Le discours repose sur une mise en scène précise et évocatrice. Il n'est pas nécessaire d'y adjoindre un texte explicatif, un titre annonciateur peut s'avérer suffisant. La représentation vient incarner des connaissances rendues enfin accessibles au visiteur. Il existe une volonté de lier une image à une notion, avec un certain sens de la dramatisation. L'évolution des dioramas a démontré qu'un transfert d'intérêt s'est opéré de la peinture en 2D, aux objets en 3D présentés à l'avant-plan. Il s'ensuivra une volonté de présenter le passé uniquement par une reconstitution avec des objets en 3D devant une peinture réaliste. En repositionnant la culture matérielle dans l'espace, la reconstitution veut évoquer le contexte originel. C'est ainsi que l'organisation spatiale crée des capsules temporelles qui permettent au visiteur de voyager dans le temps.

Le diorama évolue à la même image que le théâtre. Il se veut de plus en plus total comme en témoigne le Maréorama : *Mare*-statuant pour la « mer » soit une « vue sur la mer ». Il est conçu par Hugo d'Alesi, à l'occasion de l'exposition universelle de 1900 et peut contenir 1500 personnes. Il propose un voyage en Méditerranée :

Les spectateurs sont placés sur le pont d'un steamer, animé de roulis et de tangage, autour duquel sont déroulés d'immenses toiles d'un kilomètre de longueur sur une hauteur de quinze mètres et dont le mouvement combiné avec ceux du navire créent l'illusion de la marche⁷.

⁷ Emmanuelle Toulet, « Le cinéma à l'Exposition universelle de 1900 »

Revue d'histoire moderne et contemporaine, *Cinéma et société*, tome 33, avril—juin 1986, n°2, p.190

Outre le son, les effets de lumière et de mouvement, des odeurs et des acteurs complètent la reconstitution. D'autres exemples muséographiques témoignent de cette nécessité à envahir l'espace du spectateur pour l'intégrer dans le dispositif dioramatique. Alexandre E. Parr mentionne le Musée du Duc d'Orléans à Paris, ouvert de 1928 à 1959, qui possédait un diorama de grandeur réelle, représentant la

FIGURE 3
Photo de l'installation du diorama des bisons et antilopes d'Amérique, American Museum of Natural History, New York, 1942

FIGURE 4
Illustration du Maréorama à l'exposition de Paris, 29 Septembre 1900
Photo: [wikimedia.org](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Maréorama.jpg)

⁸ Albert Eide Parr, «The Habitat Group», Curator, vol. II, n°2, 1959, p.122 — Il semble que ce soit les collections du Duc présenté en diorama dans le Museum des Sciences naturelles de Paris entre 1893–1905

faune africaine, qui remplissait un espace de 27,4 m × 54,8 m et où les gens pouvaient circuler au centre.⁸ Le musée Carnegie de Pittsburgh, fondé en 1896, propose également des muséographies faisant intervenir des éléments extérieurs à l'espace du diorama : par exemple le diorama des ours nord-américains faisant intervenir un ours taxidermisé dans l'espace du visiteur, ou bien, la salle dédiée à l'Afrique permet de fouler quelques mètres du sol africain.

Certains musées vont même jusqu'à intégrer le parcours du visiteur dans leur scénographie : Il n'est plus immobile derrière la vitre, mais traverse le dispositif. Le diorama du Okefenokee Swamp au musée d'histoire naturelle de Géorgie propose au visiteur de marcher sur une passerelle de bois comme l'on en trouve dans les parcs naturels, afin de parcourir une reconstitution de la nature Géorgienne.

Un diorama, de même qu'un livre, est une invitation au voyage, une fenêtre ouverte sur d'autres temps et d'autres lieux, auxquels les visiteurs n'auraient pas accès. Il permet de voir le monde de manière omnisciente et d'ainsi satisfaire notre curiosité de voyeur. On voit en effet se développer au XIX^e siècle une fascination pour les cultures étrangères. Le colonialisme européen permet la découverte de nouveaux peuples, de nouvelles espèces qui sont encore inaccessibles au grand public. Le diorama va permettre d'alimenter le goût croissant du peuple pour l'exotisme. Cet engouement est le plus visible lors de l'exposition universelle de 1931. En effet, à cette occasion, le palais accueille une section dite de « synthèse » qui présente des spécimens d'animaux, de végétaux, de minéraux rapportés des colonies et présentés sous forme de dioramas. L'objectif de cette exposition étant de *présenter sous forme attrayante, au moyen d'échantillons convenablement choisis et de notices explicatives très simples et aussi claires que possible, une leçon de choses sur chacun des grands produits coloniaux*⁹.

Les choix des lumières zénithales, la composition soignée jouant sur le spectaculaire et en même temps sur une certaine ordonnance, devaient à la fois instruire les visiteurs sur la diversité des produits coloniaux et les séduire. Les organisateurs de l'exposition coloniale tentent de relancer l'engouement des Français pour leur Empire en faisant valoir l'*humanisme de la colonisation*¹⁰ tout en promouvant une image de la France impériale à l'apogée de sa puissance. Le diorama prend une ampleur encore plus immense lors de cet événement. En effet, l'exposition souhaite inviter le visiteur à faire *le tour du monde en un jour*. Chaque pavillon devient un diorama qui reproduit des habitations dans lesquelles des habitants des colonies donnent vie aux villages reconstitués.

Caractérisé comme *exotique, démesurée et fascinante*,¹¹ l'exposition doit plonger le public dans le rêve d'un voyage et l'appel d'un ailleurs, sans aucun doute, idéalisé, puisqu'il cache en réalité

⁹ Émile Prudhomme, «La présentation des produits à l'exposition coloniale internationale de Paris-Vincennes de 1931», *Bulletin d'encouragement pour l'industrie nationale*, 1933

¹⁰ Maureen Murphy, docteure en histoire de l'art et chargée de mission à la Cité nationale de l'histoire de l'immigration, (page consultée le 11 juillet 2018) <histoire-immigration.fr>

¹¹ *L'exposition coloniale de 1931*, (page consultée le 17 juillet 2018) <histoire-immigration.fr>

FIGURE 5
Zebras, Carnegie Museum of Natural History, Pittsburgh, 2007

FIGURE 6
Okefenokee Swamp, Fernbank Museum of Natural History, Atlanta, Georgie, 2014

FIGURE 7
Carte postale de l'exposition coloniale internationale, Paris, 1931

un véritable trafic humain. Après Daguerre, le diorama a donc continué à évoluer. Il est récupéré et modifié pour devenir une forme de représentation très répandue dans les expositions universelles mais également dans différents types de musées à tel point qu'aujourd'hui, le terme diorama désigne un dispositif aux limites floues englobant une grande variété de dispositifs comme par exemple la *period room* (aussi appelé « intérieur d'époque » ou « salle d'époque »).

Il s'agit de la reconstitution d'une pièce : *un espace d'exposition à l'intérieur d'un musée [...] reconstituant par des objets le plus souvent authentiques, l'ambiance d'une époque déterminée*.¹² Le visiteur se trouve généralement soit à l'emplacement du 'quatrième mur' de la composition, soit à l'extérieur du dispositif. Néanmoins certaines *period rooms* sont fermées, et le visiteur peut déambuler au centre de celle-ci. Lorsque l'on parle de la *period room* en milieu muséal, les objets qui la composent sont majoritairement des objets de collection. Elle affiche un degré d'authenticité plus élevé que le diorama. Le parc thématique peut aussi être considéré comme une évolution du diorama. Ces parcs sont créés pour rehausser l'expérience du visiteur. Repoussant les limites physiques et imaginaires, les parcs thématiques offrent des expériences sensorielles, émotionnelles et cognitives dans lesquelles le plaisir est mis au-devant de la scène. Par conséquent, ils ne sont pas toujours à caractère patrimonial, se rapprochant davantage du parc d'attractions. Ce sont des dispositifs fabriqués de toute pièce pour le visiteur. Par exemple, la grotte de Lascaux est un exemple intéressant de ce type de dispositif. Afin de protéger la vraie grotte, plusieurs fac-similés de la grotte ont été réalisés dont la plus récente, *Lascaux 4*.

Elle offre une visite de la grotte comme si c'était l'original : lumière, température, circulation, odeur, tout est pris en compte pour rendre l'expérience la plus vraie. Le personnel est même formé à encadrer les visites avec les mêmes exigences de sécurité et de précautions que l'original pour la conservation du lieu. Ainsi le visiteur est totalement pris en charge, placé au centre et déambulant dans ce décor à sa guise. Les *rides* ou encore *dark rides*¹³ consistent quant à eux à offrir plusieurs dioramas à la suite, en les plaçant le long d'un parcours linéaire que les visiteurs suivent à bord de nacelles. Ils transportent les passagers à travers un espace où sont aménagées des zones scénographiées avec une ingénierie son, lumière et mécanique complexe, proposant des scènes successives concernant un thème.

Chez Disney, un de ces manèges est *Pirates of the Caribbean* qui inspirera le film du même nom. Il transporte les visiteurs dans de petites barques qui avancent sur un étroit canal d'eau le long duquel des scènes montrent que *les Pirates sont plus féroces, plus roublards et plus criants de vérité que jamais*.¹⁴ La désignation courante de dioramas recouvre donc une gamme de dispositifs muséo-

¹² Raymond Montpetit, « Une logique d'exposition populaire: les images de la muséographie analogique ».

Publics et Musées, n°9, janvier-juin 1996, p.70

¹³ Raymond Montpetit, *op.cit.*, p.14

¹⁴ Walt Disney co., *Eurodisney*, 1992, p.42

FIGURE 8
Intérieur d'époque de la chambre de Louis XIV, Château de Versailles, 2017

FIGURE 9
Artefact de la grotte de Lascaux, *Lascaux 4*, Dordogne-Périgord, 2018

FIGURE 10
Dark ride *Pirates of the Caribbean*, Disneyland Paris, 2015

graphiques variés, qui ont en commun d'installer dans l'exposition des images qui font référence au réel, qu'il soit scientifique, supposé ou imaginé. L'exposition, quand elle fait place au diorama fournit aux visiteurs « une image » au sens du sémiologue Charles Sanders Peirce: elle agence des objets réels dans un espace déterminé, de manière à ce qu'ils représentent, par le jeu d'une analogie de similitude, un certain état du monde hors du musée, invitant les visiteurs à le reconnaître et à le décoder, comme ils le font pour percevoir une situation *réelle*.¹⁵

¹⁵
Raymond Montpetit, *op.cit.*, p. 58

Dans les dioramas du Carnegie Museum, le réalisme recherché se confond avec la vérité, et confère aux dispositifs un fort pouvoir d'attraction qui permet aux visiteurs de s'abandonner à leur imagination et immédiatement d'investir immédiatement le diorama d'un sens. Dès sa création, le diorama scientifique ne devait plus être « décoratif » mais « expressif ». Il s'agissait d'éduquer les foules, de transmettre des messages grâce à la beauté captivante et expressive qui se dégage de ces dispositifs. Tels des metteurs en scène, les scientifiques du musée souhaitaient guider le spectateur en s'appropriant les ressorts du spectaculaire. En découpant le réel et en le fragmentant pour le réordonner au sein du musée afin de créer un espace rationnel, la fenêtre fait apparaître des relations logiques narratives qui ferait d'elle un instrument de connaissance. Le diorama raconte l'histoire d'une espèce ou d'un habitat ou d'un fait en le représentant de manière lisible pour le visiteur. Il devient un outil pédagogique qui narre le visible et le rend intelligible. Spontanément, il est assimilé au réel évoqué : par principe il crée une idée d'analogie qui force le visiteur à la « re-connaissance ». Le diorama est une façon d'associer étroitement information et perception dans la construction du sens. Comme l'explique le professeur Bernard Schiele dans l'introduction du magazine *Publics et Musées* consacré aux dioramas :

*L'idée est de favoriser la collaboration entre une expression symbolique et une situation perceptive. Tirer parti de l'expérience actuelle vécue par le visiteur pour que ce qu'il connaît déjà resurgisse dans cette expérience, et que l'intégration des deux enrichisse l'interprétation et l'assimilation de celles à venir.*¹⁶

¹⁶
Bernard Schiele, « Introduction »,
Les dioramas.

Publics et Musées, n°9, 1996, p.11

Le diorama renforce et élargit l'expérience muséale : collections et reconstitutions s'interpellent. Le muséologue Raymond Montpetit parle quant à lui de *muséographie analogique* :

*[C']est le 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, cet-à-dire fasse référence, par ressemblance, à un certain lieu et état du réel hors du musée, situation que le visiteur est susceptible de reconnaître.*¹⁷

¹⁷
Raymond Montpetit *op.cit.*, p. 58

Comme l'explique Gustaf Kolthoff, conservateur du musée de zoologie de l'université d'Uppsala, le spectateur a toute l'image devant lui et, par conséquent, il voit immédiatement ce que des mots ne peuvent décrire¹⁸. Les objets qui composent la scène analogique peuvent avoir réellement cohabité ainsi et constitué un ensemble dans le monde avant leur entrée au musée. C'est, par exemple, le cas des

¹⁸
Gustaf Kolthoff, *Biologiskamuse
et betydelse*.
Svenska Dagbladet, Mai 1908

FIGURE 11
Reconstitution d'une vitrine
d'exposition du musée
des Art et Traditions populaire
de Paris,
Georges-Henri Rivière,
Palais de Tokyo, 2017

¹⁹
George-Henri Rivière,
*La Muséologie selon Georges Henri
Rivière.*

Paris: Dunod, 1989.

intérieurs traditionnels acquis par Georges-Henri Rivière et exposés au musée des Arts et Traditions populaires à Paris. Il qualifie ces réalisations *d'exposition ou présentation écologique*, et écrit que leurs *composantes formaient déjà un tout avant que commence leur existence muséale; ils sont conservés ou reconstitués tels quels*¹⁹. Mais il est tout aussi possible que la réunion de ces objets en une totalité analogique scénographiée ne résulte que de l'intervention muséographique. Par exemple, quand un animal naturalisé est montré dans son habitat, on se contente, le plus souvent, de reproduire un environnement typique dont les détails ne proviennent ni n'illustrent le lieu précis et identifiable où cet animal a vécu:

*Le diorama permet de recontextualiser, dans un espace muséal, des objets ou des spécimens qui autrement seraient appréhendés indépendamment les uns des autres, sans que le visiteur puisse spontanément saisir les liens, physiques, chronologiques ou symboliques, qui les unissent. C'est pourquoi, il se présente toujours comme une fenêtre qui invite le visiteur à découvrir: il propose de montrer les choses liées de la manière où elles le sont dans la nature.*²⁰

²⁰
Jean Davallon, Gérard
Grandmont, Bernard Schiele,
L'Environnement entre au musée.

Lyon: Presses Universitaires
de Lyon/Québec: musée de la
Civilisation, 1992, p. 107

Les dramaturges romantiques, prolongeant les ambitions philosophiques des Lumières qui souhaitaient accorder au théâtre un rôle dans l'éducation du peuple, avaient combiné, au sein même de leur dramaturgie, le verbe, le geste, le décor, la musique de façon à toucher le public et, par ce biais, à permettre au drame de remplir sa fonction esthétique, sociale et politique. Le musée mobilise à travers le diorama les éléments du spectacle pour soutenir une finalité pédagogique. Par la mise en œuvre d'une reconstitution dramatisée, il crée une émotion forte chez le visiteur, une image qui le marque et l'instruit.

Questionner le spectaculaire

Le diorama intéresse par son caractère spectaculaire. Revenons sur le sens de ce mot : depuis les travaux de l'historien Philippe Roger, on sait que l'adjectif *spectaculaire* apparaît en 1908 et remplace le mot « spectaculeux » qui, selon Pierre Larousse, est synonyme de « pompeux »²¹. Couramment employé par la critique, l'adjectif renvoie à *un trop-plein de spectacle, un excès*. Le terme cède la place à l'adjectif « spectaculaire » qui désigne d'abord tout ce qui a trait au spectacle pour ensuite prendre les acceptions définies par le Trésor de la langue française :

*Spectaculaire : qui frappe la vue, l'imagination par son caractère remarquable, les émotions, les réflexions suscitées. [...] Qui concerne les spectacles, les représentations théâtrales, musicales, chorégraphiques. [...] Qui produit, qui cherche à produire un effet visuel, émotionnel. [...] Qui est assimilé à un spectacle par la performance, le sens artistique présenté, les émotions provoquées.*²²

L'apparition du mot « spectaculaire » est concomitante des premières théorisations de la mise en scène dont le diorama est un des dispositifs. Il repose sur la mise en scène d'artefacts au sein d'un décor de carton-pâte. Son objectif est de créer une tension dramaturgique au sein d'un espace clos qui permettra d'interpeler le spectateur. Pour cela on peut le mettre en parallèle à la féerie, qui est le théâtre dont les conditions s'apparentent le plus à celles du spectaculaire en tant que procédé d'émerveillement et un appel aux sens. C'est une forme dramaturgique justifiant l'usage d'une machinerie théâtrale poussée jusqu'aux limites de ses possibilités dans l'objectif d'atteindre l'illusionnisme total. La « grande féerie » de la seconde moitié du XIX^e siècle cherche, en intégrant les éléments du spectacle au sein de son intrigue, à créer l'émotion tout en pointant les problèmes sociaux et politiques de leur époque. La particularité du spectaculaire est d'anéantir la frontière entre scène et salle, de dissoudre le recul critique du spectateur. De la même façon dans le diorama, les perspectives, les jeux de lumière, la précision de la taxidermie sont autant de détails qui permettent au public de sortir de ce voyage virtuel avec une idée spectaculaire de la nature. Le musée Carnegie, fondé en 1896 et situé à Pittsburgh en Pennsylvanie, expose un exemple saisissant de diorama dramatisé : *The Arab Courier Attacked by Lions* du taxidermiste Edouard Verreaux produit en 1867 pour l'exposition de Paris²³. Ce diorama met en scène un lion féroce bondissant sur le chameau d'un messenger arabe qui piétine une lionne. D'abord acquit par le musée d'histoire naturel de New York,

²¹ Pierre Larousse, « Spectaculeux », *Grand dictionnaire universel du XIX^e siècle*. Paris, 1866—1877

²² « Spectaculaire », *Trésor de la langue française informatisé*. CNRS Éditions, 2004

²³ Musée Carnegie of Natural History, (page consultée le 7 septembre 2018) <carnegiemnh.org>

FIGURE 12
Arab Courier Attacked by Lions,
Edouard Verreaux,
Carnegie Museum of Natural
History, 2015

il est considéré comme trop théâtral et sans valeur scientifique; il est donc rangé dans les réserves pendant près de trois siècles. C'est finalement Andrew Carnegie qui le rachètera pour l'installer dans son nouveau musée de Pittsburg. Ce musée, considéré comme l'un des quatre plus importants des États-Unis collectionne de nombreux dioramas scientifiques illustrant le plus grand nombre de spécimens du Jurassique, mais également des espèces animales et végétales plus actuelles ainsi que quelques dioramas ethnologiques sur les Amérindiens. Andrew Carnegie, philanthrope, espérait à travers ce musée *contribuer à l'enrichissement et aux joies de l'esprit, à tout ce qui apporte aux vies des laborieux de Pittsburgh, un peu de douceur et de lumière. C'est pour moi le meilleur usage que l'on puisse faire de la richesse.*²⁴

²⁴ Andrew Carnegie, *The Gospel of Wealth and Other Timely Essays*. Cornell University Library's, 1900

Récemment déplacé afin d'être mis en valeur pour le public, il a également été restauré. Au terme de cette restauration, il fut découvert que pour pousser la réalité à son extrême, le taxidermiste avait employé un vrai crâne humain. Cette obsession pour la réalité scientifique est déformée par ce besoin de faire vivre une expérience sensationnelle au visiteur. Les musées jouent sur cet équilibre instable entre produire de la connaissance ou produire du spectacle. Le concept de spectaculaire englobe dorénavant les conditions matérielles du spectacle et leur impact sur le public. Ainsi il consiste à mesurer la façon dont les éléments scéniques sont utilisés pour produire l'émotion, et l'acte de contemplation du diorama se réalise justement du point de vue des sensations (visuelles, tactiles ou auditives). La nature devient un spectacle que l'on donne à voir à son public, en utilisant le registre de l'émotion et de la sensation. Elle saisit d'abord le spectateur et le place dans une position passive du fait de sa surprise. Puis celui-ci se prend à l'action et au plaisir de la découverte des détails que le diorama à offrir. En effet il doit investir de son temps et de sa personne pour aller à la découverte du dispositif. Progressivement, le spectateur se plonge dans un univers reconstitué, mis en scène et néanmoins irrésistible. Chaque détail entraîne chez lui la volonté de croire un peu plus en ce qu'il voit. Ainsi, parler de spectaculaire dans le diorama, c'est aussi s'attacher aux facteurs déclenchant l'émotion, tenter de comprendre l'expérience vécue par le spectateur.

Le diorama est spectaculaire également par son lien indéniable au spectacle comme nous avons déjà pu le constater. Et le spectacle est aussi quelque chose qui observe un certain déroulement:

*Est spectacle ce qui se produit selon des procédures,
déploie des capacités et des moyens, suit un programme.*²⁵

²⁵ Gian Maria Tore, *Pour une sémiologie générale du spectaculaire: définitions et questions*. Université du Luxembourg, 2011

Spectaculariser c'est donc scénariser un fait, le traiter comme un évènement avec un tempo, un début et une fin, une ponctualité.

D'après cette définition, les dioramas de Daguerre fonctionnaient comme des spectacles: chaque tableau durait environ 15 minutes. Par une modification de l'intensité de la lumière sur la toile peinte, le diorama de Daguerre permettait d'introduire un effet de temporalité en faisant apparaître et disparaître certaines parties du tableau. Ainsi, à son origine le diorama était soumis à une temporalité fixe associée également à un espace d'observation. Daguerre et Bouton ont construit un 'théâtre' servant à accueillir leur diorama. Ce lieu accueillait un nombre limité de personnes, le temps d'un spectacle soumettant ainsi le diorama à une durée de monstration. Ceci a permis de mettre en valeur le temps et l'espace du diorama comme un moment précieux, ponctuel. Entrer dans le théâtre c'était déjà quitter notre temporalité pour entrer dans celle du spectacle; une temporalité destinée au spectateur. En se développant et en intégrant les musées, cette temporalité disparaît au profit de l'illusion. Le diorama existe alors de manière intemporelle: sans début, milieu ou fin. Sa dimension narrative suggère un passé et un futur mais c'est au spectateur de l'imaginer. Ce dernier peut également l'observer autant de temps qu'il le veut. La seule limite spatio-temporelle est celle du musée.

Réfléchir sur le phénomène des dioramas, c'est aussi se placer d'emblée dans l'espace complexe du visiteur. Le musée prend de plus en plus en considération qui sont ses visiteurs, ce qu'ils font lors de leur visite et ce qu'ils en retirent. Ils analysent surtout comment, dans sa conception et sa réalisation, une exposition tient compte des visiteurs, en aménageant des accès praticables aux choses qu'elle montre et aux propos qu'elle tient, et en prévoyant les usages qui seront faits des dispositifs qu'elle met en place. L'apparition, dans les musées, de présentations comme le diorama, la *period room*, le panorama, l'habitat group, manifeste bien l'intention des musées, de plus en plus affirmée, d'utiliser leurs collections dans des mises en scènes dont l'ordonnance répond à un objectif important : celui d'exposer et de s'adresser aux visiteurs « ordinaires » dotés de peu de connaissances préalables. Le diorama par ses caractéristiques devient un dispositif saisissant, qui fige le visiteur et le fait devenir spectateur. Je parle ici du spectateur comme *personne qui assiste à une action qui reproduit les formes, les conditions d'un spectacle par l'émotion, l'intérêt qu'elle suscite*.²⁶ Au théâtre comme devant le diorama, le corps du spectateur est relativement isolé et restreint. Il a peu de marge de manœuvre physique, il est mis à distance par le cadre (de la scène ou du diorama). C'est son esprit, son imagination qui pénètre le dispositif. Théâtre et musées sont des espaces généralement insonorisés et à la lumière artificielle dans lesquels le temps et l'espace du monde réel semblent complètement coupés. Le spectateur est complètement intégré au dispositif : soit en entrant dans celui-ci comme avec le théâtre de Daguerre, soit par la création d'une boîte comme une fenêtre devant laquelle il peut observer un paysage, soit en le traversant comme un décor : *Jouir de l'illusion, c'est alors oublier qu'elle est illusion en oblitérant le vécu quotidien*.²⁷ Il est isolé du monde, pour être présenté devant une version inédite de celui-ci, au risque d'être manipulé. Il se retrouve sans possibilité de réaction, la fiction du spectacle ne laissant place à aucune interprétation. Comme l'explique Bernard Schiele *chacune de ces reconstitutions [...] ont en commun, à des degrés divers, de chercher à brouiller les repères perceptifs du visiteur*.²⁸

²⁶
«Spectateur»,
(page consultée le 11 octobre 2018)
<cnrtl.fr>

²⁷
Patrice Thompson,
«Essai d'analyse des conditions
du spectacle dans le Panorama
et le Diorama».

Le spectacle romantique, vol. 38,
1982, p.18

²⁸
Bernard Schiele, *op.cit.*, p.10.

D'une mise en scène ayant pour but de témoigner, les reconstitutions sont peu à peu devenues des environnements, s'apparentant à des décors. Leur situation a toujours été paradoxale : d'un côté il s'agit de restituer au plus près le contexte d'origine des objets présentés dans une volonté d'authenticité ; d'un autre, il s'agit d'une mise en scène pour stimuler le spectateur. La démarche consiste alors à placer physiquement les visiteurs au centre de l'espace et à déployer une approche globale qui sollicite tous ses niveaux de réceptions : il s'agit de créer une expérience. Le visiteur devient un spectateur qui devient lui-même explorateur de l'exposition. On constate une disparition de la mise à distance entre le public et ce

qui lui est présenté, ainsi il lui est difficile de prendre le recul nécessaire pour analyser cette rencontre et distinguer le vrai du faux. Il est possible, selon Chaumier de faire croire au visiteur qu'il peut se cultiver dans un lieu où il vient en réalité pour se divertir. L'auteur le résume ainsi: *Ce qui importe est que le visiteur passe un bon moment, en toute bonne conscience de réaliser une démarche culturelle*. En privilégiant ces expériences, les institutions muséales semblent préférer les émotions à la réflexion et s'éloignent ainsi de leur objectif éducatif initial. On pourrait résumer les dérives de la nouvelle muséologie en empruntant encore une fois les mots de Serge Chaumier:

*D'un souci didactique de compréhension, on est passé insidieusement à l'instrumentalisation de la culture comme prétexte à produire du divertissement.*²⁹

²⁹
Serge Chaumier, *Expoland. Ce que le parc fait au musée: ambivalence des formes de l'exposition*. Complicités, 2011, p.192

Dans l'émergence de ces nouveaux modes de consommation de la culture, apparaît régulièrement la notion de divertissement. Cependant, cette notion a pris racine bien avant le ^{xx}e siècle et n'a pas toujours eu la signification dépréciative que les élites du monde de la culture se sont efforcées de mettre en avant. Historiquement, on remarque que l'art a toujours côtoyé la notion de divertissement, en particulier dans la relation à l'exposition. Avant de développer cette ambivalence de relation entre l'art et le divertissement, il est nécessaire d'en définir précisément le sens. Apparue à la fin du ^{xv}e siècle, le terme divertissement est d'origine latine *divertere*, action de «détourner de». De nos jours, on le considère à la fois comme un amusement et comme une distraction. Dans le premier cas, il s'agit de se divertir par des amusements et des réjouissances dans des activités principalement ludiques. Il s'agit de vivre hors des contraintes de la vie sociale et du travail. Dans le second, il s'agit de se détourner de ce qui fait le sérieux de l'existence individuelle ou sociale pour se livrer à des activités légères ou frivoles. C'est une façon de s'oublier soi-même, de ne pas s'interroger sur son être en détournant le regard vers le dehors.³⁰

³⁰
Yves-Charles Zarka, «L'homme démocratique et le divertissement», *Cités*, 2001/3, n°7

Le premier lieu d'exposition de notre ère moderne occidentale, que l'on considère comme ayant été le premier Musée ne présentait pas uniquement des œuvres d'art. Ouvert par Phineas Taylor Barnum, entrepreneur de spectacles, en 1841 à New York³¹, c'est un lieu dans lequel il développe tout un ensemble de stratégies commerciales, lui permettant d'être à l'avant-garde de cette société du divertissement et de *l'entertainment*. La première incidence qui nous intéresse est le nom que donne Barnum à ce lieu: *Barnum's Grand Scientific and Musical Theater*. Dans une période où les sciences se popularisent, la juxtaposition de l'adjectif *Scientific* et l'expression *Musical Theater* fait fureur. Cela en dit long sur la valeur des objets exposés souvent retravaillés par Barnum pour

³¹
Phineas Taylor Barnum, *Mémoires de Barnum: mes exhibitions* (trad. R. Bourdier) Saint Martory: Futur luxe nocturne, 2004

augmenter leur aspect divertissant. C'est notamment le cas pour une reconstitution des chutes du Niagara, une peinture de 5 mètres de haut, qu'il décide d'agrémenter d'une cascade d'eau. Les attractions ou les displays sur cinq niveaux sont une combinaison de zoos, de mises en espace muséographique, de théâtres. Le lieu comporte une salle de conférence, un musée de cire, une salle de théâtre et le freak show. Il remplit son « musée » de dioramas, de panoramas, de « cosmoramas », d'instruments scientifiques et d'objets ménagers modernes. On peut y voir des souffleurs de verre, des taxidermistes, des phrénologues, mais aussi des concours de beauté de bébé et une ménagerie d'animaux exotiques... C'est un mélange étrange d'attractions éducatives et de spectacles bizarres.

En énumérant comme tel le contenu de ses spectacles, Barnum ne hiérarchise pas les numéros proposés. Il met sur le même plan des propositions de spectacle dit vivants avec des propositions statiques ne faisant pas intervenir d'actions humaines, comme les différentes vues de villes ou les dioramas. Il modifie aussi les codes de l'exposition : il sort les objets de l'espace du musée, les enlève de leurs socles pour les présenter sur scène. En cela, il allie la transmission d'un contenu et sa dramatisation sous la forme d'un spectacle. La limite entre le musée et le spectacle est floue. Les expositions de Barnum sont les premières expositions-spectacles de l'histoire du XIX^e et du XX^e siècle. Chez Barnum, tout est spectacle, et celui-ci débute même hors de scène. Il joue sur l'effet de surprise et la maîtrise de l'image de ses expositions-attractions dans les médias et dans la rue. Il parle de ses créations comme *d'innocentes fantaisies perdues dans une vaste étendue dans lequel abondaient les réalités sauvages et merveilleuses dont la contemplation était aussi instructive qu'amusant*.³² Le contenu du musée se situe entre rêve et réalité, vérité et invention, et forme un ensemble où se mélange culture populaire, ou encore histoire, sciences naturelles et pièces de Shakespeare. P. T. Barnum oscille entre le fond et la forme. Point central de nos questionnements autour du divertissement et du spectaculaire, il est important de remarquer ici que c'est par la dramatisation du contenu, autrement dit par l'utilisation du divertissement comme outil d'attraction, donc de rentabilité à terme, que l'on observe un glissement progressif du fond vers la forme d'un objet.

L'évolution des muséographies montre que les espaces d'exposition ont été petit à petit constitués en les détachant des impératifs de la logique du collectionnisme et en leur confiant une fonction autre que celle d'être les lieux d'entreposage de collections. Les musées vont devenir des lieux de sciences, des temples de la beauté. Auparavant l'aménagement de l'espace des cabinets de curiosités et de sciences naturelles visait le curieux, l'érudit, le connaisseur, le scientifique, mais un autre destinataire privilégié se laisse deviner dans les formes muséographiques plus récentes : le grand public. La

FIGURE 14
Affiches publicitaires pour les
spectacles et l'institution
de Phineas Taylor Barnum, 1865

³²
Phineas Taylor Barnum, *op.cit.*,
p 114

politique culturelle de Jack Lang dans les années 80 permet le développement des services aux publics au sein des musées, dédié à ses visiteurs. Le public devenant la priorité des musées, nous assistons à un glissement progressif des contenus des expositions, vers une forme plus sensationnelle. Cependant, le contexte dans lequel les œuvres sont données à voir et à expérimenter joue un rôle capital dans leur transmission. En effet, submergé par le sensationnel, il est aisé de passer au travers de l'aspect artistique et scientifique de ces œuvres et de ne retenir que l'expérience physique et spectaculaire. Ainsi, l'apparition de la notion de spectaculaire renvoie au changement de relation que les institutions culturelles ont établie entre les collections et leur public. Il est d'ailleurs possible de considérer cette nouvelle relation comme étant elle-même le reflet d'un changement global des modes de consommation. Le terme de spectacle fait par exemple l'objet de nombreuses théories de l'Internationale situationniste, une organisation révolutionnaire datant des années 1950, désireuses d'en finir avec la société de classes et la dictature de la marchandise. Elle se situe dans la filiation de différents courants apparus au début du ^{xx}e siècle et notamment de la pensée de Marx. Son fondateur, l'écrivain, essayiste, cinéaste, poète et révolutionnaire français Guy Debord publie en 1967 un essai intitulé *La société du spectacle*³³. Dans cet essai, Debord considère le spectacle comme un appareil de propagande de l'emprise du capitalisme sur le quotidien de chacun utilisant la métaphore d'une salle où des personnes assistent à une pièce de théâtre leur montrant le déroulement de leur propre vie.³⁴ De façon générale, le spectateur se retrouve dépendant de ce rapport de contemplation même si les actions qui lui sont présentées lui sont indépendantes. Les situationnistes considèrent la société contemporaine comme une société où les gens ne vivent pas, mais se contentent de regarder leur propre vie telle qu'elle leur est donnée à contempler. Il ne participe que sur le plan affectif, de par ses émotions, ses sensations physiques. Ainsi, incapable de penser par lui-même, il n'est plus que spectateur et se retrouve assujéti par le système.

³³ Guy Debord, *La société du spectacle*. Paris: Gallimard, 1992

³⁴ Patrick Marcolini, *La société du spectacle*, conférence vidéo sur Guy Debord BNF, 2013

Au cours des dernières années, les dioramas ont été vivement critiqués comme étant des expos statiques et démodés, parfaitement inadaptés au public d'aujourd'hui imprégné par la vidéo. Ils ne possédaient donc plus aucun intérêt éducatif. Les nouvelles technologies permettent au visiteur d'observer la nature mieux qu'ils ne le peuvent à travers un diorama et permettent d'obtenir des réponses scientifiques de manière instantanée. Certains musées tenteront de les restaurer, mais la plupart seront remplacés ou en tout cas complétés par des dispositifs plus technologiques. Pour les muséographes d'aujourd'hui, le recours au diorama est secondaire. Il n'existe plus par lui-même et devient une simple « illustration » : définie comme une *image, figure composée pour être intercalée dans le texte d'un ouvrage imprimé* et comme *l'action d'éclairer, d'illustrer par des explications, l'illustration est une image qui accompagne un autre moyen de communication dans lequel elle s'insère*.³⁵ Ainsi, comme cela est expliqué dans l'article de Raymond Montpetit, si l'illustrateur ajoute à du texte imprimé une image qui l'illustre, le responsable d'exposition peut aussi placer, dans l'espace où il exhibe les collections, des dioramas qui fonctionnent comme une illustration en trois dimensions. Elle est intercalée parmi les autres objets exposées, pour illustrer et rendre plus clair le propos et s'assurer de rejoindre les spectateurs sous un mode accessible. Le diorama est le moyen de proposer une illustration aussi vraie que nature qui crée l'émerveillement et qui a un fort pouvoir de communication auprès du visiteur. Si les formes et les couleurs, ou les lignes d'un dessin, suffisent à l'établissement du rapport analogique, la réunion tridimensionnelle d'objets dans un espace circonscrit apporte à ce rapport un plus grand degré de réalisme. L'image se suffit à elle-même, elle a sa propre aura, l'illustration dépend d'un autre support. En réduisant le diorama à une illustration, les musées amenuisent son pouvoir de transmission et sa spectacularité. Il devient un simple « outil de médiation », amusant pour le spectateur mais qui ne peut exister sans les vidéos, explications, artefacts auxquels il est associé. Il est figé dans une passivité que la muséographie lui impose. On sert l'information au visiteur sur un plateau au risque qu'il perde toute curiosité. De plus, Gérard Wajcman en se basant sur l'affirmation de Leon Battista Alberti, qui dit que le tableau serait une fenêtre ouverte sur le monde, explique comment elle est comprise à l'envers :

Non pas : voir un tableau c'est comme voir par la fenêtre, mais voir par la fenêtre c'est comme voir un tableau.

Ainsi ce ne serait plus la représentation qui serait l'évocation du monde mais plutôt que voir le monde c'est voir une représentation selon notre point de vue.

³⁵ Raymond Montpetit, *op.cit.*, p.4

L'existence d'un monde unique serait donc un leurre car biaisé par la subjectivité de toute perception :

*Il n'y a plus le monde, un monde un, il n'y a que des points
de vue sur le monde. [...] Il n'y a donc pas le monde, il n'y a
que des fenêtres sur le monde.* ³⁶

³⁶
Gérard Wajcman, *À propos de
Fenêtre*, Verdier, 2014.

Par conséquent, la frontière entre fait et fiction se brouille, on ne distingue plus l'objectivité scientifique du diorama de l'œuvre d'art, non pas parce que le diorama flirterait avec l'art, mais parce qu'au départ, l'idée d'objectivité serait faussée. Dans les dioramas scientifiques, l'étude sur place des espèces vivantes était documenté par des dessins, des textes qui sont, une fois encore réalisés à travers l'œil de scientifiques, certes, mais influencés par leur sensibilité : si certains se concentreront sur la voracité de l'animal, d'autres verront plutôt son caractère maternel par exemple.

Ces documents sont ensuite fournis aux taxidermistes qui une fois encore vont les interpréter à travers leur œil sensible. Si cette déformation est infime, elle est néanmoins assez conséquente pour fausser l'objectivité du diorama exposé. Il devient donc un dispositif sensible empreint d'émotions et de l'imagination de ses auteurs. Il ne se réduit pas à un simple prélèvement, une simple imitation. Il a également sa propre histoire à nous raconter. Le diorama ne peut être une représentation objective de la réalité mais il est forcément une représentation du point de vue d'une ou plusieurs personnes. Il est alors le résultat de leur sensibilité et devient donc un dispositif sensible pour le visiteur. Le moteur de la reconstitution de l'histoire est donc placé du côté du sensitif et de l'expressif.

L'alliance entre art et science a d'abord nui à la reconnaissance des visées éducatives du diorama, dont on a mis en doute les prétentions à l'objectivité et à la vérité. Se voulant une représentation transparente d'un lieu naturel réel, ne restait-il pas tout de même le fruit d'une création impliquant potentiellement interprétation et fiction ? Le diorama est un dispositif qui produit objectivement la nature car comme l'explique Samuel J.M.M Alberty, le spécimen naturel qui intègre le musée fait l'objet d'une décontextualisation, d'une identification et d'un classement, issu d'un travail social. Il perd donc sa valeur d'objet naturel pour devenir un artefact social qui témoigne davantage de la vision que l'être humain a de la nature plutôt que de la nature elle-même³⁷. Soit une nature maîtrisée par l'homme, dont il a la supériorité et qu'il peut « capturer ». Le diorama muséal avait pour but de séduire les masses. Cette volonté a été par ailleurs gommée sous une visée éducative de transmission d'un savoir objectif que critiquent auteurs et artistes postmodernes. Ils se mettent à dénoncer la fausse neutralité du diorama muséal qui témoignent tout autant des sociétés qui les créent que des mondes

³⁷
Samuel J.M.M Alberty,
« Constructing Nature Behind
Glass »

Museum and Society, vol.6, n°2,
juillet 2008, p.81

FIGURE 15
Dessin d'étude « Éléphant attaqué
par une tigresse »,
Rowland Ward, 1888

FIGURE 16
Scène naturalisée par
l'établissement Rowland Ward
pour le musée
du Duc d'Orléans, 1888

³⁸
Musée Carnegie of Natural
History, (page consultée le 11
septembre 2018)
<carnegiemnh.org>

qu'ils montrent, par le choix des sujets et leur représentation. Prenons exemple du Hall d'Afrique du musée Carnegie. Diorama réalisé dans les années 1910 grâce aux expéditions scientifiques de Henry Clay Frick sur le continent Africain.³⁸ Ce dernier, biologiste de formation a collecté plus de 500 mammifères pour le Musée. Ses donations vont permettre l'ouverture d'une suite de dioramas sur la faune sauvage africaine de trois régions du Kenya.

La muséographie se distingue par sa vitrine unique longeant le mur et triplant ainsi la surface du diorama. Il met en scène une nature aseptisée, parfaite et morale, expurgée d'animaux malade, difformes, âgés ou lâches, sans sexualité, un univers de conte un peu à l'image d'un film de Disney. Les espèces cohabitent alors que certaines sont les prédateurs naturels d'autres. En contemplant ce diorama, le visiteur est orienté vers une vision aseptisée calquée sur l'ordre humain. Tout y est propre, ordonné et beau. Les dioramas n'offrent qu'une facette de la réalité de l'histoire : il n'y a pas, par exemple, de puanteur ni de saleté. Le reflet que le diorama renvoie au spectateur valide ses croyances, ancrant encore plus profondément ses idéologies. En effet, les mises en scènes de ces dioramas véhiculent des messages assez éloignés des préoccupations scientifiques. Ils ont pour but de séduire les masses, de les distraire, de les orienter vers une idéologie — plutôt que de livrer une information scientifique exacte. Les dioramas tentaient alors à faire croire par un artifice, au réalisme d'instantanés de scènes prises dans la vie quotidienne des animaux. De plus, afin de proposer la vision la plus enjolivée de l'animal, celui-ci est souvent positionné face au public, ou encore de profil — ce qui confère au tableau d'ensemble un caractère ostentatoire et artificiel, malgré une position pourtant réaliste de l'animal. Comme l'explique Jean-Philippe Uzel :

*Les tout premiers dioramas consacrés à la faune sauvage n'avaient pas pour seul objectif d'être éducatifs ou distrayants, ils furent également créés pour aiguïser le sentiment national du citoyen américain en lui enseignant le respect et l'amour des grands espaces, cette Wilderness qui distinguait les États-Unis de la plupart des pays industrialisés.*³⁹

³⁹
Jean-Philippe Uzel,
« La revanche par le diorama »,
Espace, 2015, n°109, p.33

FIGURE 17
« Hall of African Wildlife »,
Carnegie Museum of Natural
History, Pittsburgh

Comme nous avons pu le constater l'histoire des dioramas témoigne de nombreux autres dispositifs voués à manipuler les masses. Certains dioramas montraient un vison machiste ou raciste de notre monde ou l'homme blanc à la supériorité absolue. Ils doivent valoriser la puissance de la nation tout en amoindrisant l'intelligence des peuples colonisés justifiant ainsi leur envahissement. A travers cette vision parfaite du monde colonial que l'état tente de légitimer se cache un vrai trafic humain.

⁴⁰
Pascal Blanchard et al.
*Sexe, race & colonies: La domination
des corps du xv^e siècle à nos jours.*
Paris: La Découverte, 2018

Caractérisé aujourd'hui de « zoo humain » ces dioramas, plus que réalistes, exposaient des hommes comme des objets:

Pour les visiteurs, voir des populations derrière des barreaux, réels ou symboliques, suffit à expliquer la hiérarchie: on comprend tout de suite où sont censés se situer le pouvoir et le savoir.⁴⁰

À travers ces événements, transparait l'idéologie impériale de l'époque promouvant la supériorité de l'Occident au détriment des autres peuples. Tout cela prouve que l'expographie entière n'est faite que pour satisfaire les valeurs du visiteur et sa conception du monde ou en tout cas la conception qu'on veut lui donner du monde.

Le diorama est un dispositif qui se doit de nous offrir un regard sur le monde. Ce regard nous avons pu le constater est teinté de la politique culturelle de l'époque. Il doit être spectaculaire mais également didactique et soutenir la politique gouvernementale. Toutes ces caractéristiques que nous avons pu relever remettent alors en cause son objectivité. Le diorama qui se veut un prélèvement de la réalité est en fait une reconstitution du point de vue de ses créateurs. Il en devient un objet de manipulation qui inspire la méfiance et parfois même le rejet. Mais cela rend-il pour autant le diorama obsolète? Par quel moyen peut-il devenir un dispositif de regard constructif?

Interroger notre perception

Le diorama fait couler beaucoup d'encre, il est devenu le symbole d'une époque muséographique et d'une façon d'observer le monde. Nous l'avons constaté son caractère illusoire, spectaculaire et manipulateur ne semble pas en faire un dispositif muséographique adéquat. Néanmoins le travail de Pierre Leguillon autour du diorama nous invite à explorer ce dispositif avec un œil nouveau et plus actif. Artiste, commissaire et auteur français, il propose principalement des diaporamas qui mélangent et repensent l'exposition et la critique d'art. Son travail *Le musée des erreurs* présente par exemple un ensemble d'œuvres conçue par l'artiste durant ces quinze dernières années⁴¹. L'artiste y met en place plusieurs dispositifs sur mesure pour mettre en scène des photographies, extraits de films, publicités, cartes postales, affiches et magazines. Plusieurs structures mobiles légères et modulables sont utilisées pour déplacer de manière délicate les œuvres dans le but de créer un effet de mouvement et de réversibilité. Certaines de ses œuvres sont suspendues, accrochées, mises sous vitrine et même posées au sol. L'exposition est axée autour du thème du détournement et de la falsification. Pierre Leguillon tient avant tout à déconstruire les normes de lecture et de jugement des images pour sensibiliser le spectateur aux divers processus de falsifications qu'utilise l'économie visuelle du monde contemporain. Il a participé au Carnegie International à Pittsburgh en 2013. A cette occasion il présente deux dioramas : *A Vivarium for George E. Ohr et Dubuffet Typographer*⁴² qui seront les sujets de mon analyse. En observant le travail de Leguillon et ses questionnements nous observerons qu'ils sont d'emblée liés au dispositif dioramatique. Il est très intéressant de voir comment il s'empare de cet objet pour soulever certaines de ses caractéristiques et les renverser. Il nous donne la chance de voir le diorama comme autre chose qu'un dispositif de divertissement, d'illusion et de manipulation. Au contraire il utilise ses spécificités comme le spectaculaire, le pouvoir de manipulation, la mise en scène pour les utiliser à son avantage.

⁴¹ Devrim Bayar, *Le musée des erreurs: Art contemporain et lutte des classes*, 2003, (page consultée le 17 juin 2018) <wiels.org>

⁴² *Carnegie International*, 2013, (page consultée le 24 août 2018) <<http://ci13.cmoa.org/artists/pierre-leguillon>>

Tout spectacle est dans l'illusion d'un mouvement qui fait que, si le spectateur est mobile, le spectacle est figé dans sa forme; et que, si c'est le spectacle qui est mobile, c'est au tour du spectateur d'être figé dans la réception. Tout se passe comme si c'est dans l'impression de mouvement, quelle qu'en soit la cause relative, que se trouve le mobile réel de la fiction spectaculaire. Le diorama cherche constamment cette illusion de mouvement, dans sa forme et sa conception. Que ça soit par la création d'un théâtre qui rendra le spectateur et le dispositif mobile, ou en créant l'illusion du mouvement dans la taxi-

dermie, ou en laissant le visiteur parcourir le dispositif. Néanmoins il reste un dispositif fixe et si le spectateur s'attarde trop longtemps, il remarque quelque chose de mort dans l'observation qui lui rappelle que ce qu'il voit est faux. Par ailleurs, nous avons constaté que la féerie mobilisait les ressources du spectaculaire jusqu'à conduire l'espace scénique au bord de la saturation. De même le diorama par soucis de détails et d'espace — en montrer le plus possible dans un espace restreint — surcharge la scène au point de remettre en cause les limites mêmes de la théâtralité jusqu'à montrer que la forme, la matière elle-même est illusion. La pire émotion n'est-elle pas celle de la désillusion, de réaliser que ce que l'on voit est faux? Si les musées mettent tout en œuvre pour éviter cela, ils ne sont jamais à l'abri d'un plafond mal caché, d'un reflet... brisant toute spectacularité du diorama.

C'est justement cette illusion trop parfaite que Diane Fox cherche à briser dans sa série *UnNatural History*: au cours des années 2000 elle parcourt les musées d'histoire naturelle aux États-Unis et ailleurs dans le monde pour photographier leurs dioramas. Elle est attirée et en même temps effrayée — écrit-elle — par :

*Cette dichotomie entre le réel et l'irréel, la version de la vie représentée et l'actualisation de la mort qu'il représente, la beauté inhérente des animaux dans leur environnement fabriqué et la compréhension de cette fabrication.*⁴³

⁴³ Diane Fox (traduit),
(page consultée le 15 septembre 2018) <<http://dianefoxphotography.com/photography/unnatural-history/>>

Ainsi elle vient perturber la sérénité, l'extase du visiteur en soulignant l'irréalité et la déconnexion dans la relation homme-animal. Elle « rate » ses photographies pour mieux dévoiler le simulacre et interroger le sens de la scène, c'est-à-dire de la capture autant animale que photographique. Cette mise à distance peut paraître un peu brutale pour le visiteur mais elle paraît nécessaire afin qu'il ne confonde pas ce qu'il voit avec la réalité. On remarque au tournant des XIX^e et XX^e siècles, un changement de position sur le spectaculaire et en particulier dans le milieu théâtral. De grandes figures telles qu'Artaud, Craig, Appia, Copeau ont contribué à réformer le théâtre en profondeur. Pour eux, celui-ci ne doit pas plus seulement le divertir, le faire voyager mais il doit surtout avoir un fort pouvoir éducatif qui passe désormais par le recul critique du spectateur. De Zola à Vilar, en passant par Brecht, le théâtre se doit d'éclairer le spectateur, de l'éduquer en lui apprenant le sens critique et la faculté d'apprécier avec recul les beautés des grands chefs-d'œuvre de la littérature dramatique. On ne cherche plus l'illusion parfaite mais la mise en distance par rapport à cette illusion. le monde représenté n'y est plus une pure chimère, le monde n'est plus représenté tel qu'il devrait être, mais tel qu'il est. Il ne s'agit donc pas de faire du

FIGURE 18
Suspended,
Denver Museum
of Nature & Science,
pour le projet
UnNatural History,
Diane Fox, 2017.

⁴⁴
Bertolt Brecht, *Écrits sur le théâtre*.
Paris: Gallimard, 2000

théâtre un *opium du peuple* comme l'explique Bertolt Brecht dans ses *Écrits sur le théâtre*⁴⁴, mais de s'adresser à un spectateur en lui laissant le choix de s'impliquer. Le théâtre est donc, sans exclure le plaisir du spectateur, un outil d'analyse de la société. Pour analyser il faut donc distancier son objet, pendre du recul. Pour parvenir à cette distanciation la scénographie n'hésitera donc pas à mettre sur scène l'envers du décor. La théâtralité est revendiquée, il ne s'agit plus de faire illusion. On peut appliquer cette méthodologie au Diorama pour que celui-ci devienne un dispositif d'analyse de notre société qui se veut un regard sur le monde mais pas l'unique regard possible. Pierre Leguillon fait un premier pas dans cette direction en proposant *Vivarium for Georges E. Ohr* dans une des salles du Carnegie.

Cette vitrine d'environ 2 m de longueur sur 1m de largeur et 1m50 de hauteur, renferme un diorama observable à 360 degrés. En faisant sortir le diorama de son point de vue unilatéral, il permet au visiteur de l'observer sous toutes les coutures. Plus aucunes possibilités de tricher avec un fond peint, de dissimuler un socle, tout est visible. Leguillon nous offre l'envers du décor pour ainsi nous rappeler la matérialité de ce que nous observons. En choisissant la vitrine, Leguillon choisit littéralement la transparence sur son dispositif. Il montre tout et il le montre de la façon la plus vraie possible. Il ne cherche plus à manipuler le visiteur, à lui donner de faux-semblant. Mais alors qu'est ce qui différencie le diorama de Leguillon d'une simple vitrine ? La vitrine se définit comme une armoire vitrée ou une table vitrée, dans laquelle on expose des objets précieux ou fragiles. Les premiers exemples d'utilisation de ce mobilier dans un contexte muséal sont les premiers cabinets de curiosités qui étaient des salles, ou mobilier dans lesquels étaient entreposées et exposées des objets insolites, singulier, rares⁴⁵. Les vitrines trouveront naturellement leur place dans les musées pour conserver les artefacts exposés. En effet, elles protègent physiquement l'objet, permettent de le maintenir dans des conditions de luminosité, humidité et température adéquates pour sa bonne conservation. C'est aussi un moyen efficace de les maintenir hors de portée des mains curieuses et des voleurs. Elle est un objet utile et efficace. Leguillon quant à lui parle de *vivarium* pour qualifier son diorama. Il se définit comme un espace vitré aménagé pour conserver et montrer de petits animaux vivants (insectes, reptiles, etc.) en reconstituant leur milieu naturel. C'est littéralement un diorama vivant. En utilisant ce terme pour caractériser son œuvre, Leguillon joue sur une contradiction : son vivarium ne contient rien de vivant. Les seules représentations du vivant étant les photos ou les objets en céramique témoignant d'une action humaine. Il propose une évolution du diorama qui visuellement paraît en être une régression : on perd complètement l'illusion spectaculaire d'un prélèvement de la réalité qui aurait été mis sous verre, mais il n'en reste pas moins une potentielle reconstitution d'une réalité.

⁴⁵
Roland Schaer, *L'invention des musées*. Paris: Gallimard, 2007

FIGURE 19
Vue d'ensemble,
Vivarium for Georges E. Ohr,
Carnegie Museum of Art,
Pierre Leguillon, 2013

De plus, les objets exposés ne semblent avoir aucune valeur artistique ou archéologique. Ils n'appartiennent pas à cette famille d'objets précieux qui nécessite une vitrine protectrice. D'ailleurs l'éclairage du diorama, blanc, vif, rappelle plus les néons d'aquarium que l'éclairage des vitrines. Nous avons pu le constater les premiers dioramas se situaient davantage dans la logique de raconter l'histoire d'un espace connu que de témoigner du passé. Les objets n'épousent pas une logique muséale ou patrimoniale, ils servent uniquement à prolonger les effets de perspective de la toile. Dans les *Habitat groups*, on veut tendre vers une parfaite imitation de la nature. Les objets et la toile n'ont alors aucune valeur intrinsèque, ils ne servent qu'à l'œil, néanmoins les spécimens empaillés ont une valeur patrimoniale car ils proviennent d'un réel travail artistique de la part des taxidermistes. Leguillon déstructure les codes du musée, de l'exposition, pour remettre en question notre perception de l'objet. Les musées donnent une représentation erronée des objets qu'ils figent aussi sûrement que les cultures en sacralisant leur matérialité, en laissant croire que leur signification originelle est tout entière à chercher dans leur forme fixe et permanente. Qui peut penser, en circulant dans les salles d'un musée, que certaines des pièces rituelles les plus élaborées dont les lumières exaltent la plastique et la beauté furent fabriquées pour vivre le temps d'un rituel, soit quelques jours seulement? La mise sous vitrine stoppe l'existence de l'objet, le diorama de même stoppe un moment de notre réalité pour l'exposer. Qui peut se douter que certains objets exposés donnaient lieu, lors de leur révélation publique, à de véritables mises en scène jouant sur les sensations visuelles, auditives, olfactives et tactiles des spectateurs? En transformant la vitrine en *vivarium*, Leguillon replace l'objet dans un espace de vie. En mettant en scène ces objets ils rappellent que ceux-ci appartiennent à une narration, qu'ils ont eu une existence dans la réalité et n'ont pas toujours été figés derrière une vitrine. Comme Pierre Leguillon, je me pose la question: Quel est le sens d'une image arrêtée qui représente le mouvement? Quel est le sens d'une scène de vie, figée et mise sous verre? Il nous questionne en mélangeant reproductions et artefacts d'origine. Quels sont les objets dit « précieux » et ceux qui appartiennent au « décors »? On s'interroge même sur l'authenticité des pièces en céramiques, si peu mises en valeur, alors que les dioramas naturalistes comme on en trouve au musée d'histoire naturelle Carnegie de Pittsburgh, jouent sur une mise en scène qui revendique l'authenticité de ses artefacts. Leguillon interroge ainsi la valeur du diorama scientifique au sein du musée mais surtout notre facilité à croire que ce que l'on voit au sein du musée appartient à une vérité absolue. Il pousse le spectateur à s'interroger et à remettre en question sa façon d'appréhender la vérité.

Dans le dispositif *Vivarium pour Georges E. Ohr* se crée une tension dramaturgique qui se veut plus picturale. En effet il met en scène des artefacts et des images avec l'intention de créer une composition rythmique qui génère un mouvement du regard. Il fait varier la taille des différentes images mais également la forme des supports avec par exemple un portrait imprimé sur un cylindre. Puis ils les positionnent dans un jeu d'équilibre qui ne facilite pas forcément leur visibilité mais introduit une tension dramatique à l'ensemble. Le visiteur doit se déplacer, changer sa position et son regard pour tout observer. Ceci est favorisé également par un travail sur la lumière, ici zénithale, froide par ces bandes de néons qui produisent des ombres sur le sol de cailloux. Sans employer une reconstitution réaliste d'une situation, l'artiste arrive néanmoins à produire une composition, une ambiance qui se veut une représentation de la vie de Ohr. Leguillon, à l'inverse du diorama que l'on trouve dans les musées d'histoire naturelle, ne nous propose pas un spectacle. L'image qu'il offre n'a rien de spectaculaire mais elle reste extraordinaire par sa composition. Leguillon fait le choix d'un diorama qui n'invoque aucun élément spectaculaire, mais au contraire convoque des éléments qui appartiennent à notre quotidien. Il souhaite que le diorama devienne un dispositif par lequel le spectateur ne soit pas happé par son caractère spectaculaire mais qu'il s'interroge plutôt sur l'originalité de sa composition. Il invoque son intelligence plus que sa sensibilité. Il l'implique physiquement dans la découverte du diorama non pas en le submergeant émotionnellement mais en avivant sa curiosité. Ainsi, le registre affectif émotionnel n'est pas écarté il doit seulement être contrôlé. Le psychologue américain Stephen Bitgood dit qu'il ne faut pas oublier l'aspect psycho-émotif que l'expérience de visite peut apporter aux visiteurs⁴⁶. De même, Florence Beläen s'intéresse à la scénographie de l'exposition et à l'expérience de la visite. Elle définit l'aspect immersif de la reconstitution comme une séduction procurant des sensations fortes aux visiteurs, et elle y voit une nouvelle forme de médiation. Néanmoins elle dénonce le manque de distanciation du visiteur face au sujet, étant donné qu'il se trouve pris dans une expérience émotive. Gérer la tension entre le subir et l'agir est une condition de l'efficacité de l'expérience :

La dimension sensible, le corps, sa présence dans l'espace sont essentiels; éprouver est le moyen de connaissance [...] La dynamique est celle de se rapprocher, de se familiariser, de connaître par le corps...⁴⁷

⁴⁶ Stephen Bitgood, op.cit., p.37

⁴⁷ Florence Beläen, «L'immersion dans les musées de science: médiation ou séduction»

Du Musée au parc d'attraction (dir. Serge Chaumier) *Culture et Musées*, n°5, p.104

Il s'agit en effet d'agir et de faire ressentir autrement, pour entraîner inévitablement à penser autrement. Pierre Leguillon n'est plus dans une visite sensuelle, là où toute forme de rationalité est évacuée pour ne laisser place qu'à l'affectif, mais dans une visite appliquée qui fait éprouver l'exposition au visiteur sans le submerger. Yves

Michaud explique : *Nous n'utilisons pas seulement les objets, nous les expérimentons avec nos émotions et nos sensations.* Le rôle du musée n'est pas de nous nourrir de belles choses mais de nous apprendre à reconnaître une expérience esthétique. Leguillon cherche dans ses dioramas à souligner la beauté déjà existante, plutôt que de tenter de la reproduire de façon illusoire.

Si Leguillon n'emploie que des images récupérées c'est qu'il souhaite justement déconstruire les normes de lecture et de jugement des images ne prenant pour matériel que des objets visuels massivement partagés dans la culture du divertissement. Les images de masse ont, en effet, perdu leur prétention à incarner un discours de vérité, désormais instrumentalisées dans la culture du divertissement. C'est d'autant plus intéressant qu'il présente ces images sous forme de dioramas qui eux-mêmes sont critiqués pour leur caractères manipulatoires et leur dépendance au divertissement. Leguillon souligne la nature ambivalente de ce dispositif en le rapprochant des œuvres d'art, et de leur caractère ouvert, sujettes à une infinité de significations. Ses dioramas ne nous engagent pas dans une interprétation comme le feraient les dioramas scientifiques, mais nous donnent la possibilité de choisir notre propre interprétation parmi une multitude. Ainsi pour comprendre, le visiteur doit chercher, s'informer. Il devient acteur de son apprentissage et non plus simple récepteur. Les dioramas de Pierre Leguillon sont une recherche de ce que pourrait être le diorama contemporain. Par le réemploi d'images existantes, l'artiste interroge notre culture nourrie par internet. Le visiteur observe des images qu'il a accès de chez lui et de meilleure qualité. Mais alors qu'apporte le diorama ? En les réemployant dans une scénographie millimétrée, il fait travailler notre regard et notre capacité d'interprétation. Je parle ici d'interprétation dans l'expérience de visite comme défini par Freeman Tilden, soit :

*Une activité éducative qui veut dévoiler la signification des choses et leurs relations par l'utilisation des objets d'origine, l'expérience personnelle et des exemples plutôt que par la seule communication de renseignements concrets.*⁴⁸

⁴⁸ Freeman Tilden,
« L'interprétation de notre patrimoine ».
In: André Desvallées.
Vagues: *Une anthologie de la nouvelle muséologie*, vol.1.
Savigny-le-Temple: W. Mâcon
M.N.E.S, 1992, p. 248—249

Pierre Leguillon cherche à nous sortir de la passivité des dioramas classiques en proposant de nouveaux déplacements, de nouvelles lectures et de nouveaux questionnements. Par le dispositif du *Vivarium pour Georges E. Ohr*, Leguillon réutilise les codes de l'exposition qui associent textes, images et artefacts et les conditionnent au sein d'une boîte de verre. Il crée un musée au sein du musée : une mise en abîme. Le diorama muséal est de la même façon une condensation de notre monde au sein d'une boîte. Mais cette nature est réaménagée au sein du diorama. De même Leguillon remet en

FIGURE 20
Vue rapprochée,
Vivarium pour Georges E. Ohr,
Carnegie Museum of Art,
Pierre Leguillon, 2013

scène les codes de l'exposition. Il déstructure la lecture de l'exposition changeant la dimension des images, la place des artefacts et du texte et change ainsi notre regard sur l'exposition. Le dispositif du diorama devient alors un dispositif de mise en regard de notre réalité. Il utilise des références connues comme l'image numérique qu'il associe avec des artefacts dit « d'exposition ». Il recompose un dispositif muséographique au sein du cube en verre. Il fait référence par ressemblance à un état du réel au sein du musée. Le visiteur reconnaît donc ce système de lecture et associe par réflexe l'image aux artefacts et au texte. Mais sans cartel pour les objets, le visiteur peut se poser la question de la véracité du dispositif. Pierre Leguillon organise la monstration de ses collections d'image à travers des œuvres faisant varier les normes muséographiques pour mettre en relief l'importance de la présentation et du contexte dans la lecture d'une image. De fait, les dioramas démontrent une ingéniosité scénographique certaine qui attise la curiosité du spectateur. Le public est frappé par la diversité des points de vue que ce dispositif permet. Le flux et le montage stroboscopique d'images du *Vivarium pour Georges E. Ohr* motivent la fascination pour les images et introduisent à une réflexion sur leur statut :

*Pierre Leguillon cherche à déconstruire les classifications muséographiques, à indifférencier les matériaux culturels, entendant montrer que ce n'est pas la nature de l'objet qui en fait la valeur artistique mais bien le regard qu'on peut porter sur lui dans un contexte spécifique*⁴⁹.

⁴⁹ Florian Gaité, *Le musée des erreurs: Barnum*, MRAC Occitanie, 20 avril 2015,

(page consultée le 28 Août 2018)
<<http://www.paris-art.com>>

Le *Vivarium pour Georges E. Ohr* est ainsi exemplaire de cette volonté de relire l'histoire de l'art en réhabilitant le travail de ce céramiste qui travaille les objets cassés ou ratés. En mettant en avant les portraits et photographies documentaires sur son œuvre, plutôt que les céramiques, discrètement disposées dans la vitrine, Pierre Leguillon entend muséifier le créateur, sa vie puis son œuvre. Est-ce que la simple mise sous verre de ces objets leurs donnent une valeur muséale ? Comme un musée dans un musée, cette mise en abîme fonctionne comme une valeur ajoutée à l'objet. La boîte de verre devient l'écrin d'un objet unique, précieux. Cette préciosité paraît légitime lorsqu'on observe des spécimens d'animaux rares, sauvages mais quand est-il lorsqu'on observe des reproductions photos et des vases cassés, ou encore un empilement de livres, feuilles éparées ?

D'une autre façon, Leguillon interroge notre capacité d'interprétation à travers le diorama *Dubuffet Typographer*. Ce dernier prend place dans un diorama du musée Carnegie, réaménagé pour l'occasion entre deux autres dioramas sur les biotopes végétaux américains. Sans aucune lumière pour mettre en valeur son contenu, il dénote par rapport aux autres dioramas à l'éclairage sophisti-

FIGURE 21
Dubuffet Typographer, Carnegie Museum of Natural History, Pierre Leguillon, 2013

FIGURE 22
Installation de *Dubuffet Typographer*, Carnegie Museum of Natural History, Pierre Leguillon, 2013

qué. On perçoit une accumulation de documents, empilés, entassés, comme jetés dans ce cube. Une projection d'un texte de Dubuffet officie comme seule source lumineuse. Une fois encore on s'interroge sur la nature des artefacts : en étant si peu mis en valeur au sein de cet espace peuvent-ils vraiment être des originaux ? Par ailleurs, lorsqu'on observe l'ensemble des trois dioramas côte à côte, on croit être face à un triptyque. Notre regard ne peut s'empêcher de faire le lien entre les trois dioramas. Malgré leurs différences formelles, on ressent une certaine complémentarité. Nous cherchons une narration entre ces trois « tableaux » : les deux dioramas périphériques sont-ils des retranscriptions visuelles des mots éparpillés dans le diorama central ? Dubuffet s'inspirait-il de la peinture impressionniste que rappelle le diorama de droite ? En mettant son diorama sur Jean Dubuffet parmi ceux du musée de Carnegie, Leguillon installe un circuit à l'intérieur duquel les interprétations circulent, se rejoignent ou s'entrechoquent. Il favorise tant les déplacements et les jeux de perspectives que les libres interprétations.

Dans un autre projet intitulé *La grande Évasion*, Pierre Leguillon choisit de mettre en scène des images de danse sur une scène et de proposer un spectacle de son et lumière sur son installation. En replaçant l'image dans son contexte d'origine et en traitant ces images-objets comme les danseurs qu'il représente il rappelle au spectateur que derrière les images ou les artefacts se trouvent des intentions, des histoires, des cultures.

Pour Leguillon, il faut ainsi décadrer le musée pour repenser les conditions de réception de l'art. Certains des inévitables 'travers' des musées qui viennent d'être énoncés pourraient être compensés par la muséographie. Le but n'est pas de montrer des mises en scènes grossières qui chercheraient à imiter au plus près la réalité de l'utilisation des objets dans leur société d'origine mais à travers des scénographies subtiles, d'interroger notre perception de l'objet dans le contexte muséal.

FIGURE 23
La grande Évasion, Pierre
Leguillon, Wiels, Bruxelles, 2015

Conclusion

Le diorama est un dispositif parmi d'autres qui a pour objectif de nous offrir un regard sur le monde. Ce regard, comme nous avons pu le constater, est loin d'être objectif. Au contraire il porte en lui la sensibilité et l'imagination de ces auteurs. En s'affirmant comme un dispositif sensible, le diorama a perdu de sa popularité au sein du musée. Il devient une simple illustration qui ne peut exister par lui-même. Pourtant la force de l'illusion produite par la scénographie, la luminescence qui émane de cet espace fictionnel, l'absorption du spectateur et son transport, le décor qui devient le seul spectacle sont autant d'éléments qui permettent de penser que le dispositif du diorama fait partie de ces éléments marginaux qui peuvent devenir des dispositifs muséographiques modernes et innovants. En effet, ce mémoire a permis de découvrir que le diorama peut encore devenir une forme muséographique qui en plus de narrer, remet en question notre point de vue sur l'histoire racontée. Le rôle du musée aujourd'hui n'est plus seulement de montrer ou 'faire voir' mais de questionner et de pousser le visiteur à s'interroger sur notre réalité. Les musées ne peuvent plus se permettre d'imposer leur regard sur le monde mais ils se doivent de montrer qu'il y a une multitude de regard et que c'est au visiteur de se construire sa propre vision du monde :

*Un diorama est avant tout un récit, un élément d'histoire naturelle.
Le récit est raconté dans les pages de la nature et se lit à l'œil nu.
Les animaux, dans l'habitat de groupe, sont capturés dans
la vision du photographe ou du sculpteur. Ils sont les acteurs d'une pièce
morale sur la scène de la nature, et l'œil en est l'organe critique.⁵⁰*

⁵⁰
Katharina Dohm et al. *Dioramas*,
Palais de Tokyo
Paris: Flammarion, 2018

Le travail du Musée est donc d'activer cet œil. Il faut que le récit ne soit pas seulement illustratif mais qu'il happe le visiteur dans une dynamique émotionnelle et réflexive. Et c'est tout l'art du diorama qui par sa théâtralité et son fort pouvoir de fascination obnubile le visiteur et le touche physiquement. Le diorama prouve que le 'spectaculaire' lorsqu'il est bien mis en place peut servir la cause des musées et ne pas être réduit à un simple effet de divertissement. De plus, c'est également son fort pouvoir de communication et son caractère illusoire qui permettent au visiteur de faire des analogies et le force à la «re-connaissance» intellectuelle. Le diorama est bien plus qu'un simple outil de médiation. Il permet d'invoquer les émotions et l'imagination du visiteur, le transporter dans un univers pas tout à fait réel ni complètement fictif qui permettrait d'interroger sa perception de l'objet muséal. À partir de son vécu, le

⁵¹
Daniel Schmitt, Muriel Meyer-Chemenska, « Expériences de visite: de la transmission à la fiction », *La lettre de l'OCIM*, n°155, septembre-octobre 2014, p.17-23

visiteur peut se forger sa propre opinion sur le sujet de l'exposition. Il ne va pas seulement ingurgiter l'exposition mais l'interpréter. Le scénographe oublie souvent que le visiteur détient une capacité de jugement propre et autonome et il tend à le considérer comme une personne qui doit être dirigée. Or il est plus constructif de penser la visite comme une expérience corporelle et sensible, *comme une mise à l'épreuve du corps-visiteur*.⁵¹ L'œil de celui-ci n'est pas vide lorsqu'il explore le musée mais c'est, au contraire, un œil avide. Le concepteur doit alors guider la visite mais ne pas diriger le regard. Le diorama n'est que le point de départ qui ouvre sur un champ réflexif autour de la monstration, du spectaculaire, et du regard du visiteur. La réelle question étant: Comment montrer autrement pour voir autrement?

Bibliographie

LIVRES

BLANCHARD PASCAL ET AL
*Sexe, race & colonies : La domination
 des corps du xv^e siècle à nos jours,*
 Paris : La Découverte, 2018.

BRECHT BERTOLT
Écrits sur le théâtre,
 Paris : Gallimard, 2000.

CARNEGIE ANDREW
The Gospel of Wealth and Other Timely Essays,
 New York : Cornell University Library's, 1900.

CHAUMIER SERGE
*Expoland. Ce que le parc fait au musée :
 ambivalence des formes de l'exposition,*
 Paris : Complicités, 2011.

**DAVALLON JEAN,
 GRANDMONT GÉRALD,
 SCHIELE BERNARD,
 DEKONNICK MARIE-CLAUDE**
L'environnement entre au musée,
 Paris - Québec : PUF - PMC, 1992.

DEBORD GUY
La société du spectacle,
 Paris : Gallimard, 1992.

DOHM KATHARINA, ET AL.
Dioramas,
 Paris, Palais de Tokyo : Flammarion, 2018.

PRUDHOMME ÉMILE
*La Présentation des produits à l'exposition coloniale
 internationale de Paris-Vincennes de 1931,*
 Paris : Bulletin d'encouragement pour l'industrie
 nationale, 1933.

**RIVIERE GEORGE-HENRI,
 WEIS HELENE**
*Association des amis de Georges Henri Rivière.
 La Muséologie selon Georges Henri Rivière,*
 Paris : Dunod, 1989.

SCHAER ROLAND
L'invention des musées,
 Paris : Gallimard, 2007.

TILDEN FREEMAN
 « L'interprétation de notre patrimoine. »
 In: André Desvallées. (dir.)
Vagues: Une anthologie de la nouvelle muséologie, vol. 1.
 Savigny-le-Temple : W. Mâcon — M.N.E.S, 1992.

TORE GIAN MARIA
*Pour une sémiologie générale du spectaculaire :
 définitions et question,*
 Luxembourg : Université du Luxembourg, 2011.

UMBERTO ECO
La Guerre du faux,
 Paris : Biblio essais, 1987

PÉRIODIQUES

ALBERTI SAMUEL J.M.M
 « Constructing Nature Behind Glass »
Museum and Society,
 Juillet 2008, vol. 6, n° 2, p.81.

ARNOLDI MARY JO.
 « From the Diorama to the Dialogic :
 A Century of Exhibiting Africa at the Smithsonian's »
Museum of Natural History.
Cahiers d'études africaines. Prélever, exhiber.
La mise en musées
 2000, vol. 39, n° 155-156, pp. 701-726.

BEUVIER FRANCK
 « Le musée en trompe-l'œil : représentation
 et authenticité. »
Journal des africanistes. Des objets et leurs musées
 1999. Vol. 69, Fascicule 1, pp. 105-132.

BELÄEN FLORENCE
 « L'immersion dans les musées de science :
 médiation ou séduction. »
Culture et Musées, Du Musée au parc d'attraction
 (dir. Serge Chaumier)
 2005, n° 5, p.91-110

BITGOOD STEPHEN
 « Les méthodes d'évaluation de l'efficacité des dioramas :
 compte rendu critique »
Publics et Musées. Les dioramas (dir. Bernard Schiele)
 1996, vol. n° 9, pp. 37-53.

**BOUCHER MÉLANIE
 LE GALL GUILLAUME
 UZEL JEAN-PHILLIPE
 MARCHAND MARIE-EVE
 ST-JEAN AUBRE ANNE-MARIE**
 « Diorama »
Art Actuel. Pratiques et perspectives. Espace,
 2015, n° 109.

DAVIDSON BETTY
 « Une rencontre des dioramas, pas seulement visuelle
 [Une expérience d'évaluation de dioramas au musée de
 Science (Boston, États-Unis)] »
Publics et Musées. Marketing et musées
 (dir. Jean-Michel Tobelem)
 1997, vol. 11-12, pp. 214-224.

DERLON BRIGITTE
 « Vitrites, miroirs et jeux d'images : réflexions à propos
 du futur musée des Arts et des Civilisations »
Journal des africanistes. Des objets et leurs musées
 1999, vol. 69, Fascicule 1, p. 53-65.

**DESHAYES SOPHIE
 LE MAREC JOËLLE**
 « Évaluation, marketing et muséologie »
Publics et Musées. Marketing et musées,
 (dir. Jean-Michel Tobelem)
 1997, vol. 11-12, p. 165-191.

**DULAC NICOLAS
 GAUDREAU ANDRÉ**
 « Dispositifs optiques et attraction »
Cahier Louis-Lumière. Les dispositifs,
 2006, vol. 4, p. 92-108.

GÛTSCHER PASCALE
 « Présentation. Le spectaculaire contemporain »
Société & Représentations,
 2011, vol. 31, p. 9-15.

**GORGUS NINA
CHABAUD VÉRONIQUE**

« L'Heimattmuseum, l'écomusée et G. H. Rivière »
Publics et Musées. L'écomusée: rêve ou réalité,
(dir. André Desvallées)
2000, n° 17-18, p. 57-69.

**HURLEY CECILIA
MAIRESSE FRANÇOIS**

« Elements d'expologie : Matériaux pour une théorie
du dispositif muséal »
MediaTropes eJournal
2012, vol. 3, n° 2.

KRECH SHEPARD

« Le passé recomposé : Une réflexion sur les expositions
d'art et d'artefacts amérindiens aux États-Unis »
Anthropologie et Sociétés. Musées et premières nations
2004, vol. 28 (2), p. 19-39.

**KUYPER ERIC DE,
POPPE EMILE**

« Voir et regarder »
Communications. Les ordres de la figuration,
1981, vol. 34, p. 85-96.

MARTIN ROXANNE

« Quand le merveilleux saisit nos sens :
spectaculaire et féeries en France (XVII^e—XIX^e siècle) »
Société & Représentations,
2011, n° 31, p. 17-33.

MONTPETIT RAYMOND

« Une logique d'exposition populaire : les images de la
muséographie analogique »
Publics et Musées. Les dioramas, (dir. Bernard Schiele),
1996, vol. 9, p. 55-103.

PARR ALBERT EIDE

« The Habitat Group »
Curator,
1959, vol. 2, n° 2, p. 122.

PEQUIGNOT AMANDINE

« La taxidermine londonienne au service des premiers
dioramas français »
La lettre de l'OCIM,
2003, vol. 90.

PISANO GIUSY.

« Les dispositifs de la vision de l'Art trompeur entre
passé et présent »
Cahier Louis-Lumière. Les dispositifs,
2006, vol. 4, p. 140-151.

SCHMITT DANIEL

MEYER-CHEMENSKA MURIEL

« Expériences de visite: de la transmission à la liction »
La lettre de l'OCIM,
Septembre — Octobre 2014, n° 155, p. 17-23.

THOMPSON PATRICE

« Essai d'analyse des conditions du spectacle
dans le Panorama et le Diorama »
Romantisme, Le spectacle romantique,
1982, vol. 38, p. 47-64.

TOULET EMMANUELLE

« Le cinéma à l'Exposition universelle de 1900 »
Revue d'histoire moderne et contemporaine.
Cinéma et société,
Avril — Juin 1986, tome 33, n° 2, p. 190.

VANOOSTHUYSE MICHEL

« Brecht entre théâtre et roman »
Paris: Études Germaniques,
2008, n° 250, p. 247-260.

ZARKA YVES-CHARLES

L'homme démocratique et le divertissement,
Cités 2001, n° 7, p. 3-5

THÈSES

ASSEO MAGALI

*Le diorama de demain : une réinterprétation du diorama
muséal par les artistes.*
Mémoire rédigé pour l'obtention du certificat
2015 - 2016.

DÉTRÉ NATACHA

*Les « relecteurs d'images » : une pratique artistique
contemporaine de collecte, d'association
et de rediffusion d'images photographiques.*
Thèse d'art et histoire de l'art
Toulouse : Université Toulouse le Mirail, 2014.

GÉLINAS DOMINIQUE

*Étude sur les reconstitutions historiques en tant que stratégie
expographique : la muséologie d'espace.*
Thèse en ethnologie et patrimoine
Québec : Université Laval, 2017.

WEBOGRAPHIE

BAYAR DEVRIM.

Le musée des erreurs : Art contemporain et lutte
des classes, 2003, (page consultée le 17 juin 2018)
<wiels.org>

FOX DIANE

(page consultée le 15 septembre 2018)
<<http://dianefoxphotography.com/photography/unnatural-history/>>

GAITE FLORIAN

Le musée des erreurs : Barnum. MRAC Occitanie,
20 avril 2015, (page consultée le 28 Août 2018)
<<http://www.paris-art.com>>

WAJCMAN GERARD

À propos de Fenêtre.
Verdier, 2014, (page consultée le 3 septembre 2018)
<<https://editions-verdier.fr/2014/03/06/3812/>>

Colophon

LA PERCEPTION À L'ÉPREUVE DU DIORAMA

Direction : Camille Pageard
Équipe Option Design d'espace :
Camille Pageard, Alice Savoie, Catherine Guiral et Catherine Geel
Suivi de rédaction : Catherine Geel
Date de soutenance : le 26 février 2019
Membre du jury : Tony Côme

Design graphique : Claire Marrel
Caractère : Lyon Text
dessiné par Kai Bernau,
distribué par Commercial Type

Édition Ensba Lyon
Achevé d'imprimer en décembre 2019,
sur Olin Bulk 80 g et Cyclus Offset 240 g
Édité à 5 exemplaires

Océane Lutzius
Ensba Lyon
www.ensba-lyon.fr

Ce mémoire n'aurait pas été possible sans l'aide d'un certain nombre de personnes.
Je tiens d'abord à remercier mon directeur de mémoire Camille Pageard qui m'a permis
de bénéficier de son encadrement. Son temps et son aide ont été déterminants
dans la réalisation de mon travail de recherche et d'écriture.
Je remercie également Claire Marrel pour son ingéniosité et son efficacité pour la réalisation
de l'édition. Enfin, je tiens à remercier tous ceux qui comme Catherine Guiral,
mes collègues de classe, mes ami.e.s et ma famille ont de près ou de loin contribué
à la réalisation de ce travail.

Le diorama figure une grande partie de notre histoire muséale mais il représente aujourd'hui une réalité qui n'appartient plus à la nôtre. De pure divertissement à ces origines, il a endossé des prétentions à vocation pédagogique en intégrant les musées. Il connaît son apogée en devenant un outil éducatif visant à la fois à transmettre des connaissances sur le monde et à produire une fascination sur le public en raison de son caractère illusionniste. Mais sa spectacularité le fait basculer dans le divertissement pour le seul plaisir des visiteurs. Le diorama fonctionne comme un filtre agissant sur notre perception et il est lourdement critiqué pour son caractère manipulateur. Un musée où sont exposés des éléments de la réalité est un lieu où l'on donne à voir non pas le réel dans son objectivité, mais des « représentations » du réel. Mais alors comment exposer le réel en laissant sa liberté de perception au spectateur ?

L'étude du travail de Pierre Leguillon est une réponse possible à cette réflexion. S'il me permet de questionner les revers du diorama, l'artiste propose également une autre lecture de ce dispositif. Pierre Leguillon stimule le visiteur physiquement et intellectuellement, l'incitant à prendre position sur ce qu'il observe. Deux exemples concrets — *Le Vivarium pour Georges E. Ohr et Dubuffet typographe* (2013) — me permettent d'analyser comment le diorama peut devenir un outil de remise en question de notre perception qui active nos capacités d'interprétations plutôt que de nourrir naïvement nos sens.

Diorama,
Muséographie,
Spectaculaire,
Divertissement,
Perception,
Illusion.

The diorama represents a significant part of our museum history, however, today it represents a reality that no longer corresponds to our own. From pure entertainment when it was created, it endorsed pedagogical features by becoming a feature of museums. It reached its pinnacle by becoming an educational tool aimed at both transmitting knowledge and generating fascination in the public thanks to its illusionist qualities. But its spectacular nature reduced it to entertainment for the mere pleasure of visitors. The diorama works as a filter on our perception and has been strongly criticized for its manipulative character. A museum where elements of reality are exhibited is a place where one is not shown reality in its objectivity, but rather «representations» of reality. How to exhibit reality while leaving its freedom of perception to the viewer?

The study of Pierre Leguillon's work on dioramas is one response. If it allows me to question the flaws of dioramas while also proposing another reading of this device. Pierre Leguillon activates the visitor physically and intellectually, encouraging him to take a stand on what he is observing. Two concrete examples — The Vivarium for Georges E. Ohr and Dubuffet typographer (2013) — allow me to analyze how dioramas can be a tool for questioning our perception by stimulating our interpretative capacities rather than stupidly feeding our senses.

Diorama,
Museography,
Spectacularity,
Entertainment,
Perception,
Illusion.