

vuesDensemble

Sous la direction de

E. SOHIER / A. GILLET / J.-F. STASZAK

PANORAMAS, PARCS À THÈME ET AUTRES DISPOSITIFS IMMERSIFS

SIMULATIONS DU MONDE

MētisPresses

ACCÈS À LA VERSION NUMÉRIQUE

Connectez-vous au site de MêtisPresses et accédez à la page de l'ouvrage. Cliquez sur le bouton «Version numérique» et vous serez redirigés vers le livre numérique en ligne.

La version numérique enrichie donne notamment accès, en complément à l'édition imprimée, à des vidéos, des images supplémentaires et des liens externes.

Le lecteur rencontrera tout au long du présent livre le symbole  indiquant la présence, dans la version numérique, de documents complémentaires.



MêtisPresses © 2019

Route des Acacias 43, CH-1227 Genève
www.metispresses.ch

ISBN: 978-2-94-0563-47-0

Reproduction et traduction, même partielles, interdites.
Tous droits réservés pour tous les pays.

Table des matières

Introduction / Les dispositifs de simulation comme expériences du monde <i>Estelle Sohier, Alexandre Gillet, Jean-François Staszak</i>	9
Focus 1 / <i>Salvator Mundi</i> <i>Jean-François Staszak</i>	35
PARTIE 1 / NARRATIONS SCIENTIFIQUES. EXPÉRIMENTER LA NATURE ET LE COSMOS	
Les installations célestes. Simulations du cosmos à l'Exposition universelle de 1900 <i>Laurence Guignard</i>	41
Focus 2 / Le Grand Globe, un idéal de vérité <i>Alexandre Gillet</i>	61
Simuler un monde exotique et sauvage: les zoos comme dispositifs de requalification <i>Jean Estebanez</i>	65
Focus 3 / Voyage à l'intérieur de la carte: le Géorama <i>Alexandre Gillet</i>	81
ENTRETIEN / «Earth» ou la planète du vent <i>avec Cameron Beccario</i>	85
PARTIE 2 / INTENSIFIER L'EXPÉRIENCE DU SPECTATEUR	
Un dispositif d'art-spectacle: autour de l'exposition «Edward Hopper» <i>Chiara Rubessi</i>	97
Focus 4 / La grotte de Lascaux et ses répliques <i>Nicolas Leresche</i>	109
ENTRETIEN / Panoramas du 21 ^e siècle <i>avec Yadegar Asisi</i>	113
Focus 5 / Décor d'Intolérance <i>Jean-François Staszak</i>	121

PARTIE 3 / PERFORMANCES IDENTITAIRES

À la lisière du diorama: imitation et immersion à New York autour de 1900 <i>Noémie Étienne</i>	127
Focus 6 / Yuanmingyuan <i>Jean-François Staszak</i>	145
China City, le cinéma et ses pousse-pousse: décor orientaliste et performance identitaire (Los Angeles, 1938-1948) <i>Jean-François Staszak</i>	149
Focus 7 / <i>Redoute chinoise</i> <i>Jean-François Staszak</i>	169
ENTRETIEN / <i>Réalité virtuelle et reconstitution d'un passé urbain</i> avec <i>Laurent Valdès</i>	173

PARTIE 4 / COMMERCE ET EXPÉRIENCES DE L'ICI ET DE L'AILLEURS

Une pédagogie de l'Empire. Les colonies françaises à Lyon entre la fin du 19 ^e siècle et la Seconde Guerre mondiale <i>Pascal Clerc</i>	181
Focus 8 / Bousbir <i>Jean-François Staszak</i>	199
L'univers branché des centres commerciaux au Maroc: la fabrique de l'ailleurs <i>Tarik Harroud</i>	203
Focus 9 / France miniature <i>Jean-François Staszak</i>	213

PARTIE 5 / ORDONNER LA VILLE ET LA VIE URBAINE

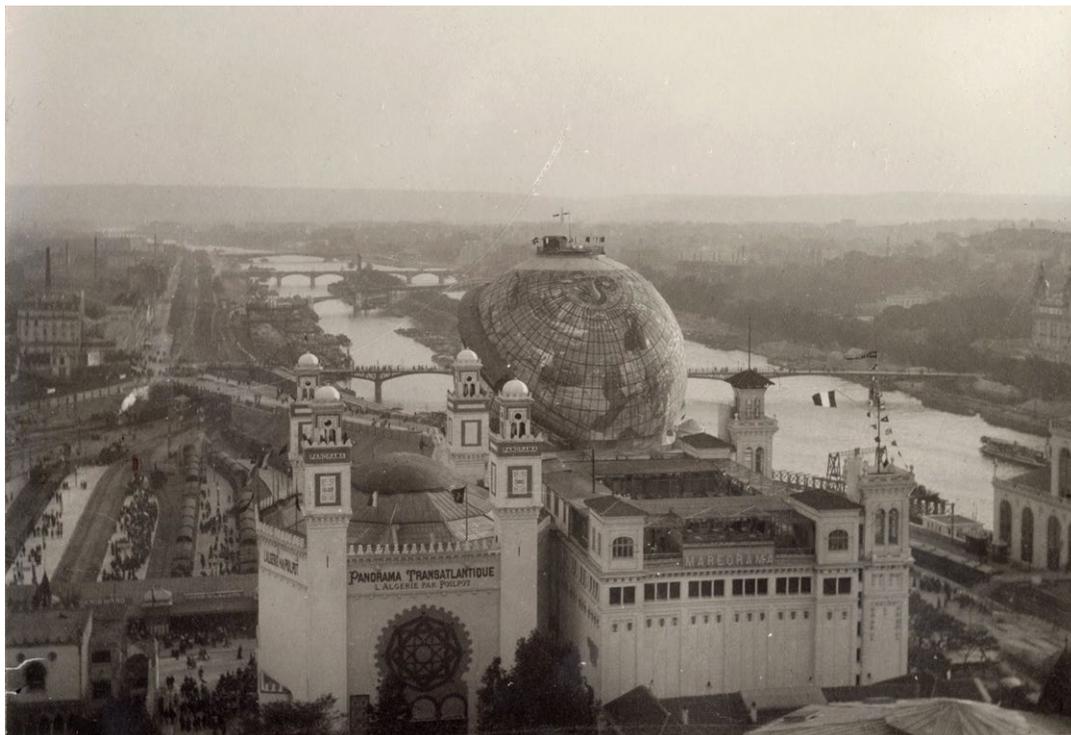
Du champ de foire au Luna-Park: la création d'une «moralité de l'illusion» (Genève, 1880-1914) <i>Allison Huetz</i>	219
Focus 10 / Genève, 1850 <i>Estelle Sohier</i>	237
ENTRETIEN / <i>Recherche sur la modélisation des villes en 3D, le cas de Zurich</i> avec <i>Hayko Riemenschneider</i>	241
Enrichissements numériques	251
Auteurs	253
Crédits	255

LES DISPOSITIFS DE SIMULATION COMME EXPÉRIENCES DU MONDE

Introduction

M. Hugo d'Alesi, le peintre paysagiste si connu par ces affiches qui ornent toutes les gares, a imaginé de faire, pour l'Exposition, un panorama vivant, d'animer ce spectacle par une action dramatique et variée à laquelle les spectateurs eux-mêmes seront mêlés. Partant de ce phénomène d'expérience courante: que le mouvement d'un objet qui occupe le champ entier de la vision donne au spectateur immobile l'illusion de son propre déplacement – phénomène que chacun a pu constater, par exemple, dans un arrêt en gare, lorsqu'un train s'ébranle près d'un train stationnaire. M. d'Alesi a voulu donner au public l'illusion complète d'un voyage dont les toiles mobiles dérouleraient les sites et les péripéties. Il a fait choix d'un voyage maritime [...] de Marseille à Alger, Sfax, Naples, Venise et Constantinople. [...] Confortablement installés, les spectateurs auront toutes les impressions d'une traversée, sauf les impressions désagréables et les périls, dont on leur donnera pourtant la sensation rapide et comme le premier frisson. (DE MERCY 1899: 72)

Inventées au milieu du 19^e siècle, les expositions universelles ont été conçues comme les vitrines de la modernité économique et technologique, et des lieux d'exposition ponctuelle du «génie humain» (ORY 2010). Outre leurs fonctions commerciales, pédagogiques, techniques, elles sont rapidement devenues de gigantesques fêtes populaires, en proposant des attractions plongeant les spectateurs dans des environnements lointains ou exotiques (GUNNING 2006: 29), comme le panorama mouvant décrit en exergue, présenté à l'Exposition universelle de 1900 à Paris. Celle-ci est considérée, avec ses 50 millions de visiteurs, comme l'apogée d'un 19^e siècle qualifié de «siècle des panoramas», un type de dispositifs dont la popularité allait bientôt être détrônée par celle du cinématographe naissant¹. «Lieu clos qui ouvre à une représentation sans limite du monde» (COMMENT 1993: 6), le panorama a été inventé par plusieurs peintres européens et son brevet déposé par l'Anglais Robert Baker en 1787. Après Londres, il connut un essor tel qu'il devint quelques décennies plus tard un moyen de communication de masse en Europe et aux États-Unis (OETTERMANN 1997), mais aussi au-delà – Australie, Nouvelle-Zélande, Afrique du Sud, Inde, Brésil, Japon (HYDE 1999). Il allait, contre toute vraisemblance, traverser le 20^e siècle et nous côtoyer en ce début de 21^e siècle, comme en atteste aujourd'hui le succès de l'œuvre de Yadegar Asisi.



1. FRED BOISSONNAS, «PARIS, SOUVENIRS DE L'EXPOSITION UNIVERSELLE: LE PANORAMA TRANSATLANTIQUE, LE MARÉORAMA ET LE GRAND GLOBE CÉLESTE», 1900. ÉPREUVE ARGENTIQUE SUR PAPIER ENCOLLÉ SUR CARTON, 32 x 24 cm
 (@ CENTRE D'ICONOGRAPHIE DE LA BIBLIOTHÈQUE DE GENÈVE, N. 2016-054 REC P 10).

La fascination pour les spectacles optiques regroupés sous le nom de panorama (ill. 1) tient à l'effet d'immersion saisissant le public soudainement plongé, en pénétrant à l'intérieur de leurs enceintes, dans d'autres temps (historiques ou bibliques) et/ou d'autres lieux (environnements naturels ou paysages urbains). Leur principale caractéristique est leur structure visant à ménager des effets de trompe-l'œil généralement obtenus grâce au déploiement d'images circulaires à 360 degrés, dont la limite supérieure est dissimulée par des voiles et la limite inférieure prolongée par un faux terrain. Pour les toiles statiques, un effet de mouvement est produit par les variations de lumière naturelle éclairant l'image de manière zénithale, ainsi que par le déplacement des spectateurs contemplant l'ensemble depuis une plateforme centrale plongée dans l'obscurité (ill. 2). Objets et personnages sont parfois disposés sur le faux terrain afin de renforcer l'effet de profondeur et d'intensifier l'expérience collective. Appartenant à la catégorie des dispositifs mobiles, le Maréorama (HERNÁNDEZ BARBOSA 2017) (ill. 3) reposait quant à lui sur un double mouvement: deux toiles de 750 mètres de long par 15 mètres de hauteur – l'une à tribord, l'autre à bâbord – actionnées pour faire défiler des paysages méditerranéens, simulaient un déplacement sous les yeux de plusieurs centaines de passagers embarqués sur une plateforme centrale en forme de pont de navire, ébranlée pour évoquer tangage et roulis. La présence d'un équipage joué par un groupe de comédiens rendait – selon les observateurs de l'époque – l'illusion de la traversée «presque complète»², d'autant que les autres sens étaient aussi sollicités. La symphonie pour orchestre



créée sur mesure avec une chanson «tunisienne»³ interprétée par 40 musiciens et autant de danseuses reflétait l'ambition de faire du Maréorama un spectacle total (TOULET 1986: 190), la dimension olfactive étant assurée à l'aide d'un filtre d'algues et de varech (COMMENT 1993: 70).

Présentés parfois comme les ancêtres de la réalité virtuelle, les panoramas sont considérés dans cet ouvrage comme les parangons d'une catégorie plus large d'objets que nous qualifions de «dispositifs de simulation du monde». Nous les définissons par leur fonction: il s'agit d'agencements d'objets, de lieux, d'installations, qui fournissent à leurs visiteurs l'expérience paysagère d'une immersion dans un autre espace-temps, au sein duquel ils se trouvent virtuellement déplacés par des procédés relevant de l'illusion. Engendrés par un bouleversement des échelles, une suspension du temps et une immersion des corps, ces procédés sont susceptibles d'influencer tant l'imagination que la conscience géographique de qui les expérimente. Les grands globes, les dioramas, les zoos, le cinéma, les parcs d'attractions, les vues de villes en trois dimensions ou les œuvres contemporaines en réalité virtuelle en sont des exemples parmi d'autres.

2. YADEGAR ASISI, «LEIPZIG 1813, VIEW FROM BELOW ONTO PANORAMA SECTION WITH VISITORS' PLATFORM IN LEIPZIG» (2013) [PHOTOGRAPHIE DE TOM SCHULZE @ ASISI].

3. HUGO D'ALÉSI, «LE MARÉORAMA», AFFICHE, 1900-1901 (@ BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE).



Hétérogènes en termes de nature, de fonctionnement, de contextes tant historiques que géographiques, ces objets sont abordés dans cet ouvrage de façon diachronique, depuis le 19^e siècle. Les rapprochements induits nous permettent de questionner le besoin, traversant différentes sociétés, de simuler des mondes proches ou éloignés, réels ou virtuels. Cette approche s'inscrit dans la lignée de travaux ayant affirmé l'intérêt d'étudier en parallèle des objets aussi différents soient-ils en apparence (par exemple, GRAU 2003; GRIFFITHS 2013). Oliver Grau a ainsi montré combien le désir d'illusion et d'immersion pouvait être considéré comme un moteur du rapport humain à l'image depuis l'Antiquité: chaque époque aurait, selon lui, utilisé les moyens à disposition pour produire les illusions les plus intenses, et la généalogie de l'art virtuel s'inscrit dans cette quête utopique. L'existence de dispositifs de simulation du monde avant le 19^e siècle ne sera pas traitée ici, même si certaines œuvres architecturales et picturales antérieures pourraient être qualifiées ainsi, comme les jardins cartographiques , l'architecture et la peinture religieuses, ou encore les lieux de pèlerinage bâtis sur le modèle des lieux saints.

Le 19^e siècle a été marqué par des bouleversements majeurs dans l'histoire de la culture visuelle, dont l'époque actuelle est l'héritière à bien des égards. Des historiens ont pointé la «frénésie du visible» qui traverse cette période, mais aussi le «triomphe de l'illusion» qui caractérise ses courants artistiques (GUNNING 2003). Le succès du panorama a été interprété comme le témoignage d'un changement de perspective dans l'histoire de la vision et de la conception de l'espace. Si l'invention de la perspective linéaire dans l'Italie du Quattrocento aurait favorisé une conception de l'espace rectiligne, abstrait et uniforme, organisant la représentation d'un espace tridimensionnel sur une surface bidimensionnelle et postulant un observateur fixe et une vision monoculaire, le tout corrélé à la lecture d'un monde non plus considéré comme un texte divin mais comme «un ordre spatio-temporel mathématiquement régulier» (JAY 1993), le succès populaire du panorama témoignerait pour sa part d'une «fièvre de voir». Née vers le milieu du 18^e siècle, cette fièvre aurait transformé l'horizon en une invitation à éprouver des expériences sensorielles, plutôt qu'à y reconnaître une construction mathématique (OETTERMANN 1997; CLARKE et DOEL 2005).

Les deux siècles parcourus dans cet ouvrage connaissent des bouleversements techniques, politiques et culturels incommensurables, y compris plusieurs mutations majeures de la nature du visuel, la dernière en date étant l'essor d'images conçues par ordinateur (CRARY 2016). Depuis le milieu des années 1970, cet essor a engendré non seulement un changement quantitatif de par le nombre d'images produites et échangées, mais aussi un changement de nature de notre environnement visuel, le lien entre le monde et les «images» digitales dématérialisées étant fondé sur un calcul, et non sur un rapport d'analogie.

Produits d'une grande diversité de savoir-faire et de techniques, les dispositifs étudiés ici sont les témoins d'expérimentations du rapport à l'espace, mais aussi de plusieurs «vaste[s] restructuration[s] du savoir et des pratiques sociales qui [ont] modifié de mille façons les facultés productives, cognitives et désirantes

du sujet humain» [CRARY 2016: 30] depuis le 19^e siècle. Leur multiplication s'inscrit dans la lignée d'un mouvement de «démocratisation» de la vision en rupture avec les codes esthétiques préexistants, dans la mesure où l'intelligibilité de nouveaux dispositifs comme le panorama ou le diorama n'était plus réservée aux seuls connaisseurs. Comme les spectacles optiques de manière générale, les dispositifs de simulation du monde ont contribué à l'émergence de nouvelles cultures visuelles, et partant, des spectateurs modernes, caractérisés notamment par leur passion pour les images [GUNNING 2006]. Ils produisent ainsi *de facto* une véritable mise en images du monde véhiculant de nouveaux modèles de subjectivité. Jonathan Crary a démontré que ces bouleversements ne peuvent pas être appréhendés comme une évolution continue de la production d'images vers plus de réalisme, comme l'avènement de la photographie puis du cinéma ont pu être interprétés, et que la «modernisation de la vision» n'a pas empêché différentes pratiques et théories du visuel de coexister. En atteste, si besoin est, la coexistence contemporaine des panoramas statiques et des œuvres numériques en réalité virtuelle. Comme d'autres technologies visuelles destinées à simuler des voyages «immobiles», ils témoignent des différentes tentatives de reconfiguration de l'expérience de la réalité à travers la «fabrique d'espaces et de temps abstraits», un héritage du 19^e siècle pour la culture visuelle des 20^e et 21^e siècles [CLARKE et DOEL 2005].

Il ne s'agira pas de dresser ici une généalogie de ces dispositifs sur deux siècles, mais plutôt de s'interroger sur la façon dont ils ont transformé le monde en spectacle en le rendant par là même plus – ou différemment – visible et sensible, en offrant des brèches à l'environnement quotidien vers un ailleurs réel ou imaginaire.

Entre critique et éloge de la simulation

Dispositif, simulation. Le choix de ces termes hautement polysémiques s'inscrit dans une démarche à la fois heuristique et critique, et si le projet de cet ouvrage ne reprend pas toute la charge critique des années 1960 et 1970, il n'en souligne pas moins l'importance de l'analyse foucauldienne. Le dispositif est en effet une notion décisive dans la pensée de Michel Foucault (1975), qui le définit comme «un ensemble résolument hétérogène comportant des discours, des institutions, des aménagements architecturaux, des décisions réglementaires, des lois, des mesures administratives, des énoncés scientifiques, des propositions philosophiques, morales, philanthropiques; bref, du dit aussi bien que du non-dit». Pour le philosophe, le dispositif est le réseau qu'on peut établir entre ces différents éléments, supposant une manipulation des rapports de force et un rapport étroit à la connaissance et au savoir [FOUCAULT 1977]. Les travaux sur le panorama ont été influencés par la pensée du philosophe français. Le rapprochement entre ce type de spectacle et l'invention de la prison panoptique, en raison de leurs caractéristiques physiques, illustre la tension vers la toute-puissance conférée au regard au 19^e siècle et la fonction disciplinaire de la vision (par exemple, COMMENT 1993; GRAU 2003: 111). Les fonctions commerciales, poli-

tiques, idéologiques et/ou pédagogiques des spectacles optiques de masse ont ainsi été soulignées, une proportion notable des panoramas ayant été consacrée à des scènes de batailles⁴, ou à des thèmes coloniaux⁵.

En même temps qu'elle essaïma dans l'ensemble des sciences sociales, la lecture foucauldienne du dispositif a connu de multiples appropriations. Giorgio Agamben (2014: 31-32) élargit par exemple son acception pour penser les démocraties et les sujets contemporains:

[...] j'appelle dispositif tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. Pas seulement les prisons donc, les asiles, le *panoptikon* [...] dont l'articulation avec le pouvoir est en un sens évidente, mais aussi le stylo, l'écriture, la littérature, la philosophie, l'agriculture, la cigarette, la navigation, les ordinateurs, les téléphones portables [...].

Notre ouvrage est aussi redevable aux travaux mobilisant la notion de dispositif pour penser dans sa matérialité le cinéma, comme le produit de l'*agencement* entre des éléments hétérogènes, mais aussi du rapport entre l'appareil et l'utilisateur. Cette approche inclut tant le message, les représentations véhiculées et les relations de pouvoir à l'œuvre que les mots et discours entourant l'objet (voir l'excellente introduction de ALBERA et TORTAJADA 2011). Par ailleurs, les travaux de géographes ont également montré, sous l'impulsion de Michel Lussault, combien la notion de dispositif pouvait aider à comprendre le fonctionnement d'aménagements urbains, mais aussi celui de lieux de spectacle (LUSSAULT 2003; ESTEBANEZ 2010a et 2010b).

La notion de «simulation» est un autre élément clef dans la critique du monde capitaliste contemporain depuis les travaux de Guy Debord, de Jean Baudrillard et d'Umberto Eco. Les philosophes de la théorie critique ont utilisé ce terme pour penser l'aliénation collective et le glissement vers une déréalisation du monde, une «hyperréalité» où «l'image apparaît plus réelle que l'original» (BAUDRILLARD 1981), le spectacle étant considéré comme une manifestation matérielle de l'idéologie de la production économique (DEBORD 1967). La notion de simulation a été mobilisée pour dénoncer de façon plus générale la prégnance et l'influence des médias qui captent l'attention, les imaginaires et les corps de spectateurs dépolitisés, plongés depuis le 20^e siècle dans l'hallucination esthétique de la réalité, une tendance renforcée par l'arrivée de la technologie numérique. Voilà pourquoi les notions de simulation, de société du spectacle et d'hyperréalité ont été utilisées dès les années 1980 pour repenser l'imaginaire de la ville, les spectacles urbains, ou encore les expositions universelles, instruments de diffusion d'une vision du monde produite par des élites politiques et économiques (LEY et OLDS 1988). Dans cette lignée, des historiens ont émis l'hypothèse que le dispositif du panorama, pour ne citer que lui, correspondait au développement du système capitaliste et à sa vocation à organiser le travail et à planifier les loisirs, et partant à une vision bourgeoise du monde et de la nature (OETTERMANN 1997). En regard de l'utilisation de ce type de spectacles optiques dans les années 1980 par des régimes autoritaires comme la Corée du nord, l'Iraq ou la Chine pour glorifier l'histoire nationale et des actions militaires (GRAU 1999; 2003: 110), cette interprétation doit toutefois être mise en perspective. Si le dispositif de simula-

tion s'inscrit de toute évidence dans une histoire du capitalisme, il n'y reste aucunement confiné.

Si ces questionnements restent d'actualité malgré l'ancienneté des débats portant sur la notion de simulation et la place du spectacle dans la société, c'est en raison du développement continu de nouvelles technologies bouleversant nos rapports aux images et à l'espace. Cet ouvrage n'entend pas proposer une énième dénonciation politique et morale d'une ère de la simulation qui serait le «désert du réel», «la substitution au réel des signes du réel» ou celle d'une implosion générale d'un sens épuisé «dans la mise en scène de la communication» (BAUDRILLARD 1981: 124). Dans la lignée de travaux visant à réévaluer le rôle du spectacle et de la culture de masse dans l'histoire de la société contemporaine sans les réduire à la fonction d'instruments d'objectivation des idéologies dominantes (SCHWARTZ 1998), nous tentons d'appréhender ces dispositifs non comme la négation de la vie réelle (DEBORD 1967), mais comme des moyens de questionner les expériences contemporaines de l'espace. Nous estimons, comme Bernard Stiegler (2015), que l'analyse de Jean Baudrillard est à la fois plus lucide et plus «positive» que celle de Guy Debord, au sens où elle pose la question de la technique et ouvre la possibilité d'une pharmacologie. Tout dispositif technique est un *pharmakon*, en ce sens qu'il est à la fois «remède» et «poison». Son usage peut ainsi tant confirmer que défaire les intentions de ses concepteurs, tant construire que participer chez le spectateur à la déconstruction d'une image du monde, tant augmenter ses capacités que diminuer son autonomie en le rendant dépendant du dispositif en question (CITTON 2017: 112-113).

Utilisée en médecine, en droit, en physique, en astrophysique et en sciences de la terre, en sciences du vivant ou encore en sciences sociales, la notion de simulation est d'ailleurs l'objet d'une profonde réflexion depuis le tournant computationnel des sciences et des techniques. Celui-ci a conduit à l'essor et à la multiplication des pratiques de modélisation et de simulation, et en parallèle à un renouveau des questionnements sur la fonction, la nature et la valeur des simulations dans les pratiques scientifiques (VARENNE et SILBERSTEIN 2013). Certains auteurs vont jusqu'à proposer un «éloge de la simulation», notamment des nouvelles images de synthèse qui, au-delà de leur fonction heuristique, sont pensées comme de nouveaux outils d'écriture permettant le renouvellement des cultures scientifiques et artistiques contemporaines (QUÉAU 1993). Elles apporteraient ainsi «des possibilités immenses de corrélation, d'extrapolations, de regroupements synoptiques qui capitalisent le savoir et totalisent le réel, en le systématisant, en l'épurant pour le réduire à l'essentiel» (QUÉAU 1993: 197). Les objets étudiés dans cet ouvrage n'ont pas été créés dans une démarche de recherche et de connaissance scientifique; hormis les cas de «Earth» et de «VarCity», les simulations évoquées ici tendent à reproduire la forme de phénomènes plutôt que les interactions causales qui leur ont donné naissance.

Parce que les lieux simulés mêlent symboles et représentations, ils questionnent la perception de l'espace des spectateurs, mais aussi leur présence individuelle et collective au monde, leur offrant la liberté de dépasser les limites de leur corps et de leurs perceptions pour faire l'expérience d'autres lieux et d'autres temps.

LE PARC À THÈME, PARANGON DES DISPOSITIFS DE SIMULATION DU MONDE

Les parcs à thème occupent une place à part parmi les dispositifs de simulation du monde parce qu'ils en sont sans doute aujourd'hui devenus le paradigme dominant. Les parcs à thème sont des parcs de loisir caractérisés par le fait qu'ils immergent leurs visiteurs dans un ou des univers de référence, distincts de celui auxquels les visiteurs appartiennent, à l'instar des fameux *lands* des parcs Disney (ill. 4). Les visiteurs sont ainsi virtuellement transportés dans le passé ou l'avenir, des contrées lointaines ou des pays imaginaires. Disneyland, inauguré dans l'agglomération de Los Angeles en 1955, constituerait à la fois le premier exemple et le modèle des parcs à thèmes, quoique les villages suisses ou rues du Caire des expositions universelles de la fin du 19^e siècle aient fonctionné sur le même principe. Les parcs à thème se sont ensuite multipliés et ont servi [en particulier en Amérique du Nord et à partir des années 1980] de modèles à un nouveau type d'urbanisme et d'architecture consistant à thématiser des *shopping malls*, des aéroports, des restaurants, etc. voire des quartiers entiers, souvent en s'inspirant de modèles anciens et européens [GOTTDIENER 2001; LUKAS 2007]. Le phénomène a connu un récent développement à toute autre échelle en Chine, avec la multiplication de ce genre de quartiers, voire de villes, inspirés par Paris, Venise, Londres ou Amsterdam [POSTER 2013].

Les parcs à thème – en particulier ceux de Disney, mais aussi les hôtels et le Strip de Las Vegas – ont suscité une très abondante littérature, sans doute parce qu'ils ont été appréciés – ou plutôt, à la vérité, dénoncés – comme la quintessence de la postmodernité et de la société états-unienne, du simulacre et de l'hyper-réalité. On s'est mis à redouter une disneylandisation du monde, qui le transformerait en un gigantesque parc de loisir, où tout serait mis en scène et transformé en attraction touristique [BRUNEL 2012]. Les *theme parks*

studies adoptent aujourd'hui une perspective moins négative, et dépassent le débat sur l'authenticité en analysant dans le détail la logique du dispositif, les principes de la simulation et le fonctionnement de l'immersion [CARLÀ 2019, à paraître; CLAVE 2007; LUKAS 2013, 2016; YOUNGER 2016; SCHWARTZ 2020, à paraître]. La question de la thématisation [*theming*] est centrale: il s'agit pour les *imagineers* de travailler à travers une approche «holistique» le paysage, l'architecture, le décor, la végétation, les costumes, la musique, les comportements des employés, etc... non pour qu'ils ressemblent à l'univers de référence mais pour qu'ils donnent l'illusion aux visiteurs d'être plongés dans celui-ci, tant est qu'eux-mêmes jouent le jeu et participent à la performance. Cette production de sens, qui ne se limite pas aux attractions mais affecte tout l'espace du parc [à l'exception, peut-être des toilettes], sature celui-ci de signes congruents que les visiteurs interprètent en fonction de leurs imaginaires historique et géographique, et en référence à quelques grands récits de la culture dominante, issus et popularisés par la littérature, la bande dessinée, les jeux vidéo et surtout le cinéma; imaginaires que le parc alimente en retour.

Le parc à thème se distingue des autres dispositifs de simulation du monde en ce qu'il relève, ne serait-ce que par son échelle, au moins autant de la duplication que de la simulation. Un quartier de médina, un temple indien, une rue d'une petite ville américaine, un vaisseau spatial, un château médiéval, une place parisienne peuvent être reconstruits presque en *fac-similé*. En fait, l'adéquation au modèle comptant moins que l'effet recherché, la copie diffère de l'original par de nombreux aspects [perspective accentuée, éléments stéréotypés, décor enrichi, etc.], qui font que celle-ci est du point de vue des visiteurs meilleure que celui-là.



L'expérience immersive

La particularité des dispositifs de simulation du monde est par ailleurs de proposer cette expérience sous la modalité de «l'immersion». S'immerger dans un univers donné, c'est en faire de l'intérieur l'expérience totale et directe, sans intermédiaire apparent, à l'image d'un corps baignant tout entier dans un liquide. Tous les sens saturés d'informations congruentes assurent, renseignent et garantissent l'hyper-présence tout autour de soi de cet univers, vis-à-vis duquel on n'a que peu de distance. L'immersion procède d'un *unframing* [décadrage]. Un tableau s'inscrit dans un cadre qui le délimite, marquant la frontière entre deux



mondes, permettant de contempler l'un à partir de l'autre (LIPTAY et DOGTAMACI 2016) et situant définitivement le spectateur au dehors; rien de tel dans le dispositif immersif. Ne percevant rien d'autre que l'univers dans lequel on est plongé, on est profondément absorbé par celui-ci; la fusion ou tout du moins la continuité entre le sujet et son environnement, qui peut aller jusqu'à l'oubli de soi, rendent difficiles la conscience d'une extériorité, la pratique de la réflexivité ou le recul critique.

L'appréhension du monde par immersion s'oppose à celle par la représentation en ce qu'elle est à plusieurs titres immédiate: instantanée, sans intermédiaire, elle ne procède pas par un système de signes, et se réduit à l'environnement le plus proche, avec lequel on entre en interaction. L'immersion renvoie au corps, aux sens, aux émotions, à l'expérience individuelle. Il s'agit d'un mode de cognition non-représentationnel, certainement riche en affects mais difficile à transmettre et à formaliser. En tant que tel, il est épistémologiquement dévalorisé: plus propre au jeu, au loisir ou la distraction qu'à la connaissance, l'éducation ou la science.

La question de l'immersion dans les univers réels ou actuels n'a guère suscité d'interrogation. On parle rarement d'immersion pour qualifier l'expérience de celui ou celle qui se trouve dans son environnement habituel et légitime, alors que tout espace est par nature immersif. Il faut dire que cette situation est trop banale pour constituer une expérience sensorielle notable, et qu'elle relève plus d'un état que d'un mouvement. L'immersion suppose un transport d'un milieu à un autre (au sens littéral: de l'air à l'eau); elle résulte d'un changement et tient à l'expérience

4. LE CHÂTEAU DE LA BELLE AU BOIS DORMANT, DISNEYLAND PARIS: IÇONE DE DISNEY ET PRÉSENT DANS PLUSIEURS DE SES PARCS, CE CHÂTEAU – VAGUEMENT INSPIRÉ PAR LES CHÂTEAUX DE LA LOIRE OU DE BAVIÈRE – EST BIEN UN CHÂTEAU DE CONTE DE FÉES. IL NE RESSEMBLE À RIEN QUI EXISTE, SI CE N'EST DANS L'IMAGINAIRE DE DISNEY (@PHOTOGRAPHIE DE JEAN-FRANÇOIS STASZAK, 2018).

de celui-ci. On ne se sert guère du mot que si l'environnement d'immersion est nouveau, momentané ou inhabituel, suite à un déplacement vers un lieu ou un milieu différent.

On parle surtout d'immersion pour qualifier la pratique des univers fictifs ou virtuels. Or, ce type d'immersion n'a pas attendu les développements les plus récents de la technologie. On peut se plonger dans un roman, entrer dans une peinture, se laisser absorber par un jeu de rôle, au point d'oublier momentanément qu'il existe un autre monde que celui, fictif, où l'on s'est immergé. Le roman doit être captivant, le tableau hypnotisant et le jeu très prenant. Il faut surtout que le sujet concerné soit de bonne volonté: autrement dit qu'il se prête au jeu, sachant que produire cet effet d'immersion n'est probablement pas le but premier de l'auteur ou du peintre.

Il existe des exemples anciens de dispositifs visant explicitement à immerger le public dans un autre monde, plus ou moins fictif (CLARKE et DOEL 2005; GRAU 2004). On peut ainsi interpréter les cathédrales comme des dispositifs visant par l'effet des volumes, des lumières, des images, des sons et des odeurs à baigner les fidèles dans un environnement mystique qui les mette en communication avec Dieu (GRIFFITH 2003). Les fantasmagories tant à la mode à la fin du 18^e siècle visaient, au moyen de la projection d'images en mouvement, de bruitage et d'encens, à mettre en place une «immersion totale» des visiteurs dans un monde de fantômes (GUNNING 2003).

La question des univers immersifs ne devient toutefois un sujet d'inquiétude qu'au 20^e siècle, quand les avancées technologiques (l'enregistrement sonore, le cinéma, la télévision, etc.) laissent croire à la possibilité d'une expérience immersive vraiment, voire trop, crédible. En la matière, l'invention de la «réalité virtuelle», univers immersif multimédia que le développement de l'informatique permet de mettre en place à partir des années 1980, ainsi que son utilisation dans les jeux vidéo, constituent un tournant décisif. La nouveauté tient moins à la qualité de la simulation qu'à la possibilité d'une interaction complexe entre le joueur et l'univers où il est plongé: l'immersion n'est plus passive. Dès lors, l'illusion peut être totale, et l'univers immersif se substituer à la réalité. L'expression «réalité virtuelle» est la traduction (contestée) de l'anglais *virtual reality* créé aux États-Unis dans les années 1980 par le chercheur en informatique Jaron Lanier, pionnier dans ce domaine. Si Lanier, essayiste critique du monde numérique, pointe la complexité à définir le terme qu'il a créé (LANIER 2016), on peut retenir de la littérature francophone de référence sur le sujet une définition fonctionnelle du terme :

La réalité virtuelle va [...] permettre de s'extraire de la réalité physique pour changer virtuellement de temps, de lieu et (ou) de type d'interaction: interaction avec un environnement simulant la réalité ou interaction avec un monde imaginaire ou symbolique. (FUCHS, BERTHOZ et VERCHER 2006: 7)

Et une définition technique:

La réalité virtuelle est un domaine scientifique et technique exploitant l'informatique et des interfaces comportementales en vue de simuler dans un monde virtuel le comportement d'entités 3D, qui sont en interaction en temps réel entre elles et avec un ou des utilisateurs en immersion pseudo-naturelle par l'intermédiaire de canaux sensori-moteurs. (FUCHS, BERTHOZ, VERCHER 2006: 8)

Les sciences humaines et sociales (GUELTON 2014; voir aussi HOLMBERG 2003; LEROUX 2012; LIPTAY et DOGRAMACI 2016; SCOTT 2016; SOBIESZCZANSKI 2010) aussi bien que le cinéma de fiction (*Total Recall*, 1990; *The Truman Show*, 1998; *Matrix*, 1999; *Inception*, 2010) se saisissent de l'enjeu, non sans manifester une certaine inquiétude. Que se passe-t-il quand un sujet bien réel est immergé dans un monde virtuel ? Quelles sont la nature et la mesure de l'illusion qui se met en place ? Comment fonctionne-t-elle ? Quels sont les effets sur l'individu immergé et sur la société dans son ensemble ? Comment savoir si l'univers dans lequel on est immergé est ou non une simulation ? Ainsi, selon la «théorie du simulateur», élaborée par le philosophe Nick Bostrom en 2003 et notamment propagée par Elon Musk (le très médiatique PDG de Tesla), il est statistiquement probable que nous soyons immergés au quotidien dans un dispositif de simulation du monde⁶: un des innombrables univers virtuels construits par une civilisation future disposant *a priori* d'une maîtrise technologique si sophistiquée qu'elle interdirait à ceux qui évoluent dans ces univers de se rendre compte de sa nature réelle... Sans doute faut-il se garder d'une approche axiologique, exagérément critique, voire paranoïaque, de l'immersion, et se défaire de l'idée que parce qu'elle est instrumentalisée ou instrumentalisable, elle est nécessairement problématique et inauthentique. Ici, et sans pour autant nous interdire une posture critique, nous pensons qu'il s'agit de mettre l'accent sur la richesse et l'intérêt de l'expérience émotionnelle qu'elle autorise, et partir non du constat de la crédulité et de la passivité de l'individu immergé, nécessairement abusé par l'illusion, mais de l'observation de la performance ludique dans laquelle il s'engage et des compétences complexes que celle-ci mobilise... et de la jubilation qui peut en résulter.

Il existe toutefois des dispositifs de simulation du monde qui visent à tromper leur public et/ou qui ne possèdent aucune dimension ludique. En 1917, les Français construisent au nord de Paris un ensemble urbain factice, avec de faux boulevards, de faux carrefours, de fausses gares, etc. disposés de façon à reproduire le plan de Paris et à tromper les pilotes allemands. Avec l'aide d'un décorateur d'Hollywood, Boeing fait construire en 1942 sur le toit de son usine de Seattle un faux quartier avec ses rues et ses maisons pour tenter d'échapper aux bombardiers ennemis (ill. 5). Il existe une tradition militaire des dispositifs de simulation destinés aux exercices guerriers: ainsi Survival Town, petite ville factice construite dans le désert du Nevada en 1955 pour tester les effets d'une explosion nucléaire, ou Jeoffrécourt, Centre d'entraînement aux actions en zone urbaine de l'armée de Terre française ouvert en 2006 et se présentant comme une ville factice de

5. USINE BOEING DE SEATTLE. DURANT LA SECONDE GUERRE MONDIALE, LE TOIT DE L'USINE EST RECOUVERT D'UN PAYSAGE DE VILLE FACTICE, DE FAÇON À PASSER INAPERÇUE AUX YEUX DES BOMBARDIERS JAPONAIS (© TOM PHILO PHOTOGRAPHY).





6. LE LIEU DE CULTE DE JEOFFRÉCOURT, LORS DE LA JOURNÉE PORTE OUVERTE DE SEPTEMBRE 2016 (PHOTOGRAPHIE DE G. GARITAN, © WIKIMEDIA.ORG).

5 000 habitants (ill. 6); il constitue pour l'infanterie l'équivalent des simulateurs de vol pour l'Armée de l'air. Mais ni Survival town ni Jeoffrécourt ne visent à abuser qui que ce soit. Plus ambigu en la matière est le cas du George G. Glenner Alzheimer's Family Center de San Diego, qui reproduit les paysages d'une petite ville américaine des années 1950 pour sécuriser les malades en reproduisant le cadre de vie dont ils gardent le meilleur souvenir. Jeoffrécourt constitue un dispositif qui ressemble beaucoup à celui des jeux vidéo; les paysages du centre médical de San Diego ne diffèrent guère de ceux promus par un nouvel urbanisme jouant souvent la carte de la nostalgie: des dispositifs similaires peuvent avoir des fonctions très différentes (21).

Immersion dans le paysage

La modalité de l'immersion imprime sa marque sur toutes les notions géographiques courantes. Outre l'espace et l'environnement, mots naturellement connotés par l'expérience immersive, le «paysage» s'avère pertinent pour notre propos. Tout d'abord parce qu'à la manière du terme «géographie», il désigne à la fois un objet et l'image de celui-ci. Ensuite parce qu'il ramène la réflexion vers la vision proprement dite (FARINELLI 1999). L'analyse qu'en fait Georg Simmel nous paraît fondatrice en ce sens qu'elle fait se rencontrer dans le paysage – et donc dans tout espace ou environnement immersif – les idées de délimitation et d'illimitation. Dans le cadre d'un distinguo avec l'idée de nature, et après avoir affirmé qu'un morceau de nature est une contradiction en soi – «la nature n'a pas de morceaux; elle est l'unité d'un tout, et dès qu'on en détache un fragment, ce dernier n'est plus entièrement nature» – Simmel va présenter le paysage comme un objet au contraire très clairement délimité:

Quant au paysage, c'est justement sa délimitation, sa saisie dans un rayon visuel momentané ou bien durable qui le définissent essentiellement.

Prolongeant sa réflexion, il ajoute:

Ce sera une vision close et alors ressentie comme unité se suffisant à elle-même, bien que liée à une étendue et à un mouvement infiniment plus vastes.

Or sa démonstration faite, il ne peut manquer de préciser:

Constamment, les limites auto-tracées de chaque paysage respectif sont déjouées et dissoutes par ce sentiment, et le paysage, détaché violemment, autonomisé, est alors hanté par l'obscur prescience de ce contexte infini. (SIMMEL 1993: 232-233)

Si le paysage est fondé par une limite, dans les faits il la déjoue constamment. Pareille idée se retrouve développée chez Maurice Merleau-Ponty (1985: 17-18) quand il aborde la vision non comme une «opération de pensée qui dresserait

devant l'esprit un tableau ou une représentation du monde», mais comme un moyen d'approcher une chose par le regard. Avec cet avis en forme de conclusion si éclairante pour nous :

Je serais bien en peine de dire *où* est le tableau que je regarde. Car je ne le regarde pas comme on regarde une chose, je ne le fixe pas en son lieu, mon regard erre en lui [...], *je vois selon ou avec lui plutôt que je ne le vois.* (MERLEAU-PONTY 1985: 23, nous soulignons)

Du «lieu» nous dirons simplement qu'en regard de l'espace géométrique, il est comme un angle mort de l'abstraction. Le lieu résiste à celle-ci comme le rappelle si bien Édouard Glissant (2002: 77) quand il évoque sa foncière incontournableité :

Et quand je dis que le lieu est incontournable, pour moi ça veut dire deux choses: d'une part, il est incontournable parce que nous ne pouvons pas en faire abstraction, mais d'autre part il est incontournable parce que nous ne pouvons pas en faire le tour. Et ça c'est important. Si nous faisons le tour de notre lieu, notre lieu devient stérile. Donc le lieu est incontournable aussi dans ce sens-là.

Une idée qui peut être rapprochée de celle du «bougé», fréquente chez Merleau-Ponty (1969: 180-181) lorsqu'il s'agit de désigner l'infime écart contenu dans la représentation du réel, écart par lequel s'amorce et se fonde notre relation au réel même.

Que tirer de cette rencontre entre la modalité de l'immersion et les notions d'espace, d'environnement, de paysage et de lieu ? Tout d'abord que cette modalité nous permet de saisir les singularités respectives de chaque espace, environnement, paysage ou lieu considéré. Ensuite, comme par effet de retour, que l'immersion n'est jamais affaire uniquement de limitation. Que par exemple un espace immersif a besoin, aussi délimité soit-il, d'illimenter son cadre, et de projeter le visiteur dans l'ailleurs désigné par le dispositif. Serait-il alors *espace interstitiel*, «transition entre un point de départ et un point d'arrivée» (HANDKE 2017: 44) ?

Le monde comme spectacle.

Reconfiguration des imaginaires géographiques

Au-delà de leur instrumentalisation idéologique, le succès populaire et commercial de dispositifs comme les grands globes terrestres et célestes, les dioramas, les zoos, les parcs à thème, et plus récemment la réalité virtuelle, montre qu'ils répondent au désir de leurs contemporains de voir davantage, et plus loin, comblant un désir de voyages et d'expériences alimenté par les médias. Le panorama a été décrit comme une métaphore du rapport que les Européens ont entretenu avec le monde au 19^e siècle (BESSE 2015: 64). Comme les expositions nationales et universelles, il incarne la manière dont les sociétés européennes ont entrepris de voir, connaître et penser le monde en le transformant non seulement en objets exposés et consommables, mais aussi en spectacles (MITCHELL 1989). Il a aussi permis, parallèlement à l'essor de nouveaux moyens de transport, de reconfigurer les imaginaires géographiques. Les voyages immobiles qu'autorisent les dispositifs de simulation du monde sont les substituts de voyages rendus

plus accessibles par des moyens de transport en pleine mutation, ou en cours de création: contemporain de l'invention de la montgolfière, le panorama anticipe par exemple le rail (CLARKE et DOEL 2005). Concomitants à l'essor de moyens de transport plus rapides et plus accessibles, au développement de l'industrie du tourisme mais aussi de la colonisation, les dispositifs de simulation du monde en sont à la fois les produits et les succédanés, essentiels à la création de visions collectives du monde sous-jacentes à ces nouvelles pratiques (GUNNING 2006: 30). Grands globes, zoos, dioramas, décors de cinéma, ces dispositifs offrent à de larges publics des expériences physiques et sensorielles d'autres espaces et d'autres temps – du monde, de la ville, de l'ailleurs – à la croisée de la science, de l'art, du spectacle et de la consommation.

Dans le champ de la géographie humaine, les rapports que les humains nouent avec l'espace ont été explorés à travers différentes approches et méthodes. Initiée par Éric Dardel dans un ouvrage précurseur qui ne rencontre un large écho qu'une génération plus tard, l'approche phénoménologique s'est efforcée de questionner la nature des liens qu'un sujet noue avec son environnement, et plus généralement les relations existentielles entre les hommes et la terre, ou «géographicité» (DARDEL 1952: 2). En interrogeant non le seul espace physique, mais aussi l'espace vécu, cette géographie a permis de mettre l'accent sur la subjectivité de «l'être-au-monde» des humains, et des rapports qu'ils tissent avec l'espace, le premier objet exploré pour comprendre ce rapport étant le paysage (voir en particulier, BESSE 2000; 2010). Nous retenons de ces approches l'intérêt porté au corps, aux sens, aux affects et à l'imagination, et l'importance d'explorer une «géographie affective, de proximité et de contact» avec l'espace, distincte de la géographie savante mais somme toute première par rapport aux «vues de haut» (BESSE 2010: 269). Cette approche envisage l'être humain à la fois comme «un animal, un être de désir et de logique» et questionne la complexité de ses expériences spatiales, l'importance de la dimension symbolique dans sa façon «d'être-dans-le-monde», ainsi que les moyens par lesquels il donne du sens à l'espace et l'organise (TUAN 1977).

Théoriques, ces travaux ont inspiré un courant de géographie culturelle accordant une large place à l'étude des représentations pour appréhender les relations qu'entretiennent les sociétés avec leurs territoires. Ces représentations répondent à des conceptions religieuses ou politiques, créant plus généralement des sentiments partagés d'appartenance au monde et des solidarités communautaires (par exemple, RAFFESTIN 1983; DEBARBIEUX 1995; GREGORY 1994; HARVEY 1989). Dans une perspective constructiviste, il est admis que l'évolution des représentations du monde – la production et l'échange de nouvelles images cartographiques, photographiques, cinématographiques, numériques, conjugués à l'apparition de nouveaux moyens de transport – modifie le rapport que les êtres humains entretiennent avec l'espace. En redéfinissant l'organisation du visible et de l'invisible, elles entraînent l'apparition de nouveaux savoirs, de nouvelles croyances, modifient la perception de l'espace et du temps, et suscitent surtout de nouvelles possibilités d'action. Ces représentations sont autant de moyens de mettre le monde à la mesure de l'homme, comme le suggèrent les travaux autour

de la place d'une vision et d'une image du monde dans l'histoire de la modernité (*Weltanschauung*), dans la lignée des travaux de Martin Heidegger :

Le processus fondamental des Temps Modernes, c'est la conquête du monde en tant qu'image conçue.

Pour cette lutte entre *Weltanschauungs*, et conformément au sens de cette lutte, l'homme met en jeu la puissance illimitée de ses calculs, de ses planifications et de sa culture universelle. (HEIDEGGER 1950: 123; HERNANDEZ 2010).

Les dispositifs de simulation du monde doivent donc aussi être étudiés comme des moyens de façonner des imaginaires collectifs, un concept dont la dimension spatiale a été interrogée par les géographes à la suite des travaux de Cornelius Castoriadis [1975]. Au-delà de l'étude des représentations, la notion d'imaginaire est appréhendée comme un phénomène collectif, social, historique, institué et instituant [BURGUIÈRE 2006]. À l'arrière-plan des schèmes de pensée et d'action partagés au sein d'un collectif, l'imaginaire conditionne la construction des savoirs et des pratiques territoriales [DEBARBIEUX 2015: 17]. «À la charnière entre expériences, normes et références», l'imaginaire de l'espace est tout à la fois une activité individuelle quotidienne, et un phénomène collectif: c'est une composante fondamentale de l'univers symbolique d'un collectif pour penser à la fois son identité et, en miroir, son extériorité (la nature, l'ailleurs ou l'altérité) [DEBARBIEUX 2015: 18, 27].

Surmonter les contraintes du corps et les limites du regard, pour s'échapper

Cet ouvrage est également redevable aux développements de la géographie suscités par le «tournant visuel» des années 1990, qui engendra des questionnements tant sur le statut et la place des images dans la discipline, que sur l'importance de la visualité dans la constitution des réalités spatio-temporelles. En interrogeant l'impact des images sur la production de l'espace (urbain par exemple), les géographes ont pris en compte non seulement le contenu de ces dernières, mais aussi leurs modes de visualisation, les pratiques de production et de réception, ainsi que leur rôle dans la construction de perceptions collectives du monde [THORNES 2004]. Tandis que le «tournant matériel» d'une géographie culturelle non-représentationnelle ou plus-que-représentationnelle dans les années 2000 allait inciter les chercheurs à se détourner des questions de visualité, des travaux plus récents soulignent désormais l'importance de faire dialoguer les deux approches et d'interroger la dimension incarnée et matérielle du visuel [ROSE et TOLIA-KELLY 2012].

Nous nous proposons d'explorer des expériences de l'espace, comme le bouleversement du rapport entre l'ici et l'ailleurs, la construction sociospatiale de l'altérité, ou le dépassement des limites physiques dans l'espace vécu et perçu par l'étude d'objets et de techniques exigeant de prendre en compte leur dimension matérielle ainsi que la place assignée au corps du spectateur. Vanessa Schwartz [1998: 150] a souligné l'importance de l'engagement des sens dans l'action des dispositifs de simulation.

LE CINÉMA EST-IL UN DISPOSITIF DE SIMULATION DU MONDE ?

Dans quelle mesure le cinéma constitue-t-il un dispositif de simulation du monde ? On qualifie de «théorie du dispositif» (*apparatus theory*) une certaine approche du cinéma, très populaire à partir des années 1970 et à la suite des travaux de Jean-Louis Braudy (repris dans BRAUDY 1978), se fondant sur l'hypothèse que l'arrangement matériel complexe propre au 7^e art (la caméra, le projecteur, l'écran) et la forme filmique (le montage continu par exemple) imposent au spectateur une position et un regard essentiellement voyeuristes, par la production de «l'effet cinéma». Cette théorie a été beaucoup critiquée, essentiellement parce qu'elle est anhistorique et ne permet pas de rendre compte de la variété des formes et des expériences cinématographiques, notamment si l'on considère le cinéma des premiers temps, le «cinéma des attractions» (GUNNING 1990). Il n'empêche que le cinéma procède bien d'un assemblage d'éléments matériels et immatériels visant à obtenir un effet sur un public, et qu'en ce sens il s'agit bien d'un dispositif au sens foucauldien du terme (ALBERA et TORTAJADA 2011).

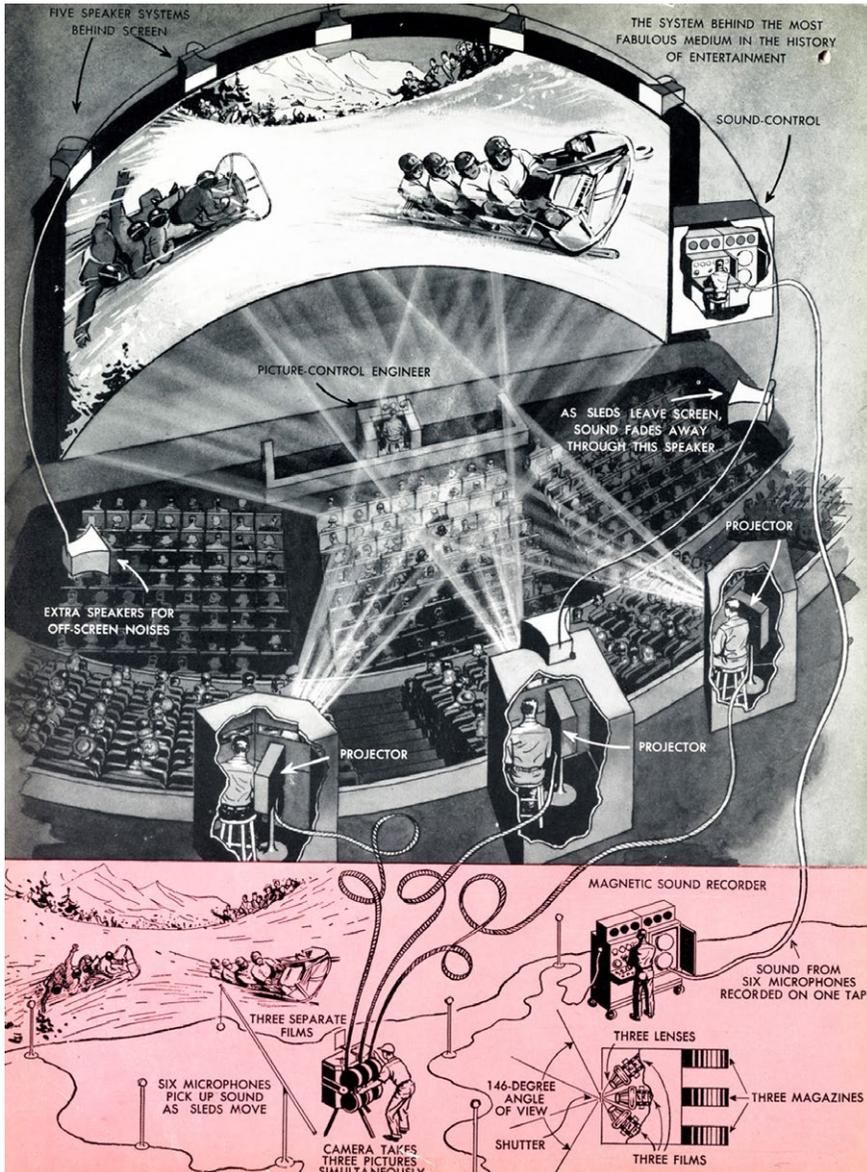
La «théorie du dispositif», d'inspiration matérialiste et psychanalytique, abordait le cinéma (ou un certain cinéma ?) sous un angle résolument critique pour en conjurer les effets d'illusion. Si celle-ci s'opère sous la modalité de l'immersion, alors le cinéma constitue bien – pour le meilleur ou pour le pire – un dispositif de simulation du monde au sens où nous l'entendons dans cet ouvrage. Dans un premier temps, on peut être réticent à parler d'immersion.

Le spectateur est extérieur au film projeté sous yeux, à distance. On serait dans le modèle du spectacle. D'ailleurs les tout premiers films, comme ceux de Méliès, étaient tournés selon les codes du théâtre, donnant à voir l'ensemble de la scène, toujours selon le même angle, à un spectateur distant et immobile. Mais dès son invention et jusqu'à aujourd'hui, le cinéma montre les efforts répétés pour échapper à cette configuration (voir par exemple, HOLMBERG 2003 et SOBIESZCZANSKI 2010). On agrandit, courbe et multiplie les écrans, qui finissent par entourer le spectateur et occuper son champ visuel. On opère des projections stéréoscopiques qui donnent l'illusion du relief. On ajoute du son, *stereo* puis *surround*, qui assaille le spectateur de tous côtés [ill. 7]. Sans parler de tentatives plus anecdotiques consistant à faire bouger les sièges, à diffuser des odeurs et arroser les spectateurs aux moments opportuns. Du fait de la désaffection récente des salles de cinéma, la course au réalisme s'accélère. Après la 3D viennent la 4D, la 5D et l'ICE (*Immersive Cinema Experience*), renouant avec l'attraction foraine dont le

cinéma des premiers temps était si proche. Selon André Bazin (2002: 22-23), «le mythe originel du cinéma est celui du réalisme total: ajouter à l'objectivité de la photographie celles du mouvement, du relief et du son».

Ce phantasme d'un cinéma total ne s'exprime pas seulement dans la quête technique (et à la vérité un peu pathétique) de l'illusion la plus parfaite et la plus complète. Le cinéma, même réduit à des images silencieuses et mouvantes, sait par des effets de style faire sortir de l'écran un train [*Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, L. Lumière, 1895 (2)] ou une balle [*Le Vol du Grand Rapide*, E. S. Porter, 1903 (3)], et parvient à inviter les spectateurs à entrer dans le film. Les panoramas, les *travelings*, les gros plans, les plans séquences, la caméra mobile ou subjective, devenue prothèse avec la *steadycam* (PRÜMM 2016), les champs/contrechamps, le jeu sur la profondeur de champs etc. placent virtuellement le spectateur au cœur de la scène, lui donnant l'illusion que la caméra est son corps et son œil, qu'il est au milieu de l'espace filmique, au plus près des acteurs. Les cinéastes – et notamment D. W. Griffith, dans les années 1910 – inventent très tôt une grammaire qui leur est propre, qui n'a rien à voir avec celle du théâtre et fait en quelque sorte monter l'audience sur scène, l'immergeant dans l'action. Le cinéma possède une capacité d'hypnose et impose une présence qui absorbe le public, et conduit celui-ci à oublier, le temps de la projection, ce qui se passe au-delà de l'écran et des murs de la salle obscure.

Le cinéma ne se contente pas d'ouvrir une fenêtre sur un autre monde: il y téléporte les spectateurs. À l'instar et à la suite des panoramas, beaucoup de films des premiers temps mettaient en scène l'ailleurs pour entraîner le public dans un «voyage virtuel» (CLARKE et DOEL 2005; RUOFF 2006). Le cinéma est un art géographique parce qu'il nous transporte dans l'espace diégétique (STASZAK 2016). Ainsi, le cinéma, du fait de son caractère immersif, entre dans la catégorie des dispositifs de simulation du monde. Le cinéma se distingue en la matière par son fonctionnement dédoublé, articulant le lieu de tournage qui, longtemps exclusivement en studio, simule le lieu diégétique et le lieu de projection, où la magie du 7^e art opère pour faire entrer le spectateur dans le film. Le cinéma occupe également une place particulière parmi les dispositifs de simulation du monde et leur histoire. D'un côté, il est l'héritier des lanternes magiques et des panoramas. De l'autre, il met en place un langage qui sera repris par presque tous les dispositifs de simulation du monde qui s'inventent ensuite, des jeux vidéo aux installations artistiques en passant par les parcs à thème.



7. LE CINÉRAMA EST UN SYSTÈME COMPLEXE DE PRISE DE VUE ET DE PROJECTION INVENTÉ EN 1952. RECOURANT À TROIS OBJECTIFS ET TROIS PROJECTEURS, IL PERMET DE PROJETER UNE IMAGE DE GRANDE LARGEUR SUR UN ÉCRAN GÉANT ET COURBE, PRODUISANT UN SPECTACULAIRE EFFET D'IMMERSION. TRÈS CONTRAIGNANT, IL N'A ÉTÉ UTILISÉ QUE POUR NEUF FILMS [CINÉRAMA HOLIDAY, 1952].

Panoramas, dioramas, zoos ou grands globes ne cessent de nourrir les imaginaires collectifs et développent des sentiments d'appartenance à des mondes partagés, en convoquant des entités absentes du champ des perceptions, et en matérialisant des espaces imaginaires ou hors de portée du corps humain. Nous pouvons les interroger comme des moyens d'évasion collectifs, dans la lignée de ce que le géographe Yi-Fu Tuan (1998) désigne sous le nom de «*escapism*»: la propension des êtres humains à utiliser les lieux culturels comme les musées ou

les parcs d'attractions pour s'évader, échapper à un environnement parfois hostile et incertain, transcender leurs corps et leurs besoins physiques, en considérant ces évasions non comme des dérivations sans substance, mais plutôt comme la condition même de la culture humaine.

Le rapprochement entre une appréhension cartographique de l'espace et les visions du monde proposées par d'autres médias et d'autres supports que les cartes est fécond pour comprendre comment les sociétés tentent d'embrasser ce que l'œil ne peut saisir: en témoignent les travaux de Jean-Marc Besse sur le travail du peintre comme observateur de l'espace et du paysage, sur les jardins, les géoramas et les panoramas, ou encore ceux de Teresa Castro (2011: 38) analysant le phénomène des panoramas, le cinéma et la cartographie comme des images permettant une appréhension spatiale du monde et de l'histoire. Nous proposons dans leur lignée de penser ces dispositifs comme des appropriations culturelles du monde, à l'instar du paysage (BESSE 2009), mais aussi comme autant de «pensées de l'espace» à décrypter (BESSE 2003; CONLEY 2007; CASTRO 2011).

Des dispositifs de simulation du monde

Nous avons invité les contributeurs de ce livre à questionner les éléments matériels et immatériels qui composent les dispositifs de simulation: leurs espaces de référence (l'étendue terrestre devenue terrain de jeu/l'univers/une nature inventée/la ville et son identité/l'ailleurs exploité, convoité ou rêvé/des identités collectives hégémoniques ou non); les objectifs de leurs concepteurs (vulgarisation scientifique, artistique, mercantile, idéologique, ou normative, l'un n'excluant pas les autres, mais aussi volonté de participer à l'intelligibilité du monde, ou de critiquer son état); la nature de l'expérience vécue et la portée du déplacement autorisé, notamment sa dimension ludique; les objectifs des spectateurs, comme le plaisir, la curiosité et la liberté, le dépassement des limites du corps, du regard et de la perception, mais aussi des barrières sociologiques, financières et techniques, pour explorer d'autres époques et d'autres lieux.

Les textes rassemblés abordent un ensemble de dispositifs selon des perspectives très différentes relevant de la géographie, de l'histoire et de l'histoire de l'art, en questionnant plus généralement la construction du rapport individuel et collectif à l'espace, au territoire et au passé, des façons d'être au monde et de l'habiter; les modalités d'organisation de la perception collective et les mutations des cultures visuelles; les régimes de représentation de l'espace et du vivant; la politique des loisirs et de la visualité; les utopies engendrées par les progrès technologiques, comme clefs de lecture de la géographie. Cinq parties rythment cet ouvrage, composé d'articles de fond, de textes brefs intitulés «focus» et d'entretiens avec des artistes, scientifiques ou amateurs passionnés, créateurs de panoramas, de dispositifs permettant de visualiser les phénomènes météorologiques mondiaux, ou l'ensemble des flux urbains (Zurich) et d'œuvre en réalité virtuelle.

Ouvrant le volume, Laurence Guignard étudie le processus de création de deux dispositifs simulant le cosmos présentés lors de l'Exposition universelle de 1900, et partant la place de l'imaginaire de l'espace dans la culture de masse. Son article

s'inscrit dans un champ d'études historiques récent et dynamique, celui de l'histoire de la spectacularisation des sciences dans les capitales européennes au 19^e siècle, notamment de l'astronomie, qui constitue alors «un moyen privilégié pour les publics modernes de réfléchir au destin de l'humanité» (BIGG et VANHOUTTE 2017).

Le ciel est devenu un spectacle populaire à la même époque que le sont devenus la nature et le vivant, comme le montre la contribution de Jean Estebanez. Entité difficilement concevable et incommensurable, l'idée de nature est ambivalente, à la fois précise et fuyante, toujours poursuivie depuis plusieurs siècles, mais, comme le rappelle Claude Raffestin (1996a: 73), jamais atteinte:

Chaque société s'est forgé une idée de nature – un mythe de la nature – pour calmer les angoisses qui naissent devant les problèmes qui se posent et ne sont toujours pas résolus, tel le problème de la vie par exemple.

L'auteur a également montré combien les sociétés contemporaines cherchaient à faire coïncider leur conception de la nature avec celle qu'elles créent par la simulation (RAFFESTIN 1996b). Si les panoramas ont permis selon Jonathan Crary (2016) de «saisir la nature pour la métropole», les zoos ont permis d'appréhender sur tous les continents un monde animal fini, stable et susceptible d'être répertorié et saisi en système. Jean Estebanez interroge ainsi l'histoire de la mise en scène des animaux et des visiteurs immergés un paysage mobilisant leurs sens, au-delà de la seule vision, pour offrir une approche du monde animal exempte de danger, mais aussi, au-delà, «tisser de nouvelles relations entre les humains et les animaux». Qualifier ces attractions à l'aune des notions de dispositifs et de simulation permet plus largement de questionner les régimes contemporains de représentations du vivant.

Si l'art est désormais parfois appréhendé comme un savoir sur l'espace (VOLVEY 2014), le jeu entre l'art et l'espace à différentes échelles permet aussi d'intensifier l'expérience des spectateurs. La contribution de Chiara Rubessi relate l'une des nombreuses tentatives de mise en scène muséales visant à permettre au spectateur de franchir les barrières le séparant de l'espace d'une œuvre d'art familière, en l'occurrence le tableau *Nighthawks* d'Edward Hopper, entretenant le fantasme de la vie comme œuvre d'art.

La notion de «dispositif» permet d'appréhender la dimension idéologique des objets qualifiés ainsi. Ce type de lecture doit être poursuivi pour comprendre comment certains dispositifs ont été créés à rebours des idéologies dominantes afin de défendre des conceptions alternatives de la société et du monde. Telle est l'ambition de Noémie Étienne lorsqu'elle met en évidence la conception singulière de dispositifs prenant le contre-pied des discours dominants à New York au début du 20^e siècle, en l'occurrence de dioramas devenus supports de performances identitaires. Ces recherches s'inscrivent dans un contexte de regain d'intérêt pour l'histoire et la forme du diorama, et d'une réévaluation de son rôle dans l'histoire du regard, du spectacle, des sciences et des techniques, outre sa réappropriation par les artistes contemporains⁷.

En prolongeant les travaux menés dans les années 1970 sur le cinéma comme dispositif, Tom Gunning a montré qu'il était possible d'isoler différents régimes

spectatoriels tout au long de l'histoire du cinéma (GUNNING 2003). La contribution de Jean-François Staszak participe à ce débat en les abordant par un objet particulier, dans la mesure où nous considérons comme des «dispositifs de simulation du monde» non seulement le cinéma narratif «classique», mais aussi les expériences immersives menées autour de l'univers cinématographique abolissant le cadre de l'image et la séparation entre l'écran et le spectateur. Des recherches ont été menées tout au long du 20^e siècle pour un cinéma en 3 dimensions, un mouvement s'accéléralant dans les années 1950 autour d'un idéal d'immersion et de participation du spectateur, autorisant la «libération» du cinéma de ses propres limites à travers un «cinéma total» (BARNIER et KITSOPANIDOU 2015). L'histoire de China City relatée par Jean-François Staszak montre que l'idéal d'immersion du spectateur dans l'univers filmique a également pris la forme de parcs d'attractions, et ce de façon relativement précoce dans l'histoire du médium.

De nombreux travaux ont montré les accointances du projet colonial avec les expositions nationales et universelles d'une part (par exemple, LABOULAIS-LESAGE 2004; GUNNING 2006), avec la géographie d'autre part. Pascal Clerc prolonge ces réflexions en considérant non les attractions proposées (reconstitution de villages, spectacles exotiques avec figurants issus des colonies, panoramas, etc.), mais la mise en espace même de l'Exposition coloniale.

Si les centres commerciaux ont été qualifiés de «non-lieux» caractérisant les espaces fonctionnels nés de la mondialisation, standardisés et déshumanisés à l'ère postmoderne (AUGÉ 1992), les géographes n'ont pas manqué de critiquer ce qualificatif. Michel Lussault (2017) analyse les *shopping malls* plutôt comme des «hyper-lieux» où les interactions sociales seraient intensifiées et où les différentes échelles de l'expérience humaine, du local au global, entreraient en collision. En étudiant la conception architecturale de plusieurs *malls* de la ville de Rabat et les interactions sociales qu'ils suscitent, Tarik Harroud montre que ces espaces marchands offrent à travers leurs décors et leur retranchement du reste de l'espace urbain une autre façon de vivre la ville, de «performer» des identités, et d'accéder à des «ailleurs» imaginés ou fantasmés

Les liens consubstantiels entre les dispositifs de simulation du monde et l'histoire des villes sont bien documentés. À la suite des travaux de Walter Benjamin, des chercheurs comme Vanessa Schwartz (1998) ont démontré combien l'essor des spectacles populaires avait modelé la structure et la vie sociale des villes européennes et américaines. Le succès populaire des panoramas a ainsi participé à la mutation des grandes villes du 19^e siècle, le cas de Paris étant emblématique. La contribution d'Allison Huetz s'inscrit dans cette historiographie à travers le cas particulier de Genève, en interrogeant non seulement la place donnée au spectacle en son sein, mais aussi les angoisses et les rôles – contradictoires – qui lui furent assignés.

Le dernier entretien est consacré à la visualisation contemporaine des villes en 3 dimensions, visualisation rendue possible grâce à l'accroissement vertigineux des géodonnées depuis la fin du 20^e siècle, ainsi qu'à la puissance accrue des systèmes et algorithmes permettant de les traiter. Qu'il s'agisse de satellites en orbite, de drones, de capteurs disséminés, de caméras de vidéosurveillance ou encore de données produites par les utilisateurs, ceux-ci permettent de visualiser

l'espace et ses flux de façon immersive et proche du temps réel. Si la production des vues urbaines en trois dimensions précède leur application proprement dite, encore en cours d'élaboration, elle permet d'ores et déjà, en modélisant le passé ou le futur urbain, d'esquisser les contours de la ville dite «intelligente». Le projet «VarCity» mené à Zurich tente ainsi de canaliser et de donner une cohérence visuelle au flot inédit et exponentiel d'images produites, consommées et échangées au quotidien. Par leur accumulation et leur mise en forme, ses concepteurs tentent de produire de nouvelles visions de la ville, sans toutefois savoir quelles nouvelles formes de spatialité elles vont engendrer. Le recours aux images réelles enregistrées et la séduction des images de synthèse favorisent la tentation d'une illusion de vérité absolue, d'ubiquité totale et de ville transparente. Mobilisé en urbanisme pour expérimenter les relations entre les humains et l'environnement, concevoir et gérer le design urbain et faire l'expérience de futurs environnements urbains, le développement de dispositifs de visualisation immersifs pose toutefois un certain nombre de problèmes techniques, pratiques et éthiques (PIGA 2017: 26). Les dispositifs de simulation du monde issus des nouvelles technologies semblent altérer notre capacité à distinguer la frontière séparant l'espace représenté des images numériques le représentant. Est-on à l'aube d'un changement de paradigme en matière de dispositifs de simulation du monde ?

Estelle Sohler, Alexandre Gillet et Jean-François Staszak

¹ La littérature sur les panoramas est abondante, voir notamment: COMMENT 1993; OETTERMANN 1997; MADELINE et BOUILLER 2015.

² RENDIR, E. (1900): «Le Maréorama», *Le Journal de la Jeunesse*, juillet, p.294-296.

³ KOWALSKI, H. (1901): «Illusion d'un voyage en mer, symphonie descriptive pour orchestre composée spécialement pour le Maréorama Hugo d'Alési [Exposition de 1900]. En vue de Sousse, chanson tunisienne. Réduction pour piano», imp. de V. Courmont, Paris, Bibliothèque nationale de France, département Musique, VM12-15263.

⁴ Le panorama Bourbaki de Lucerne, l'un des rares panoramas anciens toujours visibles aujourd'hui, est à cet égard représentatif.

⁵ Les visiteurs de l'Exposition universelle de 1900 à Paris pouvaient par exemple, visiter, outre le Maréorama, des panoramas sur Alger, le Congo, Madagascar, la mission Marchand, ainsi qu'un stéréorama dans le pavillon algérien, dans la lignée idéologique de la politique d'expansion coloniale de la France (COMMENT 1993: 45). «D'un côté, le planétarium est un instrument puisqu'il prétend exercer notre connaissance [du monde des étoiles] et notre pratique [de la localisation des étoiles], mais, d'un autre côté, il se présente comme un modèle microscopique qui cherche en tant que tel à créer l'illusion, certes en toute innocence, qu'il est le ciel étoilé lui-même» (ANDERS 2002: 189).

⁶ Inspirée directement par la science-fiction, cette idée provocatrice a rencontré, contre toute attente, de nombreux échos médiatiques, sans doute dans la mesure où elle touche de grandes questions philosophiques sur les conséquences des progrès techniques et scientifiques sur l'humanité, sur la nature de la vie et de la perception, et la subjectivité de l'être-au-monde. Sa propagation sur internet invite certains philosophes, physiciens et astrophysiciens à en débattre.

⁷ Notamment le colloque «Seeing Through ? The Materiality of Dioramas (1560-2010)», organisé par Noémie Étienne et Nadia Radwan en décembre 2016 à l'Université de Berne, et l'exposition «Dioramas» présentée au Palais de Tokyo à l'été 2017. Voir en ligne: <http://www.palaisdetokyo.com/fr/evenement/dioramas>

- AGAMBen, G. (2014): *Qu'est-ce qu'un dispositif?*, Paris, Payot & Rivages.
- ALBERA, F., TORTAJADA, M. (éds)(2011): *Ciné-dispositifs: spectacles, cinéma, télévision, littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme.
- ANDERS, G. (2002): *L'obsolescence de l'homme: sur l'âme à l'époque de la deuxième révolution industrielle*, Paris, 2002, Éditions de l'Encyclopédie des nuisances/Éditions Ivrea.
- AUGÉ, M. (1992): *Non-lieux: Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Le Seuil.
- BARNIER, M., KITSOPANIDOU, K. (2015): *Le cinéma 3-D: histoire, économie, technique, esthétique*, Paris, A. Colin.
- BAUDRILLARD, J. (1981): *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée.
- BAUDRY, J.-L. (1978): *L'Effet-cinéma*, Paris, Albatros.
- BAZIN, A. (2002): *Qu'est-ce que le cinéma?*, Paris, Cerf-Colet.
- BENJAMIN, W. (1939): *Paris, capitale du XIX^e siècle: exposé*, Paris, Allia [3^e éd.: 2005].
- BESSE, J.-M. (2000): *Voir la terre: six essais sur le paysage et la géographie*, Arles, Actes Sud.
- (2003): *Face au monde: atlas, jardins, géoramas*, Paris, Desclée de Brouwer.
- (2004): «De la représentation de la terre à sa reproduction: l'invention des géoramas au 19^e siècle», Laboulais-Lesage, I. (éd.), *Comblant les blancs de la carte. Modalités et enjeux de la construction des savoirs géographiques (XVII^e-XX^e siècle)*, Strasbourg, Presses Universitaires de Strasbourg, p.34-59.
- (2009): *Le goût du monde*, Arles, Actes Sud.
- (2010): «Le paysage, espace sensible, espace public», *META. Research in Hermeneutics, Phenomenology and Practical Philosophy*, vol.II, n°2, p.259-286 [consulté en ligne le 22/02/2019]; http://www.metajournal.org/articles_pdf/259-286-jm-besse-meta4-tehno.pdf
- (2015): «Voir et connaître au XIX^e siècle», Madeline, L., Bouiller, J.-R. (éds), *J'aime les panoramas. S'approprier le monde*, Paris, Flammarion.
- BIGG, C., VANHOUTTE, K. (2017): «Spectacular Astronomy», *Early Popular Visual Culture*, vol.15, 2, p.115-124 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/17460654.2017.1319037>
- BRUNEL, S. (2012): *La Planète disneylandisée. Pour un tourisme responsable*, Paris, Sciences Humaines.
- CARLÀ, F., FREITAG, F., MITTERMEIER, S., SCHWARZ, A. (éds)(2016): «Here You Leave Today»: *Time and Temporality in Theme Parks*, Hanover, Wehrhahn.
- CARLÀ-UHINK, F., FLORIAN, F., STEINKRÜGER, J.-E. (éds)(à paraître): *Key Concepts in Theme Park Studies: A Transdisciplinary Introduction*.
- CASTORIADIS, C. (1975): *L'institution imaginaire de la société*, Paris, Le Seuil.
- CITTON, Y. (2017): *Médiarchie*, Paris, Le Seuil.
- CLARKE, D. B., DOEL, M. A. (2005): «Engineering space and time: moving pictures and motionless trips», *Journal of Historical Geography*, vol.31, 1, p.41-60.
- CLAVE, S. A. (2007): *The Global Theme Park Industry*. Oxfordshire, CABI.
- COMMENT, B. (1993): *Le XIX^e siècle des panoramas*, Paris, Adam Biro.
- CRARY, J. (2016): *Techniques de l'observateur. Vision et modernité au XIX^e siècle*, Bellevaux, Éditions Dehors [éd. orig.: 1990].
- DARDEL, E. (1952): *L'homme et la terre*, Paris, PUF [1^{er} rééd.: Paris, CTHS, 1990; 2^e rééd.: Genève, Héros-Limite, 2014].
- DEBARBIEUX, B. (1995): «Le lieu, le territoire et trois figures de rhétorique», *L'Espace Géographique*, n°24, 2, p.97-112 [consulté en ligne le 22/02/2019]; https://www.persee.fr/doc/spgeog_0046-2497_1995_num_24_2_3363

- [2003]: «Imaginaire géographique», in Lévy, J., Lussault, M. (éds), *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, p.489-491.
- [2015]: *L'espace de l'imaginaire, essais et détours*, Paris, CNRS.
- DEBORD, G. [1967]: *La Société du spectacle*, Paris, Buchet Chastel.
- DE MERCY [1899]: «Le Maréorama», *La Vie quotidienne*, 26 février.
- ECO, U. [1985]: *La Guerre du faux*, Paris, Grasset.
- ESTEBANEZ, J. [2010a]: *Les zoos comme dispositif spatial: pour une géographie culturelle de l'animalité*, thèse de doctorat en géographie, dir. C. Grataloup et J.-F. Staszak, Université Paris 7.
- [2010b]: «Le zoo comme dispositif spatial: mise en scène du monde et de la juste distance entre l'humain et l'animal», *L'Espace Géographique*, vol.39, n°2, p.172-179 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://www.cairn.info/revue-espace-geographique-2010-2-page-172.htm>
- FARINELLI, F. [1999]: «Text and Image in 18th and 19th-century German Geography: The Witz of Landscape and the Astuteness of Representation», *Beiträge zur Regionalen Geographie*, p.38-45.
- FOUCAULT, M. [1975]: *Surveiller et punir*, Paris, Gallimard.
- [1977]: «Le jeu de Michel Foucault», *Dits et écrits*, t. II., Paris, Gallimard [éd. citée: 1994].
- FUCHS, P., BERTHOZ, A., VERCHER, J.-L. [2006]: «Introduction à la réalité virtuelle», in Fuchs, P. (éd.) *Traité de la réalité virtuelle*, vol. 1, Paris, Presses des Mines, p. 3-21 [3^e éd.].
- GLISSANT, E. [2002]: «La relation, imprédictible et sans morale», *Rue Descartes*, n°37, p.76-95.
- GOTTDIENER, M. [2001]: *The Theming of America: American Dreams, Media Fantasies, and Themed Environments*, Boulder, Westview.
- GRAU, O. [1999]: «Compte-rendu de *The Panorama: History of a Mass Medium* de S. Oettermann», vol. 32, n°2, p.143-144.
- [2003]: *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, Londres, MIT Press.
- GRIFFITHS, A. [2013]: *Shivers down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*, New York, Columbia University Press.
- GUELTON, B. (éd.) [2004]: *Les figures de l'immersion*, Rennes, PUR.
- GUNNING, T. [2003]: «Fantasmagorie et fabrication de l'illusion: pour une culture optique du dispositif cinématographique», *Cinémas*, n°14 [1], p.67-89 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://www.erudit.org/fr/revues/cine/2003-v14-n1-cine751/008958ar/>
- [2006]: «“The Whole World Within Reach”: Travel Images Without Borders», in Ruoff, J. (éd.), *Virtual Voyages. Cinema and Travel*, Durham/Londres, Duke University Press.
- [2009]: «Le Cinéma d'attraction: le film des premiers temps, son spectateur, et l'avant-garde», 1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze [consulté en ligne le 22/02/2019]; <http://journals.openedition.org/1895/1242>
- HANDKE, P. [2017]: *Essai sur le fou de champignons: une histoire en soi*, Paris, Gallimard [trad. de l'allemand par P. Deshusses].
- HEIDEGGER, M. [1950]: «Die Zeit des Weltbildes [1938]», *Holzwege*, Francfort-sur-le-Main, Vittorio Klostermann, p.99-125 [trad. fr. citée: 2014].
- HERNANDEZ, M. [2010]: «L'essence de la modernité selon Heidegger: la représentation», *Appareil* [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://journals.openedition.org/appareil/972>
- HERNÁNDEZ BARBOSA, S. [2017]: «Beyond the Visual: Panoramic Attractions in the 1900 World's Fair», *Visual Studies*, n°32, 4, p. 359-370.
- HOLMBERG, J. [2003]: «Ideals of Immersion in Early Cinema», *Cinémas*, n°4, 1, automne, p.129-147.
- HYDE, R. [1999]: «Compte rendu de *The Panorama: History of a Mass Medium* de Stephan Oettermann et Deborah Lucas Schneider», *Technology and Culture*, vol.40, n°4, p.900-901 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://muse.jhu.edu/article/33440>
- JAY, M. [1993]: «Les régimes scopiques de la modernité», *Réseaux*, vol.11 [61], p.99-112 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://www.cairn.info/revue-reseaux1-1993-5-p-99.htm>

- LABOULAIS-LESAGE, I. (éd.) (2004): *Comblant les blancs de la carte. Modalités et enjeux de la construction des savoirs géographiques (XVII^e-XX^e siècle)*, Strasbourg, Presses Universitaires de Strasbourg.
- LAMIER, J. (2016): *Dawn of the New Everything: A Journey Through Virtual Reality*, Londres, The Bodley Head.
- LE BRAS, H. (2003): «Simulation», *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, p.926-927 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <http://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1068/d060191>
- LEFEBVRE, H. (1974): «La production de l'espace», *L'Homme et la société*, n°31-32, p.15-32 [consulté en ligne le 22/02/2019]; https://www.persee.fr/doc/homso_0018-4306_1974_num_31_1_1855
- LEROUX, Y. (2012): «Métapsychologie de l'immersion dans les jeux vidéo», *Adolescence*, 1 (n°79), p.107-118 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://www.cairn.info/revue-adolescence-2012-1-page-107.htm>
- LÉVY, J. (éd.) (2008): *L'Invention du Monde: une géographie de la mondialisation*, Paris, Presses de Sciences Po.
- LÉVY, J., LUSSAULT, M. (éds) (2003): *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin.
- LEY, D., OLDS, K. (1988): «Landscape as Spectacle: World's Fairs and the Culture of Heroic Consumption», *Environment and Planning D Society and Space*, vol.6 (2), p.191-212.
- LIPTAY, F., DOGRAMACI, B. (éds) (2016): *Immersion in the Visual Arts and Media*, Leiden, Brill.
- LUKAS, S.A. (éd.) (2007): *The Themed Space: Locating Culture, Nation, and Self*, Lanham, Lexington.
- (éd.) (2013): *The Immersive Worlds Handbook: Designing Theme Parks and Consumer Spaces*, New York, Focal.
- (éd.) (2016): *A Reader in Themed and Immersive Spaces*, Pittsburgh, Carnegie Mellon University/ETC Press.
- (2016): «Questioning "Immersion" in Contemporary Themed and Immersive», in Scott, L. (éd.), *A Reader in Themed and Immersive Spaces*, lulu.com, p.115
- LUSSAULT, M. (2003): «Dispositif spatial légitime», *Dictionnaire de la géographie et de l'espace des sociétés*, Paris, Belin, p.266-267.
- (2017): *Hyper-lieux. Les nouvelles géographies de la mondialisation*, Paris, Le Seuil.
- MADELINE, L., BOUILLER, J.-R. (éds) (2015): *J'aime les panoramas. S'approprier le monde*, Paris, Flammarion.
- MERLEAU-PONTY, M. (1969): *La prose du monde*, Paris, Gallimard.
- (1985): *L'Œil et l'Esprit*, Paris, Gallimard, Folio Essai [1^{er} éd.: 1964].
- MITCHELL, T. (1989): «The World as Exhibition», *Comparative Studies in Society and History*, vol.31, n°2, p.217-236 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://www.cambridge.org/core/journals/comparative-studies-in-society-and-history/article/world-as-exhibition/C1EAEB462A902F97EBAE688F3AB80A130>
- OETTERMANN, S. (1997): *The Panorama. History of a Mass Medium*, New York, ZoneBooks.
- ORY, P. (2010): «Les Expositions universelles, de 1851 à 2010: les huit fonctions de la modernité», *Temps croisés*, Paris, Éditions de la Maison des Sciences de l'Homme.
- PIGA, B. E. A. (2017): «Experiential Simulation for Urban Design: From Design Thinking to Final Presentation», in Piga, B. E. A., Salerno, R. (éds), *Urban Design and Representation: A Multidisciplinary and Multisensory Approach*, Berlin, Springer.
- POSTER, B. (2013): *Architectural Mimicry in Contemporary China*, Honolulu, University of Hawai'i Press.
- PRÜMM, K. (2016): «From the unchained to the ubiquitous motion-picture camera. Camera innovation and immersive effects», in Liptay, F., Dogramaci, B. (éds), *Immersion in the Visual Arts and Media*, Leiden, Brill, p.138-163.
- RAFFESTIN, C. (1996a): «Penser, classer, utiliser la nature», in Gonseth, M. O., Hainard, J., Kaehr, R. (éds), *Natures en tête*, Neuchâtel, Musée d'Ethnographie, p.71-84.

- [1996b]: «De la nature aux images de la nature», *Espaces et Sociétés*, n°82-83, p.37-52 [consulté en ligne le 21/02/2019]; <https://www.cairn.info/revue-espaces-et-societes-1995-1-p-37.htm>
- RANCIÈRE, J. [2018]: *Les temps modernes: Art, temps, politique*, Paris, La Fabrique.
- ROCHER, Y. (éd.) [2017]: *Globes. Architecture et sciences explorent le monde*, Paris, Norma Éditions/Cité de l'Architecture.
- ROSE, G., TOLIA-KELLY, D. P. (éds) [2012]: *Visuality/Materiality: Images, Objects and Practices*, Farnham, Ashgate Publishing Ltd.
- RUOFF, J. (éd.) [2006]: *Virtual Voyages: Cinema and Travel*, Durham, Duke University Press.
- SCHWARTZ, V. [1998]: *Spectacular Realities. Early Mass Culture in Fin de Siècle Paris*, Berkeley, University of California Press.
- [2020, à paraître]: *Jet Age Aesthetic: The Glamour of Media in Motion*, New Haven, Yale University Press.
- SIMMEL, G. [1993]: *La Tragédie de la culture*, Paris, Rivages Poche.
- SOBIESZCZANSKI, M. [2010]: «Entre l'immersion dans l'image cinématographique et l'immersion totale», *Cahiers de Narratologie*, n°19 [consulté en ligne le 21/09/2018]; <http://journals.openedition.org/narratologie/6184>
- STASZAK, J.-F. [2014]: «Cinéma et géographie: modes d'emploi», *Annales de Géographie*, 695-696, 1-2, p. 595-604.
- STIEGLER, B. [2015]: «Comme des ombres dans des zones d'ombre» (entretien avec O. Penot-Lacassagne), in Penot-Lacassagne, O. (éd.), *Back to Baudrillard*, Paris, CNRS, p.149-160.
- THORNES, J. E. [2004]: «The Visual Turn and Geography [Response to Rose 2003 Intervention]», *Antipode*, n°36, p.787-794 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/abs/10.1111/j.1467-8330.2004.00452.x>
- TOULET, E. [1986]: «Le cinéma à l'Exposition universelle de 1900», *Revue d'histoire moderne et contemporaine*, t.33, n°2, p.179-209 [consulté en ligne le 22/02/2019]; http://www.persee.fr/doc/rhmc_0048-8003_1986_num_33_2_1356
- TUAN, Y.-F. [1977]: *Space and Place: the Perspective of Experience*, Londres, E. Arnold.
- [1998]: *Escapism*, Baltimore, Londres, The Johns Hopkins University Press.
- VARENNE, F., SILBERSTEIN, M. (éds) [2013]: *Modéliser & simuler. Épistémologies et pratiques de la modélisation et de la simulation*, t.1, Paris, Éditions Matériologiques.
- VOLVEY, A. [2014]: «Entre l'art et la géographie, une question (d')esthétique», *Belgeo*, n°3 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://journals.openedition.org/belgeo/13258>
- YOUNGER, D. [2016]: *Theme Park Design and The Art of Themed Entertainment*, Inklingwood Press.

Focus 1



LÉONARD DE VINCI, *SALVATOR MUNDI*, HUILE SUR BOIS, 1500, 65,6 x 45,4 cm [@ COLLECTION PARTICULIÈRE].

SALVATOR MUNDI

Jean-François Staszak

Ce *Sauveur du Monde* peint par Leonard de Vinci vers 1500 présente le Christ dans une configuration alors classique dans l'art occidental: il fait face au spectateur, qu'il bénit de sa main droite, sa main gauche tenant l'orbe. L'orbe est un *regalia*, un insigne royal ou impérial, qui se présente sous la forme d'une sphère, souvent de cuivre, bronze ou or – ici de cristal –, fréquemment surmontée d'une croix (globe crucigère). À sa surface, un paysage ou une carte du monde est quelquefois représenté. L'orbe figure la Terre ou le Cosmos, que soutient le Christ Roi pantocrator. Il figure son pouvoir à la fois céleste et séculier. Qu'il soit ici en cristal laisse penser qu'il s'agit moins de la planète que de l'Univers, avec ses sphères célestes enchâssées, faites de cristal dans le système géocentrique de Ptolémée.

Le globe, maquette de la planète, en est plus qu'une représentation, parce qu'il figure celle-ci en modèle réduit dans son volume: il permet non seulement de la voir, mais aussi de la prendre en main, faire l'expérience de sa rotondité et de son mouvement, comme en atteste son usage pédagogique. En ce sens, c'est un dispositif de simulation du Monde. Il en va ainsi du globe que tient un Empereur (qui fait l'expérience et la démonstration de son pouvoir sur le Monde) ou un écolier (qui fait celles de son volume). C'est moins clair pour celui que tient le *Salvator mundi*: n'est-ce pas la vraie planète que le Christ tient dans sa main ?

Cette œuvre a suscité beaucoup d'attention en 2017 quand Christie's l'a vendue pour 450 millions de dollars, faisant de celle-ci la peinture la plus chère du monde alors que son attribution à Vinci ne fait pas l'unanimité. Le globe a en particulier nourri la polémique. Pour les uns, la virtuosité avec laquelle la matière est représentée, jusque dans ses imperfections, bulles ou inclusions, signe le travail d'un grand maître: Vinci. Pour d'autres, le fait que la lumière traverse le globe sans effet de réfraction (reflets) ou diffraction (déformation), comme s'il était vide, est une erreur que n'aurait jamais faite Vinci, bon connaisseur des règles optiques. À moins que le globe échappe à celles-ci parce qu'il est dans les mains du Sauveur? À moins qu'il ne s'agisse pas d'un globe de cristal qui simule l'Univers, mais de l'Univers lui-même, et que les inclusions dans le cristal soient des étoiles dans la voûte céleste?

Références

ISAACSON, W. (2017): *Leonardo da Vinci*, New York, Simon & Schuster.

S. A. (2017): «Salvator Mundi – The rediscovery of a masterpiece: Chronology, conservation, and authentication», *Christies.com* [consulté en ligne le 22/02/2019]; <http://www.christies.com/features/Salvator-Mundi-timeline-8644-3.aspx>

NARRATIONS SCIENTIFIQUES.
EXPÉRIMENTER LA NATURE ET LE COSMOS

Partie 1

LES INSTALLATIONS CÉLESTES.
SIMULATIONS DU COSMOS À L'EXPOSITION UNIVERSELLE DE 1900

Laurence Guignard

L'Exposition universelle parisienne de 1900 est un lieu essentiel pour une réflexion consacrée aux dispositifs de simulation du monde. Le projet encyclopédique qui irrigue l'ensemble de la série des expositions depuis 1851 y trouve, au moment de l'apogée de la puissance européenne, une forme spécifique, extrême, par sa taille, ses objectifs et ses formes. L'Exposition propose ainsi un inventaire géographique fondé sur l'immersion dans un «monde où l'on circule en raccourci», une série d'«espaces de condensation des temporalités, des distances et des règnes animaux, végétaux, humains» (CARRÉ, CORCY, DEMEULE-NAERE-DOUYÈRE et HILAIRE PEREZ 2012). On recourt, autre nouveauté, à des dispositifs mécaniques qui héritent de toute une tradition de panoramas née au début du 19^e siècle (BESSE 2003), où se jouent de nouvelles formes d'expérimentation du monde.

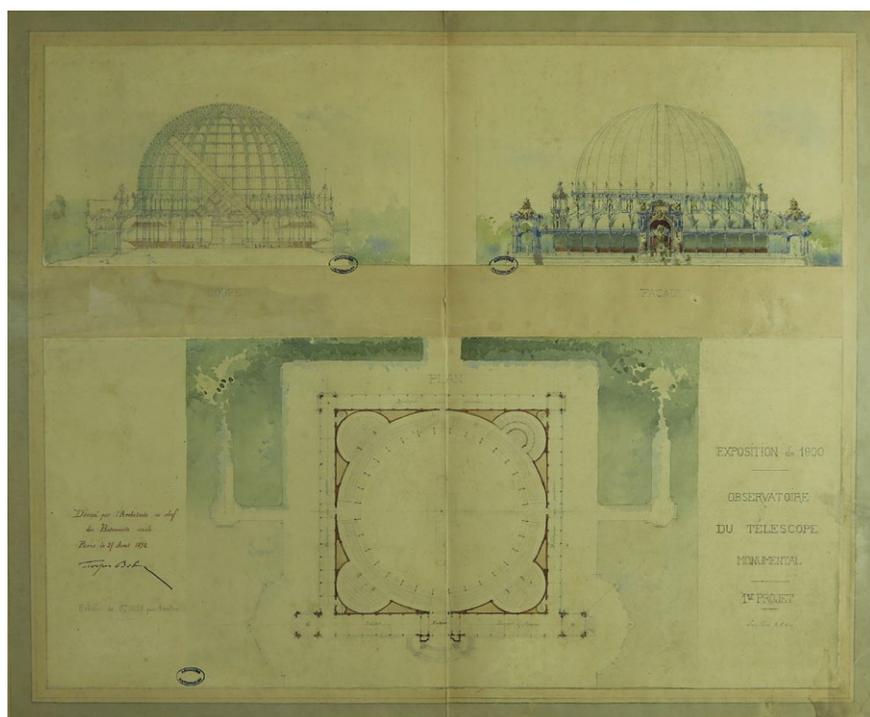
Dans cet ensemble, le ciel apparaît comme un élément limite, un territoire prospectif qui offre l'incertitude de ses contours au défi de la représentation. Depuis les révolutions scientifiques des 16^e-17^e siècles, le monde clos a en effet laissé place, en Europe, à un univers infini. Avec la théorisation de Newton, puis sa validation définitive par Laplace à la fin du 18^e siècle, la loi de gravitation universelle substitue une loi générale, applicable localement, aux anciens modèles de l'univers clos (KOYRÉ 1973). Cette réalité s'impose progressivement, mais elle demeure difficile à visualiser, sans pour autant empêcher la production d'images célestes dont on voit au 19^e siècle le nombre et les formes proliférer. Celles-ci privilégient, à la place du système classique de représentation par les sphères qui faisait de l'espace un tout, une vision fragmentaire focalisée sur des objets célestes singuliers (planètes, étoiles, nébuleuses etc.), qui sont désormais mieux connus grâce au progrès des instruments et à la promotion de l'astronomie d'observation. D'une certaine manière, la connaissance des astres, et les images qui en sont données, sont les *lieux* qui donnent consistance à un espace extraterrestre pour le moins fuyant, dont on prend lentement la mesure.

Les installations célestes de l'Exposition de 1900 sont tributaires de ces évolutions majeures, dont elles permettent de faire l'expérience. Les deux principales sont le Palais de l'Optique et son Grand sidérostat, et le Grand Globe céleste, dit aussi «sphère Galeron», du nom de l'architecte qui mit en œuvre le projet. C'est à l'analyse de ces deux dispositifs que ce texte propose de s'attacher. L'histoire de leur construction, leur organisation et le complexe d'attractions secondaires qui les encadre mettent ainsi en évidence deux conceptions concurrentes du ciel et deux formes d'accès sensible à une réalité lointaine, l'une, pionnière, fondée

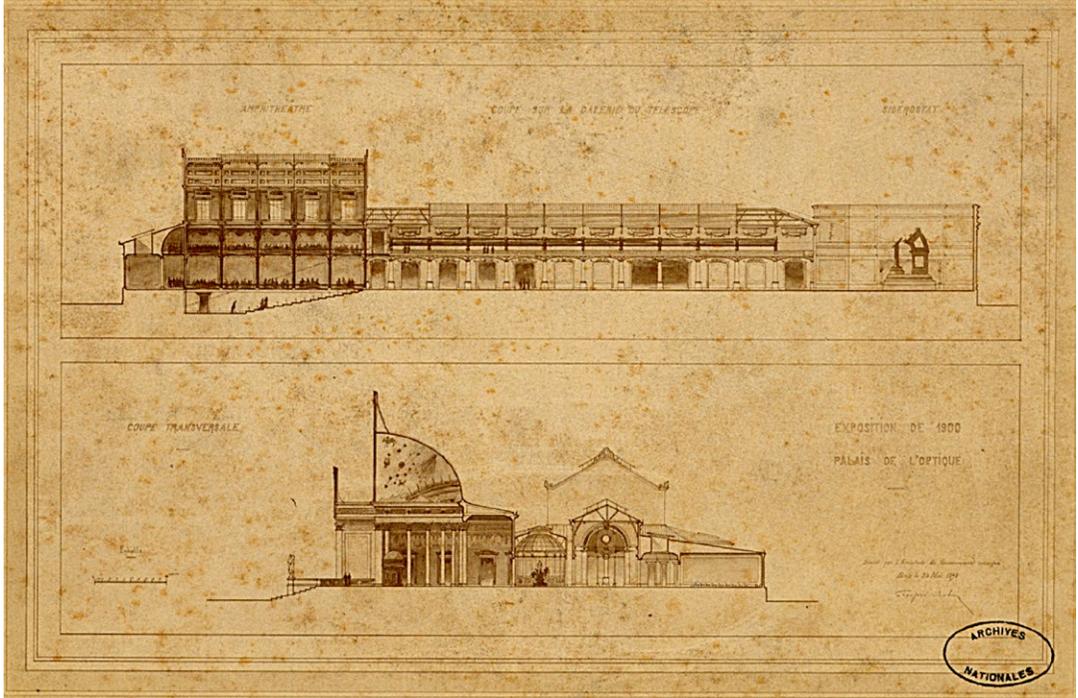
sur un appareillage scientifique monumental, l'autre, plus classique, ouvrant à un rapport plus ludique à la simulation de l'espace.

Deux monuments de simulation du ciel

Palais de l'Optique. Parmi les deux réalisations monumentales qui s'intéressent à la simulation du ciel, le Grand sidérostat, ou Grande lunette, pièce maîtresse du Palais de l'Optique, est la mieux connue. Il est le fruit d'un projet initial de télescope monumental présenté dès 1892 par l'architecte Prosper Bobin (ill. 1)¹, qui aboutit aux installations du Palais de l'Optique (ill. 2). Les discussions figurant dans les correspondances administratives² témoignent des difficultés techniques posées par les dimensions de l'instrument – longueur du tube, taille de la coupole – qui mettent en péril sa stabilité et déterminent le choix de la solution alternative du sidérostat: un instrument astronomique inventé par Léon Foucault, composé d'un miroir mobile, d'un tube horizontal fixe, dénué de coupole, dont la simplicité apparente permet d'allier gigantisme et efficacité technique (ill. 4). Les promoteurs et constructeurs de l'installation sont prestigieux. Le député et ministre plénipotentiaire François Deloncle pilote le projet: il est l'actionnaire principal et Président du conseil d'administration de la société *L'Optique, Société anonyme des Grands Télescopes*, dont l'objet est la «construction d'un grand sidérostat horizontal»³. Il signe avec Alfred



1. PROJET DE BÂTIMENT POUR LE TÉLESCOPE MONUMENTAL, DÉPOSÉ PAR PROSPER BOBIN LE 27 AOÛT 1892 (ARCHIVES NATIONALES @ F/12/4446/C5).

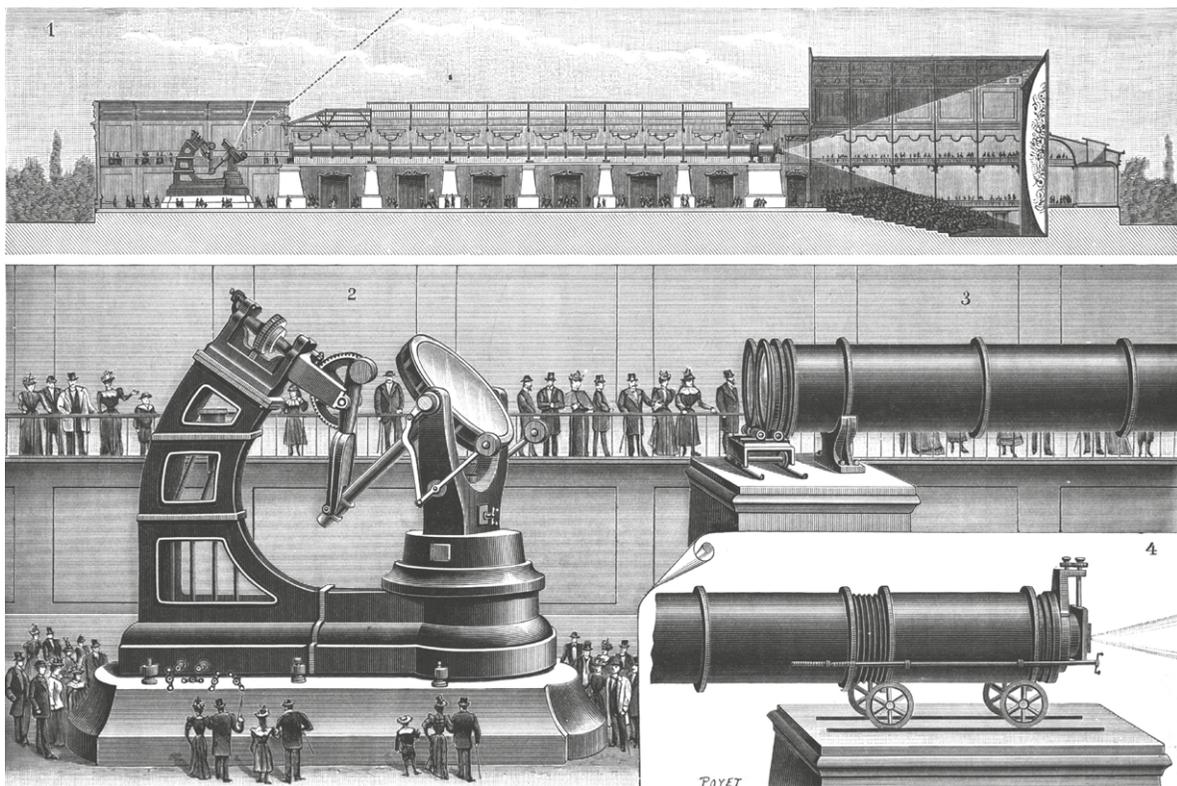


Picard, le commissaire de l'Exposition de 1900, la convention de mise en œuvre et d'exploitation du Palais de l'Optique et c'est lui qui signe ensuite, au nom de l'État, les contrats avec les différents maîtres d'ouvrage du projet: le maître de verrerie Charles Édouard Mantois, de la maison Feil-Verreries «spéciale pour l'astronomie, l'optique et la photographie», pour la partie optique – deux lentilles de verre dense, sans défaut – dont les dimensions (1,25 m de diamètre sur 10 cm) tiennent de l'exploit technique; Gautier, constructeur d'instruments de précision, très bien connu de l'Observatoire de Paris, est chargé du polissage de la lentille, c'est-à-dire du cœur de l'instrument. Pour la fabrication de l'immense miroir du sidérostas (3 m x 0,5 m), Saint-Gobain est d'abord sollicité mais finit par renoncer en raison des difficultés techniques de cette fabrication⁴ et le contrat est signé avec Despret, directeur de la Manufacture de glaces et verres spéciaux de Jeumont (qui deviendra la Compagnie des glaces et verres spéciaux du Nord). Le projet réunit donc des techniciens hautement qualifiés, accoutumés à travailler avec les institutions scientifiques du plus haut niveau. Tous sont supervisés de loin par les frères Paul et Prosper Henry, opticiens réputés et statutairement «astronomes de l'Observatoire». Ces derniers participent également au choix du site de l'installation fixé au pied de la Tour Eiffel, sur une vaste parcelle qui borde l'avenue de Suffren, à proximité de l'entrée de l'Exposition.

La Grande lunette est composée de trois éléments qui forment un instrument d'observation massif et même, dit-on, «monstre», alors le plus grand du monde.

2. LE PALAIS DE L'OPTIQUE, PROJET DÉPOSÉ LE 19 JUIN 1897 (ARCHIVES NATIONALES © F/12/4446/F8).





3. L. BARRÉ, «LA GRANDE LUNETTE», *LA NATURE*, 1900.

La gravure publiée dans la revue *La Nature* (ill. 3) montre bien sa disposition décrite dans les archives: l'immense miroir mobile tourné vers le ciel, qui en renvoie l'image dans la lunette, un tube horizontal de soixante mètres de longueur avec deux grosses lentilles. Le tube se termine par deux oculaires: l'un visuel qui devait envoyer sur un grand écran l'image du ciel formée au foyer du télescope, mais qui ne fonctionnera pas; l'autre destiné à prendre des images photographiques du ciel, et qui sera, lui, utilisé. Le dispositif est complété d'une grande salle de projection dotée d'un écran de 144 m², destinée à montrer des images spectaculaires agrandies à la fois par le télescope et par la projection. À cette puissance de grossissement correspond le surnom attribué à l'attraction – «La Lune à un mètre» (PARVILLE 1892 •) –, qui mobilise le thème classique d'un voyage télescopique vers les astres (AÏT-TOUATI 2011). Si la presse nuance aussitôt l'affirmation (ANONYME 1899a •), le fabricant Gautier précise qu'«il sera possible de voir sur la surface de la Lune un cirque de soixante mètres de diamètre, ce cirque aura dans l'oculaire un diamètre de 1/10 mm, d'y voir un transatlantique marcher, ou d'y voir les tours de Notre-Dame»⁵. La projection directe d'images de la lunette en temps réel, que suggère l'installation, ne sera cependant qu'une illusion. Gautier explique bien que ce sont des photographies et «images animées suivant des procédés brevetés»⁶, éventuellement faites à la lunette comme c'est le cas des photographies de l'éclipse du 28 mai 1900 (ANONYME 1900 •), qui sont projetées à

l'attention des spectateurs assis devant l'écran et sur des galeries latérales. Les statuts de la société mentionnent ainsi deux brevets de Paul Gautier, le premier relatif à «un appareil d'enregistrement et de reproduction d'images animées, dont la marque de fabrique déposée est "Zographe" à l'usage de la photographie extra-rapide et de la projection non moins rapide de la photographie obtenue», et le second «à un procédé d'enroulement et de déroulement de bandes pelliculaires de gélatine»⁷. On peut ainsi songer à un spectacle scientifique d'images mobiles, tel que l'illusionniste Robert-Houdin pouvait le pratiquer. Le dispositif est également doté d'une passerelle qui permet au public d'approcher les images projetées par l'arrière de l'écran, suivant la forme classique de projection depuis le fantascopie de Robertson.

Au total, la Grande lunette consiste donc en un instrument astronomique professionnel réellement performant, qui permet la production et la mise à disposition du public d'images célestes exceptionnelles. En outre, il donne accès aux moyens techniques de la saisie des données, conformément à l'injonction de la science moderne: le public peut ainsi, de la galerie surplombante, contempler les différentes parties de l'instrument, qui se trouve intégré à la mise en scène des images du ciel. C'est enfin un instrument monumental dont la presse détaille à l'envi les dimensions, avec force chiffres (taille du miroir, taille de lentilles du tube etc.) L'ensemble vient manifester symboliquement la puissance triomphante de la science contemporaine, une science dont les capacités spectaculaires rencontrent désormais l'intérêt de l'Église catholique. Le 2 juin, le nonce apostolique bénit en effet l'instrument et prononce un remarquable discours de réconciliation de l'Église avec la Science, tout à fait conforme à l'esprit de l'Encyclique *Rerum novarum* de 1891⁸. Autant d'éléments qui permettent de situer l'ensemble du dispositif du côté de l'orthodoxie, qu'elle soit religieuse ou scientifique.

Il est difficile de savoir quelles images étaient projetées sur le grand écran, car les archives ne recèlent aucune forme de liste. On sait que des photographies de la Lune y furent prises par l'astronome Charles Le Morvan (LAUNAY 2007). La documentation laisse de même supposer une focalisation sur les photographies lunaires qui ont envahi la presse de vulgarisation scientifique dans les années 1890. Les publications imprimées qui montrent le dispositif en fonctionnement s'en tiennent presque exclusivement à des images lunaires, que ce soit sur l'affiche de la Grande lunette (ill. 4), dans la publication à vocation scientifique *La Nature*, dans l'illustration plus approximative du *Lewiston Teller* aux

4. AFFICHE DU PALAIS DE L'OPTIQUE, DESSINÉE PAR GEORGES PAUL LEROUX [© MUSÉE CARNAVALET, AFF 1668].



États-Unis (État de New York) (ill. 5), ou encore dans l'ouvrage de synthèse de Louis Rousselet (ill. 6). Ce dernier décrit en outre un véritable spectacle d'images animées:

Aggrandissements et photographies sont vraiment superbes. Nous voyons tour à tour croître devant nous le croissant de la Lune, puis s'étaler tout entier son orbe argenté sur lequel se détachent de mystérieuses mers dominées par des volcans gigantesques. À un moment, nous ne sommes plus qu'à 14 kilomètres du sol lunaire et notre œil plonge librement dans les insondables profondeurs des cratères. Puis c'est le tour du soleil, dont on nous montre les phases de la récente éclipse totale. (ROUSSELET 1901: 279 •)

L'illustration de l'ouvrage fournit la seule image projetée précise – on y reconnaît les cratères lunaires Eudoxe et Méton, dans la mer du froid – tirée du célèbre ouvrage de Carpenter et Nasmyth, *The Moon Considered as a Planet, a World, and a Satellite* (ill. 7), dont la projection en un si grand format devait assurément s'avérer saisissante (NASMYTH et CARPENTER 1874 •). Il faut relier cet intérêt pour le satellite terrestre à l'important programme de photographie scientifique lunaire mené à l'Observatoire de Paris, dans les années 1890. Il s'agit de réaliser un *Atlas photographique de la Lune* (LOEWY et PUISEUX 1896-1910 •) avec des instruments spécifiques – d'immenses équatoriaux coudés – qui permettent de produire des gros plans, et, par-là, renouvellent la visualisation de l'astre tout en donnant de la force à l'effet de réel de la simulation.

Il n'est pas aisé de connaître la réception qui a été faite à ces images à la mode et à l'effet du rapprochement produit par l'installation. On trouve néanmoins quelques indications dans la presse. Le Sidérost, note *Le Gaulois*, «doit faire réaliser le célèbre voyage dans la Lune» (ANONYME 1900 •), et invite à scruter la surface lunaire: «Quelle émotion, si quelque soir, pendant les expériences, l'écran révélait tout à coup une éruption lunaire ou le passage de quelque chose ressemblant à la vie!...» (ANONYME 1895 •). Si l'imaginaire du voyage lunaire a été actualisé par les romans de Jules Verne, et peut-être surtout par les spectacles

ontier of Can-
as very hand-
the officers of
The regiment
and associa-
he dinner was
affaires I ever
was—'
I loathe the

omewhat rat-
t was no use;
I stick. Now,
it West Point
can war, so I
ae more effort
rsation.
lets at West

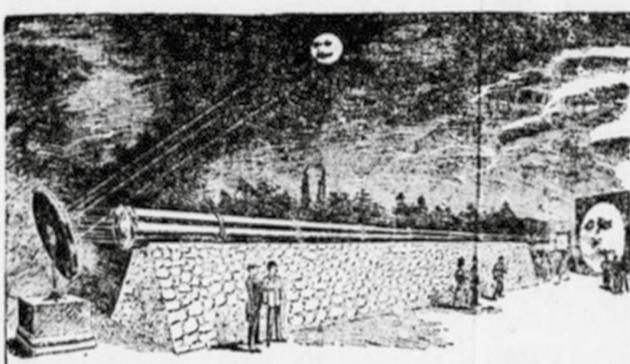
your orders
ave you not.

but, by the
e day in Mex-
ista, when my
regiment, you

ain Magruder.

will tell us whether the moon has cities,
monuments and larger buildings and

ble to tell the location of the cards
turned down until they are exposed to



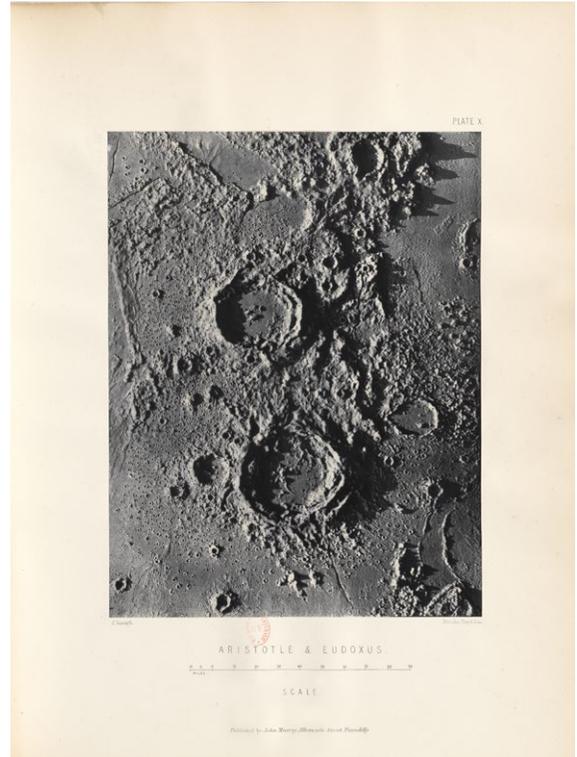
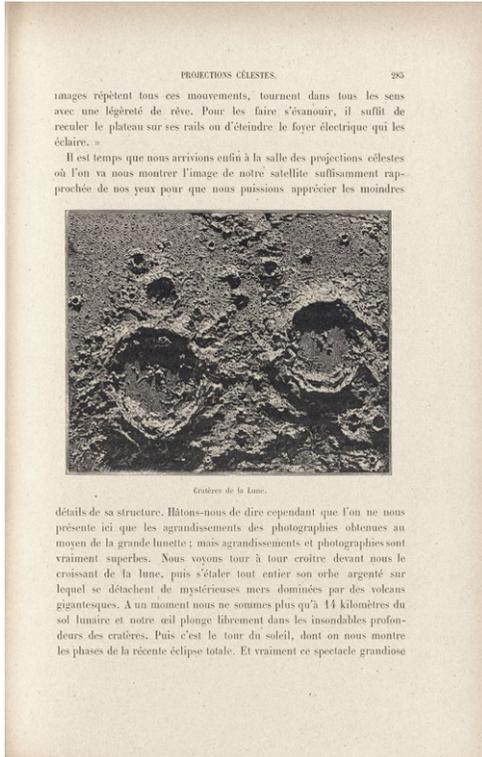
THE SIDEROSTAT BY WHICH WE SHALL BE ABLE TO SEE THE
PEOPLE IN THE MOON.

ve coun-
phoid fe
valid all
your bl
upon pu
Sarsapa
now. It
and invi

Sa
Is tl

Hood
Wat
IN
Tryi
is W

also explain its signals to us, if it has | view, and in the American game of



à grand succès qui en ont été tirés (VANLOO, LETERRIER et MORTIER 1876 ●), c'est cependant une vision plus inquiétante et conforme à la doctrine dominante chez les astronomes professionnels qui s'impose à la vue des gros plans de l'*Atlas photographique* (VANLOO, LETERRIER et MORTIER 1876 ●). Joseph de Joannis, auteur d'un article sur le Sidérostât dans la revue jésuite *Études*, évoque ainsi les «magnifiques photos obtenues à l'Observatoire de Paris au moyen du grand équatorial coudé, par MM. Loewy et Puiseux, assistés de M. Le Morvan», et décrit finement ses émotions:

L'impression générale reste certainement exacte, et l'intensité du relief, la vérité des grandes lignes y gagnent beaucoup. [...] On a devant soi ces pics, ces cratères, ces ravins, ces chaînes de montagnes, théâtres de scènes grandioses à jamais terminées; il est impossible de ne pas être saisi par l'aspect de ces formations qui supposent une activité formidable à laquelle a succédé... depuis combien de temps, et pour combien de siècles... le silence et la mort glacée. (JOANIS 1900 ●)

En 1900, la pluralité des mondes n'est pas à la mode en astronomie. L'ensemble du dispositif adossé à ces images neuves émeut, car il fait apparaître des *paysages* lunaires, c'est-à-dire qu'il permet pour la première fois d'appréhender de manière sensible un espace extraterrestre, par la mise en scène monumentale d'images scientifiques pionnières. Un monde, certes étrange, mais comparable à la réalité terrestre familière, qui laisse voir la Lune comme une autre Terre.

6-7. LA LUNE À UN MÈTRE: LES PROJECTIONS DU SIDÉROSTAT. LOUIS ROUSSELET, L'EXPOSITION UNIVERSELLE DE 1900, PARIS, 1900, p. 285 (À GAUCHE); JAMES NASMYTH AND JAMES CARPENTER, FRAS, *THE MOON CONSIDERED AS A PLANET, A WORLD AND A SATELLITE*, LONDON, 1874, PLANCHE X (À DROITE).



8. GRAND GLOBE CÉLESTE, PLAQUE PHOTOGRAPHIQUE PEINTE POUR PROJECTION (© BROOKLYN MUSEUM S0311968L01_SL3).

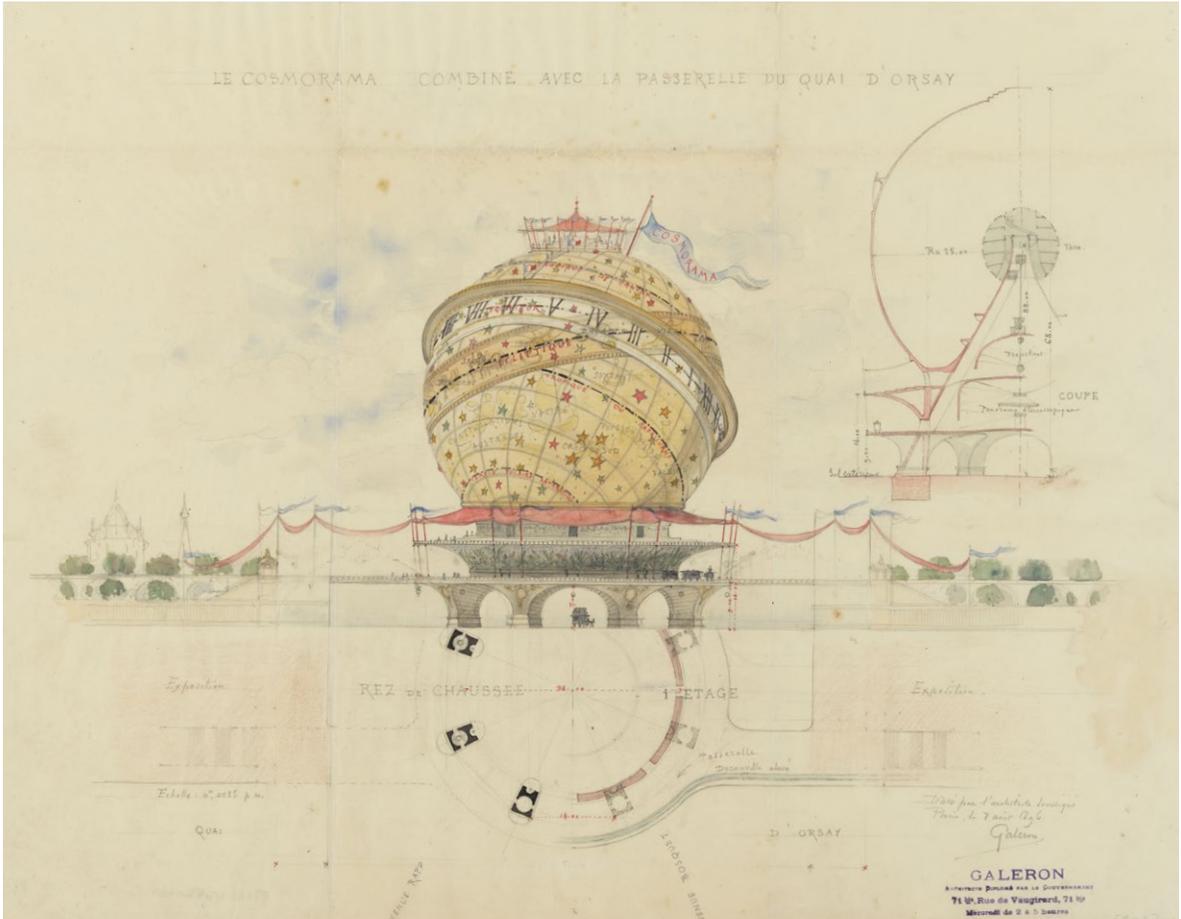
Cosmorama. Le Grand Globe céleste propose quelque chose d'assez différent, qui «complète en quelque sorte l'enseignement astronomique du Palais de l'Optique» (ROUSSELET 1901: 286 •). D'initiative privée, il prend place de l'autre côté de l'avenue de Suffren, hors de l'Exposition proprement dite, car il est initialement destiné à lui survivre (ANONYME 1900b •). Il est raccordé à l'enceinte de l'Exposition par une grande passerelle, dont l'effondrement, peu de temps avant l'ouverture, provoque la mort de neuf ouvriers et retarde l'inauguration du Globe. Le dispositif central est une gigantesque sphère de quarante-six mètres de diamètre «bariolée de couleurs vives» (ANONYME 1900b •), posée sur un support qui la monte à soixante mètres. Un monument très visible, presque un marqueur de l'Exposition souvent comparé à la Tour Eiffel (ill. 8). La dimension scientifique du projet est promue par Camille Flammarion, astronome amateur et président de la prestigieuse Société astronomique de France, qui défend une conception alternative de l'astronomie, et notamment la possibilité d'une pluralité des mondes. L'intérieur, de trente-cinq mètres de diamètre, accueille un dispositif véritablement immersif qui propose une

reconstitution de la Terre et du système solaire: le «monde planétaire avec autour de soi l'espace infini» (ANONYME 1899c •). La sphère est tapissée de toile bleue avec les étoiles – des lumières électriques d'intensités variables. Une mécanique reconstitue les mouvements des astres, notamment la rotation diurne de la Terre qui, au centre, posée sur un bassin de mercure, tourne lentement sur elle-même, et celle de la Lune, «une merveille de mécanique par son ingéniosité et sa simplicité, donnant ses phases et représentant toujours la même face à la terre» (ROUSSELET 1901: 286 •).

Cent spectateurs peuvent prendre place dans une Terre de huit mètres de diamètre, dotée de hublots étagés (ill. 9), qui permettent de se déplacer en latitude pour observer des phénomènes célestes tels que nuit polaire, soleil de minuit, jeu des climats, levers et couchers d'étoiles, mouvement des planètes, phases de la Lune et de Vénus, éclipses, comètes. Le globe autorise également un regard décentré qui permet d'objectiver la vision et de saisir l'origine des phénomènes:

Au centre de cet infini, voici la Terre, tournant lentement sur son axe. L'effet est saisissant, il semble qu'on flotte dans les régions éthérées et qu'on assiste à la révolution des mondes. (STRAPONTIN 1900: 4 •)

En dépit de la maîtrise technique imposée par ce gigantisme, le propos de la sphère Galeron se situe davantage du côté de la vulgarisation que de l'avant-garde scientifique. Le projet Galeron/Flammarion, qui place la Terre au centre du système solaire et même du cosmos, paraît en effet dépassé du point de vue scientifique, et renvoie plutôt au modèle ancien des globes célestes qui figurent



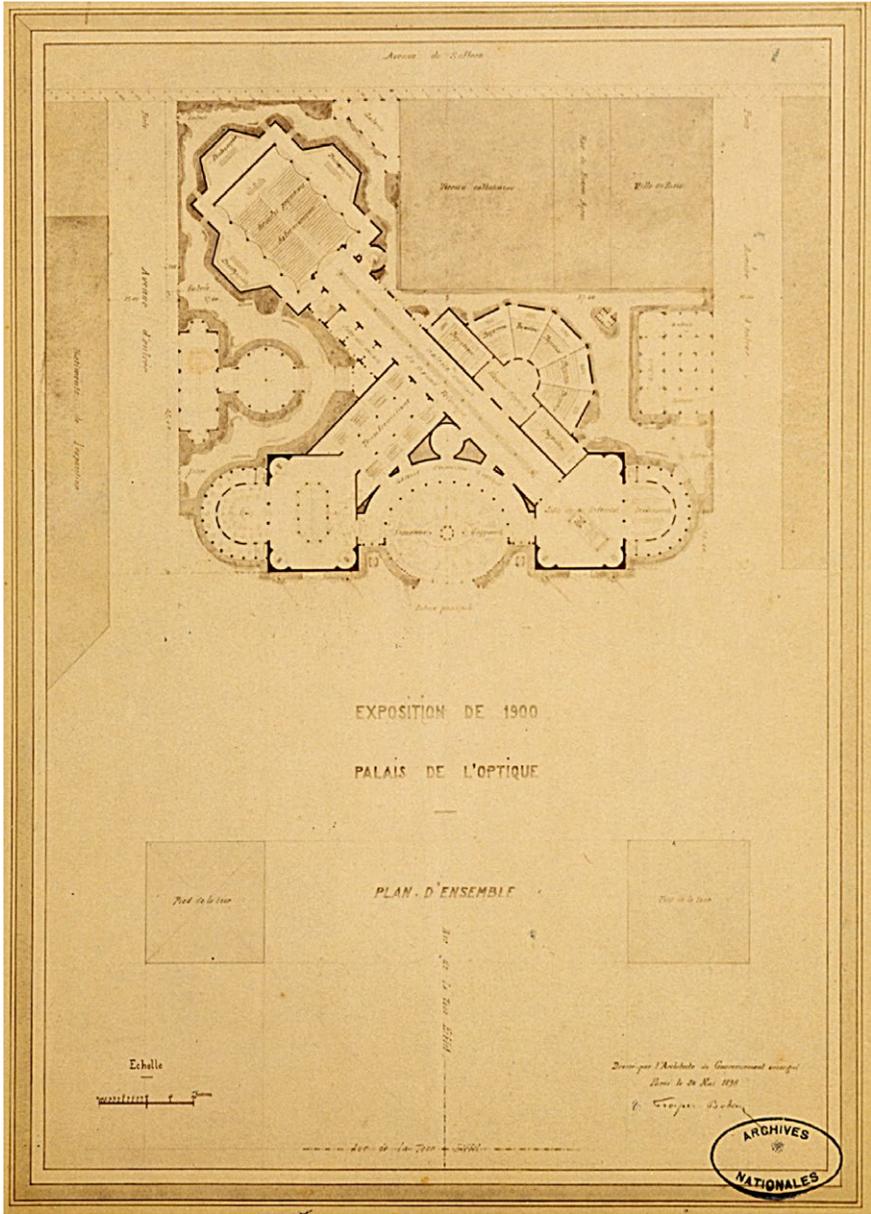
le cosmos comme un monde clos. La presse évoque ainsi «une grandiose et très simple leçon de choses» (STRAPONTIN 1900: 4). Au contraire du Sidérostat, qui transporte vers d'autres mondes, le Globe céleste est un monde en réduction qui permet d'expérimenter par les sens, les conceptions familières de l'iconographie pédagogique de la III^e République.

9. LE COSMORAMA COMBINÉ AVEC LA PASSERELLE DU QUAI D'ORSAY, DRESSÉ PAR L'ARCHITECTE GALERON, 8 AOÛT 1896 (ARCHIVES NATIONALES © F/12/4352).

Un même système d'attractions secondaires

Ces deux installations monumentales s'inscrivent chacune dans un ensemble plus vaste d'attractions secondaires qui les encadrent et leur donnent sens. Elles apparaissent ainsi comme «clous» de véritables complexes de représentations qu'il importe de saisir dans leur ensemble.

Le Palais de l'Optique propose ainsi «soixante merveilles d'optique» (JOANIS 1900), dont le plan permet de saisir l'organisation (ill. 10, page suivante). On y trouve des projections des Infiniment petits dans la salle du docteur Roux:



10. PLAN DU PALAIS DE L'OPTIQUE PAR PROSPER BOBIN, ACCEPTÉ LE 25 MAI 1898 [ARCHIVES NATIONALES © F/12/4446/F8].

Un puissant instrument grossisseur projette sur une toile gigantesque une goutte d'eau de la Seine grossie 800 fois. Dans cet océan en miniature, une myriade de monstres terrifiants et biscornus apparaît: infusoires, chilodons, euplotes, vorticelles au pédoncule enroulé en spirale. [...] Tout cela court, saute, se mêle, circule, ondoie, combat, se mange et se digère. (FOREAU 1900 *)

De même, les salles d'exposition montrent le monde de Pasteur, «des photographies de bactéries grossies 1 000 fois» et «des bactéries lumineuses»

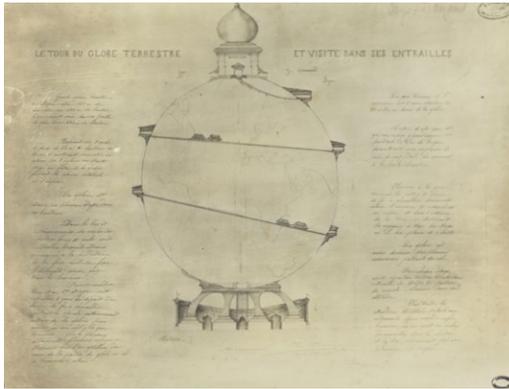
(ROUSSELET 1901: 281 •), l'intérieur de la matière vu sous rayons X (squelette vivant, bouteille dans une valise, parapluie), des événements brefs fixés par l'image (foudre, éclairs), des images du fond de la mer, des vues zénithales de la terre prise du haut d'un ballon, des paysages souterrains (ROUSSELET 1901: 281 •), ainsi que des dessins et photographies astronomiques de planètes et d'étoiles (des dessins d'Étienne Trouvelot, des photographies de Quéniisset ou de Rutherford) (ANONYME 1900e: 229-235 •). Parmi les attractions, on trouve encore une «Promenade sur la Lune», des «Paysages célestes» et un «Voyage imaginaire sur les astres»⁹. L'ensemble permet ainsi d'expérimenter toute l'extension du monde connu, en grande partie mis au jour au cours des décennies précédentes, désormais visible et représentable. Il vise en outre à intensifier ou affiner les émotions suscitées par la simulation principale grâce à des éléments complémentaires, fragmentaires, parfois fictionnels. Les attractions secondaires proposent des visions neuves de l'espace qui font apparaître des paysages. Elles participent de l'élaboration des nouvelles représentations qui incluent la contemplation, non plus seulement du ciel, mais aussi du cosmos et des planètes, d'un point de vue qui n'est plus uniquement celui de la Terre, mais celui des sites cosmiques eux-mêmes. La simulation d'un *comme si on y était*, articulée à l'agrandissement «monstre» de la Grande lunette et aux gros plans lunaires.

Dans ce but, les salles d'expositions déclinent divers procédés de simulation. À côté de classiques projections dont Laurent Mannoni a démontré l'ancienneté (MANNONI 1999) et des expositions d'images, un ensemble de dioramas permet aux spectateurs de plonger dans le temps de l'histoire de la Terre et montre «la formation de l'écorce terrestre, les apparitions successives des plantes et des animaux jusqu'à l'arrivée de l'homme sur la Terre» (ROUSSELET 1901 •). Leur auteur, Fortuné Méaulle, artiste et graveur, installe dans les salles Cuvier et Albert Gaudry, 500 animaux, restaurés d'après les fossiles du muséum, installés dans différents théâtres:

La 1^{er} écorce, les grandes pluies, les premières mers, les premiers ouvriers du globe, la forêt houillère, les reptiles du trias, combat de l'Ichthyosaure et du Plésiosaure, la mer Permienne, les ptérodactyles etc. (LAPAUZE 1900 •)

À côté de ces figurations pionnières, le Palais de l'Optique présente des instruments techniques d'astronomie et de photographie, mais aussi de télégraphie et de téléphonie, ainsi que des jeux d'optique – «la science appliquée à l'amusement du public», puisant au répertoire des foires ou du théâtre scientifique – labyrinthes, glaces magiques, grand kaléidoscope, orgue optique, et même un spectacle de danse avec «les étoiles doubles: jeunes danseuses en maillot clair» (ROUSSELET 1901 •). Un restaurant, «La Lune»¹⁰, apporte un ultime délassément à l'ensemble et contribue à la diversification sensorielle de l'expérience, dont l'extension impressionne¹¹.

Le Panorama des Mondes, ou Cosmorama, qui accueille le Grand globe céleste, recèle le même type de complexe qui conjugue des vues du monde. Il faut chercher l'origine de certaines installations dans un premier projet de Grand globe terrestre au 1/320 000^e, proposé par Gautier, Méaulle et dont Élisée Reclus

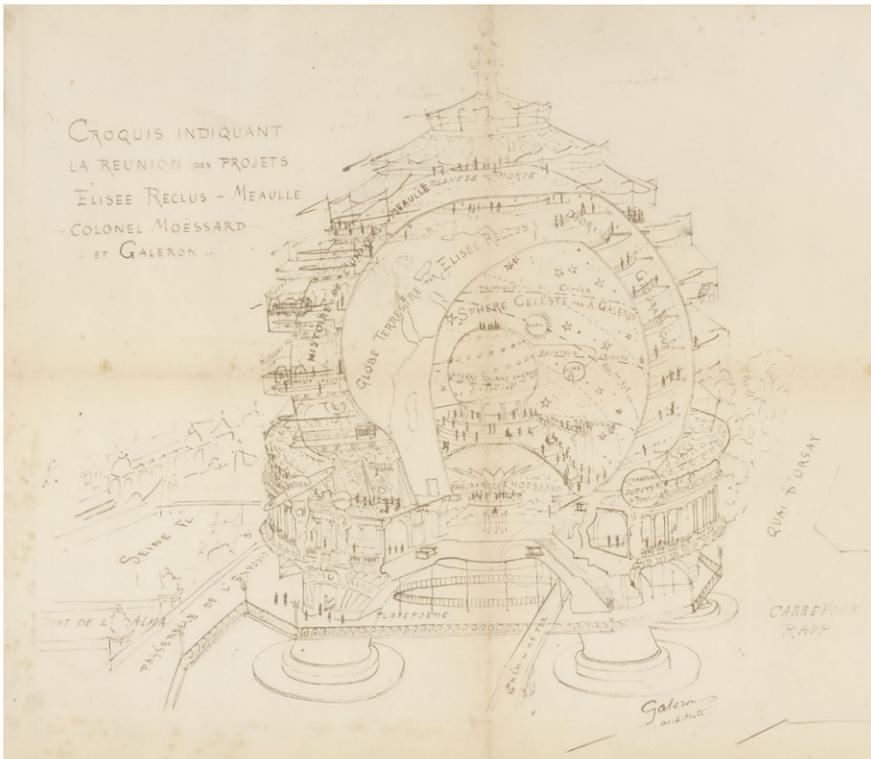


11. LE TOUR DU GLOBE TERRESTRE ET VISITE DANS SES ENTRAÎLLES, PROJET DÉPOSÉ PAR ÉMILE GAUTIER, ÉLISÉE RECLUS ET FORTUNÉ MÉAULLE (ARCHIVES NATIONALES @ F/12/4446E).

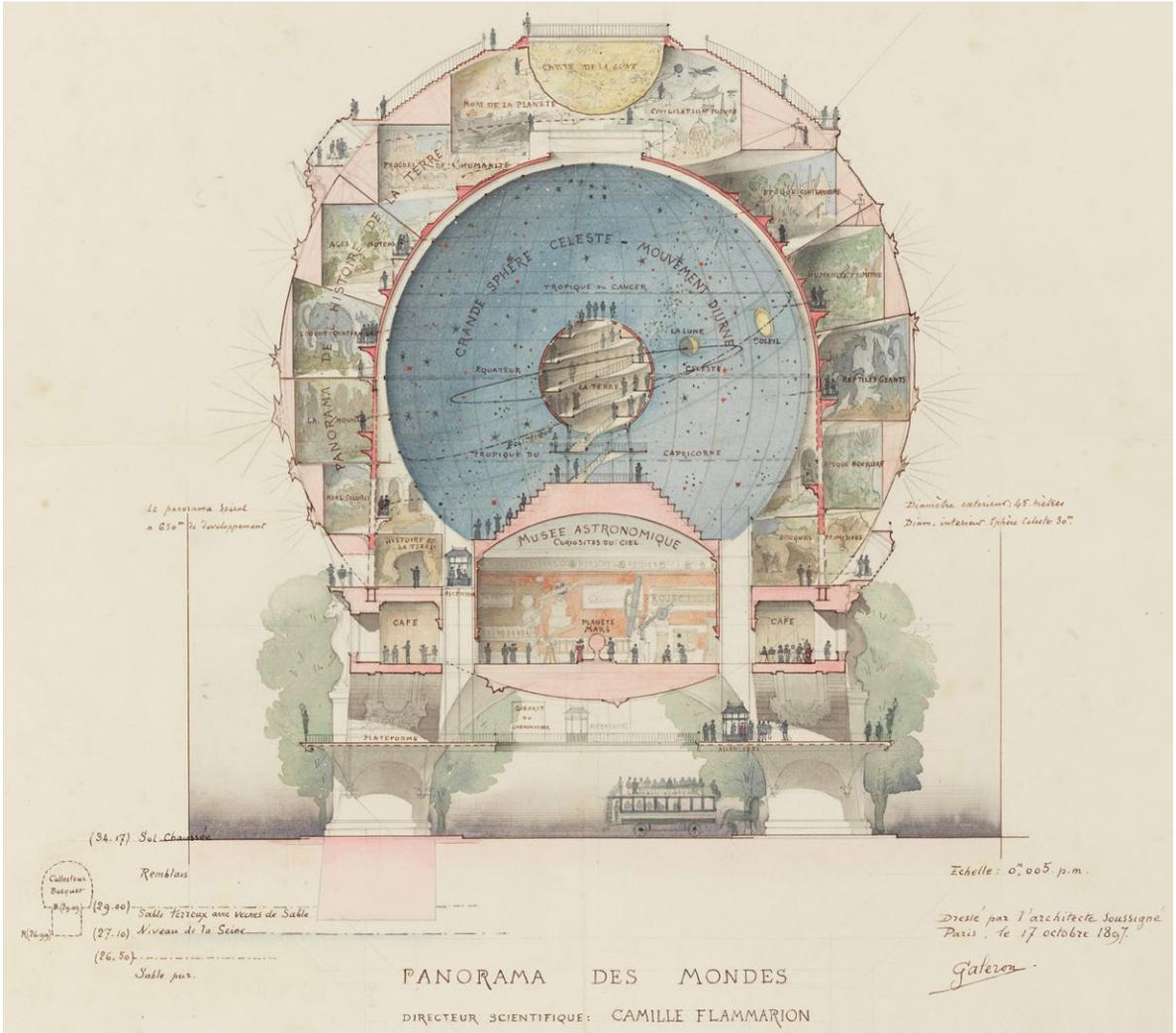
devait assurer la direction scientifique (ill. 11). Abandonné¹², le projet a fait l'objet d'une tentative de fusion avec la proposition de Grand globe céleste de Galeron et Flammarion (ill. 12), qui finit, elle aussi, par échouer. Le Globe terrestre prévoyait, selon la formule d'Émile Gautier, «un résumé de la succession des sensations diverses qu[e le visiteur] éprouverait à visiter en réalité chacun des degrés de latitude de la planète»¹³, à partir d'une série de «dioramas ethnographiques», situés dans l'épaisseur de la sphère (ill. 13). On leur a substitué pour une

partie la série «le monde planétaire. Dioramas sans changement»¹⁴, et c'est finalement le Palais de l'Optique qui a accueilli les dioramas de Méaulle.

L'extérieur de la sphère est lui-même un spectacle. De gigantesques figures du zodiaque y sont peintes, ainsi que les chiffres d'une immense horloge dont les cloches audibles dans toute l'Exposition doivent sonner l'heure. Des projections publicitaires éclairent les nuages. On peut grimper au sommet de la sphère par l'équateur extérieur «à la hauteur de la première plate-forme de la tour Eiffel»



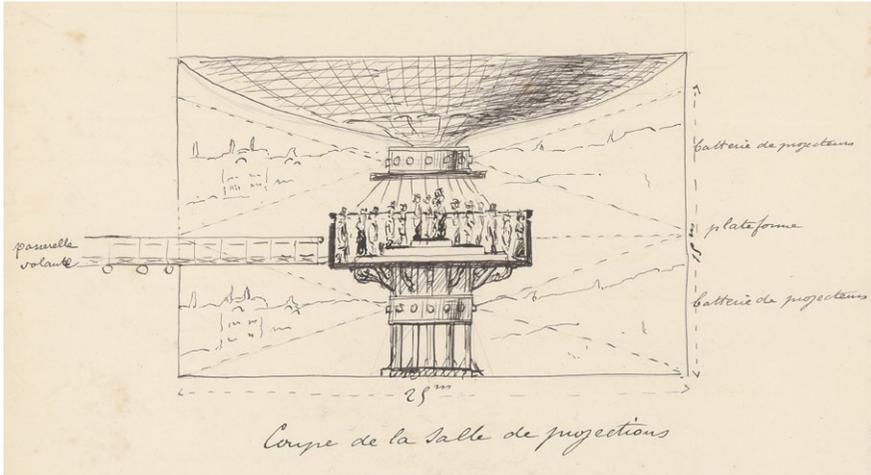
12. COMBINAISON DES PROJETS ÉLISÉE RECLUS-MÉAULLE-GALERON ETC., DRESSÉ PAR GALERON LE 3 OCTOBRE 1897, GRAND GLOBE CÉLESTE, EXPOSITION UNIVERSELLE DE 1900, CROQUIS (ARCHIVES NATIONALES @ F/12/4352).



(ANONYME 1899c), pour profiter d'une vue sur l'Exposition. La sphère s'affirme ainsi comme référent spatial et temporel de cette dernière. À l'intérieur, comme dans le palais de l'Optique, une série d'installations construisent une vue du monde peu différente. Il s'agit d'abord d'un tour de la Terre sous la forme d'un panorama stéréoscopique. Celui-ci paraît correspondre au projet proposé en 1895 par M. Moëssard, lieutenant-colonel du génie (ill. 14, à la page suivante)¹⁵, un spécialiste de la projection stéréoscopique qu'il a présentée en 1892, lors d'une conférence au Conservatoire des Arts et Métiers ainsi qu'à l'Exposition internationale de photographie¹⁶. L'installation de 1900 est une salle ronde de 25 mètres de diamètre, située sous la sphère, disposant de deux puissantes batteries de douze lanternes de projection, capables d'effectuer des mouvements de rotation. Elle combine panorama et stéréoscopie

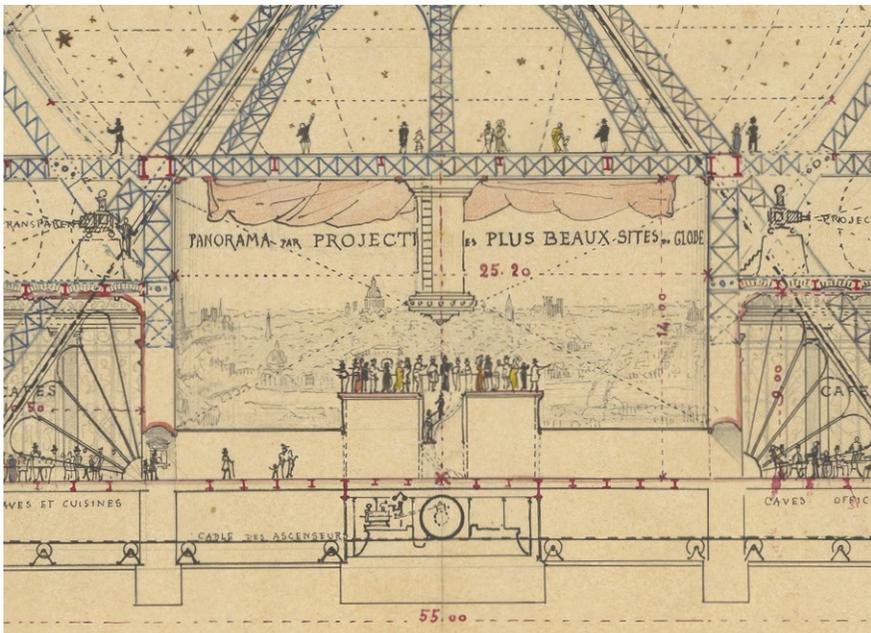
13. LE PANORAMA DES MONDES, PROJET DE GALERON, MÉAULLE, FLAMMARION, 1897 (ARCHIVES NATIONALES © F/12/4552).

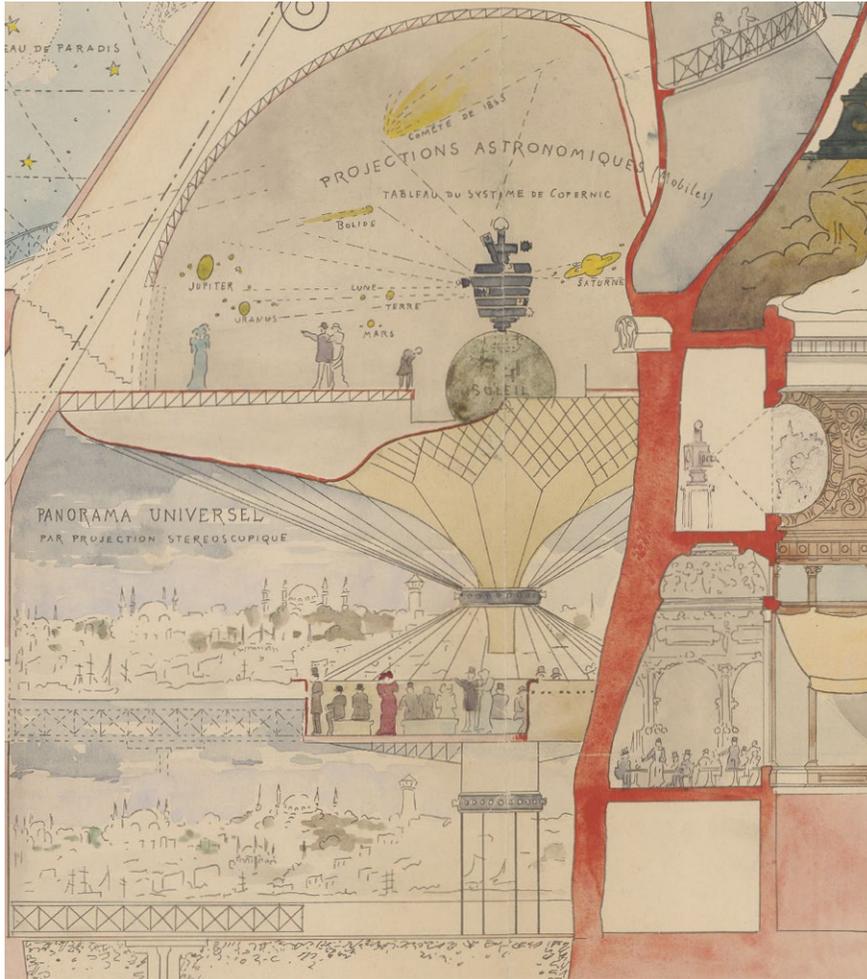
14. COUPE DE LA PLATE-FORME
DE PROJECTION POUR DES
PROJECTIONS DE PANORAMAS
STÉRÉOSCOPIQUES PAR
PAUL MOËSSARD, EXPOSITION
UNIVERSELLE DE 1900, CAHIER
(ARCHIVES NATIONALES
© F/12/4352).



pour donner à une cinquantaine de personnes situées sur la plateforme circulaire, la vision de sites terrestres remarquables. Le projet de 1895 mentionne en outre une salle de «projections astronomiques mobiles», au-dessus du panorama – dont le projecteur évoque les futurs projecteurs de planétarium (ill. 15 et 16) – ainsi qu’une version grand format de la célèbre carte lunaire des astronomes allemands Beer et Maëdler, publiée en 1834, prévue pour prendre place au sommet du globe¹⁷. Le plan mentionne, enfin, des espaces d’exposition d’images astronomiques et d’instruments que les sources ne permettent pas de restituer précisément.

15. LE PANORAMA DES
PROJECTIONS DES PLUS BEAUX
SITES, GRAND GLOBE CÉLESTE,
COSMORAMA, COUPE SUIVANT
UN MÉRIDIEN PAR GALERIE
EXPOSITION UNIVERSELLE
DE 1900, CALQUE (ARCHIVES
NATIONALES © F/12/4352).





16. DÉTAIL DU PROJET DE COSMORAMA DÉPOSÉ PAR GALERON LE 12 NOVEMBRE 1895 (ARCHIVES NATIONALES © F/12/4552).

Le fond de la sphère est quant à lui dévolu au divertissement: on y trouve des cafés ainsi qu'une imposante salle de concert de deux mille places, capable d'accueillir plusieurs orchestres, dont l'un de 80 musiciens, et un orgue mécanique. Les programmes musicaux, dont le contenu est précisément fixé dans les projets préparatoires, et «concerts du soir», comprennent des œuvres de Saint-Saëns qui s'est particulièrement intéressé à la thématique céleste («Clair de Lune», «Lever de Lune»). Celui-ci tient lui-même le grand orgue et compose également une cantate, *Le feu céleste*, pour la cérémonie d'ouverture de l'Exposition¹⁸. Cette programmation renvoie à l'émergence d'une nouvelle esthétique de l'immersion (MUSGRAVE 1995), déjà remarquée justement à propos de ces concerts des expositions universelles (SLOTERDIJK 2006: 244).

Les installations célestes construisent un cosmos dont la rhétorique est facilement lisible: il s'agit de relier le nouveau à l'ancien, d'inscrire dans l'écoumène les espaces mis au jour au 19^e siècle et devenus territoires, qu'ils soient infini-

ment petits ou infiniment lointains, d'établir la continuité d'un cosmos universel, un cosmos humboltien dépassant la segmentation des disciplines scientifiques. Les attractions secondaires sont conçues comme des parcours complémentaires pour les spectateurs qui déplacent le rapport au savoir, en y engageant le corps et en diversifiant la mobilisation des sens: il s'agit non plus seulement de voir, mais aussi de marcher, de grimper, de goûter ou d'entendre, en des dispositifs savants constitutifs de la culture de masse. Il faudrait sans doute affiner l'analyse de ce recours à la musique ou au goût, en plus de la possibilité de parcourir physiquement l'espace de la simulation, et pouvoir mesurer leur rôle dans l'économie cognitive générale du dispositif. Quoi qu'il en soit, cette sollicitation conjuguée des sens garantit le succès des grandes installations astronomiques:

Tout Paris a déjà défilé en théories pressées dans les galeries gigantesques de ce sanctuaire de la science, et provinces [*sic*] aussi bien qu'étrangers suivront car le véritable clou de notre grande foire internationale, le clou qui silencieusement s'enfonçe dans les crânes et reste fiché dans les cervelles, c'est incontestablement au Palais de l'Optique qu'il frappe ses victimes, puisque tout le monde en en sortant, demeure émerveillé. (FOREAU 1900: 1 ●)

Conclusion

Henri Lefebvre a formulé naguère une trilogie classique distinguant espace perçu, espace conçu et espace vécu, ce dernier investi corporellement, médiatisé par des images et des symboles (LEFEBVRE 1974); un espace dominé et expérimenté par l'imagination, ajoute W. J. T. Mitchell, qui mobilise, pour l'explicitier, la notion de paysage (MITCHELL 1992)¹⁹. L'espace non terrestre est naturellement impliqué dans cette trilogie, avec une problématique spécifique qui tient à son absence de limite (espace sans bord) et à son inaccessibilité. Les ressources visuelles, et probablement également les récits ou la littérature de science-fiction naissante, jouent un rôle majeur dans l'histoire de son appropriation cognitive, mais, à la fin du 19^e siècle, ce sont les grands dispositifs de simulation qui lui donnent un support sensible, au format inédit par leur monumentalité, par l'investissement corporel et la diversification des sens qu'ils supposent, mais aussi par leur dimension de popularisation et d'ouverture à de nouveaux publics. Chacune de ces installations, à sa façon et de manière extrêmement graduée, apporte ainsi sa contribution à une appropriation populaire de l'espace infini. Sans avoir de sources précises sur le nombre de visiteurs de ces installations – on connaît le chiffre avancé dans la presse qui évalue à 10 000 le nombre d'entrées quotidiennes au Palais de l'Optique²⁰ –, on peut considérer qu'une bonne partie des 50 millions de visiteurs de l'Exposition de 1900 en a eu au moins connaissance.

Les installations célestes de 1900 préfigurent, et probablement déterminent en partie, d'autres formes emblématiques de la culture de masse, adossées elles aussi au monde spatial, et même au territoire lunaire qui émergent immédiatement après la fin de l'Exposition: le plus éclatant est le Luna Park qui apparaît en 1901 à Buffalo (État de New York), comme attraction simulant un voyage lunaire, puis, pour une cinquantaine d'années, comme nom générique des parcs d'attractions, probablement jusqu'au premier pas réel de juillet 1969. C'est ainsi la théma-

tique du voyage spatial proprement dite qui prend le pas – c'est aussi le cas dans l'iconographie (DE SMET 2016) – avec l'expérience corporelle du décollage, parfois réduite à une seule grande roue.

¹ Archives Nationales, Paris (plus bas, noté AN.), F/12/4446c.

² AN. F/12/4349. Voir aussi GAUTIER 1899 ●.

³ AN. F/12/4349, statuts de la société «L'Optique», 22 avril 1896.

⁴ AN. F/12/4349, courrier de Picard, Paris, 24 août 1894, rapportant l'avis d'Alfred Biver, directeur général des Glaceries de la Compagnie de Saint-Gobain.

⁵ AN. F/12/4349, statuts de la société «L'Optique», 22 avril 1896.

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*

⁸ ANONYME 1900: 1 ●; Discours complet dans JOANIS 1900: 189-192 ●. Sur ces «bénédictions de Prométhée», voir LAGRÉE 1999.

⁹ AN. F/12/4349, liste des attractions du Palais de l'Optique, 14 novembre 1899.

¹⁰ Courrier de la Cie Internationale des Grands Hôtels, le Secrétaire général à M. Le commissaire de l'Exposition de 1900, 5 mai 1900. AN. F/12/4349.

¹¹ Vanessa Schwartz (1998: 150) a souligné l'importance de l'engagement des cinq sens dans l'action des dispositifs de simulation.

¹² AN. F/12/4349, La rupture est consommée 22 novembre 1897 par un courrier signé Élisée Reclus, Galeron et Méaulle: «Nous nous considérons comme déliés de notre précédent accord pour la constitution du Globe terrestre de l'Exposition de 1900 et tous les traités passés entre nous se trouvent par cela même annulés.» L'histoire du projet de globe terrestre est actuellement bien connue: cf. ALAÏNE-MULLER 2003: 156-170; CHOLLIER 2016; FERRETTI 2015: 681-715.

¹³ AN. F/12/4349, courrier d'Émile Gautier à M. Picard président de la commission de l'Exposition de 1900, 14 novembre 1896. Voir aussi GAUTIER 1896 ●.

¹⁴ AN F/12/4352, évaluation des recettes, 8 février 1899.

¹⁵ AN F/12/4352, projet du 2 novembre 1895.

¹⁶ AN. F/12/4349, demande d'emplacement pour panorama de projections stéréoscopiques présenté par M. Moëssard, Lt. colonel du Génie. Paul Moëssard est l'auteur de plusieurs ouvrages de photographie, dont *Appareil photographique panoramique: le cylindrographe*, Paris, C. Delagrave, 1885.

¹⁷ BEER et MAÉDLER 1834 ●; AN F/12/4352, *Le Panorama des Mondes*, projet de Galeron, Méaulle, Flammarion, 17 octobre 1897.

¹⁸ Le programme est conservé dans le carton AN F/12/4352.

¹⁹ Il formule une nouvelle trilogie: *space, place, landscape* (espace, lieu, paysage).

²⁰ *Le Matin* (3 juin), chiffre donné par le député Deloncle, promoteur du projet.

Bibliographie

- AÏT-TOUATI, F. (2011): *Contes de la Lune. Essai sur la fiction et la science modernes*, Paris, Gallimard.
- ALAÏNE-MULLER, S. (2003): «Un globe terrestre pour l'Exposition universelle de 1900. L'utopie géographique d'Élisée Reclus», *L'Espace Géographique*, t. 32, p. 156-170.
- BESSE, J.-M. (2013): *Habiter. Un monde à mon image*, Paris, Flammarion.
- (2003): *Face au monde. Atlas, jardins, géoramas*, Paris, Desclée de Brouwer.
- BIGG, C. (2010): «Staging the Heavens: Astrophysics and Popular Astronomy in the Late Nineteenth Century», in Aubin, D., Bigg, C., Sibum, O. (éds), *The Heavens on Earth. Observatories and Astronomy in Nineteenth-Century Science and Culture*, London, Duke University Press.

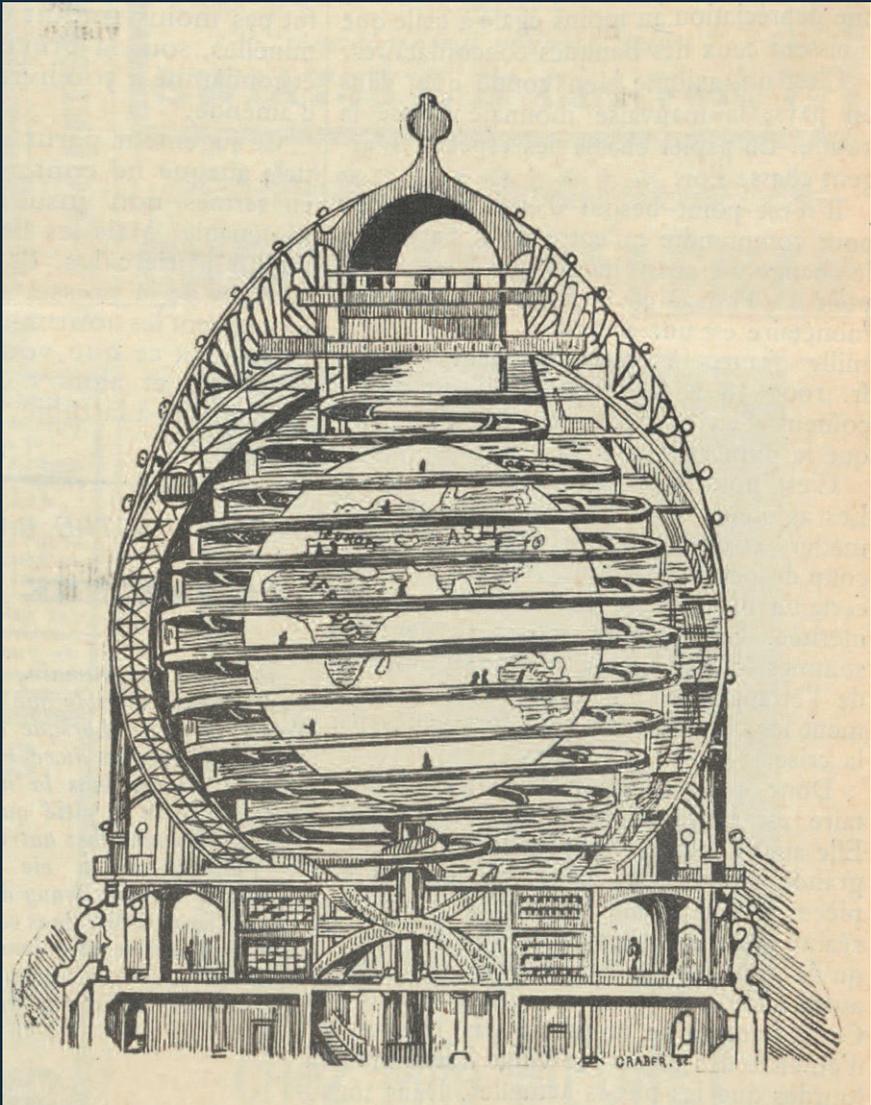
- CARRÉ, A.-L., CORCY, M.-S., DEMEULENAERE-DOUYÈRE, C., HILAIRE-PÉREZ, L. (éds) [2012]: *Les expositions universelles en France au XIX^e siècle. Technique, publics, patrimoines*, Paris, CNRS Éditions.
- CHOLLIER, A. [2016]: *Les dimensions du monde. Élisée Reclus ou l'intuition cartographique*, Genève, Éditions des Cendres.
- CORBIN, A. [2001]: *L'homme dans le paysage*, Paris, Textuel.
- [1988]: *Le territoire du vide. L'Occident et le désir de rivage*, Paris, Flammarion.
- [2014]: *Le ciel et la mer*, Paris, Flammarion.
- [2016]: *Histoire des émotions*, vol. 2, Paris, Le Seuil.
- COURANT, E. [2018]: *Poésie et cosmologie dans la deuxième moitié du XIX^e siècle. Nouvelle mythologie de la nuit au siècle du positivisme*, thèse de doctorat soutenue à l'École normale supérieure le 11 juin, ENS Paris/Université de Bâle.
- CUCHET, G. [2012]: *Les Voix d'outre-tombe. Tables tournantes, spiritisme et société au XIX^e siècle*, Paris, Seuil.
- DE SMET, E. [2016]: *Voir pour Savoir. La visualisation technique et scientifique de l'aventure spatiale dans le monde occidental entre 1840 et 1969*, thèse de doctorat en histoire de l'art soutenue à l'Université Paris IV.
- FEBVRE, L. [1992]: *Combats pour l'histoire*, Paris, Armand Colin [1^{er} éd.: 1952].
- FERRETTI, F. [2015]: «Globes, savoir situé et éducation à la beauté: Patrick Geddes géographe et sa relation avec les Reclus», *Annales de géographie*, n° 706, p. 681-715.
- JACOB, C. [1992]: *L'Empire des Cartes. Approche théorique des cartes à travers l'histoire*, Paris, Albin Michel.
- KOYRÉ, A. [1973]: *Du monde clos à l'univers infini*, Paris, Gallimard [1^{er} éd.: 1953].
- LAGRÉE, M. [1999]: *La bénédiction de Prométhée: religion et technologie, XIX^e-XX^e siècle*, Paris, Fayard.
- LAUNAY, F. [2007]: «The Great Paris Exhibition Telescope of 1900», *Journal for the History of Astronomy*, n° 38/4, p. 459-475.
- LEFEBVRE, H. [1974]: *La production de l'espace*, Paris, Anthropos.
- LEQUEUX, J. [2009]: «The Great Nineteenth Century Refractors», *Experimental Astronomy*, vol. 25, n° 1-3.
- MANNONI, L. [1999]: *Le grand art de la Lumière et de l'Ombre. Archéologie du cinéma*, Paris, Nathan Université.
- MITCHELL, W. J. T. [1992]: *Landscape and Power*, Chicago, University of Chicago Press.
- [2009]: *Iconologie. Image, texte, idéologie*, Paris, Les Prairies ordinaires [éd. orig.: 1986].
- MUSGRAVE, M. [1995]: *The Musical Life of the Crystal Palace*, Cambridge, Cambridge University Press.
- RANCIÈRE, J. [2011]: *Aisthesis. Scènes du régime esthétique de l'art*, Paris, Galilée.
- [2014]: *Le fil perdu: essai sur la fiction moderne*, Paris, La Fabrique.
- SCHACHTEL, E. [1959]: *Metamorphosis: on the Development of Affect. Perception, Attention and Memory*, New York, Basic Book.
- SCHWARTZ, V. [1998]: *Spectacular Realities. Early Mass Culture in Fin de Siècle Paris*, Berkeley, University of California Press.
- SLOTERDIJK, P. [2006]: *Palais de Cristal. À l'intérieur du capitalisme planétaire*, Paris, Fayard.
- SNYDER, J. [1992]: «Territorial Photography», in Mitchell, W. J. T., *Landscape and Power*, Chicago, University of Chicago Press.
- STANFORD, B. M. [1984]: *Voyage into Substance: Art, Science, Nature and the Illustrated Travel Account*, Cambridge/Londres, MIT Press.

• Sources bibliographiques

- ANONYME [1895]: «La Lune à 100 kilomètres», *Le Gaulois*, 13 août.
- [1899a]: «La lunette géante», *La Croix*, 18 janvier.

- [1899b]: «Note sur le sidérostat à Lunette de 60m de foyer et de 1,25 m d'ouverture en construction chez M. P. Gautier», *Annuaire pour l'année 1899 publié par le Bureau des longitudes*, notice C, Paris, Gauthier-Villars.
- [1899c]: «Exposition de 1900», *La Justice*, 3 juin.
- [1900a]: «Exposition universelle de 1900», *Le Temps*, 25 février, p.2.
- [1900b]: «La tuerie du Champ de mars. Neuf morts, neuf blessés», *Le Matin*, 30 avril, p.1.
- [1900c]: «Le Sidérostat béni», *Le Matin*, 3 juin.
- [1900d]: «Moon at Close Range. A Wonderfull Instrument Will Lime her Figure», *Lewiston Teller*, 31 octobre.
- [1900e]: «L'Astronomie à l'Exposition de 1900», *Bulletin de la Société Belge d'Astronomie*, vol.5, p.229-235.
- BARRÉ, L. [1899]: «La Grande Lunette de 1900», *La Nature. Revue des sciences et de leurs applications aux arts et à l'industrie. Journal hebdomadaire illustré*, 27, n°1332-1357, p.167-170.
- BASCHET, R. [1900]: *Exposition universelle de 1900: guide Lemerrier publié par les concessionnaires du Catalogue officiel*, Paris, Lemerrier.
- BEER, W., MAËDLER, J. H. [1834]: *Mappa selenographica totam lunae hemisphaeram visibilem complectens observationibus propriis secundum projectionem orthographicam, quatuor sectionibus constructa et delineata*, Berlin, Simon Schropp & Soc.
- DARC [1894]: «La Lune à un mètre», *Le Petit Journal*, 25 septembre, p.4.
- FAIDEAU, F. [1900a]: *Exposition universelle de 1900: Guide du Palais de l'Optique*, Paris, p.3-2.
- [1900b]: «La Lune à un mètre», *Encyclopédie du siècle, Exposition de Paris*, Paris, p.3-5.
- FLAMMARION, C. [1900]: *Exposition universelle de 1900. Palais de l'optique. L'astronomie en 1900*, Paris, imprimerie de la SAF.
- FOREAU, E. [1900]: «Le Palais de l'optique et les infiniment petits», *Le Figaro*, 10 juillet, p.1.
- GAUTIER, E. [1896]: «Le Globe d'Élisée Reclus», *Le Figaro*, 11 août.
- GAUTIER, M. P. [1899]: «Sur le Grand Sidérostat de 1900», *Journal de Physique théorique et appliquée*, t.8, p.417-431.
- GAUTIER, P. [1899]: «Plan du sidérostat», *Annuaire pour l'année 1899 publié par le Bureau des longitudes*, Paris, Gauthier-Villars.
- JOANIS, J. de [1900]: «La Physique à l'Exposition», *Études*, octobre-décembre, p.172-200.
- LAPAUZE, H., NANSOUTY, M. de, CUNHA, A. da, JARZUEL, H., VITOUX, G., GUILLET, L. [1900]: *Le guide de l'Exposition de 1900*, Paris.
- LUCAS, J. D. [1898]: «La Lunette de l'Exposition de 1900», *Revue des questions scientifiques*, XIV, p.337-344.
- [1899]: «La Lunette de l'Exposition de 1900», *Revue des questions scientifiques*, XV, p.697-704.
- LOEWY, M., PUISEUX, P. [1986-1909]: *Atlas photographique de la lune publié par l'observatoire de Paris*, Paris, Imprimerie nationale.
- NASMYTH, J., CARPENTER, J. [1874]: *The Moon Considered as a Planet, a World and Satellite*, Londres, John Murray.
- PARVILLE, H. de [1892]: «Revue scientifique», *Le journal des Débats politiques et littéraires*, 11 novembre.
- PICARD, A. [éd.] [1902-1903]: *Exposition universelle internationale de 1900 à Paris. Rapport général administratif et technique*, Paris, Imprimerie nationale.
- ROUSSELET, L. [1900]: *Exposition 1900: guide pratique du visiteur de Paris et de l'exposition*, Paris, Paris, Imprimerie nationale.
- [1901]: *L'Exposition universelle de 1900*, Paris, Hachette.
- STRAPONTIN [1900]: «Paris la nuit. Le grand globe céleste», *Gil Blas*, 3 juin, p.4.
- VANLOO, A., LETERRIER, E., MORTIER, A. [1876]: *Le voyage dans la Lune, opéra-féerie en 4 actes; inspiré du roman de Jules Verne; mus. de Jacques Offenbach*, Paris.

Focus 2



LOUIS BONNIER, GRAND GLOBE AU 1/500 000, ÉCORCHÉ, *L'ACTUALITÉ*, 8 AVRIL 1900 [© BIBLIOTHÈQUE DE GENÈVE].

LE GRAND GLOBE, UN IDÉAL DE VÉRITÉ

Alexandre Gillet

La science est notre objet et rien de ce qui s'y rapporte ne saurait nous rester étranger. (RECLUS 2016:113)

Trois ans durant, entre août 1895 et septembre 1898, à Paris, Londres ou encore Bristol, Élisée Reclus ne cesse de répéter, lors des interventions qu'il consacre aux projets de Grand globe – et ceci peu importe l'échelle choisie –, combien il est essentiel que l'on représente la planète telle qu'elle est en vérité. Aussi pour lui, la courbure du sphéroïde doit être scrupuleusement respectée, le relief exagéré sous aucun prétexte, et le respect de l'échelle choisie ne souffrir nulle exception [tel objet géographique dont la taille le rendrait invisible à une échelle donnée ne peut, par exemple, être signifié sur cette carte]. En ce sens, le Grand globe est un vrai travail géographique et représente l'état de la science, tant dans ses avancées que dans ses limitations. Les zones blanches de la carte apparaissent ainsi pour ce qu'elles sont et ne peuvent être maquillées ou masquées par un dessin fallacieux. Là où la connaissance ayant servi à son élaboration s'avère erronée, elle doit être corrigée sans délai. Par son caractère de vérité, le globe n'en est pas moins supposé faire impression, et susciter de l'émotion chez le visiteur. Reclus est convaincu que l'imagination a un rôle à jouer pour donner vie à la représentation cartographique. Si enfin il refuse l'idée d'un globe concave et donc celle d'un panorama immersif, c'est que son projet pensé dans le détail veut donner à voir la Terre comme elle est, même si cela signifie que la visite du Grand globe s'apparente à une mise à distance et à une «mise en orbite» du spectateur. Or, comme le souligne Peter Sloterdijk (2011: 22), «même si nous nous laissons prendre par l'apparence d'être séparés de la *sphaira* et face à elle», nous demeurons «sertis dans l'anneau de l'être, nous ne faisons pas défaut au Tout». Tel est bien l'enseignement de Reclus, donner à voir la beauté de la Terre, et montrer à quel point la géographie du monde est sans césure. Toutes choses que l'humanité doit concourir à préserver.

Références

- CHOLLIER, A. (2016): *Les dimensions du monde: Élisée Reclus ou l'intuition cartographique*, Paris/Genève, BGE/Éditions des Cendres.
- RECLUS, É. (2016): *Écrits cartographiques*, Genève, Héros-Limite.
- SLOTERDIJK, P. (2011): *Globes. Sphères II*, Paris, Hachette Pluriel.

SIMULER UN MONDE EXOTIQUE ET SAUVAGE: LES ZOOS COMME DISPOSITIFS DE REQUALIFICATION

Jean Estebanez

Comme dans beaucoup de zoos contemporains de pays riches, la visite au *Lincoln Park Zoo* de Chicago est l'occasion de déambuler dans l'Arctique, puis quelques minutes plus tard sous les tropiques où de saisissantes reproductions d'habitat sur pilotis des «gens de la forêt tropicale» accompagnent une multitude de poissons et d'oiseaux multicolores. Si les zoos ne représentent le monde que de manière incidente, leur objet premier étant plutôt certains animaux exceptionnels par leur forme, leur taille, leur couleur, leur rareté, et d'autres propriétés sociales, il s'avère qu'une de leurs caractéristiques centrales, à laquelle les visiteurs les renvoient constamment, est le lieu d'où ils sont censés provenir. L'animal de zoo est à la fois d'ici – ils sont pour la plupart nés dans un zoo – et d'ailleurs, à travers un imaginaire nourri de références à un milieu d'origine naturel (MARVIN 2008). Se promener au zoo invite donc, de manière plus ou moins explicite selon les institutions et les époques, à traverser milieux, pays et continents.

Cet écart entre l'ici des animaux du zoo et l'ailleurs de leurs origines est au cœur d'une critique classique de l'institution, partagée à la fois par des activistes de la libération animale et des chercheurs sur les zoos. On ne verrait pas de véritable zèbre au zoo parce qu'un zèbre est quelque chose qui ne peut exister que dans les plaines africaines, pas dans les collections animales d'une ville nord-américaine (MALAMUD 1998).

Ce qui est en jeu ici est un rapport au vrai et au faux, soit une des dimensions de la simulation. Simuler, c'est d'abord essayer de tromper en imitant l'apparence d'une chose réelle (BAUDRILLARD 1981). Le zoo prétend montrer des animaux d'ailleurs, nous émerveiller, nous permettre d'apprendre des choses sur eux et sur leur milieu. Pourtant, que peut-on apprendre du monde et de ses vivants dans un espace confiné, voué au spectacle et au divertissement, fondé sur un dispositif de mise en scène ? Le zoo est-il alors une tromperie ? Une simple reproduction qui nous éloigne de la vérité de ces animaux ou, au mieux, un simulacre qui se contente de reproduire la surface des choses ? Cette position, tenue par bon nombre d'opposants aux zoos, qui l'articulent avec des enjeux éthiques concernant l'enfermement, pose des questions de plusieurs ordres. L'argument qui structure ces critiques est que les animaux ont une juste place (CRESWELL 1996), la nature «sauvage» d'où ils viennent. Non content d'être globalement inexacte – les animaux présentés dans les zoos y étant majoritairement nés – cette assertion produit une forme d'assignation à identité et de réification d'êtres vivants. La critique du zoo comme simulacre ne rencontre d'ailleurs qu'un écho très limité auprès du public [contrairement à celle de l'éthique de l'enfermement]. Plus de

600 millions de personnes visitent ainsi annuellement un zoo, dépassant par exemple le cumul de fréquentation d'évènements sportifs aux États-Unis. Le zoo s'avère, pour l'instant, irremplaçable.

Comme dispositif le zoo donne en effet accès à des animaux spectaculaires, dans des conditions d'organisation, de proximité et de visibilité inédites (ESTEBANEZ 2010). La simulation n'a en effet pas uniquement le sens de tromperie ou de simplification réductrice. Elle donne aussi accès à quelque chose qui ne l'est pas autrement. Dans des domaines aussi variés que les modèles mathématiques, les simulations graphiques ou les modèles anatomiques en cire qui permettent de reproduire les organes humains pour l'étude ou la pratique, la simulation facilite la relation entre un individu et la situation qui l'occupe (VARENNE 2012).

Dans ce cadre, ce n'est pas la ressemblance entre représentation et objet représenté qui est centrale, mais la simulation d'un processus ou d'une loi d'action sous-jacente, et d'hypothèses qu'on cherche à tester. La simulation a alors une valeur d'explication, de démonstration, voire une valeur esthétique ou ontologique: elle peut même intensifier, en la redoublant, l'expérience humaine. Forte de ces valeurs d'usages, elle peut d'ailleurs devenir un objet autonome, prescriptif et non plus seulement orientant (BADIOU 1969), comme dans le cadre des simulations financières ou, dans un domaine totalement différent, des top-modèles. On retrouve ici clairement une partie de l'argumentation de Foucault, soulignant combien le dispositif est plongé dans un jeu de pouvoir articulé à un savoir qui le fonde ou en procède: «C'est ça le dispositif: des stratégies de rapports de force supportant des types de savoirs, et supportés par eux» (FOUCAULT 1994: 299).

En analysant les zoos, je propose de montrer que la question n'est bien sûr pas celle du vrai et du faux, aucun visiteur ne se croyant réellement en Afrique, même si on souhaite bien volontiers se laisser emporter par l'expérience. Il s'agira plutôt d'analyser quel est le monde situé et orienté que le dispositif du zoo participe à construire, mais aussi comment il le construit. Le zoo ne sera donc pas analysé comme une copie plus ou moins fidèle, mais comme une requalification.

Parler de la simulation comme une opération de requalification et non d'un simulacre renvoie à l'idée qu'il contribue à orienter et à donner forme à la réalité. La transformation produite par le dispositif n'est pas seulement celle des regards sur les animaux et les lieux mais aussi celle des animaux et des lieux eux-mêmes. Dire que le zoo requalifie les animaux qui y vivent consiste ainsi à souligner que ce qui change ne relève pas uniquement des représentations (DESPRET 2002; MICHALON 2014), mais que ce sont également les animaux eux-mêmes qui changent. Leur morphologie, leur patrimoine génétique, leurs pratiques, leurs compétences, sont différents de celui de leurs congénères vivant hors des zoos. Le zoo n'est pas une copie plus ou moins réussie, ce n'est pas non plus seulement un lieu qui donne accès, dans des conditions particulières, à des animaux extraordinaires (une médiation), c'est aussi un dispositif où se produisent des êtres, des lieux et des relations inédites.

Cette contribution s'appuiera un ensemble de cas historiques, analysés à travers la littérature pertinente et sur un corpus d'une soixantaine de zoos visités direc-

tement ou par le biais d'informateurs, entre 2007 et 2017. Un terrain de plusieurs semaines (entretiens, observations, photographies, travail en commun avec les équipes du zoo) a également été mené à la Ménagerie du Jardin des Plantes à Paris.

Comme il est bien sûr impossible de parler des zoos dans l'absolu, ces institutions étant liées à des savoirs, à des rapports de pouvoirs et à des pratiques localisées [BARATAY 1998], je propose, dans un premier temps, d'essayer de distinguer différents régimes de représentation du vivant, à travers une transformation du dispositif du zoo, avant de m'intéresser à la façon dont il requalifie les animaux qui sont présentés.

Les dispositifs zoologiques et leurs régimes de représentation du vivant.

Le zoo est un théâtre

Ce que je suggère, c'est que vous pensiez à votre paysage comme une scène et aux animaux et au personnel comme des acteurs. (Ray Mendez, conférence de la SEAZA¹, 2005)

L'idée du zoo comme espace de représentation est partagée à la fois par les professionnels (architectes, scénaristes, voire, le cas échéant, directeurs de zoos) et les auteurs qui l'analysent. E. Baratay et E. Hardouin Fugier [1998] suggèrent par exemple que les zoos sont des «théâtres du monde sauvage [...] symbolisant les environnements plus qu'ils ne les reproduisent». G. Marvin [2008] propose également d'analyser l'architecture des zoos comme les éléments et le décor d'un théâtre. Dans ce cadre, les animaux sont les acteurs d'une pièce qui porte sur le monde sauvage. Il est ici intéressant de souligner qu'à l'instar du théâtre, le zoo n'a pas pour objet d'être dans la copie mais dans la stylisation qui donne un sens à ce qui est mis en scène.

Je voudrais ici revenir sur les modalités de la simulation, en insistant sur l'existence de régimes de représentations du vivant qui s'articulent, en partie, avec la modification des équilibres dans les valeurs d'usages des zoos, principalement en Occident².

Une scène où se jouent des rapports de pouvoirs entre humains et animaux. Le premier élément qui est fondateur du zoo comme dispositif est l'existence d'une scène, soit un lieu défini par la circulation des regards, d'abord d'un public vers ceux qui sont regardés, les animaux.

Comme le signale Foucault [1975], au 17^e siècle, la ménagerie³ de Versailles magnifie ce principe en regroupant tous les animaux offerts à la contemplation en un lieu organisé autour d'un pavillon, en son centre, d'où le regard peut porter sur les différents enclos. Ce mécanisme lui semble similaire à celui du panoptique qu'il précède, la structuration du regard venant redoubler l'enfermement physique, comme dans la prison modèle de Jeremy Bentham. Dans ce cadre, la scène est une cage dont les barreaux ne sont pas masqués, mais bien plutôt mis en valeur, ouvragés et souvent surdimensionnés, comme pour la cage des éléphants de la Ménagerie du Jardin des Plantes à Paris [LOISEL 1912]. Une constante des premières installations zoologiques est que leur fonction de mise



VUE ET PERSPECTIVE DU SALON DE LA MÉNAGERIE DE VERSAILLES QUE L'ON VOIT ICI PAR DERRIÈRE AU MILIEU DE SEPT COURS REMPLIES D'OISEAUX RARES ET D'AUTRES ANIMAUX DE DIVERS PAÏS ÉLOIGNÉS, ESTAMPE

1. VUE ET PERSPECTIVE DU SALON DE LA MÉNAGERIE DE VERSAILLES QUE L'ON VOIT ICI PAR DERRIÈRE AU MILIEU DE SEPT COURS REMPLIES D'OISEAUX RARES ET D'AUTRES ANIMAUX DE DIVERS PAÏS ÉLOIGNÉS, ESTAMPE [© BIBLIOTHÈQUE NATIONALE DE FRANCE, DÉPARTEMENT ESTAMPES ET PHOTOGRAPHIE, RESERVE QB-370 [18]-FT 4].

en ordre du monde par l'affirmation d'une hiérarchie entre humains et animaux est centrale et très explicite. Les ménageries, et les zoos à leur suite, mettent en scène le pouvoir des humains et tout particulièrement des puissants, ce qui n'empêche d'ailleurs pas d'autres usages de divertissement ou de connaissance d'exister parallèlement. Si les zoos ne semblent alors pas s'intéresser à produire une représentation du monde, la simple présence d'animaux extraordinaires, qui font référence à un ailleurs, suffit à les constituer en un dispositif qui oriente un savoir à ce propos. Pour la plupart des visiteurs, qui n'ont jamais – ou très rarement – eu l'occasion de rencontrer ces animaux, le zoo est alors quasiment l'unique médiation existante entre eux-mêmes et ces êtres extraordinaires [ill. 1].

Avec la massification de l'arrivée d'animaux considérés comme exotiques, d'abord en Europe, puis en Amérique du Nord, la situation change. Louise Robbins (2002) décrit ainsi comment ce flux d'animaux les rend relativement communs à Paris, dès le 18^e siècle, reliant la ville à des systèmes d'échanges qui s'étendent progressivement au Monde. L'entreprise florissante de Carl Hagenbeck⁴, qui vend des animaux à la plupart des ménageries et des zoos occidentaux, contribue à en faire une marchandise coloniale à part entière au 19^e siècle (ROTHFELS 2002), avec des volumes annuels qui peuvent atteindre à la fin du siècle les 15 000 animaux – il s'agit ici de grands mammifères. Dans ce cadre, la simple présence de l'animal ne semble plus tout à fait suffisante pour provoquer l'émerveillement (ROTHFELS 2002).

Susciter à nouveau l'émerveillement grâce au paysage zoologique. Carl Hagenbeck (1844-1931), fort de son passé d'entrepreneur de spectacles, développe à Stellingen en 1907 un dispositif qui ne se fonde que sur des scènes ouvertes et agencées comme des paysages, dans lesquels les animaux doivent sembler se mêler, comme dans leurs milieux d'origine (ESTEBANEZ 2011). Son intention est d'abord de s'assurer un débouché pour les animaux qu'il vend, en redonnant un nouveau souffle aux zoos, alors moins fréquentés, tant les animaux semblent désormais connus du grand public. Son invention provoque pour autant une transformation importante du dispositif du zoo et accompagne l'émergence d'un régime différent de présentation des animaux.

Dans cette carte postale du panorama principal du zoo de Stellingen, inauguré en 1907, on observe la disparition des cages. Le public, depuis un belvédère, contemple un véritable paysage zoologique, composé à partir de ce point d'observation. De la végétation, des rochers de béton armé qui ferment la scène, des fossés qui séparent les carnivores des herbivores et les humains des animaux, permettent de structurer les plans en présence et de jouer des perspectives, afin que les contentions s'effacent (ill. 2).

Hagenbeck propose de ne plus mettre en scène l'enfermement comme signe de la puissance humaine (ROTHFELS 2002). Ici, le sauvage n'est plus une menace, qui doit être domestiquée, mais une qualité qu'on peut laisser s'exprimer et même se développer. Hagenbeck amorce également une forme de réexotisation des animaux du zoo, en faisant référence aux espaces d'où ils proviennent, d'une manière stylisée. Il ne s'agit pas encore de faire référence à un lieu, un milieu ou un pays spécifique mais de renvoyer à l'extérieur du zoo, contrairement à la période précédente.

Le monde que Hagenbeck compose n'est pas une copie mais bien une sorte d'utopie paradisiaque, comme le souligne en 1898, le directeur du zoo de Berlin dans une citation publicitaire⁵:

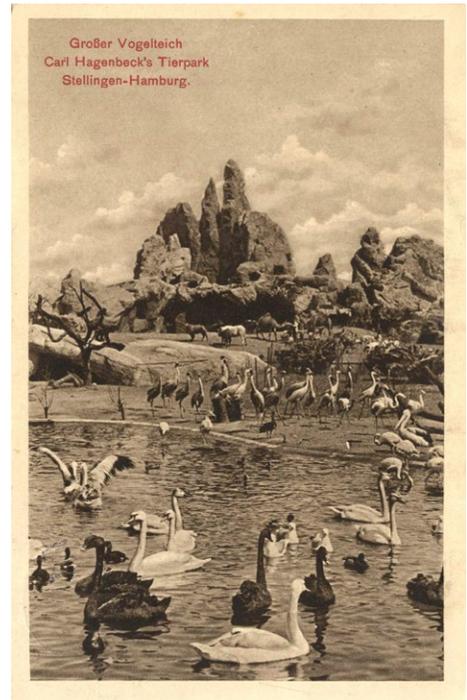
On doit s'imaginer transporté de manière magique au Paradis Biblique, en entrant dans le panorama zoologique de Hagenbeck installé dans notre jardin zoologique, près de l'entrée menant au métropolitain. (voir ROTHFELS 2002: 165, *traduction de l'auteur*)

Les proies et les prédateurs y vivent en paix et en harmonie, chaque élément étant à sa place et fonctionnant sans tension. Ce modèle christianisé de l'équilibre semble ainsi effacer les rapports de force ou au moins les euphémiser: la question de l'enfermement et de la circulation du regard n'est ainsi aucunement modifiée, fondamentalement.

Le modèle, forgé par Hagenbeck, est massivement copié, dans le monde entier, depuis le zoo de Vincennes qui se place clairement dans le prolongement du dis-



2. CARTE POSTALE DU PANORAMA PRINCIPAL DU ZOO DE STELLINGEN, 1913 (CARL HAGENBECK'S TIERPARK).



positif de Hagenbeck⁶, jusqu'à des institutions très contemporaines comme le Bioparc de Valence en Espagne, ouvert en 2008, qui reprend les mêmes principes. On note ainsi que les régimes de représentation des animaux tendent à se superposer, en fonction de la valeur changeante donnée aux espèces et aux individus, soulignant la dimension hétérogène du dispositif.

Effacer les hiérarchies avec les animaux ? L'immersion paysagère. Cette logique paysagère est portée à son terme en 1978 par la firme d'architecture Jones & Jones qui propose, pour le zoo de Seattle, de ne plus le penser comme un spectacle à contempler depuis un point de vue mais comme un milieu qu'on pourrait traverser [Jon COE [1976], cité par HANCOCK 2001]. Ce concept «d'immersion paysagère» correspond à la fois à une remobilisation de l'héritage d'Hagenbeck, masquant autant que possible les contentions et composant des points de vue privilégiés, mais il se propose d'y réduire également la séparation entre les visiteurs et les animaux. Les visiteurs, marchant dans le paysage, seraient comme en visite chez les animaux qu'ils peuvent rencontrer mais qui peuvent aussi leur échapper (ill. 3). La législation impose en effet – au moins en Europe occidentale – que les animaux disposent d'un lieu où ils puissent se dérober au regard des visiteurs. Du fait des coûts très élevés du modèle de zoo inventé par Carl Hagenbeck et ceux encore plus élevés de l'immersion paysagère, les zoos contemporains font généralement cohabiter des enclos de différents types en fonction de leurs moyens et de la valeur qui est accordée aux animaux présentés.

3. ÉCOSYSTÈME DE LA FORÊT
TROPICALE, BIODÔME DE
MONTRÉAL, QUÉBEC, CANADA,
2012 (@CEPHAS).



L'immersion paysagère est pensée par leurs concepteurs, dès la fin des années 1970, comme une technique devant mobiliser tous les sens des visiteurs. Au zoo de San Diego, des haut-parleurs diffusent ainsi un fond sonore de la forêt humide, pour couvrir le bruit des conversations des visiteurs, tandis que des brumisateurs déploient une brume continue sur le cheminement de l'enclos des gorilles du zoo du Bronx.

Au Biodôme de Montréal⁷, du fait de sa configuration qui le rapproche d'une immense serre, on peut contrôler la température et l'hygrométrie des écosystèmes. La forêt tropicale est par exemple maintenue hiver comme été entre 25°C à 28°C et 70 % d'humidité relative.

Ces enclos remobilisent par ailleurs très fortement des références précises au monde extérieur. Au zoo du Bronx, le visiteur est par exemple plongé dans la forêt d'Ituri, en République Démocratique du Congo. Le zoo n'est ainsi plus un espace qui présente ici des animaux d'ailleurs, mais plutôt un dispositif qui doit nous projeter ailleurs, là où les animaux sont censés vivre.

Ce retournement participe de ce qu'on peut considérer comme un nouveau régime de représentation en ce qu'il accentue la négation des contentions et de l'enfermement par rapport à la période précédente. Des parties de l'enclos y sont d'ailleurs invisibles, les animaux pouvant se soustraire au regard des visiteurs, s'ils le souhaitent. En relâchant deux éléments centraux – les clôtures et la circulation du regard orientée des visiteurs vers les animaux –, le dispositif du zoo prend en compte la transformation du statut de certains animaux, auxquels on accorde de plus en plus de compétences, et les fortes pressions éthiques autour de la question de l'enfermement.

Pour autant, le dispositif ne peut pas être, ici non plus, réduit à un simulacre, mais relève bien d'une forme de médiation, qui oriente le sens de ce qui est présenté. Comme le souligne Bernard Harrison, à la tête d'une des deux plus grandes sociétés de consultants internationaux pour les zoos: «Nous devons être des conteurs. Nous devons avoir des histoires à raconter. Nous devons bien les raconter.» Selon ces consultants, l'industrie des zoos contemporains doit subir un véritable changement de paradigme en utilisant les arts visuels et le divertissement car la véritable concurrence des zoos n'est pas le fait «des musées, des jardins botaniques ou des galeries d'art [mais des] centres commerciaux, des cinémas et des parcs à thème» [5^e conférence internationale sur le marketing des zoos et des aquariums, 2005].

Il ne s'agit pas, bien sûr, de survaloriser l'effet de rupture annoncé par ce consultant, intéressé à se présenter comme radicalement neuf. Le zoo porte une valeur d'usage liée au divertissement, sans doute depuis sa fondation. Le spectacle de chimpanzés prenant le thé ou les promenades à dos d'éléphant sont ainsi très courantes à la fin du 19^e siècle et au début du 20^e siècle dans les zoos européens. Pour autant, avec l'immersion paysagère, c'est toute l'organisation matérielle des enclos, des circulations, des décors et de la production des effets visuels, olfactifs et sonores qui est complexifiée par la production d'un récit. Le parcours devient aussi important que la scène où se trouve l'animal, et la rencontre n'est que l'aboutissement d'une longue recherche, qui est mise en scène.



4. LA LISIÈRE DE LA FORÊT,
ZOO DU BRONX, 2008
(PHOTOGRAPHIE DE
JEAN ESTEBANEZ).

La photographie ci-dessus, prise à l'entrée de la forêt du Congo du zoo du Bronx, qui présente les gorilles, rend compte de la façon dont le lieu est structuré par la mise en scène de l'absence (ill. 4). Dans cette partie de l'enclos, les gorilles ne sont quasiment jamais visibles. Les visiteurs sont alors invités à se glisser dans la peau d'un scientifique prenant des notes et observant dans une forêt dense les signes potentiels des animaux. Ce n'est qu'après un long parcours, qui sera l'occasion de croiser d'autres animaux, d'emprunter des passages où une brume dense est constamment vaporisée, qu'on apercevra enfin les gorilles. Loin d'être ici vécu comme un défaut du zoo, dans lequel les animaux ne seraient pas assez visibles, cette attente est scénarisée, ménageant une forme de suspense afin de créer une attente, voire une surprise. Ce récit de la découverte et de l'aventure dans la nature «sauvage» se retrouve également sous la forme de safari en voiture ou en bus dans de très grands enclos paysagés, comme au zoo de Thoiry, en France, ou de Werribee, à proximité de Melbourne.

Dans ce régime de représentation, le lieu du zoo s'efface pour mettre en valeur un ailleurs richement scénarisé. La stratégie du dévoilement des rares animaux charismatiques⁹ qui bénéficient de ces enclos très coûteux permet de leur redonner une aura d'exceptionnalité et de les réexotiser. Elle transforme également de manière assez significative la place du visiteur qui est engagé dans une véritable performance, en endossant le rôle du chercheur ou de l'explorateur.

Si les zoos ne se sont sans doute jamais réduits à une simple représentation ou un point de vue d'où contempler un panorama, l'immersion paysagère est d'abord pensée comme une expérience physique et sensorielle, dans laquelle le visiteur peut explorer un lieu et un rôle. Comme dispositif de simulation, le zoo crée une configuration inédite, une médiation, qui permet de redoubler l'expérience humaine. Dans ces trois régimes de représentation, qui sont aussi des régimes de performances, le zoo apparaît non pas tant comme un simulacre (des

animaux faussement sauvages et exotiques), que comme un dispositif qui oriente et requalifie. Les décors et les mises en scène, servent à mieux présenter ce qui apparaîtrait autrement incomplet ou trop peu explicite.

Les zoos comme dispositifs de requalification du monde

Igor Kopytoff (1986) dans sa célèbre introduction sur la biographie des objets, soulignait comment ces derniers sont bouleversés par le faisceau des relations changeantes dans lesquelles ils sont plongés. De l'objet rituel à la pièce de musée en passant par la marchandise, la transformation n'est pas seulement celle des regards sur les objets que celle des objets eux-mêmes. Dire que le zoo, en tant que dispositif, requalifie les animaux qui y vivent consiste également à souligner que ce qui change ne relève pas uniquement des représentations, mais que ce sont bien aussi les animaux eux-mêmes qui changent.

Produire un savoir sensible. Le premier ensemble de requalification que produit le zoo, et dont nous avons déjà dit quelques mots, est la production de catégories du savoir sensibles (STASZAK et ESTEBANEZ 2011). Au zoo, la continuité entre humains et animaux est marquée par des contentions et par une hiérarchisation des positions. Il ne s'agit pas uniquement d'un discours ou d'une représentation, mais de faits et de pratiques. Les humains circulent dans des espaces qui leur sont réservés et les animaux se voient attribuer un lieu spécifique. Le zoo produit par ailleurs des découpages auxquels sont juxtaposées des unités de savoir. Les espèces animales sont une création d'une systématique qui prend au zoo une dimension sensible. Si on prend le cas de la catégorie «félin», elle devient par exemple, à la Ménagerie du Jardin des Plantes, un bâtiment où un ensemble de cages accolées présentent les différentes espèces de félins les unes à côté des autres. Un tel regroupement, composé d'animaux venant de milieux très différents, improbable hors du système de classification, existe du fait du zoo. D'autres clés de classement apparaissent, en fonction des institutions et des époques, notamment avec des découpages par milieux ou par continents, tendant à faire du zoo une miniature incomplète et orientée par l'histoire coloniale et post-coloniale (BARATAY et HADOUIN-FUGIER 1998).

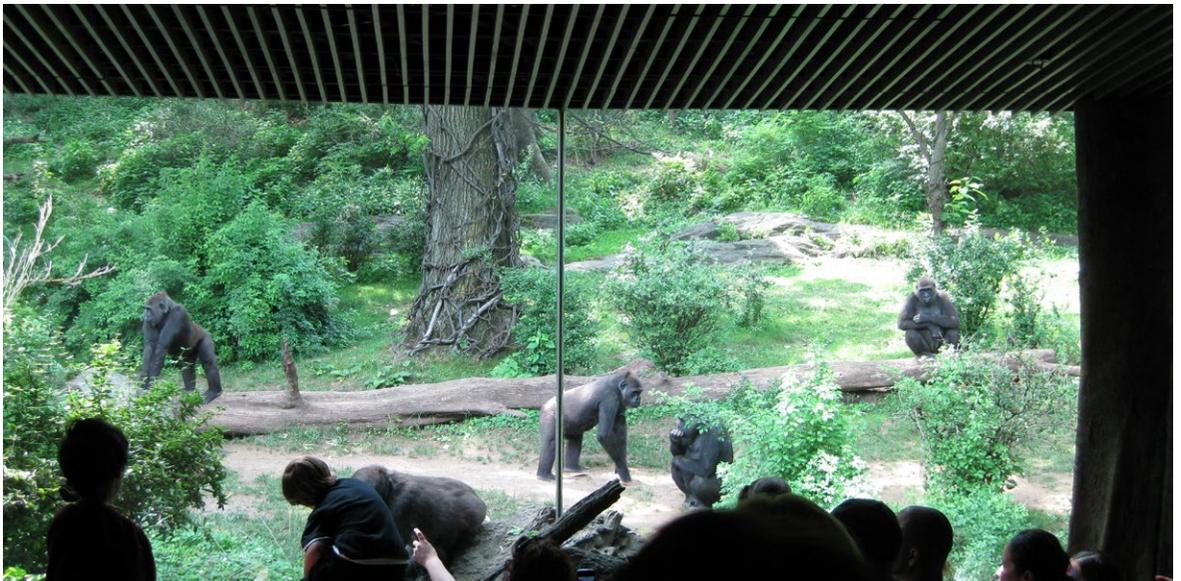
Les collections animales des zoos du monde sont d'une très grande stabilité, au moins en ce qui concerne les grands mammifères charismatiques que le public s'attend à voir (lions, éléphants, singes) et qui sont essentiels pour définir le zoo. Animaux spectaculaires par leur taille ou leur couleur et généralement très esthétiques, leur présence n'en reflète pas moins un écart à un espace et à des normes implicites. Au zoo d'Albuquerque les animaux sont répartis en quatre parties inégales: l'Amérique tropicale qui couvre environ un quart de la superficie du zoo, l'Asie, l'Afrique, représentant entre le tiers et la moitié du zoo. Enfin, environ un quart des animaux ne sont pas directement rattachés à une section, le plus souvent parce que d'anciennes logiques de classement avaient décidé de leur installation en fonction d'autres critères. C'est donc une sorte de miniature du monde animal qui est présentée au zoo avec toute une série de biais notables.

En premier lieu, si on suit le découpage généralement admis par continents, l'Europe comme l'Amérique du Nord, sont absentes quand l'Afrique est au contraire surreprésentée.

Produire des animaux sauvages et exotiques. Au-delà même des découpages, la plupart des zoos qui en ont les moyens requalifient les animaux qui y sont présentés pour qu'ils apparaissent, dans des contextes sociaux et historiques changeants, sauvages et exotiques. Cette requalification d'animaux qui n'ont, en eux-mêmes, rien de ces caractéristiques, passe par toute une série de techniques comme les décors. Ils visent à orienter la vision que le public aura d'eux, mais aussi leur comportement. À la Ménagerie du Jardin des Plantes, comme au zoo du Bronx, les installations construites au début du 20^e siècle et qui existent toujours, soulignent ainsi par des bas-reliefs la férocité de félins plutôt habitués à dormir en cours de journée.

Dans sa version plus contemporaine, le sauvage relève d'une nature luxuriante, très scénarisée et offrant les signes d'une très faible anthropisation. Au zoo du Bronx, les gorilles disposent d'un très vaste enclos dans lequel est reproduite une forêt primaire, dans un état imaginaire, où elle n'aurait pas été transformée. De très grands arbres en fibre de verre se mêlent à une végétation luxuriante (ill. 5). Cette scène, qui s'articule avec le troisième régime de représentation que nous avons mis en évidence plus haut, propose bien entendu un discours très différent sur le sens et la place des animaux mais ils produisent également d'autres façons d'être des animaux. Disposant d'espaces où ils peuvent s'isoler des visiteurs, vivant en groupes élargis plutôt que seuls ou avec un compagnon, les gorilles du zoo du Bronx peuvent développer des compétences sociales différentes d'un individu isolé dans une cage au sol bétonné.

5. DES GORILLES
AU ZOO DU BRONX, 2010
[© WISHITWAS1984]



L'exotisation des animaux de zoo est une seconde dimension importante de leur requalification. Ce processus qui domestique et rend attirants des objets, des êtres et des lieux [STASZAK 2008], passe par un double mouvement de décontextualisation/recontextualisation [MASON 1998]. Pour que quelque chose devienne étrange et en cela digne d'attention, il faut d'abord l'isoler comme telle et la déconnecter de son contexte local dans lequel elle n'a rien de bizarre. Puis, il faut la replacer dans le cadre de notre société, dans lequel on la contemple: c'est à partir de là qu'elle peut devenir curieuse parce que l'écart avec nos normes est manifeste. Une technique classique des zoos consiste, à l'aide de bâtiments, de sonorisation, d'effets de lumière, de spectacles, à réorienter le sens des animaux présentés.

Un exemple intéressant de ce travail d'exotisation peut, encore aujourd'hui, s'observer au zoo de Buenos Aires, dont la construction remonte à la fin du 19^e siècle. Buenos Aires est alors une ville très riche, qui fait construire un nombre important d'aménagements publics. Le zoo est fondé avec l'ensemble du parc *Tres de Mayo* dans un quartier aisé. Marque du statut que cherche à acquérir d'emblée l'institution, de nombreux bâtiments reproduisant des monuments sont construits dans les enclos et sur les places qui rythment les installations. La porte principale est ainsi une copie de l'arche de Titus à Rome, on trouve des reproductions de ruines byzantines de Trieste, un temple de Vesta, un théâtre néoclassique. Les girafes sont installées dans une construction rappelant par le choix des arches, des colonnes et des dessins géométriques l'architecture des mosquées [MULLAN et MARVIN 1999]. Une pagode japonaise est construite pour abriter des cerfs de même origine. Il s'agit de souligner l'origine des animaux et leur curiosité en y adjoignant un témoignage architectural, censé représenter leur contrée d'origine.

Ces constructions ont été entretenues depuis leur création et servent toujours de décors aux animaux présentés au zoo. Le cas des éléphants est intéressant car le bâtiment qui les accompagne est construit avec grand soin. Il s'agit d'une reproduction minutieuse, jusque dans le détail de la statuaire, du temple de Nimaschi, construit par le Rajah de Tirumal à Bombay. Ce bâtiment du 19^e siècle abrite toujours les éléphants du zoo contemporain. Lors de ma visite, en mars 2007, c'est *Loxodonta africana*, l'éléphant d'Afrique qui est présenté. Cela ne pose de problèmes, ni aux visiteurs, ni aux responsables des collections du zoo, puisqu'aucun panneau ne vient signaler le décalage entre un décor indianisant du 19^e siècle et un éléphant contemporain supposé avoir des origines africaines. Ce qui est frappant, c'est au fond, l'inadéquation contemporaine entre les références qui sont présentées. Si personne ne relève d'ailleurs cet écart, c'est bien que le point principal n'est pas dans la compatibilité en termes de localisation ou de vraisemblance scientifique.

Tisser de nouvelles relations entre les humains et les animaux. Une dernière dimension importante de la requalification des animaux par le dispositif du zoo, sur laquelle je voudrais brièvement revenir, concerne le type de relations qu'ils nouent. Vivant avec des animaux d'autres espèces et surtout avec des humains, visiteurs comme soigneurs, ils peuvent sans doute être considérés comme des animaux d'élevage.

Ainsi, le dispositif du zoo participe de systèmes de reproduction contrôlés. Les animaux d'espèces valorisées sont expédiés dans d'autres établissements pour former des couples permettant de maintenir la plus grande variabilité génétique de l'espèce possible, déterminée par des livrets généalogiques (*studbooks*), dans le cadre de politiques globales de protection de la nature. Ces programmes d'élevage transforment progressivement le patrimoine génétique des animaux de zoo par rapport à ceux, de la même espèce, vivant hors des zoos.

C'est cependant la vie en commun avec des humains qui justifie le plus largement cette qualité (PORCHER 2011). Le dispositif du zoo, plutôt que de séparer (par les grilles et les cages), est plutôt un lieu qui organise les conditions d'une rencontre. Comme le souligne Donna Haraway (2008), nous sommes dans une relation d'espèces compagnes avec un certain nombre d'animaux, c'est-à-dire de formes de coévolution, de cohabitation et de partenariat qui nous ont mutuellement transformés. Si on peut penser aux animaux familiers, comme le chien, ou les animaux domestiques, comme les vaches (DESPRET et PORCHER 2007), le zoo est un dispositif qui élargit ce champ du compagnonnage, au moins à certains animaux (ceux qui nous sont les plus proches phylogénétiquement) et à certains humains (ceux qui passent le plus de temps avec certains animaux spécifiques).

Il est ainsi frappant de pouvoir observer dans les zoos l'existence d'individus ou de groupes d'habités qui viennent voir un animal particulier, souvent de manière quotidienne, en s'adressant à lui, en lui racontant sa journée, en lui faisant des cadeaux ou en lui offrant de la nourriture (ill. 6).

De leur côté, les animaux de zoo développent, pour certains, des façons de faire et des compétences qui ne sont pas documentées auprès d'animaux de la même espèce, mais ne vivant pas au zoo. Quand elle arrive à la Ménagerie du Jardin des



6. NÉNETTE, UN ORANG-OUTAN FEMELLE, VEDETTE DE LA MÉNAGERIE DU JARDIN DES PLANTES, MUSÉE NATIONAL D'HISTOIRE NATURELLE (© MNHN, PHOTOGRAPHIE DE JÉRÔME MUNIER).

Plantes en 1998, Wattana est un jeune orang-outan femelle d'environ trois ans. Danielle et Gérard Dousseau, deux des soigneurs qui s'occupent d'elle, remarquent très vite sa patience et son sens de l'observation.

Wattana avait la passion de l'observation. D'ailleurs, la première chose que nous avons remarquée, quand elle est arrivée, c'est qu'elle regardait les choses de très près, en les approchant de son visage. On a même cru, au début, qu'elle avait un problème de vue. (Gérard Dousseau, cité dans CHEMIN 2012)

Elle était très patiente, très observatrice. Je ne lui ai jamais rien montré mais elle me regardait faire des doubles nœuds à mes chaussures quand je montais sur la plate-forme. Et elle s'intéressait beaucoup à mes souliers: petite, elle relevait le bas de mon pantalon pour voir le dessin de mes chaussettes et elle arrivait à enfiler mes lacets dans les passants. (Danielle Dousseau, cité dans CHEMIN 2012)

Le fait de vivre avec des humains, dans le cadre d'un dispositif qui permettait cette vie en commun (le zoo), allié à une curiosité et une persévérance exceptionnelle, a amené Wattana à découvrir de nouveaux possibles et à les développer de manière autonome.

Conclusion

Bien loin du sens d'une de ses étymologies, le dispositif de simulation qu'est le zoo n'apparaît pas comme un lieu de simulacre. Il permet l'accès, dans des conditions travaillées, à des animaux bien vivants, même s'ils sont transformés.

Le zoo est un dispositif qui met en ordre et peut devenir, de façon discrète, prescriptif, notamment en ce qui concerne le processus d'exotisation des animaux, et du monde qui l'entoure, ou celle de l'enfermement et de la hiérarchisation des êtres. Le succès des zoos contemporains reste pour autant frappant, malgré les critiques virulentes d'associations de défense des droits des animaux qui les visent depuis les années 1970.

Par la production d'un savoir sensible, ancré dans une expérience corporelle et des performances d'acteurs variés, le zoo est en effet plus qu'une représentation: il apparaît comme un dispositif de requalification. Il n'existe, en ce sens, aucun équivalent au zoo, le documentaire animalier télévisé ou la promenade dans la forêt ombrophile ne pouvant produire les mêmes effets.

Il transforme, et donc produit, des objets, des agencements, des expériences et des êtres aux propriétés originales et bien réelles, qui existent, face à nous, dans une expérience souvent esthétique, voire ontologique. Le compagnonnage est par exemple ici reconfiguré en pouvant expérimenter des formes de proximité et de continuité inédites avec une panthère ou un orang-outan, qui nous transforment mutuellement.

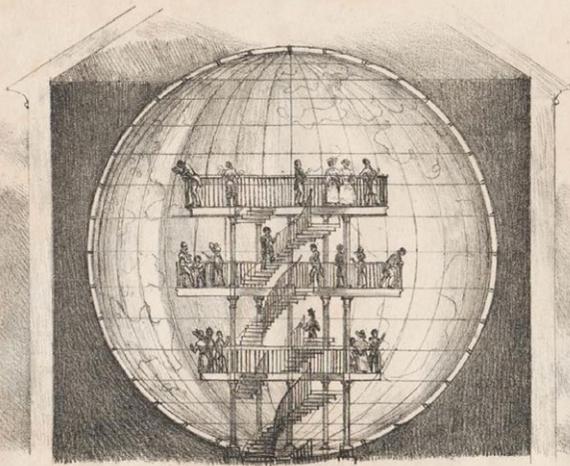
- ¹ *South East Asian Zoo Association*. Il s'agit de la branche régionale de l'organisation mondiale des zoos, la *World Association of Zoos and Aquariums* (WAZA).
- ² Je m'appuierai essentiellement sur des études de cas en France, Allemagne, États-Unis et Canada
- ³ On distingue généralement les ménageries des zoos (qui apparaissent à la fin du 18^e siècle) par le fait qu'ils sont ouverts à un public général et qu'ils seraient organisés d'une manière plus scientifique (BARATAY et HADOUIN-FUGIER 1998). Si le changement de vocabulaire est assez net à compter du 19^e siècle, les ménageries disparaissant au profit des zoos dans le langage, la distinction est cependant largement à nuancer sur le fond. Certaines ménageries aristocratiques étaient en effet largement ouvertes au public et elles possédaient toujours des usages multiples, notamment scientifiques (voir ROTHFELS 2002, sur ce point).
- ⁴ La figure, les liens et l'entourage de Carl Hagenbeck (1844-1913), personnage central de la mondialisation de la vente d'animaux sauvage et de la transformation des zoos, sont parfaitement analysés dans le livre de référence que lui consacre N. Rothfels (2002). Je me permets de renvoyer également à une présentation beaucoup plus rapide (ESTEBANEZ 2014: 134-137).
- ⁵ Cette citation est extraite d'un panneau publicitaire de 1898 qui accompagne les spectacles conçus et animés par Hagenbeck, dans les différentes villes où il s'installe.
- ⁶ Tant lors de son ouverture en 1934 qu'à l'occasion de sa réouverture en 2014, après d'importants travaux de transformation.
- ⁷ Il s'agit de l'ancien vélodrome olympique (1976) transformé en parc zoologique (1992)
- ⁸ On pourra suivre l'analyse du charisme animal que propose J. Lorimer (2007) pour comprendre comment il participe de la valeur variable qui est attribuée aux animaux de zoo.

Bibliographie

- ACAMPORA, R. (2005): «Zoos and eyes: contesting captivity and seeking successor practices», *Society & Animals*, n°13, 1, p.69-88.
- BADIOU, A. (1969): *Le concept de modèle*, Paris, Fayard [éd. citée: 2007].
- BARATAY, E., HADOUIN-FUGIER, E. (1998): *Zoos. Histoire des jardins zoologiques en Occident (XVI^e-XX^e siècles)*, Paris, La Découverte.
- BAUDRILLARD, J. (1981): *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée.
- CHEMIN, A. (2012): «Humain comme un grand singe», *Le Monde*, 13 décembre [consulté en ligne le 22/02/2019]; https://www.lemonde.fr/culture/article/2012/12/13/humain-comme-un-grand-singe_1806112_3246.html
- CRESSWELL, T. (1996): *In Place/out of Place: Geography, Ideology, and Transgression*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- DESCOLA, P. (2005): *Par-delà nature et culture*, Paris, Gallimard.
- DESPRET, V., JOCELYNE, P. (2002): *Quand le loup habitera avec l'agneau*, Paris, Les empêcheurs de tourner en rond.
- (2007): *Être bête*, Arles, Actes Sud.
- DRAYTON, R. (2000): *Nature's government. Science, Imperial Britain, and the 'Improvement' of the World*, Yale, Yale University Press.
- ESTEBANEZ, J., PORCHER, J., DOUINE, J. (2010): «Le zoo comme dispositif spatial: mise en scène du monde et de la juste distance entre l'humain et l'animal», *L'Espace Géographique*, n°39, 2, p.172-179.
- (2011): «Le zoo comme théâtre du vivant: un dispositif spatial en action», *Les Carnets du paysage*, n°21, p.170-185.

- [2017]: «Travailler à faire semblant: les animaux au cinéma», *Écologie & Politique*, n°54, p.103-124.
- FOUCAULT, M. [1975]: *Surveiller et punir. Naissance de la prison*, Paris, Gallimard [éd. citée: 2003].
- [1994]: «Le Jeu de Michel Foucault», in Foucault, M., Defert, D., Ewald, F., *Dits et écrits, 1954-1988*, Paris, Gallimard, p.298-329.
- GRATALOUP, C. [2010]: *Géohistoire de la mondialisation*, Paris, Armand Colin.
- HANCOCKS, D. [1971]: *Animals and Architecture*, New York, Praeger Publishers.
- HARAWAY, D. [2008]: *When Species Meet*, Minneapolis, University of Minnesota Press.
- HEDIGER, H. [1964]: *Wild Animals in Captivity. An Outline of the Biology of Zoological Gardens*, New York, Dove.
- KISLING, V. [éd.] [2001]: *Zoo and Aquarium History. Ancient Animal Collections to Zoological Gardens*, Boca Raton/London/New York/Washington, CRC Press.
- KOPYTOFF, I. [1986]: «The Cultural Biography of Things» in Appadurai, A. (éd.), *The Social Life of Things. Commodities in Cultural Perspectives*, Cambridge, Cambridge University Press.
- LAINÉ, N. [2017]: «Travail interspèce et conservation. Le cas des éléphants d'Asie», *Écologie et Politique*, n°54, p.45-64.
- LOISEL, G. [1912]: *L'histoire des ménageries de l'Antiquité à nos jours*, Paris, O. Doin et fils.
- LORIMER, J. [2007]: «Nonhuman Charisma: which Species trigger our Emotions and why?», *Environment and Planning D: Society and Space*, n°25, 5, p.911-935.
- MALAMUD, R. [1998]: *Reading Roos. Representations of Animals and Captivity*, New York, New York University Press.
- MARVIN, G. [2008]: «L'animal de Zoo. Un rôle entre sauvage et domestique», *Techniques et culture*, n°50, p.103-119.
- MASSON, P. [1998]: *Infelicities: Representations of the Exotic*, Baltimore/Londres, The John Hopkins University Press.
- MICHALON, J. [2014]: *Panser avec les animaux. Sociologie du soin par le contact animalier*, Paris, Presse des Mines.
- MULLAN, B., MARVIN, G. [1999]: *Zoo Culture*, Champaign, University of Illinois Press.
- PORCHER, J. [2011]: *Vivre avec les animaux*, Paris, La Découverte.
- ROBBINS, L. [2002]: *Elephant Slaves and Pampered Parrots: Exotic Animals in Eighteenth-century France*, Baltimore, Johns Hopkins University Press.
- ROTHFELS, N. [2002]: *Savages and Beasts: the Birth of the Modern Zoo*, Baltimore, John Hopkins University Press.
- SINGH, S. [2012]: *Natural Potency and Political Power. Forest and State Authority in Post-Socialist Laos*, Honolulu, University of Hawaii Press.
- STASZAK, J.-F. [2008]: «Qu'est-ce que l'exotisme?», *Le Globe*, n°148, p.3-30
- STASZAK, J.-F., ESTEBANEZ, J. [2011]: «Animaux humains et non-humains au zoo. L'expérience de la frontière animale», in Dubied, A., Gerber, D., Fall, J. (éds), *Aux frontières de l'animal. Mises en scènes et réflexivité*, Genève, Droz.
- STRUM, S. [1990]: *Presque humain. Voyage chez les babouins*, Paris, Eshel.
- VARENNE, F. [2012]: *Théorie, réalité, modèle. Épistémologie des théories et des modèles face au réalisme des sciences*, Paris, Matériologiques.
- VERNON, M. [2008]: «From Lions to Lemurs», *Architect*, n°97, 12, p.88-95.
- WHITEN, A., GOODAL, J., MCGREW, W. et al. [1999]: «Cultures in chimpanzees», *Nature*, n°399, p.682-685.

Focus 3



Section of the Georama.

SECTION DU GÉORAMA DE CHARLES DELANGLARD, *OBSERVATIONS ON GEOGRAPHICAL PROJECTIONS OR AN EXAMINATION OF THE PRINCIPAL METHODS OF CONSTRUCTING MAPS WITH A DESCRIPTION OF A GEORAMA*, LONDRES, SUSTENANCE AND STRETCH, 1828 [© ETH-BIBLIOTHEK ZÜRICH, R 1970/1381].

VOYAGE À L'INTÉRIEUR DE LA CARTE: LE GÉORAMA

Alexandre Gillet

Berlin, 6 décembre 1827. Près de 800 personnes affluent dans l'auditoire principal de la Singakademie pour écouter le géographe le plus connu de l'époque, Alexandre de Humboldt. Au programme de cette première conférence publique, la place de la Terre dans l'univers. Pendant quatre mois, semaine après semaine, seize conférences de géographie physique, plus tard nommées *die Kosmos-Vorträge*, se succèdent sans que ce succès initial ne soit démenti. Humboldt a donc tout lieu d'être satisfait, pourtant il sait qu'un espace plus en phase avec son propos lui permettrait d'atteindre plus facilement son but: donner une sorte d'intuition du globe terrestre au public. En vérité, il a à l'esprit la «machine ronde» élaborée par Charles Delanglard, un globe terrestre concave qu'il a lui-même visité deux ans auparavant au 7 Boulevard des Capucines à Paris. Appelé «Géorama», ce globe creux contient une carte du monde à l'échelle du millionième, peinte sur toile, opaque pour les continents, transparente pour les océans. On y accède à travers le pôle antarctique, d'où s'élève un escalier en spirale doté de 3 plateformes où l'on peut découvrir la carte à 3 mètres de distance. En plus d'être à contresens, cette vue de la terre a la particularité d'offrir une vision non déformée par la perspective, et de permettre de voir l'ensemble du globe terrestre en un coup d'œil, sans se déplacer.

Pareil procédé sera choisi près d'un quart de siècle plus tard par James Wyld pour construire son *map-panorama*, le grand globe installé sur Leicester Square à l'heure où s'ouvre l'Exposition universelle de 1851 à Londres. Le suivront dans ce choix Henri-Emmanuel Wauwermans dans un projet de monument à Ortelius à Anvers en 1877, mais aussi Alfred R. Wallace, le collaborateur de Darwin, qui opposera en 1896 au projet de Grand globe convexe au 1/100 000 d'Élisée Reclus, une variante concave réduite. Le géographe-anarchiste restant pour sa part partisan des globes convexes, que le spectateur découvre de l'extérieur.

Références

- ROCHER, Y. (éd.) (2017): *Globes: architecture et sciences explorent le monde*, Paris, Norma Éditions.
BESSE, J.-M. (2002): *Face au monde. Atlas, jardins, géoramas*, Paris, Desclée de Brouwer.

«EARTH» OU LA PLANÈTE DU VENT

Entretien avec Cameron Beccario

La question de l'accès, de l'analyse et de l'usage de données est un enjeu majeur des sociétés numériques. Si le domaine des phénomènes géophysiques en général et celui de la météorologie en particulier n'échappent pas à ce constat, ils permettent peut-être mieux que les autres de comprendre l'importance que prend la visualisation des données. En développant dès 2012 un site dédié, entre autres, à la visualisation des conditions météorologiques mondiales, Cameron Beccario, un ingénieur informatique originaire de l'Iowa, vivant actuellement à Tokyo, nous permet de saisir la force de fascination à l'œuvre dans ce type d'interface. Avec le site interactif «Earth», il offre un accès aussi direct que possible à un type de représentation destiné à renouveler le genre. Cameron Beccario a répondu à nos questions.

La question de la visualisation de données vous intéresse depuis longtemps. Aujourd'hui vous avez fait de la météorologie votre objet d'étude privilégié. Quelles sont les raisons de ce choix ?

Lorsque l'on vit dans une métropole comme Tokyo, on remarque aisément que la qualité de l'air est très variable, et que certains jours la situation se détériore. Alors que je m'intéressais à cette question, je suis tombé par hasard sur un site Internet développé par la municipalité de Tokyo pour mesurer la pollution de l'air sur une base horaire. S'y ajoutaient des données relatives à la vitesse et à la direction du vent.

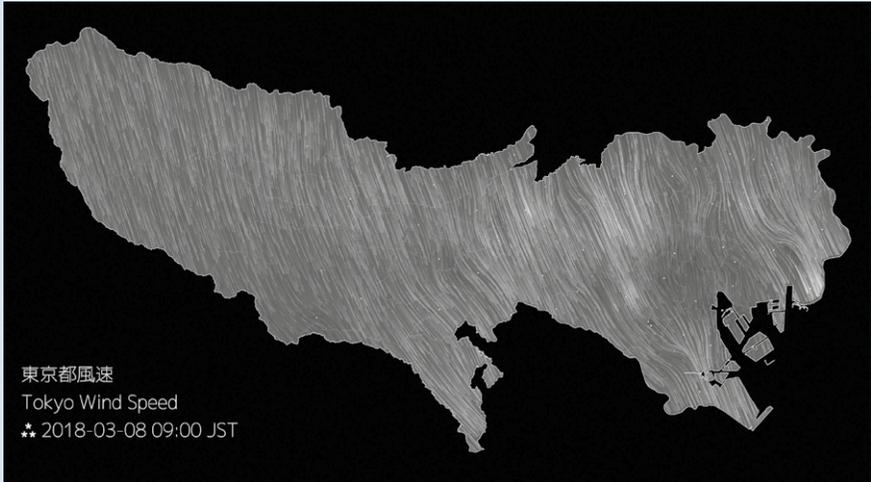
En 2013, alors que je cherchais un projet où développer mes connaissances en langage Javascript, m'est revenu à l'esprit la visualisation de données devenue virale l'année précédente: Wind Map . Rapidement, je décidais de développer un projet similaire, mais en utilisant cette fois les données du site consacré à la pollution de l'air à Tokyo. La météorologie, et plus généralement les sciences naturelles, ont toujours fait partie de mes centres d'intérêt. Cela me paraissait être un bon projet pour apprendre un nouveau langage de programmation tout en restant captivé par le sujet.

La transcription des phénomènes météorologiques exige-t-elle une visualisation dynamique ?

Mon seul objectif à ce stade était de réussir à imiter Wind Map. Je voulais savoir comment l'animation fonctionnait afin d'atteindre le même résultat. Qu'elle porte sur des phénomènes météorologiques, ici en l'occurrence la vitesse et la direc-



1. CARTE DES VENTS À TOKYO,
TOKYO WIND SPEED
(CAMERON BECCARIO,
8 MARS 2018, 9h00).



tion du vent, était secondaire. Ce n'est qu'après coup, une fois que le projet eut progressé de façon significative, que j'ai commencé à comprendre le pouvoir d'évocation de la visualisation dynamique sur la manière dont nous percevons le vent [ill. 1].

«Earth»  se distingue par la puissance de fascination qu'il exerce dans la présentation des données météorologiques. Pour vous, était-il important que le site possède une dimension esthétique ?

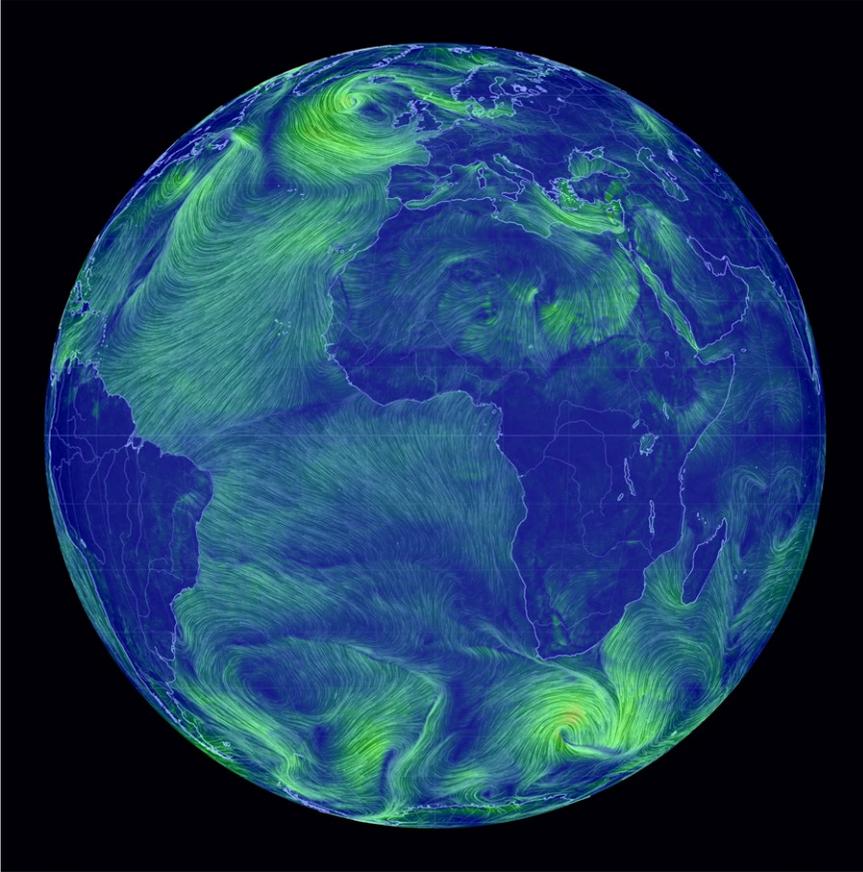
Oui, le choix esthétique est délibéré. Pas de publicité, pas de barres de menu ni de boutons, et aussi peu de mots que possible. Uniquement un globe sur fond noir, flottant dans l'espace. Même le lien «communauté» dans le coin en bas à droite de l'écran n'apparaissait pas dans la version initiale. Je voulais que la première impression soit visuellement frappante, comme une œuvre d'art que vous pourriez accrocher au mur.

Les différentes conventions visuelles que vous avez choisies pour représenter le vent, les vagues, les températures, ou les autres phénomènes liés semblent émaner d'un univers artistique. Quand il s'agit de faire le meilleur choix formel pour figurer une donnée, les arts visuels comptent-ils parmi vos sources d'inspiration ?

Non, pas vraiment. À vrai dire, je n'ai aucune compétence en la matière. Je choisis juste ce qui me paraît correct du point de vue visuel.

Votre première tentative portait sur une échelle très différente, la ville de Tokyo. Cela change-t-il quelque chose, techniquement parlant, de passer d'un territoire limité à un espace global ?

Oui, énormément. Tout d'abord – et ceci est très pratique – la distorsion provoquée par la projection choisie n'est pas un réel problème sur une carte à grande échelle comme celle d'une ville, alors qu'une échelle très petite, c'est-à-dire globale, en



2. «EARTH», PAGE D'ENTRÉE DU SITE. PROJECTION ORTHOGRAPHIQUE CENTRÉE EN FONCTION DU FUSEAU HORAIRE DE LA LOCALISATION DE L'UTILISATEUR. DONNÉE VISUELLE: VITESSE DES VENTS À LA SURFACE (CONSULTÉ LE 7 AVRIL 2018).

soulève un grand nombre. J'ai été surpris par la quantité de codes utilisés dans la «Carte des vents de Tokyo» originale qui ne pouvaient être réutilisés en raison de ce problème. S'ajoute, sur une carte à petite échelle, le problème de devoir gérer la question des réalités politiques. Les frontières de la préfecture de Tokyo ne sont pas particulièrement sujettes à controverse, mais à une échelle globale, montrer des frontières politiques «erronées» peut dans certains pays vous mener en prison.

Ensuite, les motifs du vent sont différents à une échelle globale et posent d'autres défis. Dans certains cas extrêmes, les cyclones tropicaux ont provoqué sur le site earth.nullschool.net des pannes de la technique d'animation choisie en raison de leur courbure trop importante et de la vélocité de leurs champs vectoriels (ill. 2).

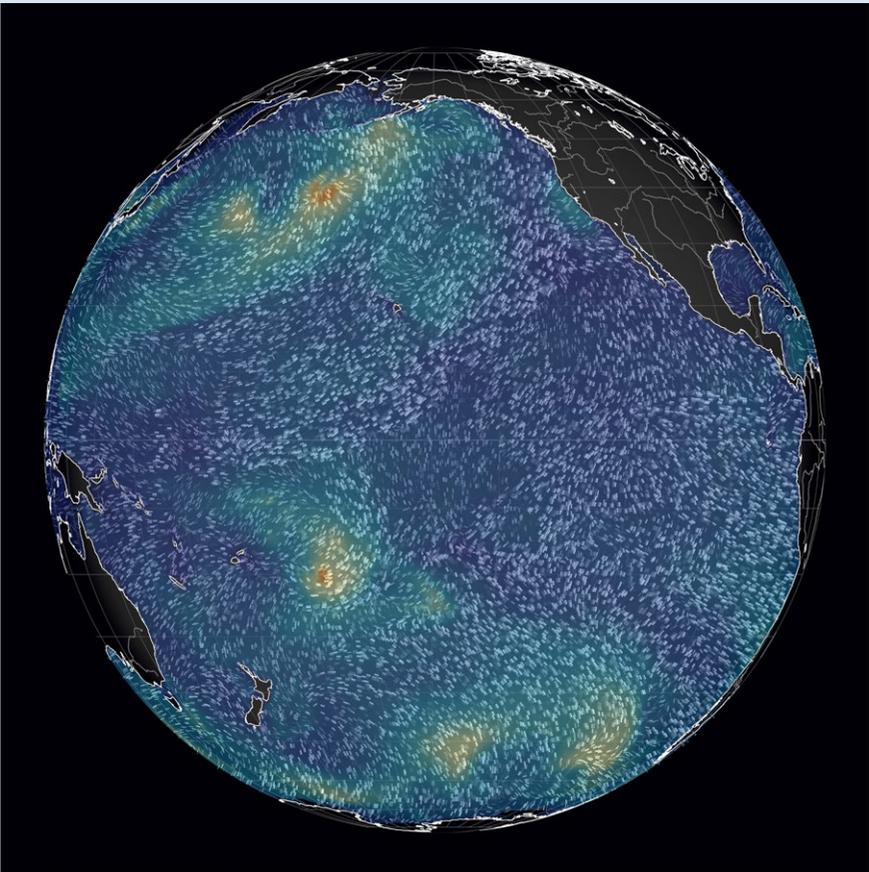
Neuf types de projections sont disponibles sur le site. Mais une en particulier semble avoir votre faveur: la projection orthographique . Pourriez-vous nous dire pourquoi ?

La projection orthographique est ma préférée car c'est la plus «naturelle» en termes d'expérience humaine. Nous percevons la déformation des lignes sur une

balle ou un globe «comme elles sont». Cet effet est prolongé et amplifié si nous pouvons nous saisir du globe et le faire tourner avec nos mains. C'est parfaitement naturel. Il a même été difficile pour moi de considérer la projection orthographique en tant que projection proprement dite. Je ne cessais de penser, «c'est à ça que ressemble une balle sur un écran».

Les projections sont amusantes car elles démontrent comment une chose profondément familière peut être réinterprétée de façon quasi infinie. Les sites qui se bornent uniquement à la projection conforme de Mercator ou à la projection cylindrique équidistante sont frustrants, car ces projections font prédominer les logiques de programmation sur celles d'usage. Il n'y a par exemple aucune excuse à utiliser une projection qui fait du Groenland et de l'Antarctique d'immenses masses terrestres. Voilà pourquoi je préfère la projection orthographique, dite «naturelle» (ill. 3).

«Earth» a été créé il y a moins de cinq ans. Au départ le site ne contenait que des données relatives au vent. Aujourd'hui il possède plusieurs couches d'informations. Allez-vous en ajouter de nouvelles ? Y a-t-il une limite à ne pas dépasser ?

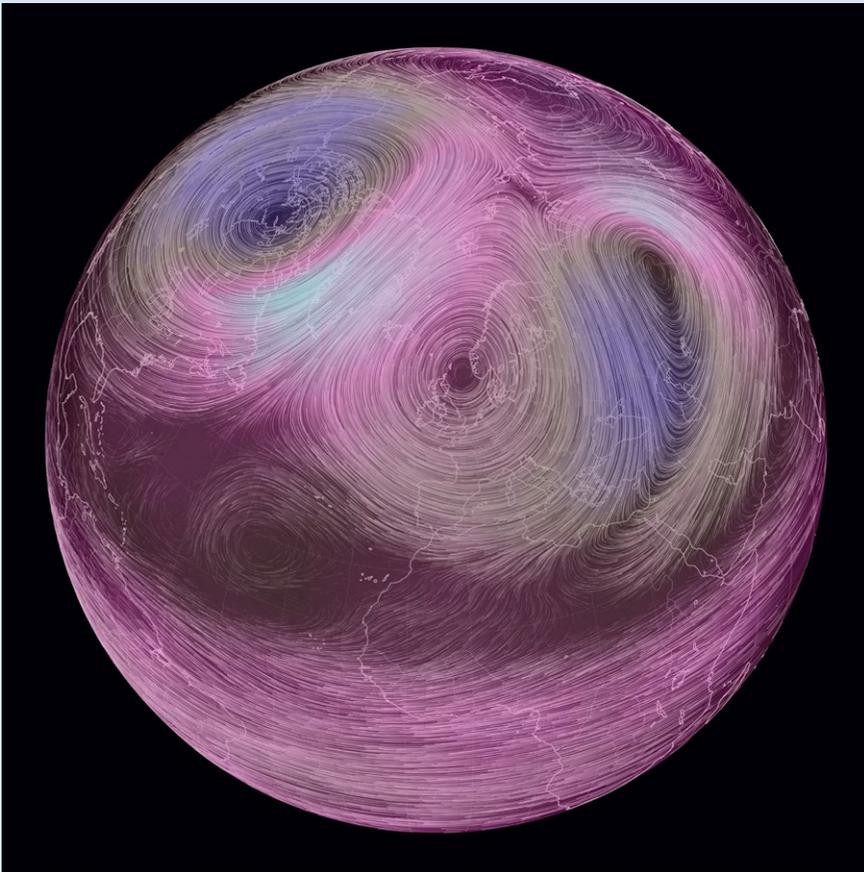


3. «EARTH». DONNÉE VISUELLE: VAGUES, PÉRIODE D'ONDE DE CRÊTE ET HAUTEUR SIGNIFICATIVE (CONSULTÉ LE 7 AVRIL 2018).

Oui, je pense qu'il est nécessaire de continuer d'en ajouter de nouvelles, et ceci pour au moins deux raisons. Tout d'abord, ce site est devenu mon passe-temps, je prends plaisir à y travailler et à étendre ses fonctionnalités. Ensuite, j'essaie de choisir des couches d'informations qui vont intéresser les gens, et qu'ils puissent utiliser afin d'en savoir davantage sur la Terre et sur les géosciences. Le menu actuel impose une limite pratique au nombre de couches. Mais j'ai déjà pensé à différentes manières d'en augmenter considérablement le nombre (ill. 4).

Est-il important d'avoir un fond de carte aussi vierge que possible d'indications (des réalités politiques comme le tracé de frontières, ou les noms d'États) ?

J'essaie de le garder aussi vierge que possible, car ces informations n'ont absolument aucun effet sur la météorologie. De plus, je ne désire pas entamer, voire même participer à un débat au sujet de frontières controversées qui, comme je l'ai mentionné plus haut, peut mener dans certains pays à l'emprisonnement. Pourtant, quand il s'agit de localiser les phénomènes météo, les gens ont besoin de repères. Voilà pourquoi j'ai envisagé d'ajouter le réseau des routes principales ou



4. «EARTH». DONNÉE VISUELLE: VITESSE DES VENTS ET TEMPÉRATURE À 25 km D'ALTITUDE [CONSULTÉ LE 7 AVRIL 2018].

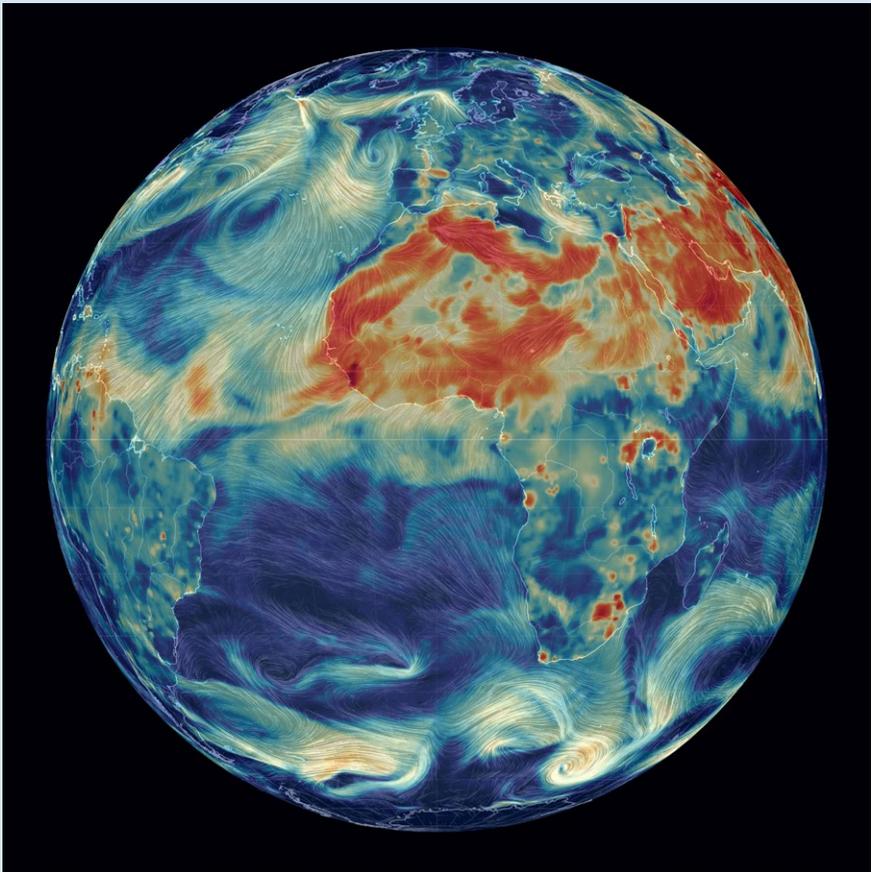
les villes, ceci parce qu'il s'agit d'objets avec une présence physique irréfutable, pouvant de fait impacter la météorologie.

Voyez-vous une filiation entre «Earth» et la photographie «La bille bleue» («Blue Marble»)  prise par la Nasa ?

Vous référez-vous à la photographie prise lors de la mission Apollo 17 ? Oui, je pense que cette photographie a eu, bien que de façon inconsciente, un impact sur l'esthétique de earth.nullschool.net. Cette photographie montre la Terre comme elle est, sans distorsion, sans «annotation». Juste une bille suspendue sur un fond noir. C'est exactement l'effet que je voulais donner à mon site.

Les conditions météorologiques concernent tout le monde, partout et à tout moment. Peut-on dire que le site «Earth» a une portée universelle ?

Au tout départ, je n'ai pas réfléchi à cette question. Je pensais seulement que ce serait super de voir la configuration que prendraient les phénomènes météorologiques en n'importe quel point du globe. Quand la fréquentation du site a



5. «EARTH». DONNÉE VISUELLE: VITESSE DES VENTS ET PARTICULES (MOINS DE DIX MICRONS) EN SUSPENSION À LA SURFACE (CONSULTÉ LE 7 AVRIL 2018).

commencé à augmenter, j'ai réalisé combien j'utilisais visualisation dont l'intérêt était universel. Cela était dû en partie à l'usage minimaliste que le site faisait du texte, rendant caduque tout souci de localisation. Mais plus important, chacun sur la planète se sent concerné par le temps qu'il fait. C'est une considération universelle, partagée et un sujet incessant de discussions. Je suis content d'avoir imaginé un outil qui comporte cette dimension universelle, sans l'avoir envisagée à l'origine (ill. 5).

De plus en plus de personnes imaginent pouvoir visualiser en temps réel de grands phénomènes dans un futur proche. Pensez-vous que la transcription des phénomènes en temps réel puisse changer «Earth» ?

Il est très difficile d'estimer combien l'utilisation de données en temps réel affecterait le site. Dans la perspective de cette mise en œuvre, il est certain que des parties considérables de son architecture devraient être réécrites. En revanche, de nombreux utilisateurs interprètent déjà le site comme fonctionnant en temps réel, ce changement ne modifierait donc pas leur perception. Aujourd'hui la plupart des données du site sont mises à jour toutes les 3 heures, ce qui est pour la plupart des gens suffisamment proche. Certaines sources de données que je n'utilise pas encore sont mises à jour toutes les 15 minutes. Mais plus le site s'approche du temps réel, plus les changements instantanés perdent en pertinence, au moins en ce qui concerne les cyclones tropicaux, la couverture nuageuse, la température, etc. La forme la plus intéressante de temps réel est réservée aux phénomènes se produisant soudainement, comme les tremblements de terre ou les éclairs. Ces séries de données seraient extrêmement intéressantes, et je pense qu'elles s'intégreraient sans problème au modèle earth.nullschool.net.

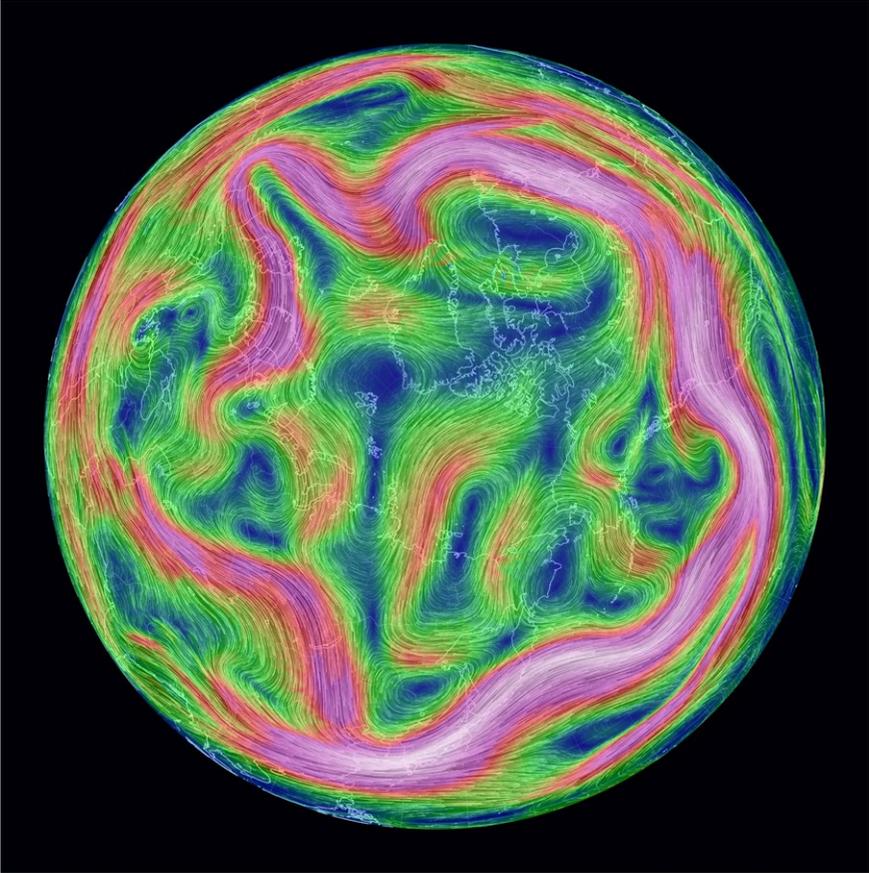
Quel usage faites-vous des réseaux sociaux ?

Pour atteindre les amateurs du site j'utilise Twitter, Facebook ainsi qu'Instagram. Ils ne sont pas indispensables, mais ils encouragent la fréquentation du site, et le recueil des commentaires est un défi intéressant. Le site en lui-même ne possède pas d'outil pour recueillir les commentaires des communautés d'utilisateurs, contrairement aux réseaux sociaux. Je joue autant que possible le rôle de modérateur de la communauté afin qu'elle demeure positive et scientifique dans ses commentaires.

Vous considérez-vous comme un scientifique, un artiste, ou un activiste ?

Je ne me considère pas comme un scientifique car je ne produis pas de savoir scientifique proprement dit. Cependant, il semble que je joue un rôle effectif dans la communication scientifique, bien que cela n'ait pas été mon intention initiale. J'utilise le site comme un «exutoire» artistique, mais j'hésite à me considérer comme un artiste.

Je suis un activiste secret, si pareille figure peut exister. Le site est conçu avec certains objectifs non explicites. Je pense que beaucoup trop de sites «éditent»



6. «EARTH». DONNÉE VISUELLE:
VITESSE DES VENTS À 10 km
D'ALTITUDE, CENTRÉE SUR
LE PÔLE NORD (CONSULTÉ
LE 7 AVRIL 2018).

de façon agressive. Dans mes choix de couleurs, de textes, de niveau d'interactivité et de contenu cartographique, il y a bien sûr une part éditoriale, mais elle est plus subtile (ill. 6).

Pourriez-vous nous dire en quoi consiste cette «éditorialisation» ?

Lors de la conception des cartes, si je choisis des couleurs spécifiques c'est (bien sûr) avec l'intention de transmettre des informations, mais aussi de susciter des réponses émotionnelles. Les couleurs ayant en elles-mêmes cette capacité, le choix d'une palette fait nécessairement partie du processus éditorial. Le choix des données l'est par ailleurs tout autant, comme le fait de focaliser l'attention sur les couches relatives à la chimie et à la teneur en particules de l'atmosphère, ou encore d'opter pour l'omission des frontières politiques. Chacun des attributs de la carte a été consciencieusement choisi afin de montrer l'impact de l'humanité sur la planète dans un contexte qui rend plus difficile toute attribution superficielle du blâme. Par exemple, beaucoup de personnes, lorsqu'elles affichent sur «Earth» la couche CO (Monoxide de carbone), demandent à voir les frontières nationales avec le désir implicite d'assigner le blâme au pays le plus pollueur, se

soulageant du même coup de la culpabilité attachée à leur propre contribution à la pollution globale. En d'autres mots je veux que l'utilisateur d'«Earth» soit doublement inconfortable: 1/en regardant la pollution s'étendre à travers tout le globe, et 2/en remarquant que la condamnation est difficile à attribuer. Cela incitera peut-être les internautes à une plus grande introspection.

Pourquoi est-il si important que cette éditorialisation soit «subtile» ?

Je crois qu'on ne peut pas forcer un processus d'introspection. Attirer trop brutalement l'attention des gens sur des questions désagréables ne peut que renforcer des idées préconçues, notamment par le biais de confirmation. Par contre, il me semble qu'une approche plus subtile, dirigeant graduellement les gens dans une direction choisie, peut s'avérer plus efficace sur le long terme.

Un activiste suit des objectifs. Quels sont les vôtres ?

Le projet «Earth» a plusieurs objectifs. Le premier est de traiter les visiteurs du site comme des personnes capables d'explorer et de développer leur propre vision de la science. Les «réponses» ne sont pas nécessairement aisées, mais avec de la curiosité et un peu de recherche, on peut comprendre et utiliser la même terminologie que les scientifiques. À l'inverse, une communication scientifique trop simpliste peut être ressentie comme marquée par de la condescendance et du désengagement.

Le second objectif est d'augmenter la conscience environnementale, en particulier autour du changement climatique. J'ai beaucoup de fonctionnalités supplémentaires à ajouter pour l'atteindre.

Est-ce que vos objectifs en tant que concepteur de «Earth» et qu'activiste évoluent au fil du temps ? Sont-ils impactés par les réactions de la communauté des utilisateurs ?

Oui, ces objectifs évoluent nécessairement. Au départ je n'avais pas envisagé de consacrer du temps à accroître la conscience environnementale des visiteurs du site. La lecture de leurs commentaires et l'interaction avec eux m'ont engagé dans cette direction. Mais ma motivation principale fut la prise de conscience que «Earth» avait une audience phénoménale en tant que plateforme. Le site est devenu un outil qui me permet d'exprimer mes opinions et [je l'espère] de provoquer des changements. À l'origine du projet je n'étais pas un activiste. C'est «Earth» qui m'a, pourrait-on dire, converti.

Entretien réalisé à distance en février 2018 et traduit depuis l'anglais par Alexandre Gillet et Estelle Sohier

INTENSIFIER L'EXPÉRIENCE DU SPECTATEUR

Partie 2

UN DISPOSITIF D'ART-SPECTACLE: AUTOUR DE L'EXPOSITION «EDWARD HOPPER»

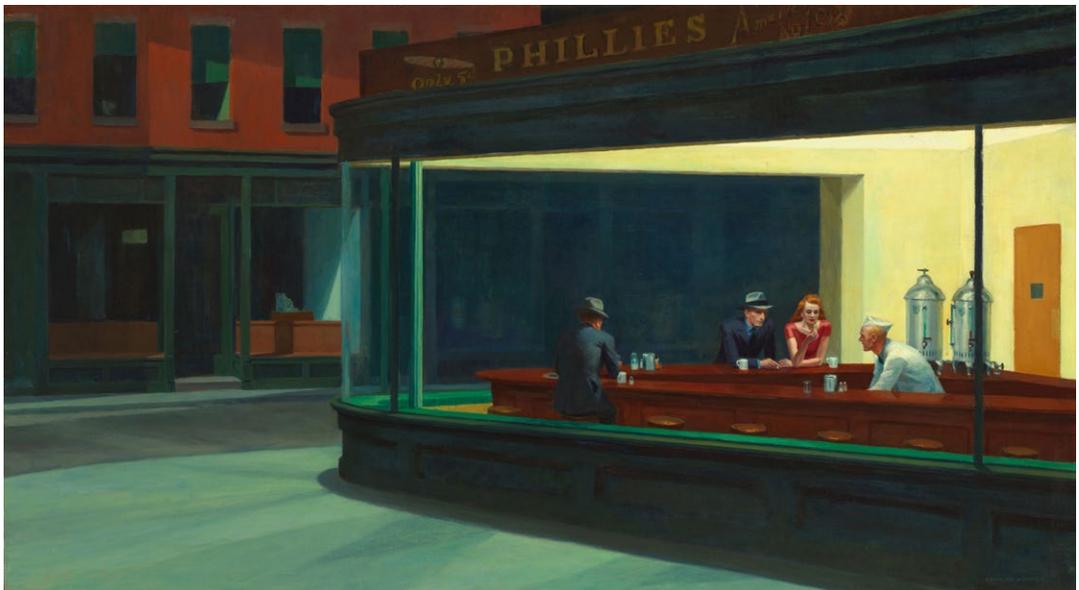
Chiara Rubessi

Cette réflexion trouve son origine dans la tenue d'une exposition temporaire consacrée à Edward Hopper¹ réalisée dans la ville de Rome en 2010. Une rétrospective de l'artiste américain dont la particularité résidait sans conteste dans le choix de la scénographie d'exposition, et qui accueillit plus de cent soixante de ses œuvres (tableaux² et gravures) provenant pour la plupart du Whitney Museum of American Art de New York. Elle fut organisée conjointement par la mairie de Milan et la fondation Roma Museo, en collaboration avec le Whitney Museum et le Musée de l'Hermitage de Lausanne³. Une équipe de designers⁴ italiens a conçu et réalisé la scénographie de l'exposition en construisant, grandeur nature, dans la première salle de l'exposition, le célèbre *Nighthawks* (ill. 1)⁵, qui n'était lui-même pas exposé .

Source d'inspiration pour d'autres domaines artistiques comme le cinéma⁶, ce tableau est un standard de la peinture du 20^e siècle repris depuis sa création à tous les niveaux de la *pop culture*, en version Lego, *Star Wars*, avec Batman ou la famille Simpson, avec James Dean et Marilyn Monroe au comptoir. Les designers ont conçu une reproduction, aux dimensions réelles (environ 11,59 m x 11,70 m x h10 m), du fameux tableau afin de simuler au mieux son atmosphère⁷. Créée par la lumière,



1. EDWARD HOPPER, *NIGHTHAWKS*, HUILE SUR TOILE, 84,1 x 152,4 cm, 1942, THE ART INSTITUTE OF CHICAGO/ART RESOURCE, NEW YORK.





2. PREMIÈRE SALLE DE L'EXPOSITION «EDWARD HOPPER», VUE D'ENSEMBLE, FONDAZIONE ROMA MUSEO, ROME, 16 FÉVRIER-13 JUIN 2010 [© PIERLUIGI SIENA, 2010/ © BY-ND 3.0 FR].



les couleurs, les matériaux, la hauteur de plafond, cette atmosphère devait rendre le visiteur réceptif en amplifiant les effets stylistiques du tableau original. Les designers ont réalisé cette construction comme un dispositif de simulation⁸ afin de remplacer ce dernier – absent dans l'exposition pour des raisons institutionnelles et financières – tout en produisant une nouvelle perception du tableau (ill. 2 et 3).

Le but de ce dispositif était de perturber l'expérience du visiteur en lui donnant l'impression d'entrer physiquement dans l'œuvre *Nighthawks* et en lui proposant une immersion dans son espace (MALDONADO 1992: 100-105). Un dispositif qui assume ainsi une fonction de *spectacle* et qui conduit à des situations de partage en intégrant le visiteur, qu'il doit toucher. Les recherches menées sous la direction de François Albera et Maria Tortajada ont montré qu'il n'existe pas un «dispositif» au sens d'appareil, mais des «dispositifs de vision et d'audition» qui organisent la transmission d'une représentation à travers un médium (technologie) à un spectateur⁹. Ils invitent ainsi à penser les dispositifs audiovisuels comme l'articulation de techniques (ou de machines, d'appareils), de discours (théoriques et institutionnels) et de pratiques (culturelles et sociales). Dans cette logique, «le dispositif permet de penser l'assemblage entre matériel et symbolique, qui paraissent toujours les deux faces d'un même tout» (LEROY 2014).

Le dispositif de simulation au cœur de l'exposition de Hopper devient l'élément qui autorise la médiation entre le visiteur-spectateur et le tableau original absent de l'exposition. Le visiteur-spectateur peut ainsi passer la large vitrine du bar et rejoindre les mannequins des clients nocturnes accoudés au comptoir. Ces



mannequins sont éclairés par une lumière focalisée dans une zone restreinte et précise. Ces faisceaux de lumière au milieu de la pénombre traduisent l'atmosphère du tableau *Nighthawks*.

Cette construction proclame le primat d'un nouveau rapport entre le visiteur-spectateur et la scénographie d'exposition, qui joue un rôle essentiel et complexe dans la production d'un espace¹⁰ muséal. Elle organise le visible et structure les conditions spatiales de la perception. En fait, «le premier rôle de la scénographie est bien de créer une atmosphère qui détermine la perception que peut avoir le public des "expôts" et du propos tenu» (MERLEAU-PONTY 2010: 203). La scénographie d'exposition est une discipline liée à l'histoire des musées et aux innovations qui les agitent. Héritière du théâtre, assimilée à l'œuvre d'art – pour les avant-gardes artistiques du début du 20^e siècle –, elle est investie par les architectes et se trouve ainsi au carrefour de plusieurs champs disciplinaires. Le scénographe Marcel Freydefont parle d'un véritable «élargissement de la scénographie» en France à partir des années 1980. Selon le scénographe, la pratique scénographique s'élargit alors à des champs d'intervention autres que ceux des arts de la scène et de l'écran, comme par exemple l'exposition ou encore la scénographie urbaine. Il affirmait:

[...] La logique scénique et la démarche du scénographe, notamment dans son art de dramatiser l'espace et de jouer avec le temps aux fins d'une représentation, s'appliquent de plus en plus à des domaines autres que le théâtre ou le spectacle. La scénographie d'exposition est de plus en plus familière et la muséographie a su tirer avantage de cet apport. (FREYDEFONT 2001: 9)

3. EXPOSITION «EDWARD HOPPER», LES MANNEQUINS, FONDAZIONE ROMA MUSEO, ROME, 16 FÉVRIER-13 JUIN 2010
[© PIERLUIGI SIENA, 2010/
@BY-ND 3.0 FR].

La scénographie d'exposition¹¹ ne constitue pas une simple modalité de représentation, ni un ornement, ni une décoration purement illusionniste, elle mobilise globalement la dimension sensible et spatiale de l'individu. Le dispositif de l'exposition de Hopper installé dans le musée nous amène à envisager deux thèmes principaux. Le premier est la fonction de la scénographie dans l'espace muséal et son histoire au 20^e siècle. Le second thème concerne l'expérience vécue par le visiteur-spectateur. C'est essentiellement à partir de ces deux entrées que l'on peut comprendre l'intérêt suscité par ce dispositif: d'une part, la perception de l'espace réalisé à partir d'un tableau¹² que le visiteur-spectateur a en mémoire; d'autre part, la relation entre ce dispositif scénographique et l'œuvre d'art. Fondamentalement, toute architecture, par sa matérialité – c'est-à-dire son déploiement spatial –, et par son immatérialité – les concepts, l'essence qu'elle véhicule –, équivaut à une mise en rapport du temps et de l'espace. Ainsi, espace et matérialité apparaissent donc comme des notions fondamentales pour comprendre le but de ce dispositif qui facilite les différents processus d'appropriation. Le processus d'appropriation, qui s'inscrit dans la réception de l'œuvre culturelle, est influencé par des codes et des normes liés à différents milieux sociaux et univers culturels (BOURDIEU 1993). Il semble donc que les qualités immersives et interactives du dispositif de l'exposition de Hopper visent à construire un nouvel état mental et sensible, variable d'un visiteur à l'autre.

Dans cet article, nous examinerons la fonction de la scénographie d'exposition dans l'espace muséal et son histoire au 20^e siècle afin de mieux comprendre le cadre de référence qui a permis la conception du dispositif de Hopper.

L'exposition, une nouvelle relation à l'objet d'art

Au 20^e siècle, les avant-gardes artistiques rejettent le concept traditionnel de musée et de sa permanence, et entrent en scène pour révolutionner la mise en exposition. El Lissitzky (1976: 89), Herber Bayer (1961: 257-258), László Moholy-Nagy (voir KAPLAN 1995) ou Frederick Kiesler (HELD 1982: 73-75) cherchent à dépasser la peinture, à faire «déborder» l'œuvre d'art – traditionnellement plane et statique – dans un espace qui devient dynamique et hybride. Pour ces artistes, l'espace devient un processus physique – en prenant en compte la durée et la mobilité réelle de la vision – et le visiteur un agent de l'interaction. La scénographie d'exposition est donc liée à l'histoire des musées et aux innovations qui les agitent. L'exposition devient un événement esthétique unique et la notion de scénographie, au service de l'exposition, commence à prendre toute sa légitimité dans les années 1920 et 1930 quand le mouvement des avant-gardes est en plein essor. À ce propos, Jérôme Glicenstein affirme:

La scénographie, dont l'émergence caractérise le temps des avant-gardes du début du 20^e siècle, cherche à s'émanciper du cadre convenu des musées – choisissant fréquemment de travailler dans des lieux qui ne sont pas muséaux – et s'intéresse à la relation esthétique comme forme, c'est-à-dire l'aménagement de l'espace entre les œuvres et le public. Il considère l'exposition comme un moyen permettant de mettre en scène à la fois les œuvres et les spectateurs. (GLICENSTEIN 2009: 16)

El Lissitzky, élève de Malevitch et membre actif de l'avant-garde artistique russe en tant que peintre, sculpteur et théoricien, s'intéresse particulièrement à la relation entre l'œuvre d'art et l'espace. Il fut l'un des pionniers de la scénographie d'exposition. À ce propos, il affirmait:

La salle [...] est conçue avec des formes et matériaux élémentaires [...], avec des surfaces qui sont répandues à plat sur le mur (couleur) et des surfaces qui sont perpendiculaires au mur (bois) [...], l'équilibre que je cherche à atteindre dans la pièce doit être élémentaire et capable de changements. La salle est là pour l'être humain – et pas l'être humain pour la salle. (GLICENSTEIN 2009: 47)

Il déplace son regard sur le rôle de l'espace dans la mise en scène de l'art. Il cherche à placer le visiteur au cœur de son œuvre, le plongeant littéralement dans l'espace d'exposition. Il conçoit celle-ci non comme une simple présentation organisée d'œuvres, mais comme une «œuvre d'art totale» (voir LISTA 2006). L'œuvre d'art totale a pour ambition de réunir une pluralité d'expressions artistiques, lesquelles, normalement, sont séparées les unes des autres. En fait, El Lissitzky envisage la question du parcours du visiteur, et de son rapport aux œuvres exposées. Il manifeste ses idées dans l'aménagement de l'*Espace Proun* (*Proun Room*) ¹³ à Berlin, en 1923, en développant la troisième dimension par l'introduction dans l'espace blanc de volumes dessinés en axonométrie [technique de projection géométrique où les lignes de fuite restent parallèles]. L'œuvre est une installation immersive. El Lissitzky élabore ici une réflexion novatrice sur les rapports entre l'individu et son environnement, où la pièce blanche faite partie intégrante de l'œuvre. En 1926, à Dresde, l'artiste expérimente un *support d'exposition* à l'aide de lattes de bois fixées verticalement au mur peint en blanc d'un côté et en noir de l'autre (NOBIS 1998: 145-148). Le résultat produit des effets changeants. Le support réagit selon la position du visiteur dans l'espace où il peut voir un mur noir, blanc ou gris. L'artiste russe fut ainsi l'un des premiers à révolutionner l'accrochage des expositions. Quelques années plus tard, en 1928, El Lissitzky reproduit, à la demande du directeur du Musée provincial de Hanovre, son dispositif le *Cabinet des abstraits* (*Kabinett der Abstrakten*, 1926-1928). Le cabinet a été exécuté pour exposer la collection d'art moderne du musée: l'espace entier est conçu comme une œuvre plastique faite de plans ordonnés dans une grille orthogonale (l'espace blanc, gris et noir) dont la perception évolue en fonction de la position du spectateur. Ainsi, deux personnes n'avaient pas la même vision de l'exposition, l'une d'entre elles pouvant perturber la visite de l'autre par le simple fait d'être présent et «acteur» du dispositif. Le cabinet contenait même des modules que les spectateurs pouvaient bouger: un miroir incurvé entourant une sculpture et une poignée permettant de voir l'intégralité du dispositif, afin de retourner l'illusion sur elle-même.

Dans les années 1930 et 1940, le mouvement surréaliste marque l'apogée de la théâtralisation des espaces au cours de ses expositions, proposant des parcours labyrinthiques, des jeux de lumière, des sons et même des odeurs, afin d'emmener le visiteur dans un voyage de l'inconscient, comme «La Grande Salle» de Marcel Duchamp (Exposition internationale du surréalisme, Galerie des Beaux-Arts, Paris, 1938). Le pavé de la salle était recouvert de feuilles mortes autour d'une mare broussailleuse. Au plafond, 1 200 sacs de charbon, au centre, la lumière d'un brasero

rougeoyant, et aux quatre coins, des lits profonds (ALTSHULER 2008: 281-294). Après la Seconde Guerre mondiale, la rupture est consommée entre deux «manifestations» désormais autonomes: l'exposition d'œuvres d'art anciennes et la «mise en scène» de l'exposition à travers la scénographie. Les musées commencent par ailleurs à différencier les expositions contemporaines des expositions d'œuvres plus anciennes (GLICENSTEIN 2009: 65-66).

Le thème de la mise en scène de l'exposition a été traité par l'architecte allemand Mies van der Rohe (1928). L'architecte a affirmé que l'avenir des expositions était de viser à «intensifier la vie de l'homme» par le biais de nombreuses suggestions. L'acte d'intensifier la vie peut être associé à l'expérience du visiteur constituant la composante dynamique de chaque exposition. Chaque exposition peut être envisagée comme un espace dans lequel on cherche à «intensifier» la vie du visiteur à travers la distraction et l'intensité¹⁴ qui sont les pôles entre lesquels se déplace chaque processus d'exposition. Dans cette perspective, en 1955, le critique d'art italien Giulio Carlo Argan s'interrogeait sur la pratique de l'exposition:

Ne s'est-on jamais demandé pourquoi les expositions temporaires attirent beaucoup plus le public que les collections permanentes du musée ? De toute évidence, parce que dans l'exposition, la présentation des objets est plus animée et stimulante, les approches plus persuasives, les confrontations plus strictes et les problèmes plus clairement définis.¹⁵

L'expérience qui s'accomplit dans l'exposition temporaire tend à refléter les caractères du rituel moderne où les objets (matériels et immatériels) et les visiteurs entrent en relation selon des modalités différentes grâce à l'apport de la scénographie. Nous pouvons donc parler d'une relation au *vivant* – apport du théâtre à l'exposition. Pour reprendre une définition de Jean Davallon:

Ce qui fait événement se situe du côté de la visite et non dans la représentation: l'événement est interne à la réception et non à la forme même de la production. [...] C'est pourquoi on peut dire que, plus encore que le théâtre, l'exposition est fondamentalement un *dispositif de réception*. Le visiteur n'est pas seulement un spectateur qui entre pour assister (et participer symboliquement) à la production d'un événement, mais il va vivre celui-ci et participer pleinement à sa production. L'exposition, en tant qu'objet culturel, peut ainsi se définir comme un dispositif à l'intérieur duquel l'événement de la réception se produit. (DAVALLON 1999: 28)¹⁶

Dans cette perspective, la scénographie d'exposition ne se configure pas comme un processus relatif seulement aux objets, mais trouve une nouvelle condition par rapport au visiteur en le mettant en relation avec l'objet et l'espace. Sa fonction principale est de définir un cadre de référence à la mise en espace de ces objets. Au début des années 1980, le Mouvement International pour une Nouvelle Muséologie (MINOM) (voir BRULON SOARES 2015: 57) s'empare de cette idée – la mise en espace de l'objet – pour entreprendre des pratiques de mise en exposition centrée sur le parcours du visiteur-acteur (pratiques qui sont apparues en Europe pendant les années 1960 et 1970)¹⁷ et sur son expérience. La visite est envisagée dans sa dimension temporelle, avec des moments de repos, des jeux sur le cadrage, des mises en perspectives qui assimilent la visite à une «promenade architecturale»¹⁸, une mise en espace du corps. L'expérience de la Nouvelle Muséologie ouvre donc un champ important à la scénographie d'exposition qui s'inscrit dans un discours spécifique sur le musée: son extension matérielle et technique et l'ambition de réduire, d'une certaine manière, la distance entre le

visiteur et le contenu du musée. Ce nouveau discours sur le musée et son rôle social et culturel donne à la scénographie le rôle de médiateur entre l'objet exposé et le spectateur.

Dans la suite de l'article, nous examinerons la scénographie de l'exposition Edward Hopper qui s'inscrit dans le cadre d'un rapport de médiation entre le visiteur-spectateur et l'espace de l'exposition où, en tant que lieu spécifique, on peut étudier les relations de l'homme au monde.

L'expérience du visiteur-spectateur: l'exposition «Edward Hopper»

L'exposition «Edward Hopper» comporte des singularités qui tiennent à la fois au contexte de l'exposition et aux orientations choisies en matière de scénographie. Ses concepteurs ont pris en compte un cadre de référence reposant sur l'héritage de la scénographie du 20^e siècle, en revendiquant les expériences des avant-gardes. L'exposition est divisée en huit salles thématiques: *Nighthawks* (le tableau construit); *Self-portraits*; *Formation and Early Work: Hopper as Illustrator*; *Hopper in Paris*; *Defining Images: Hopper as a Printmaker*; *Hopper's Process: Drawing into Painting*; *Hopper's Eroticism*; *Essential Hopper: Time, Place, Memory*. À partir de notre implication personnelle dans le projet, nous avons analysé la première salle de l'exposition et le projet de reconstitution du tableau *Nighthawks*. Le dispositif s'inscrit dans une recherche sur la composition géométrique du tableau et sur la perception de ses formes. La construction, composée principalement de bois, est fidèle aux proportions du tableau. Sont reproduits ainsi la ligne claire de sa figuration, le bar d'une ville moderne, la rue, le jeu de clair-obscur travaillé par la lumière artificielle des néons, et enfin, la scène figée et le récit suspendu du tableau. Qui est la femme en rouge ? Et les hommes, sont-ils des gangsters ? Nous pouvons affirmer que le tableau de l'artiste de Nyack est rigoureusement lié à l'architecture de l'époque où émerge l'expression de la culture urbaine des grandes métropoles américaines dans les années 1920. Le peintre utilisait beaucoup les références au monde de l'architecture et interrogeait notamment celle de la ville de New York. Nous pouvons rappeler, pour exemples, les tableaux *The City* (1927) ⁽²⁾ et *Manhattan Bridge Loop* (1928) ⁽²⁾. Le peintre utilise différents éléments d'architecture (piliers, corniches, fenêtres) afin d'organiser la surface peinte. En ce qui concerne la lumière du tableau *Nighthawks*, à l'extérieur, le bâtiment rouge du fond et la route devant le bar sont dans la pénombre. Au contraire, à l'intérieur, le serveur est dans la lumière sur un fond clair, mais les personnages (deux hommes et une femme) sont sur un fond sombre. Le jeu des ombres et des contrastes, la construction d'une image fortement géométrisée en sont les paramètres les plus évidents. Ce type d'architecture active le déplacement du visiteur-spectateur en pénétrant dans l'espace de l'œuvre. Ainsi, ces déplacements laissent percevoir de possibles réagencements de l'espace. À propos de l'espace construit, la chercheuse Anne-Marie Duguet affirmait:

L'architecture offre d'abord des résistances au corps humain. Elle lui oppose sa rigidité, lui dicte certaines postures, le piège dans des labyrinthes, lui suggère des parcours, le confronte

à des espaces exigus ou trop vastes. [...] La fonction de l'espace construit est aussi de définir un cadre de référence à la représentation, le lieu de la fiction, son théâtre. (DUGUET 1988: 237)

En d'autres termes, la «physiologie» du dispositif se modifie par rapport au flux du public. À chaque mouvement du visiteur-spectateur dans l'espace, l'effet du tableau reconstitué se transforme. Par rapport aux couleurs, les designers ont travaillé sur les tons saturés du tableau original en créant des effets visuels: 1/froid/chaud: froids, le bleu et le vert de la rue et des zones du restaurant restées à l'ombre, chaudes, le jaune des murs éclairés, le rouge de la robe de la femme, l'orangé de la façade de la rue; 2/foncé/clair: bleus et rouge sombres des zones non éclairées qui contrastent avec les mêmes bleus et rouges des zones éclairées. Le visiteur peut admirer les couleurs du tableau original à travers une dimension spatiale très différente. L'effort des designers a été de rendre la lumière et la couleur les plus proches possible du tableau original. Cependant, le résultat n'arrive pas aux couleurs saturées et vives du tableau. Il leur manque la qualité et la valeur qui sont la marque d'un artiste.

En outre, cette construction¹⁹ a permis aux designers d'établir un rapport de proportions entre un espace et une représentation tridimensionnelle physique. Proportions, rythmes et gestes sont les éléments principaux de ce dispositif de simulation. Pour assurer la fréquentation de cette première salle, la direction marketing du musée a organisé pendant la durée de l'exposition un programme d'événements avec la participation d'autres institutions.

Pour conclure, nous pouvons souligner deux aspects distincts, mais complémentaires de ce dispositif de simulation, que nous pouvons appeler d'*art-spectacle*: 1/d'abord, la recherche d'une expérience sensible immédiate et intensive, qui exploite le répertoire de l'émotion et du plaisir à travers les catégories issues de la tendance au spectacle; 2/son questionnement quant au statut du regard et à l'élargissement des possibilités de l'œuvre d'art, par la production d'un espace physique et matériel en relation à l'objet d'art permettant de fabriquer une nouvelle relation entre le visiteur et le monde de l'artiste. Cette expérience sensible offre au visiteur-spectateur un parcours qui a pour ambition d'intensifier l'expérience esthétique de l'art en tant qu'expérience corporelle.

La scénographie d'exposition ou l'intensification du monde

La scénographie produit de nouvelles attitudes à l'égard du monde et un déplacement du point de vue. Selon Davallon, «l'exposition, ce n'est plus la rencontre d'objets matériels – qu'ils soient naturels, artefacts ou outils – mis en espace dans l'exposition qui sert d'entrée vers ce monde, mais c'est la matérialisation de ce monde qui va servir d'enveloppe à la rencontre avec les objets»²⁰. C'est un système complexe, un processus à la fois matériel et technique, sensible et physique, où le visiteur-spectateur est porteur d'une dimension vivante qui se manifeste par son implication dans l'exposition. Le spectateur est aussi acteur au double sens du terme: celui qui agit, mais aussi celui qui monte sur scène.

Les attentes des designers par rapport à la volonté de créer un dispositif scénographique destiné à «intensifier la vie» du visiteur ont été satisfaites. La démarche

du projet scénographique démontre le lien entre espace, œuvre d'art et visiteur-spectateur. Cet espace s'est révélé être un espace privilégié, un espace de transformation, un champ de réflexion plus large sur le traitement de l'espace et ses implications sur le traitement de l'espace. Un espace qui offre une immersion globale, intégrée, où les œuvres contribuent à la scénographie, en même temps que le dispositif scénographique devient une œuvre à part entière.

¹ Edward Hopper est né à Nyack en 1882 et est décédé à New York en 1967.

² Parmi d'autres, *Summer Interior* (1909), *Pennsylvania Coal Town* (1947), *Morning Sun* (1952), *Second Story Sunlight* (1960), *A Woman in the Sun* (1961), *Girlie Show* (1941).

³ L'exposition ouvrira successivement ses portes à Milan (du 15 octobre 2009 au 24 janvier 2010), à Rome (du 16 février au 13 juin 2010) puis à Lausanne (du 25 juin au 17 octobre 2010).

⁴ Par ordre alphabétique, Luca Cendali, Augusta Grecchi, Saveria Petillo, Giorgio Radojkovic et Chiara Rubessi. Pour leur disponibilité, je tiens à remercier les membres de l'équipe Master IDEA et l'Association IDEA (Associazione Italiana Exhibition Designers, Milan).

⁵ *Les Noctambules*, 1942. Le tableau n'est pas présenté dans l'exposition de Rome pour des «raisons administratives». Le tableau est conservé à l'Art Institute of Chicago.

⁶ Robert Siodmak s'est inspiré de ce tableau pour la séquence d'ouverture du film *Les Tueurs* (1946).

⁷ Le tableau original n'est pas installé à côté de la construction durant l'exposition.

⁸ Il est possible de faire remonter au début des années 1970 l'introduction de ce terme dans le domaine du cinéma, plus particulièrement chez Jean-Louis Baudry (1975). Comme Foucault, Baudry avance que la participation affective du spectateur trouve son origine non pas dans les caractéristiques stylistiques du film considéré, mais dans la nature du dispositif – «impression de réalité» – de la projection par rapport à la problématique de la réception.

⁹ Voir François Albera et Maria Tortajada (2011: 13-38), en particulier «Le dispositif n'existe pas». La recherche se concentre sur la représentation de l'axe spectateur-machine. Thomas Elsaesser (2011: 39-64). À l'image de l'«épistémè 1900» d'Albera et Tortajada, Elsaesser imagine une épistémè actuelle à travers laquelle envisager dialectiquement la polarité des dispositifs et la circulation des images en mouvement entre ceux-ci.

¹⁰ Par rapport à la notion de production de l'espace voir LEFEBVRE 1974: IX. La thèse centrale de l'ouvrage est que «le mode de production organise – produit – en même temps que certains rapports sociaux – son espace et son temps».

¹¹ Le terme scénographie provient du grec *skênographía*: *skêne*, la scène et *graphía* (de *gráphein*) qui signifie l'art de dessiner, peindre ou écrire. Cependant, son étymologie latine *scaenographía* (dessin en perspective) conserve son sens théâtral, en lui attribuant une signification architecturale définie par l'architecte Vitruve dans le traité *De Architectura*, livre VII, écrit vers 27-23 av. J.-C.

¹² Le tableau n'est pas présenté à l'exposition.

¹³ Traduction *Projets pour l'affirmation du nouveau*.

¹⁴ Dans les derniers paragraphes de *Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1936), Walter Benjamin analyse en termes d'attention les mutations de ce qu'il appelle le mode de perception de nos sociétés. Ce qui caractériserait le mode nouveau serait la «réception par la distraction», concept qu'il explicite par les exemples complémentaires du cinéma (comme art nouveau appelant de nouveaux modes d'attention) et de l'architecture (comme art ancien qui pour sa réception a toujours fait appel à l'usage autant voire plus qu'au recueillement de l'attention) auxquels il oppose la peinture et la poésie comme arts anciens du recueillement (non qu'ils soient indemnes de la mutation, bien au contraire: plutôt «liquidés» de l'intérieur par le geste Dada).

¹⁵ «Ci si è mai chiesti perché le mostre attraggono il pubblico molto più dei musei? Evidentemente perché, nella mostra, la presentazione degli oggetti è più vivace e stimolante, gli accostamenti

più persuasivi, i confronti più stringenti, i problemi più chiaramente delineati» [Traduction de l'auteure, MARANI et PAVONI 2006: 53].

¹⁶ Les italiques sont dans le texte.

¹⁷ Je rappelle que les maîtres du Bauhaus prolongent les recherches de El Lissitzky sur la standardisation des éléments, la transparence, la lumière, les matériaux, mais aussi les parois, en tant qu'éléments fondamentaux de la mise en espace.

¹⁸ La «promenade architecturale» est un concept cher à Le Corbusier. L'idée se concrétise pour la première fois dans la Maison La Roche, mais cette notion n'apparaît qu'en 1929 dans le tome 1 de l'ouvrage *Le Corbusier. L'œuvre complète* (Birkhäuser, Bâle, 1994). Le principe de «promenade architecturale» se compose de trois éléments essentiels: 1/l'utilisation de divers moyens architecturaux pour créer une entrée qui suscite la curiosité du visiteur et le pousse à aller au-delà, 2/la production de points de vue variés et multiples et 3/le rapport entre les fragments et l'unité architecturale.

¹⁹ À cet égard, nous pouvons rappeler les *period rooms* souvent utilisés dans les musées d'histoire naturelle à partir du début du 19^e siècle en Europe puis aux États-Unis et ensuite dans le monde entier. C'est un système de mise en scène d'un personnage historique, fictif, d'un animal disparu faisant apparaître dans son environnement naturel. Le terme désigne un espace d'exposition, à l'intérieur d'un musée ou d'une exposition temporaire, reconstituant, par des objets le plus souvent authentiques, l'ambiance d'une époque déterminée, soit un décor spécifique. DESVALLÉES et MAIRESSE 2011.

Bibliographie

- ALBERA, F., TORTAJADA, M. (éds) [2011]: *Ciné-dispositifs: spectacles, cinéma, télévision littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme.
- ALTSHULER, B. (2008): *Salon to Biennial-Exhibition That Made Art History, Volume I: 1863-1959*, Londres, Phaidon.
- BAUDRY, J. L. (1975): «Le dispositif: approche métapsychologiques de l'impression de réalité», *Communications*, n°23.
- BAYER, H. (1961): «Aspects of Design of Exhibitions and Museums», *Curator*, vol.4, n°3.
- BENJAMIN, W. (2013): *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Paris, Payot, [éd. orig.: 1936].
- BOURDIEU, P. (éd.) [1993]: *La misère du monde*, Paris, Le Seuil.
- BRULON SOARES, B. (2015): *L'invention et la réinvention de la Nouvelle Muséologie*, ICOFOM Study Série, 43.
- CANTÀFORA, A., DUBOUX, C. (2002): *La pomme d'Adrien ou l'énigme du regard*, Lausanne, Presse polytechniques et universitaires romandes.
- DAVALLON, J. (1999): *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan.
- [1992]: «Le musée est-il vraiment un média ?», *Publics et Musées*, n°2.
- DESVALLÉES, A., MAIRESSE, F. (2011): *Dictionnaire: encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin.
- DUGUET, A.-M. (1988): «Dispositifs», *Communications*, n°48.
- EIMERT, D. (2014): *L'art du XX^e siècle*, New York, Parkstone.
- EL LISSITZKY (1976): «Écrit autobiographique», in Rubinger, K. (éd.), *El Lissitzky*, Cologne, Galerie Gmurzynska [éd. orig.: 1941].
- ELSAESSER, T. (2011): «Entre savoir et croire: le dispositif cinématographique après le cinéma», in Albera, F., Tortajada, M. (éds), *Ciné-dispositifs: spectacles, cinéma, télévision littérature*, Lausanne, L'Âge d'Homme.
- FREYDEFONT, M. (2001): «La scénographie, domaines de compétence», *La scénographie en France*, Nantes, Éditions AS.

- GLICENSTEIN, J. (2009): *L'art: une histoire d'expositions*, Paris, Presses Universitaires de France.
- GRZECH, K. (2004): «La scénographie d'exposition, une médiation par l'espace», *La lettre de l'OCIM*, novembre-décembre, n°96.
- HELD, R. L. (1982): *Endless Innovations: Frederick Kiesler's Theory and Scenic Design*, Ann Arbor, UMI Research Press.
- KAPLAN, L. (1995): *László Moholy-Nagy: Biographical Writings*, Durham/London, Duck University Press.
- LEFEBVRE, H. (1974): *La production de l'espace*, Paris, Economica.
- LEROY, A. (2013): «François Albera, Maria Tortajada [dir.], Cinema Beyond Film | Ciné-dispositifs: spectacles, cinéma, télévision, littérature | Raymond Bellour, la Querelle des dispositifs», *1895. Mille huit cent quatre-vingt-quinze*, n°70 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <http://journals.openedition.org/1895/4702>
- LISTA, M. (2006): *L'œuvre d'art totale à la naissance des avant-gardes: 1908-1914*, Paris, CTHS [Institut national d'histoire de l'art].
- MALDONADO, T. (1992): *Reale e virtuale*, Milan, Feltrinelli.
- MARANI, P. C., PAVONI, R. (2006): *Musei trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Venise, Marsilio.
- MERLEAU-PONTY, C. (2010): «Quelles scénographies pour quels musées? Introduction», *Culture & Musées*, n°16, pp. 201-206.
- MIES VAN DER ROHE, L. (1928): «Zum Thema: Austellungen», *Die Form*, vol. 3, n°4.
- NOBIS, B. (1998): *L'art de l'exposition: une documentation sur trente expositions du XX^e siècle*, Paris, Regard.

Focus 4



«LA GALERIE DE L'IMAGINAIRE», UNE DES SALLES D'EXPOSITION DU CENTRE INTERNATIONAL D'ART PARIÉTAL QUI MET EN RELATION ART PARIÉTAL ET ART MODERNE. LES DIFFÉRENTES IMAGES SONT CHOISIES AU PRÉALABLE PAR LES VISITEURS POUR ENSUITE ÊTRE DIFFUSÉES ALÉATOIREMENT SUR LES ÉCRANS DONT LA DISPOSITION RAPPELLE LE VOLUME DE LA GROTTE (@ NICOLAS LERESCHE).



VUE DE L'INTÉRIEUR DE «L'ATELIER DE LASCAUX», UNE DES SALLES D'EXPOSITION DU CENTRE INTERNATIONAL D'ART PARIÉTAL QUI RÉUNIT PLUSIEURS PANNEAUX DE LA GROTTE. LES DIFFÉRENTS PANNEAUX EXPOSÉS PERMETTENT AUX VISITEURS UNE MEILLEURE OBSERVATION DES PEINTURES MAIS ÉGALEMENT D'INTERAGIR AVEC LES FIGURES AU MOYEN D'UN SMARTPHONE FOURNI POUR LA VISITE (@ NICOLAS LERESCHE).



LA GROTTTE DE LASCAUX ET SES RÉPLIQUES

Nicolas Leresche

La grotte de Lascaux a donné lieu, depuis sa fermeture en 1963 pour des raisons de conservation, à la création de deux fac-similés qui permettent d'offrir au public l'expérience d'un des plus grands sites paléolithiques découvert à ce jour. Appelées Lascaux II et Lascaux IV, ces reproductions inaugurées en 1983 et en 2016 devaient répondre à des contraintes d'ordre touristique et patrimonial.

Ces deux fac-similés sont des dispositifs de simulation de la grotte originelle et nous interrogent sur le rapport entre l'original et la copie, et donc sur ce qu'un dispositif de simulation doit intégrer de l'original pour être crédible. Plus précisément, les variations entre les deux répliques, situées toutes deux à Lascaux, nous renseignent sur les façons dont ces types de dispositif permettent de dépasser l'expérience de l'original.

Dans le cas de Lascaux IV, il y a non seulement le souci, déjà présent dans le fac-similé de Lascaux II, de reproduire, en plus des peintures, la nature de la grotte dans ses variations volumiques et morphologiques, dans sa température et son hygrométrie ou encore dans le grain de ses parois, mais aussi d'ajouter à cette couche primaire d'informations d'autres éléments discursifs, visuels, matériels ou encore architecturaux. On assiste alors à la superposition de plusieurs ordres de simulation qui reposent sur trois registres de spatialité: réelle, augmentée et virtuelle.

Ces superpositions, orchestrées à l'aide d'outils muséographiques de pointe, engagent à de nouvelles formes d'interactions entre les visiteurs, le lieu et son histoire. Opérant à toutes les échelles (du casque de réalité virtuelle à l'architecture du bâtiment principal), ces dispositifs numériques de simulation redimensionnent symboliquement et matériellement l'expérience des premiers visiteurs de la grotte originelle et nous indiquent comment la culture numérique «ne concerne pas tant les apparences ou l'observable», que les modalités mêmes «d'organisation de nos perceptions» (VIAL 2017: 13).

Références

- AUJOULAT, N. (2013): *Lascaux. Le Geste, l'espace et le temps*, Paris, Le Seuil.
DELLUC, B., DELLUC, G. (2008): *Dictionnaire de Lascaux*, Bordeaux, Éditions Sud Ouest.
VIAL, S. (2017): *L'être et l'écran*, Paris, Presses universitaires de France.

PANORAMAS DU 21^e SIÈCLE

Entretien avec Yadegar Asisi

Si les panoramas ont été des spectacles marquants dans les villes européennes du 19^e siècle, il n'en subsiste que très peu de témoignages matériels, en raison des problèmes posés par le stockage et la conservation d'objets aussi volumineux. Confi-dentielle, leur production n'a pourtant pas cessé au 20^e siècle – par exemple en Chine ou en Corée du nord dans les années 1980¹ – et semble même connaître aujourd'hui un regain, à travers l'œuvre de Yadegar Asisi . Les panoramas élaborés en Alle-magne et en France par cet artiste à l'aide d'une équipe multidisciplinaire ont pour thème une nature spectaculaire (L'Everest, la barrière de corail australienne), les villes et leur histoire (de la Rome antique au mur de Berlin), ou des épisodes historiques emblématiques dans l'imaginaire collectif européen (Luther, le Titanic). La question du traitement de l'espace est fondamentale pour cet architecte de formation. Nous l'avons interrogé sur le processus de création de ses œuvres, sur leur actualité et sur sa conception du regard, de l'art et de l'expérience du spectateur².

Pourriez-vous nous expliquer comment vous procédez techniquement pour cons-truire de telles œuvres immersives ?

Pour concevoir mes œuvres, je m'appuie à la fois sur des recherches documen-taires, des échanges avec les scientifiques et sur mon imagination. J'essaie ainsi de retracer le contexte d'une époque, ou les caractéristiques d'une région donnée. Le résultat final est toujours une estimation, une interprétation de ce à quoi les choses ressemblaient dans le passé, par la fusion de vues spécifiques à une région ou illustrant une idée. Au début du processus de création de chaque pano-rama, plutôt que de lire sur le sujet envisagé, je me base sur mes connaissances générales. J'ai toujours une idée des caractéristiques du sujet que je souhaite représenter. Généralement, je commence par réaliser des dessins, des esquisses et des aquarelles autour d'une idée, d'une région, d'une ville et de leurs détails respectifs.

Cependant, chaque panorama a son propre développement, sa propre histoire, et je ne peux vous donner qu'un aperçu approximatif de la façon dont je procède. Prenons le cas du panorama «LUTHER 1517», présenté en 2016 à Wittenberg. En Allemagne de l'Est, où j'ai grandi, nous n'avions pas d'éducation religieuse à l'école, et je me souviens avoir considéré avec ironie la religion. Ce n'est que bien plus tard que je me suis demandé qui était Martin Luther, et ce qui s'était réellement passé il y a 500 ans dans la petite ville de Wittenberg. Beaucoup

de choses ont été écrites sur le sujet, mais un point m'a particulièrement intéressé: comment l'histoire survient-elle ? Comment se produisent les bouleversements dans une société ? Comment évoluent les dynamiques ? S'il est dit que l'affichage des 95 thèses a annoncé le début du mouvement de la Réforme, je me suis demandé à quoi cet épisode avait bien pu ressembler exactement. A-t-il suffi que quelqu'un cloue quelques bouts de papier sur les portes des maisons ? Une fois ma décision prise de représenter ce sujet – et ce genre de décision est important pour moi, car j'y consacre ensuite une partie de ma vie –, j'ai immédiatement commencé à travailler. L'équipe s'est réunie, nous avons discuté, puis réuni des documents. Nous nous sommes rendus ensuite à Wittenberg pour voir comment la ville est organisée, comment l'architecture et le paysage y prennent forme, et ce que musées et archives nous racontent de cette époque.

Ensuite, nous avons créé une maquette 3D de la ville telle qu'elle devait être en 1517 et collecté du matériel. Nous avons fait des reportages photographiques, interrogé les historiens sur les différents enjeux de cette période, et préparé une série de mises en scène des différents aspects de la vie à cette époque. Sur la base d'un scénario préétabli, plusieurs séances photos ont été réalisées en extérieur, dans la ville de Wittenberg, ainsi qu'en studio, à Berlin. Nous avons réuni un groupe de figurants en costumes d'époque, avec des accessoires et même des animaux, comme des chevaux ou des moutons. Le but d'un panorama est de donner un aperçu fidèle de la société d'une époque, même si personne ne peut dire à quoi ressemble exactement le passé. Une fois que tous les éléments nécessaires sont rassemblés – croquis et dessins, maquettes 3D de la ville avec ses bâtiments, photos de détails architecturaux et de paysages, scènes additionnelles avec figurants –, il s'agit de les assembler au sein d'une seule et unique image qui sera imprimée sur un tissu ensuite suspendu sur une rotonde circulaire. C'est un processus très pictural. Nous devons par exemple définir les zones d'ombre et de lumière – le ciel nécessite toujours beaucoup de travail –, les lignes droites doivent être arrondies afin de paraître droites dans le panorama circulaire. Nous devons nous concentrer sur le point de vue de référence, la position idéale pour observer le panorama servant de point de contrôle à l'ensemble – même si d'autres points de vue fonctionnent. Je travaille avec une équipe d'environ douze à quinze collaborateurs qui m'aident dans les domaines de la modélisation 3D, de l'architecture, de la photographie, de la peinture, de la conception de costumes et du graphisme. Ce processus dure entre 3 et 5 ans. Quand il est terminé, le panorama est imprimé et livré sur le lieu d'exposition où commence alors l'installation de la lumière et du son.

Vos panoramas couvrent une grande variété de thèmes. Comment choisissez-vous formellement vos sujets ?

Il existe une variété infinie de sujets à représenter. Si nous y réfléchissons ensemble autour d'un verre de vin rouge, de nombreux thèmes nous viendraient à l'esprit. L'important, c'est qu'au-delà de l'intérêt du thème lui-même, ce choix m'amène à réfléchir au pourquoi de la représentation, et qu'il aboutisse finale-

ment à une idée formelle. Les panoramas sont des interprétations hyperréalistes de sujets spécifiques. Pour cela, quatre grands thèmes m'intéressent.

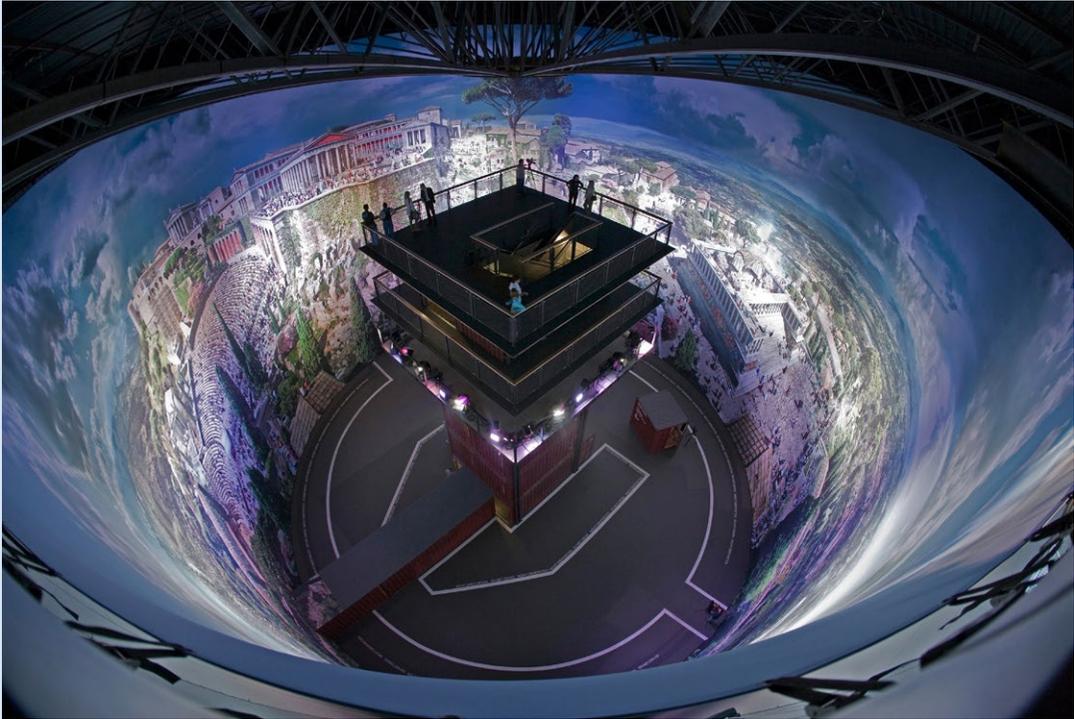
Tout d'abord, les panoramas naturels qui représentent des régions lointaines, comme «EVEREST», mon premier grand panorama présenté à Leipzig en 2003, «GREAT BARRIER REEF» (présenté en 2015 à Leipzig et en 2017 à Rouen) ou «AMAZONIA» (présenté en 2009 à Leipzig, puis en 2015 à Rouen, et 2017 à Hanovre).

Je m'intéresse aussi aux sujets historiques à travers les vues de villes à différentes époques: par exemple la Grèce antique pour «PERGAMON» (Berlin, 2011), la Rome antique pour «ROME CCCXII» (Leipzig, 2005; Dresde, 2011; Rouen, 2014, Pforzheim, 2014), l'époque médiévale, la Renaissance ou l'époque baroque pour respectivement «ROUEN 1431» (Rouen, 2016), «LUTHER 1517» et «BAROQUE DRESDEN» (Dresde, 2006), etc. En représentant ces villes, je peux révéler le *Zeitgeist*, l'esprit du temps, ou l'architecture spécifique d'une période. Nous avons créé une grande variété de panoramas sur des thèmes historiques. Si vous pouviez observer ces dispositifs à la suite, vous auriez un aperçu du développement de l'humanité dans l'histoire, comme s'il s'agissait d'un collier de perles... D'autres panoramas historiques sont d'ailleurs en préparation.

D'autre part, je crée des panoramas autour de thèmes qui dépeignent des moments forts de l'histoire collective plus récente, comme «THE WALL» (Berlin, 2012), «DRESDEN 1945» (2015) ou même «TITANIC» (2017). Ce qui les relie est l'idée que nous pensons tous savoir quelque chose de ces événements. J'essaie

YADEGAR ASISI, PANORAMA
«EVEREST», LEIPZIG, 2003
(PHOTOGRAPHIE DE TOM
SCHULZE © ASISI).







ainsi de révéler des aspects cachés de nos représentations. Enfin, je développe également des thèmes libres autour de la perception de l'espace, de la couleur et de la lumière. Ils ont pour sujet la perception de l'espace, de la couleur et de la lumière. Les gens me proposent toujours tant de thèmes sur lesquels travailler... Cependant, la décision finale me revient toujours.

YADEGAR ASISI, PANORAMA
«ROUEN 1431», ROUEN, 2016
[PHOTOGRAPHIE DE THOMAS
BOIVIN @ASISI].



Peut-on dire que les panoramas sont fondés sur l'idée de «point de vue»? Selon quels critères le ou les choisissez-vous? Est-ce le point de départ de vos travaux, après avoir choisi un sujet?

Voici comment nous procédons: après avoir choisi un sujet, nous nous rendons habituellement sur les lieux des endroits représentés, ainsi que dans les archives, les bibliothèques ou les musées par exemple. Pour les panoramas naturels, j'organise des missions de recherche pour plonger dans le décor de l'environnement choisi – son caractère, son histoire, ses habitants et leur culture. Les modalités de préparation diffèrent beaucoup selon les sujets. Quand je fais des recherches pour élaborer un panorama comme «GREAT BARRIER REEF», c'est la nature qui est au centre de mes préoccupations. Je me suis rendu en Australie pour faire du tuba et de la plongée sous-marine afin de recueillir des impressions de ce paysage et de cette région. Quand je fais des recherches pour un panorama tel que «ROUEN 1431», je porte mon attention sur la ville et son histoire à l'époque médiévale. Je déambule à travers ses rues et visite ses monuments historiques pour m'en

PAGE PRÉCÉDENTE:
YADEGAR ASISI, PANORAMA
«GREAT BARRIER REEF», ROUEN,
2017 [EN HAUT] [PHOTOGRAPHIE
DE THOMAS BOIVIN @ASISI];
YADEGAR ASISI, PANORAMA
«PERGAMON», BERLIN, 2011
[EN BAS] [PHOTOGRAPHIE DE
TOM SCHULZE @ASISI].

faire une idée. Nous prenons rendez-vous avec des scientifiques (biologistes ou historiens par exemple, selon les cas) qui nous conseillent, nous font visiter les régions, des musées et des archives.

Puis arrive le moment où je définis le point de vue à partir duquel tous les éléments du panorama doivent s'articuler. Ce point de vue peut s'appuyer sur des lieux vérifiables, comme le clocher de la cathédrale de Dresde pour le panorama «BAROQUE DRESDEN», ou bien il peut s'agir de points de vue inventés, comme pour le panorama «PERGAMON». Ensuite, je réfléchis à la manière de relier visuellement les différents éléments autour du point de vue. Nous développons alors un modèle 3D pour voir comment mes idées fonctionnent, et pour savoir si nous devons ou non ajuster certains éléments.

Pourquoi les artistes de la Renaissance comme Andrea Mantegna et Léonard de Vinci inspirent-ils encore aujourd'hui la représentation de l'espace, comme vous l'avez affirmé dans une interview récente ?

J'ai toujours dessiné. Déjà enfant, j'étais fasciné par la peinture illusionniste et me demandais comment un espace tridimensionnel pouvait bien s'insérer sur une feuille ou une toile en deux dimensions. J'ai alors découvert le travail des maîtres anciens comme Andrea Mantegna et Léonard de Vinci. Leur maîtrise de la perspective continue aujourd'hui à me couper le souffle. En grandissant, j'ai étudié l'architecture et la peinture, et dans les années 1980, je me suis intéressé à l'anamorphose, une technique de déformation permettant de redresser une image à partir d'un certain angle, afin par exemple d'égaliser sa lisibilité à une certaine distance. Cette question m'a amené dans les années 1990, à concevoir une exposition pour la Bundeskunsthalle de Bonn sur les panoramas du 19^e siècle.

La grande vogue des panoramas remonte en effet au 19^e siècle. Comment expliquez-vous la fascination qu'ils continuent à exercer aujourd'hui ?

Dans les panoramas, le spectateur dirige lui-même son regard, contrairement à un film ou à une mise en scène de théâtre où il s'assoit sur un siège pour voir un spectacle. L'historien de l'art Klaus Honnef a raison en disant qu'en marchant à leur propre rythme, les observateurs traitaient eux-mêmes du sujet du panorama et déterminaient le rythme de leur expérience sensorielle; c'est une façon de «voir avec son corps». Et plus cette expérience est longue, plus le spectateur remarque de détails, et plus profonde est sa perception du dispositif. C'est ce qui rend cet art unique. Les panoramas sont une oasis de réflexion, qui stimulent aussi les sens, y compris le goût. Vous pouvez également y ressentir le silence. À mon avis, les panoramas représentent une bonne alternative aux images, surtout aux images en mouvement, auxquelles les gens sont aujourd'hui exposés massivement. C'est un moyen de ralentir leur vitesse de compréhension. Ce pouvoir du médium n'a pas été exploité au 19^e siècle, où les panoramas ont souvent été créés pour des raisons nationales ou idéologiques. Ce n'est qu'aujourd'hui que des panoramas sont créés pour le simple geste artistique. Cette forme d'art ne doit par conséquent en aucun cas disparaître. Nous allons d'ailleurs l'enrichir à l'aide de nouvelles formes de perception.

Pensez-vous que les panoramas peuvent changer notre rapport à l'espace et au passé, en aiguisant par exemple notre perception ?

Nous percevons l'espace à partir du moment où nous comprenons que n'importe quel élément devient de plus en plus petit au fur et à mesure qu'on s'en éloigne. Où que nous portions notre regard, le sens de l'espace est là. J'entends par là l'effet de profondeur, et non l'effet stéréoscopique. Or, pour moi, un cylindre est le meilleur moyen de représenter cet effet. Lorsque l'on ouvre un cylindre, on découvre immédiatement des zones déformées. Au centre du cylindre, en revanche, nous n'avons pas cette distorsion. Quand on s'y promène, on peut observer ce phénomène de spatialité d'absolument partout, c'est une configuration idéale. C'est pourquoi la forme cylindrique est idéale pour une expérience visuelle de groupe – à condition de permettre aux observateurs de se déplacer sur plusieurs niveaux de hauteur.

Par conséquent, les panoramas sont toujours exposés dans des bâtiments ronds. Ce sont les meilleures conditions pour le calcul, d'un point de vue structurel. La forme circulaire est un élément extrêmement stable, ce qui vaut également pour l'utilisation des matériaux. Le cylindre est, en outre, l'une des meilleures surfaces de projection pour les images spatiales, c'est-à-dire pour les images reposant sur l'emploi de la perspective. C'est un espace de simulation sensationnel. Cela a quelque chose à voir avec la perspective, et donc avec le fonctionnement de l'espace.

Pour découvrir un panorama, il faut l'approcher en «voyant avec son corps», comme je l'ai évoqué tout à l'heure. Le panorama peut être unidimensionnel à première vue, mais il a un impact à différents niveaux et, encore une fois, il agit simultanément sur tous les sens. En s'y engageant un peu, le spectateur peut s'immerger dans les sujets présentés et plonger dans le passé, dans des régions lointaines, voire même dans l'avenir.

Quelle est la force des panoramas par rapport aux dispositifs d'illusion spatiale plus contemporains comme la réalité virtuelle ? Pensez-vous associer ces deux technologies à l'avenir ?

Les observateurs du 19^e siècle ont décrit le panorama comme le «triomphe de la perspective». Ils signifiaient par là que tous les efforts menés par les peintres depuis la Renaissance pour parvenir à une représentation cohérente de l'espace avaient alors atteint leur point culminant et s'étaient accomplis à travers ce type de médium. Si les éléments spatiaux particuliers (tels que les bâtiments) sont présentés «correctement» en termes de perspective dans un panorama, tous les éléments déployés dans l'espace respectent aussi les lois de la perspective. La représentation spatiale devient alors «l'espace lui-même».

Je pense que la fascination actuelle pour les panoramas ne renaît pas toute seule, il faut aborder des sujets qui intéressent les spectateurs contemporains. Le public n'a pas besoin d'explications complexes; le regard et les émotions que déclenche le panorama, amènent à une certaine forme de compréhension. Ce qui est important, c'est que les gens visitent ensemble les panoramas, ce doit être un événe-

ment social, ce qui n'est pas le cas des expériences proposées par les appareils de réalité virtuelle. Or, à mon avis, il s'agit là d'un point crucial, à savoir le dialogue qui naît de l'observation.

*Entretien réalisé à distance en février 2018 et traduit depuis l'anglais
par Estelle Sohier et Alexandre Gillet*

¹ OETTERMANN, S. (1997): *The Panorama. History of a Mass Medium*, New York, ZoneBooks.

² Nous remercions vivement Karsten Grebe pour son aide dans la réalisation de cet entretien.

Focus 5



DAVID, W. GRIFFITH, DÉCOR D'*INTOLÉRANCE*, 1916, PHOTOGRAPHIE DE PLATEAU (© WIKIMEDIA.ORG).



DÉCOR D'INTOLÉRANCE

Jean-François Staszak

Ce film-monstre mêle quatre histoires, dont une supposée se dérouler en 539 av. J.-C. dans la Babylone antique, dont la chute résulterait de l'intolérance entre les adeptes des dieux Marduk et Ishtar. Son tournage fut, peut-on dire, pharaonique. Le décor fut l'un des plus grand jamais réalisés, en particulier celui dédié à Babylone, dont il s'agissait de reproduire la démesure. Une équipe de 700 personnes travaillait à le construire sur un plateau de 600 mètres de long, où pouvaient évoluer les quelque 4 000 figurants. Pour concevoir ce décor, une équipe fut dévolue à la collecte d'informations, découpant dessins et gravures dans des publications historiques ou des livres d'art. Ces images éclectiques et plus ou moins fantaisistes furent collationnées en un *scrapbook* (conservé au Musée d'Art Moderne de New York ⁽²⁾), qui constitua le document de référence pour le travail des décorateurs. Toutefois, un des éléments les plus spectaculaires – et en ce sens des plus réussis – du décor, les éléphants dressés sur les colonnes, ne renvoie à rien qui soit de près ou de loin babylonien, ce que Griffith savait très bien. Mais on avait vu des éléphants dans le péplum à succès *Cabiria* (G. Pastrone, 1914) : il en fallait aussi pour *Intolérance*.

Griffith cherchait moins à reproduire la Babylone historique qu'à montrer un décor spectaculaire et vraisemblable, c'est-à-dire conforme à l'imaginaire orientaliste et à la vision de l'Antiquité qui prévalaient chez les spectateurs. L'intertitre avertissant que le décor constituait un «*fac-similé* historique», avait une fonction plus conative que référentielle. Le décor d'*Intolérance* constituerait plus une scène théâtrale qu'un dispositif de simulation du monde babylonien si la caméra, par ses mouvements, ne permettait pas aux spectateurs d'y entrer virtuellement, par le regard tout du moins. C'est désormais réellement possible au Hollywood & Highland Center. Situé au carrefour de Hollywood Boulevard et Highland avenue, à deux pas du fameux Grauman's Chinese Theater, ce *shopping mall* ⁽²⁾ inauguré en 2001 organise ses trois étages autour d'une cour intérieure qui reproduit les portes monumentales, les immenses colonnes et les éléphants du décor de Griffith. On peut ainsi faire ses courses à Hollywood dans un dispositif architectural simulant le dispositif cinématographique qui simulait l'imaginaire babylonien.

Références

- HANSEN, M. (1994) : *Babel and Babylon Spectatorship in American Silent Film*, Harvard University Press.
- ROSSET, M. (2015) : «*Intolérance* de D. W. Griffith», *Avant Scène*, n°628-629, décembre.

PERFORMANCES IDENTITAIRES

Partie 3

À LA LISIÈRE DU DIORAMA: IMITATION ET IMMERSION

Noémie Étienne

Dans les années 1980, les dispositifs présentés dans les musées d'anthropologie et d'histoire naturelle sous le nom de *dioramas* ont fait l'objet de vives critiques. Richard W. Hill Sr. (membre originaire de la nation Tuscarora), alors assistant du directeur du National Museum of the American Indian à Washington, inauguré en 2004, condamnait les dioramas comme intrinsèquement problématiques dans un livre discutant des muséographies postcoloniales:

Les dioramas sont en eux-mêmes un retour à l'ancien genre de musées qui figeait les Indiens dans le passé.

Et plus loin:

Les Amérindiens vont-ils toujours être associés aux dioramas contenant des figures grandeur nature ? Le public s'attendra-t-il toujours à trouver des moulages d'Indiens à la suite des animaux empaillés, des dinosaures mécaniques et de la faune ? (HILL 2005: 105, *traduction de l'auteure*)¹

En parallèle, les dioramas anthropologiques de plusieurs musées ont été progressivement démontés. Réhistoriciser ces ensembles en utilisant des outils venant des sciences humaines permet pourtant de restituer la complexité de ces installations et d'en réévaluer la fonction: les débats muséographiques récents, ainsi que la permanence d'une esthétique du diorama dans l'art contemporain, rendent une étude scientifique et historique des dioramas nécessaire aujourd'hui. En partant d'un cas historique méconnu, les dioramas du New York State Museum à Albany fabriqués au début du 20^e siècle aux États-Unis, je souhaite proposer des éléments d'analyse montrant que les dioramas sont des dispositifs complexes et polysémiques, qui peuvent échapper à une critique unilatérale conduisant invariablement à leur démantèlement.

Pour une nouvelle histoire du diorama

Le mot «diorama» a été inventé en 1822 par Louis Daguerre et tire son origine des mots grecs *dia* (à travers) et *horao* (vue): il est utilisé pour définir l'image donnée à voir par Daguerre à Paris, soit un paysage qui s'anime sous les yeux des spectateurs. «Diorama» est aussi le nom donné à un espace, soit le théâtre construit à Paris pour montrer cette attraction. Après 1900, en Europe comme aux États-Unis, le terme prend un sens plus large, et est utilisé dans deux contextes différents pour décrire des installations muséales réunissant des objets à une toile de fond à visée illusionniste: le domaine de l'histoire naturelle, et celui de l'anthropologie. Trois types de dioramas peuvent donc être distingués: les dioramas dans

la tradition de Daguerre; les dioramas montrant des animaux; et ceux présentant des figures humaines. Les premières mises en scène, plus récréatives, ont été progressivement délaissées. Les deux dernières sont encore utilisées, en particulier dans les musées d'histoire naturelle. De plus, ces trois formes ont largement inspiré les artistes contemporains, comme l'a souligné une récente exposition (LE BON 2017).

Les dioramas sont souvent présentés par les muséologues comme des «fenêtres sur le monde», qui donneraient l'occasion d'observer un monde étranger et lointain reproduit à l'identique dans un espace clos (QUINN 2006). Cette métaphore de la fenêtre ou du tableau s'explique par la forme même des dioramas. Ceux-ci sont généralement rectangulaires. De nombreux dispositifs – mais pas tous – sont protégés par une vitre, fréquemment entourée d'un large pourtour de bois, qui donne un cadre à la représentation. Les spectateurs sont maintenus dans le noir, tandis que la lumière est produite par l'installation. À l'intérieur, l'organisation des figures dans l'espace, mais aussi les paysages devant lesquels elles sont exposées, simulent une perspective donnant sa profondeur à la scène. Différents régimes perspectifs permettent d'établir une typologie des dioramas. Certains se présentent frontalement, avec une grande peinture en arrière-plan déployant des éléments d'habitation ainsi qu'un paysage. Dans ces exemples, un point de vue déterminé suppose un spectateur fixe, comme dans les tableaux de la Renaissance. Toutefois, d'autres formes attestent de la variabilité du média et échappent à la frontalité de ces installations. Les diorama-vitrines, pour leur part, sont des dispositifs autour desquels il est possible de tourner et qui intègrent potentiellement plusieurs points de vue. Le spectateur est mobile et vient activer la représentation. Un troisième type, que j'appelle dans mon travail des dioramas-milieux, constitue des ensembles véritablement immersifs dans lesquels il est possible d'entrer. Notons enfin que les dioramas sont généralement fabriqués à deux échelles différentes: à taille réelle, comme le sont tous les exemples mentionnés dans ce texte, mais aussi en miniature. Cette miniaturisation permet au spectateur d'appréhender la scène par le haut et ainsi de dominer la représentation.

Les idées de simulation et d'illusion sont au cœur des dioramas. Autour de 1900, toutes les définitions du terme en langue anglaise s'accordent sur deux choses: les dioramas sont des «expositions optiques» qui créent une «illusion». Ces caractéristiques sont toujours mentionnées par les auteurs qui s'intéressent à ce média, et notamment dans l'historiographie récente à leur sujet. En 1975, l'écrivain et sémiologue italien Umberto Eco publiait une série de reportages inspirés par son voyage en Amérique du Nord. Eco commençait son récit en décrivant les dioramas, aujourd'hui démantelés, du musée de la Ville de New York. Ces installations sont présentées comme des exemples de ce qu'Eco appelle un régime d'*hyperréalité*, basé sur l'imitation, l'illusion et la culture du faux dans les espaces savants et récréatifs en Amérique du Nord (Eco 1975). Lieux fantasmés, reproductions d'espaces qui n'existent pas, copies d'univers inventés, les dioramas sont *hyperréels*, au sens que Jean Baudrillard (1981: 19) a donné à ce terme: «La simulation [...] est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité: hyperréel.»

Au début des années 1980, l'historienne des sciences et zoologue Donna Haraway (1984) a proposé une lecture critique et politique des dioramas animaliers de l'American Museum of Natural History à New York, créés autour de 1930 par l'artiste et taxidermiste Carl Akeley, ami et compagnon de chasse de Théodore Roosevelt. Haraway décrit la taxidermie et la photographie comme des technologies au service de l'idéal conservateur promu par l'institution: il s'agit de préserver des biotopes mais aussi de figer un monde menacé de décadence. Plus généralement, elle présente les dioramas comme des machines au service d'un discours évolutionniste, travaillées par les valeurs de ceux qui les mettent en œuvre: paternalisme, racisme, sexisme.

Néanmoins, comme je le souligne dans ce texte, les dioramas ne sont pas seulement un apanage de la culture blanche qui exercerait sa suprématie par leur intermédiaire. En effet, malgré les critiques formulées à l'encontre de ces dispositifs, de nombreux musées activistes aux États-Unis en construisent encore aujourd'hui. C'est le cas par exemple du Mashantucket Pequot Museum and Research Center, inauguré en 1998 dans l'État du Connecticut, sur la côte Est, et créé à l'initiative du gouvernement de la Mashantucket Pequot Tribal Nation. Ce centre expose des dioramas à taille réelle reconstituant notamment un village de la nation Pequot à l'aide de figures grandeur nature et à l'intérieur desquels il est possible de circuler (ill. 1). Le musée montre la vie des Pequot, l'arrivée des colons sur l'actuel territoire américain et les grandes guerres qui s'ensuivent. Les Amérindiens ne sont pas les seuls à se saisir des dioramas pour les insérer dans des espaces d'exposi-

1. MASHANTUCKET PEQUOT MUSEUM AND CULTURAL CENTER, MASHANTUCKET [PHOTOGRAPHIE DE NOÉMIE ÉTIENNE, 2015].





2. THE GREAT BLACKS IN WAX MUSEUM, BALTIMORE (PHOTOGRAPHIE DE NOÉMIE ÉTIENNE, 2015).

tion immersifs, alternatifs et militants. À Baltimore, par exemple, le Great Blacks in Wax Museum est un musée de cire entièrement consacré aux personnes d'origine africaine et afro-américaine. Fondé en 1980, le projet est à l'origine un musée communautaire, issu d'une initiative privée. Le premier grand diorama, dans lequel il est aussi possible d'entrer, représente un bateau transportant des esclaves (ill. 2). Au sous-sol de l'institution, une scène très spectaculaire de lynchage précède la reconstruction d'une scène de rue contemporaine.

Pourquoi certains musées gérés par des Amérindiens et des Afro-Américains utilisent-ils ces installations souvent critiquées pour leur tendance à figer les communautés dans le passé ? Porter un regard historique sur les dioramas montre qu'il existe des exemples plus anciens de ces dioramas activistes, construits dès les années 1900 aux États-Unis. En effet, un aspect de cette histoire a été totalement négligé : les dioramas sont aussi des lieux de résistance, et ceci dès leur implantation sur le nouveau continent autour de 1900. Ainsi, les dioramas écrivent aussi l'histoire des Amérindiens et des Afro-

Américains, dans une logique d'autoreprésentation. En outre, les propriétés d'imitation et d'immersion des dioramas permettent aux visiteurs de s'identifier aux scènes présentées, et même d'y participer : dans cette perspective, les dioramas ont un pouvoir de conviction qui dépasse celui des tableaux auxquels ils sont si fréquemment comparés. Au contraire, les dioramas s'apparentent plutôt à des performances ou *re-enactement*, et offrent une occasion aux visiteurs de s'identifier aux populations minorisées et martyrisées dont ces dispositifs présentent l'histoire, en partageant – de manière fictive et temporaire, néanmoins physique et souvent spectaculaire – leur existence.

Entre image et espace

Le sens de la vue a toujours été privilégié dans les rares études portant sur les dioramas. Tous ces travaux, ainsi que les recherches sur les panoramas entreprises par l'historien d'art Jonathan Crary (1990) ont, à la suite de Walter Benjamin, étudié les liens entre visibilité et modernité en Europe. Pour Crary, le 19^e siècle consacre le sens de la vue, privilégié dans les dispositifs récréatifs, scientifiques ou commerciaux. Les travaux entrepris à la suite de ce livre fondateur par des chercheurs nord-américains, comme Vanessa Schwarz (1998) ou Mark Sandberg (2003), discutent les dioramas créés à Paris ou en Scandinavie, et ignorent les dioramas créés en Amérique du Nord, en particulier ceux fabriqués par les Afro-américains et les Amérindiens. De plus, ils les décrivent comme des tableaux ou des scènes

diffusées sur une salle de cinéma. Dans son étude sur les dioramas d'histoire naturelle, Stephen Quinn suggère que le spectateur observe derrière une vitre un espace imaginaire et crée pour lui à l'intérieur du musée [2006]. Tous ces chercheurs filent la métaphore de la fenêtre ou de l'écran pour définir les dioramas.

Dans cet article, j'étudie les dioramas construits sous la direction de l'anthropologue amérindien Arthur Parker au New York State Museum d'Albany autour de 1900. Arthur Parker est d'origine iroquoise. Peu connu, il est pourtant l'un des premiers anthropologues indigènes: autodidacte, il s'inscrit scientifiquement dans la perspective évolutionniste de Lewis Henry Morgan, et non dans la tradition d'analyse culturaliste d'un Franz Boas, laquelle a majoritairement retenu l'attention des chercheurs pour son caractère novateur au début du 20^e siècle. L'analyse des installations de Parker dans l'historiographie offre un bon exemple de la manière dont, dans le monde anglophone, l'article publié en 1984 par Donna Haraway a influencé toutes les études postérieures. Ces dispositifs sont très brièvement présentés par l'historienne Joy Porter de la manière suivante:

En réalité, les dioramas de Parker étaient comparables aux dioramas représentant des primates africains, créés à partir des animaux abattus lors d'un safari en Afrique par Carl Akeley et empaillés pour l'American Museum of Natural History de New York. Les singes d'Akeley et les Indiens de Parker étaient tous les deux figés à jamais dans une pose réaliste, tels des spécimens saisis au moment de leur première rencontre. Dans le musée, la représentation soignée des singes africains et des Indiens servait le même but: ils témoignaient du triomphe retentissant de la civilisation américaine. (PORTER 2001: 68, *traduction de l'auteure*)²

Ces quelques lignes condensent tous les lieux communs forgés à partir de l'article d'Haraway. D'une part, les dioramas figent une population dans le passé: cet argument est repris, par exemple, dans l'analyse de Pauline Wakeham qui étudie la mise en exposition des Amérindiens en Amérique du Nord (WAKEHAM 2008). D'autre part, ces installations animalisent les Amérindiens. Enfin, les historiens qui se sont intéressés à Arthur Parker et aux anthropologues indigènes n'ont pas étudié les dioramas construits à Albany, comme si leur forme même les rendait fondamentalement incompatibles avec un projet militant (PORTER 2001; COLWELL-CHANTHAPHONH 2009).

Je suggère dans ce texte des pistes d'analyse très différentes. Pour comprendre comment ces dioramas ont pu être perçus, et malgré la rareté des sources à ce sujet, je privilégie une double approche. D'une part, je reconstitue partiellement l'univers visuel dans lequel ces installations prennent place (ROGOFF 1998: 14). Peinture, sculpture, photographie... nombreux sont les médias qui construisent une image des Amérindiens à l'époque étudiée. J'é mets ainsi l'hypothèse que ces dioramas ne peuvent être compris qu'à travers un réseau d'images qui déterminent leur lecture. Le diorama est ainsi un média qu'il s'agit d'étudier dans son contexte formel et historique. D'autre part, j'ai choisi de m'intéresser aux motivations de leurs producteurs – et en l'occurrence, dans ce cas précis, à celles d'Arthur Parker, que j'ai pu partiellement reconstruire grâce à des archives trouvées à Albany: photographies, correspondance de l'anthropologue avec le musée, ou avec les modèles qui ont servi pour réaliser les mannequins en plâtre des dioramas, tous moulés sur nature. Enfin, je souligne les limites de la métaphore qui compare les dioramas à des fenêtres ou à des tableaux. Au contraire, les dioramas sont

des dispositifs matériels utilisés pour fabriquer des histoires. Ces installations se caractérisent précisément par leur tridimensionnalité. C'est notamment grâce à cette propriété que le visiteur peut se projeter – virtuellement mais aussi physiquement – à l'intérieur des dispositifs. Il est amené non seulement à observer la scène, mais peut aussi s'engager par une pratique physique de l'installation et participer aux événements présentés.

À l'assaut du désert

Les dioramas d'Albany ont été réalisés entre 1907 et 1917 par plusieurs artistes sous la direction d'Arthur Parker au New York State Museum à Albany, la capitale de l'État de New York. Ils sont restés exposés jusque dans les années 1980 et ont été vus par plusieurs centaines de milliers de personnes. D'un point de vue formel, ils s'apparentent à d'autres dioramas créés à la même époque dans les musées d'anthropologie, notamment à l'American Museum de New York par Franz Boas, mêlant des mannequins en plâtre grandeur nature à des paysages en toile de fond. Ces dioramas forment un corpus d'installations homogène et se prêtent bien à une analyse iconographique d'ensemble. Les six scènes représentent les Nations qui occupaient l'État de New York, ainsi qu'une partie de l'Ontario et de l'actuel Canada. Ces dioramas relèvent pour Parker d'un projet d'histoire. Ainsi Parker écrit dans une note d'intention:

Je veux que ce soit – et cela devrait être – l'exposition principale de la culture iroquoise – et la trace tangible de la Confédération iroquoise.

Et plus loin:

La Confédération des Iroquois ou des Six Nations était le plus pur achèvement de la culture et de la démocratie indigènes que le monde ait produit. Ce fait n'est pas aussi largement connu qu'il devrait l'être: et jusqu'à présent, aucune histoire adéquate de cette remarquable culture aborigène n'a été écrite. (PARKER 1910 ●, *traduction de l'auteure*)³

Les dioramas écrivent cette histoire tout en proposant un récit alternatif visible par des milliers de spectateurs dans l'espace public.

Le Groupe Horticole (*Horticulture Group*) est dédié à la culture du maïs, des féculents et des courges, les trois piliers de l'alimentation des Iroquois (ill. 3). À la hauteur de la ligne d'horizon pointent des épis de maïs en grand nombre. Une large place est donnée à la nature, mêlant une grande peinture en toile de fond à des éléments de végétation en trois dimensions. Les branches d'un arbre apparaissent sur la gauche, tandis que des épis de maïs occupent la partie droite. Quelques-uns surgissent au premier plan et se mêlent ensuite au paysage. D'un point de vue muséologique, le diorama présente essentiellement des vêtements et des outils. Un homme sur la gauche porte à la main une rame et fume la pipe. Une femme utilise un pilon et un grand récipient pour broyer les épis de maïs. Mais ce diorama montre surtout les femmes iroquoises paisiblement occupées à faire grandir et préparer le maïs dans un champ bien fourni.

Parker suggère par cette scène que les Iroquois sont un peuple d'agriculteurs. En 1910, il consacre un numéro du journal du musée d'Albany à la culture du maïs



chez les Iroquois, dans lequel il affirme que celle-ci est attestée depuis le 16^e siècle, dans les premiers récits des missionnaires (PARKER 1910 ●). Il rappelle aussi que le maïs a toujours été un pont entre les deux populations (PARKER 1910: 15 ●). En outre, il insiste longuement dans le livre qu'il consacre à son grand-oncle, sur l'étendue des cultures et sur le fait que celles-ci préexistent largement à l'arrivée des premiers colons:

3. HORTICULTURE GROUP, 1908-1918. INSTALLATION RÉALISÉE PAR ARTHUR PARKER EN COLLABORATION AVEC LES ARTISTES HENRI MARCHAND, CASPAR MAYER, MAUDE SHONGO ET DAVID LITHGOW POUR LE NEW YORK STATE MUSEUM, ALBANY (@ NYSM).

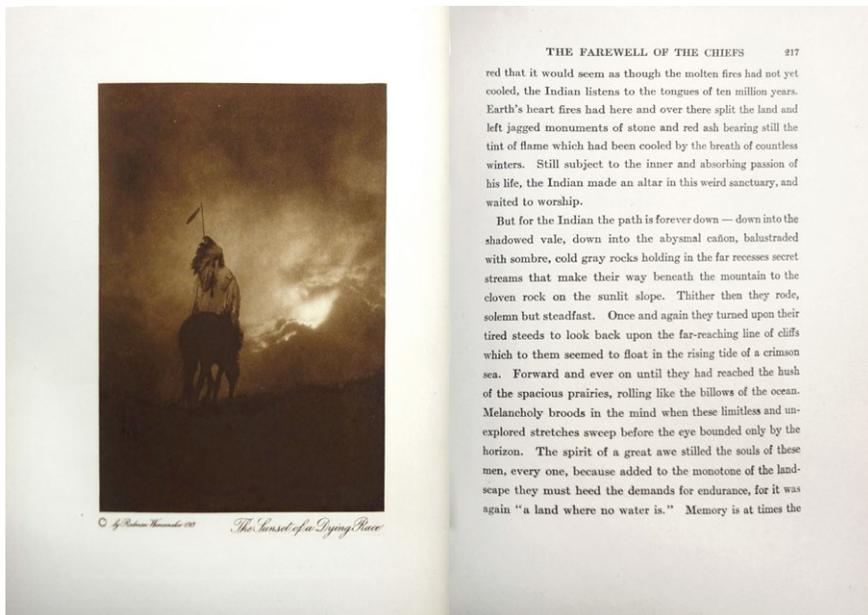
Les Sénécas sont de longue date des fermiers à grande échelle, comme l'attestent les explorateurs français et anglais qui vinrent parmi eux. Leurs immenses champs de maïs ont été décrits par tous les auteurs et militaires qui les visitèrent. (PARKER 1916: 54 ●, *traduction de l'auteure*)⁴

Ces affirmations ont une dimension politique. Souligner que les Iroquois sont des agriculteurs est une manière de lutter contre un argument qui a traversé le 19^e siècle pour justifier la colonisation du territoire et déposséder, voire exterminer ses habitants: les Amérindiens ne savent exploiter ni les richesses, ni le sol du pays qu'ils habitent – et donc ne les méritent pas. Dans la deuxième moitié du 19^e siècle, la majorité des traités négociés avec les Amérindiens aux États-Unis portent sur la possession du sol. Les Européens légitiment l'occupation des terres en soulignant que celle-ci n'appartient en réalité qu'à ceux qui la cultivent. En 1909, l'auteur et photographe Joseph Kossuth Dixon formulait précisément cet argument. Né au nord de l'État de New York, Dixon fait, après des études de théologie, un séjour en Angleterre où il travaille comme journaliste et photographe, avant de devenir conférencier pour la firme Kodak. Dans un phrasé biblique, il suggère que la disparition des Amérindiens est inévitable parce qu'ils ne travaillent pas la terre qui les accueille:

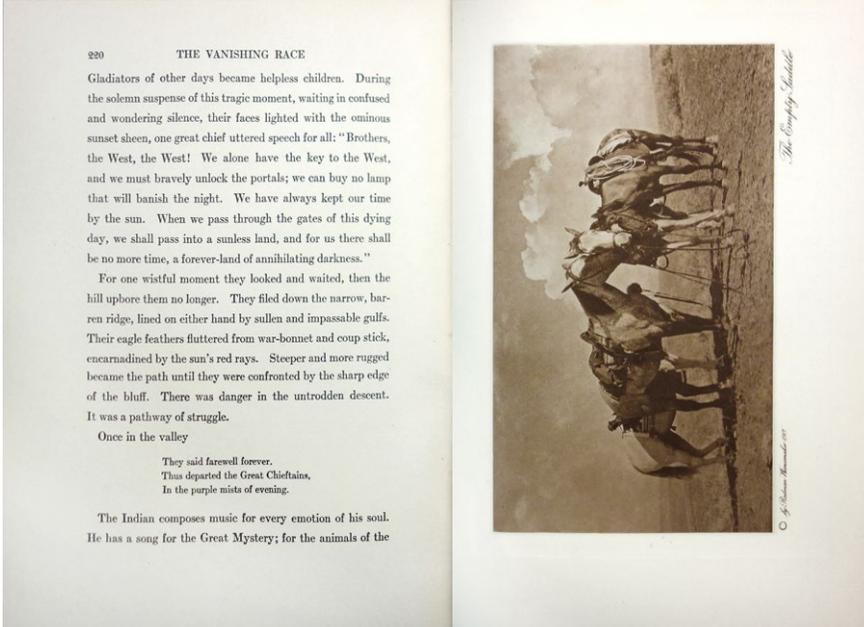
À ceux qui labourent la terre, creusent les mines et développent les ressources d'un nouveau pays, ce pays leur sera donné. Ceux qui ne travailleront pas – qui n'aideront pas la Nature à produire – ne recevront que la mort et la souffrance. (DIXON 1909: 8 ●, *traduction de l'auteure*)⁵

Aux côtés de l'entrepreneur Rodman Wanamaker, le fils du marchand John Wanamaker, il s'engage dans une série de démarches à prétention philanthropique visant l'étude des populations amérindiennes [MADDOX 2005: 41; TRACHTENBERG 2004: 210]. Ce projet donne lieu à un film ainsi qu'à un livre rédigé par Dixon et intitulé *The Vanishing Race: The Last Great Indian Council*, publié en 1913. Le livre comprend une série d'images montrant différentes nations. Les photographies sont créées et agencées de manière à suggérer la disparition des Amérindiens: elles s'enchaînent suivant une narration qui présente le départ des chefs. De plus, chaque image construit sa propre fiction. *The Sunset of a Dying race* montre un homme en habits traditionnels et portant une coiffe de plumes, de dos. Monté à cheval, il s'en va vers le soleil couchant et s'apprête à disparaître à l'horizon [ill. 4]. Le cliché qui suit représente quatre chevaux sans leurs cavaliers: les Indiens ont concrètement disparu du paysage [ill. 5]. Même si toutes les photographies ont été prises dans les mêmes années et rendent bien compte de la diversité et de la multiplicité des populations que Dixon met en scène, le livre soutient l'idée d'une extinction des populations représentées. Le texte affirme cet argument dans une prose lyrique et ampoulée: «Ils dirent adieu pour toujours. Ainsi partirent les Grands Chefs, dans les brumes pourpres du soir» [DIXON 1910: 220 •, traduction de l'auteure]⁶. En outre, les photographies ont été retravaillées et floutées, dans un style pictorialiste, pour renforcer visuellement cet effet de disparition des Amérindiens dans un éther crépusculaire.

Comme les dioramas de Parker, ces photographies participent d'une volonté de conserver une image des Amérindiens. Elles appartiennent à un registre de représentation motivé par la volonté d'enregistrer les images de cette «race qui disparaît» (*vanishing race*). Mais Parker y ajoute plusieurs niveaux de lecture.



4. JOSEPH DIXON, *THE VANISHING RACE: THE LAST GREAT INDIAN COUNCIL*, 1913, p. 216-217 (PHOTOGRAPHIE DE NOÉMIE ÉTIENNE).



5. JOSEPH DIXON, *THE VANISHING RACE: THE LAST GREAT INDIAN COUNCIL*, 1913, p. 220-221 (PHOTOGRAPHIE DE NOÉMIE ÉTIENNE).

D'abord, il présente l'histoire agricole des Amérindiens et ce faisant, suggère que leur disparition n'est pas la conséquence de leur absence d'exploitation du sol nourricier. De plus, la matérialité de ces dioramas est elle-même révélatrice: tous les corps moulés sur nature rappellent que les Amérindiens sont bien vivants et présents lorsque sont réalisés les dioramas. Enfin, les objets exposés (vêtements, chaussures, etc.) mêlent techniques traditionnelles et nouveaux matériaux arrivés avec les colons, comme les perles de verre qui sont intégrées à plusieurs des vêtements dans ces scènes. À l'inverse, les dioramas créés à l'American Museum of Natural History à la même époque par Franz Boas, par exemple, ou les photographies pictorialistes que je viens d'évoquer, ne montrent que des objets «pré-contact», pensés comme plus authentiques et traditionnels. Les photographes éditent même parfois leurs clichés pour supprimer des objets (montres, etc.) qui n'entreraient pas dans l'univers romantique évoqué. Au contraire, Arthur Parker met l'accent sur les métissages dans ses dispositifs. Les objets présentés racontent l'histoire de populations qui se transforment au contact des nouveaux arrivants, et une vision figée de populations qui disparaissent à la rencontre.

Girl Power

C'est bien en regard d'un corpus plus large, articulant différents médias (photographie, sculpture, peinture, mais aussi littérature et autres dioramas contemporains), qu'il importe de considérer les dioramas d'Albany: ceux-ci répondent à des arguments plus ou moins explicites dans l'espace public (musées, parcs, livres, etc.) J'aimerais réaffirmer cette hypothèse en prenant un second exemple. Dans



6. *THE RETURN OF THE WARRIORS*, 1908-1918. INSTALLATION RÉALISÉE PAR ARTHUR PARKER EN COLLABORATION AVEC LES ARTISTES HENRI MARCHAND, CASPAR MAYER, MAUDE SHONGO ET DAVID LITHGOW POUR LE NEW YORK STATE MUSEUM, ALBANY (@NYSM).

le groupe du retour des guerriers (*Return of the Warriors*), des Mohawk reviennent au village avec deux prisonniers (ill. 6). La scène a lieu devant une palissade fortifiée. Au premier plan, sur la gauche, un prisonnier se rebelle et croise les bras en signe de défi. Un guerrier Mohawk est sur le point de le frapper avec un bâton, tandis qu'une femme apparaît à la droite de la scène. Elle montre une ceinture de Wampum (faite à l'origine des coquillages ramassés et troués par les populations du nord-est, qui seront progressivement remplacés par des perles de verres après l'arrivée des colons): ce geste signale son intention d'adopter le prisonnier dans sa famille.

La priorité de Parker semble non seulement la présentation des collections, et en particulier de la ceinture de Wampum, mais aussi la représentation d'une coutume spécifique attestée par les anthropologues: la tradition d'adoption des captifs chez les Iroquois. Cet épisode vient contredire le discours sur la violence des Iroquois et leur pratique de la torture, abondant par exemple dans les récits missionnaires – et complètement absente des dioramas. Parker représente aussi une scène liée à sa propre biographie. En effet, la société iroquoise est matriarcale et matrilineaire: les femmes prennent de nombreuses décisions qui sont ensuite entérinées dans des conciles. Elles donnent aussi leur identité tribale aux enfants. D'ascendance Iroquois-Sénéca par son père uniquement, Parker a été adopté par la communauté avant d'être officiellement reconnu comme un membre de la Confédération. Le diorama du *Retour des Guerriers* montre la place des femmes dans la ligue et leur pouvoir décisionnel. C'est en effet une femme qui adopte le guerrier et décide, par son geste, du sort du prisonnier.

La violence perpétrée sur les femmes est, comme la rhétorique du désert, un argument classique permettant de justifier l'ambition coloniale. Dès les premiers contacts avec les Iroquois, les Européens avaient commenté négativement l'orga-

nisation du travail dans la société iroquoise (MANN 2000: 182). Au début du 17^e siècle, Samuel Champlain décrit les femmes iroquoises comme des esclaves qui doivent accomplir toutes les tâches et porter tous les fardeaux. Quelques auteurs venus d'Europe perçoivent néanmoins d'autres réalités, comme le missionnaire Joseph Lafitau qui s'étonne en 1724 de la liberté et de la supériorité accordées aux Iroquoises, à la fois d'un point de vue social, politique et sexuel. Tous ces auteurs, connus de Parker et plus encore de son mentor l'anthropologue Lewis H. Parker, avaient participé à dépeindre les Iroquois comme de violents sauvages exploitant leurs épouses, dans une tradition véhiculée dans la culture populaire.

Une plus grande anxiété encore entourait le sort que les «sauvages» réservent aux femmes blanches. En 1804, la toile intitulée *The Death of Jane McCrea* peinte par John Vanderlyn, se fonde sur l'assassinat en 1777, pendant la Révolution à Saratoga, à quelques kilomètres au nord d'Albany, d'une jeune femme fiancée à un général anglais (ill. 7). Le fait divers devient rapidement célèbre. Dans cette peinture, les Amérindiens sont largement dévêtus et leurs expressions sont féroces. Le décolleté de Jane laisse pointer son sein droit tandis qu'elle regarde terrifiée la hache qui s'abat sur elle. Le tableau de Vanderlyn met l'accent sur les différences entre les corps: blanc et lumineux pour la jeune femme; bruns, brutaux et dévêtus pour ses bourreaux.

Un tableau exposé à Paris en 1892 par le peintre américain Eanger Irving Couse, construit un imaginaire comparable, même si la représentation est complètement figée, et que la scène se passe cette fois sur la côte Ouest (ill. 8). Le tableau renvoie à un épisode de l'histoire de l'Oregon: il représente Esther Lorinda Bewley devant son ravisseur, le chef Cayuse Five Crows. La jeune femme, fille de pasteur, a été kidnappée en 1847 à la suite de conflits opposant les missionnaires et les Cayuses. La scène prend place à l'intérieur d'un tipi. Dans une robe blanche, Esther est allongée sur le sol et semble évanouie. Ses longs cheveux blonds accentuent l'impression de clarté qui se dégage de la figure. Seuls les pieds liés de la victime ainsi que des traces de sang sur son poignet gauche viennent signaler un acte de violence récent. Son bourreau est



7. JOHN VANDERLYN, *THE DEATH OF JANE MCCREA*, 1804, HUILE SUR TOILE, 82 x 67 cm (WADSWORTH ATHENEUM).

8. EANGER IRVING COUSE, *THE CAPTIVE*, 1891, HUILE SUR TOILE, 124,14 cm x 152,4 cm (PHOENIX ART MUSEUM).



parfaitement calme. Habillé de vêtements foncés et entouré de ses armes et de son bouclier, il se penche au-dessus de sa victime qu'il observe immobile.

Ces peintures sont restées relativement confidentielles: elles reflètent surtout la célébrité des événements eux-mêmes. Mais d'autres productions jouent sur ces peurs et ces fantasmes: les publications à 10 cents, connues sous le nom de *Dime Novel*, telle la *Muro's Tent Cent Novels*, sont diffusées à hauteur de 60 000 copies, toutes les trois semaines. Elles relaient différentes versions de ces drames. *The Invisible Scout* est le titre d'un roman publié en 1871: la couverture montre le kidnapping de l'héroïne par un membre de la nation Shawnee dans l'Ohio, présentant une fois de plus le contraste entre la couleur de peau foncée du ravisseur et celle de sa victime. Autour de 1900, le droit de vote des femmes nord-américaines est progressivement acquis dans différents États. Le premier à le leur accorder est le Wyoming en 1869. À l'époque où Parker écrit son texte, les femmes de l'État de New York n'ont toujours pas ce droit: il ne leur sera donné qu'en 1920 par un amendement fédéral, à la suite de longs combats menés notamment par les organisations féministes. Parker s'y réfère explicitement lorsqu'il décrit les acquis de la société iroquoise:

Ici, nous trouvons le droit d'appel, le droit de vote des femmes, tous fleurissant dans la vieille Amérique de l'homme rouge, des siècles avant que cela ne devienne la prérogative de la nouvelle Amérique de l'envahisseur blanc. Qui appellerait encore les Indiens et les Iroquois des sauvages ? (PARKER 1916: 11 •, traduction de l'auteure)⁷

Les Iroquois et les colons partagent des valeurs (la générosité), des lois (le droit de vote pour les femmes, débattu à l'époque de Parker), ainsi qu'un système politique (la démocratie). Parker établit ainsi clairement un lien entre les Iroquois et les colons, faisant des Amérindiens les précurseurs des nouveaux venus. Ce discours inscrit les Iroquois dans le passé, mais fait d'eux des ancêtres dont les valeurs appartiennent au futur de la jeune nation.

Comme le montre cet exemple, cette utilisation des dioramas à des fins d'auto-représentation est aussi ancienne que l'implantation de ces dispositifs aux États-Unis. Il ne s'agit donc pas d'une réappropriation *a posteriori* du média, mais bien d'une élaboration contemporaine et conjointe de ces dispositifs par différentes populations (Amérindiens, Afro-américains, Euro-américains). L'usage de ces dispositifs dans des contextes différents soulève une question: le diorama est-il une forme utilisable à tout escient ? Existe-t-il une grammaire du diorama – utilisée depuis plus d'un siècle par différents groupes en Amérique du Nord, issus des milieux scientifiques, activistes et artistiques – et est-elle en elle-même signifiante ? Ou, pour le formuler encore autrement, quelles sont les spécificités du diorama comme média, en particulier en tant que dispositif narratif ?

Parce qu'ils produisent à la fois distance et simulation, mais permettent aussi contact et immersion, ou encore par leur capacité à mettre en scène des fragments de culture matérielle récoltés et transportés au musée, la très grande majorité des dioramas anthropologiques construit l'histoire, et cela dès leur création en Europe. Sans vouloir entrer dans les spécificités de chaque installation, cet usage du diorama comme machine particulièrement efficace pour évoquer le passé, est caractéristique des premières installations sur le vieux continent. À l'Exposition universelle de Paris en 1889, par exemple, les dioramas représentent notamment

la préhistoire dans la section dévolue à l'histoire de la Gaule. À la même époque, au musée du Trocadéro, les dioramas de la Salle de France représentent des populations éloignées des grands centres urbains, comme les paysans bretons. En Scandinavie, ils donnent à voir les populations locales dans des intérieurs vernaculaires. Les dioramas fabriquent aussi le primitif: au Crystal Palace en 1850, les premiers dioramas anthropologiques représentent des populations africaines comme figées, primitives et arriérées. Ainsi, les dioramas construisent aussi des régimes d'historicité, au sens de François Hartog (2003): ils inscrivent des populations bien vivantes dans un passé imaginé. C'est le cas au Museo Nacional de Antropología de Mexico (construit en 1964) notamment, où les dioramas sont utilisés uniquement pour montrer les peuples autochtones, suggérant qu'ils appartiendraient au passé alors qu'ils sont toujours bien présents.

Une réception en action

Dans cette dernière partie, j'aimerais insister sur le fait que l'une des particularités du diorama comme média tient à sa réception, qui est aussi visuelle que corporelle, malgré l'absence d'étude à ce sujet. Certes, déterminer l'incidence des dioramas sur le public n'est pas aisé. Paradoxalement, les témoignages directs de visites de ces installations, vues par des millions de visiteurs durant plus d'un demi-siècle dans le cas du musée d'Albany, sont restés très rares. Quelques textes, parfois fictionnels, permettent d'en saisir l'impact. Les œuvres d'art contemporaines donnent aussi une idée de la manière dont ils ont été perçus: le fait, par exemple, qu'un artiste américain comme Edward Kienholz choisisse ce format pour ses scènes de vie nord-américaine, suggère qu'il appartient à l'imaginaire historique des visiteurs. Pourtant, aucune source historique ne m'a permis de réellement mesurer la réception du New York State Museum, et de savoir si le message forgé par Parker a bien été reçu.

D'autres sources, portant sur d'autres musées, permettent néanmoins d'imaginer comment les dioramas ont été perçus, ressentis et appréhendés. À l'American Museum of Natural History de New York, une série de photos créée autour de 1900 par les services de communication de l'institution, permet de souligner comment les enfants ont expérimenté ces installations. Après avoir analysé ce corpus, produit originellement pour la presse et les sponsors du musée, je suggère de réfléchir à la réception de ces dispositifs en termes de consommation – c'est-à-dire, non seulement en termes de regard et de transmission d'idées, mais aussi en termes de pratiques, par lesquelles le visiteur vient lui-même mettre en œuvre le dispositif. Car ces dioramas ont été physiquement rencontrés. En effet, la réception de ces installations ne passe pas seulement par le regard, malgré toute la littérature sur la visualité évoquée plus haut, mais aussi par le corps. Le diorama n'est pas seulement un tableau qui tient à distance le visiteur et se donne à voir comme une surface plane, mais une installation qui engage le corps de différentes manières, que celui-ci soit à l'intérieur ou à l'extérieur du dispositif.

Les photographies conservées dans les archives de l'American Museum of Natural History de New York permettent de retracer en partie cette réception. L'une de



9. «CHILDREN VIEWING DIORAMA», AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY, NEW YORK, 1922 (PHOTOGRAPHIE DE CHARLES H. COLES, NOVEMBRE 1937, N° 287930, @ AMNH).

ces images montre un groupe d'enfants qui regardent un diorama (ill. 9). La vitre est ici une séparation mais aussi une liaison: les enfants s'y reflètent et semblent par là même intégrés au dispositif. Leur image, démultipliée, occupe les trois quarts de la photographie et les fait virtuellement pénétrer dans le diorama même. Michel Foucault parle d'hétérotopie pour décrire la pluralité des espaces qui peuvent cohabiter au sein d'un seul lieu: selon lui, le miroir est précisément une paroi qui ouvre sur un espace autre, inaugurant un nouveau lieu (FOUCAULT 1967: 47). La vitre qui reflète les enfants dans la photographie mentionnée

remplit cette fonction: à la frontière du réel et de l'ailleurs, du *hic et nunc* et du passé, elle tient à distance un autre espace-temps qu'elle offre simultanément à la contemplation. Elle permet même d'entrer dans cet espace, réfléchissant et projetant les visiteurs comme si leurs corps pouvaient traverser la vitre-miroir.

Les dioramas qui ne sont pas protégés par une vitre ont une dimension encore plus directement immersive. Un diorama est pratiqué de la sorte autour de 1900 à l'American Museum of Natural History. Ce diorama a été créé par le sculpteur Sigurd Neandross et met en scène un canoë fabriqué à la fin du 19^e siècle sur la côte nord-ouest des États-Unis. Achetée en 1883, l'embarcation est accrochée dès 1884 au plafond d'une salle du musée. Au début du 20^e siècle, des mannequins de plâtre sont installés dans le bateau qui est alors posé sur le sol. Dès lors les visiteurs ont pu entrer dans l'embarcation (ill. 10). Les enfants en particulier pouvaient expérimenter le diorama comme dans un jeu, une pratique qui rappelle



10. «CHILDREN VIEWING HAIDA CANOE EXHIBIT», AMERICAN MUSEUM OF NATURAL HISTORY, 1911 (PHOTOGRAPHIE DE JULIUS KIRSCHNER, @ AMNH).

aussi le développement contemporain du tourisme. Ce dispositif offre une situation de proximité rare avec le spécimen et les mannequins.

Même après qu'il ait été interdit d'accès dans les années 1940, ce canoë a continué de marquer les esprits des New-Yorkais. Le récit de son observation prend parfois une dimension tactile. Ainsi Holden Caulfield, le jeune protagoniste du roman *L'Attrape-cœurs* publié par J. D. Salinger en 1951, raconte sa fascination pour le canoë, intimement liée aux contacts involontaires mais répétés avec l'objet :

J'aimais ce sacré musée. Je me rappelle qu'il fallait traverser la salle indienne pour aller à l'auditorium [...]. Et puis vous passiez devant ce long, long canoë, à peu près aussi long que trois saletés de Cadillac alignées, avec une vingtaine d'Indiens dedans, les uns pagayaient, les autres qui se contentaient de rester là en se donnant des airs de durs, et ils avaient tous des peintures de guerre sur le visage. Il y avait un gars flippant à l'arrière du canoë, avec un masque. C'était le sorcier. Il me donnait les foies mais je l'aimais bien quand même. Autre chose, si vous touchiez une des pagaies ou je ne sais quoi en passant, un des gardes vous disait : «Ne touchez rien, mes enfants», mais il le disait toujours d'une voix gentille, pas comme une pourriture de flic ni rien. (SALINGER 1951: 126-127) ⁸

Lorsqu'il se tient à la lisière du dispositif, devant la vitre qui le sépare de la scène, le spectateur approche un lieu et une temporalité autre (une hétérotopie et une hétérochronie, dirait Michel Foucault), qu'il peut expérimenter visuellement mais aussi physiquement. Pratiqué, le diorama projette le spectateur à l'intérieur du dispositif de manière temporaire et réversible. Ce potentiel caractérise le diorama et le distingue des autres dispositifs d'exposition.

Aux idées de simulation et de projection s'ajoute donc encore celle d'immersion. Les dioramas participent aussi d'une histoire des dispositifs tels que les présentent Oliver Grau (2003) ou Alison Griffiths (2008) : depuis la Renaissance selon Grau, et surtout au 19^e siècle selon Griffiths, différentes formes d'art (crèche, *Sacri Monti*, panorama, cinéma, etc.), se caractérisent par la manière dont elles incluent le spectateur en leur centre, et permettent sa participation directe à la scène représentée. L'intégration du spectateur au sein d'un dispositif mêlant peinture et sculpture est caractéristique de la Contre-Réforme et de l'art baroque. De même, plusieurs dioramas du Mashantucket Pequot Museum sont véritablement immersifs. C'est aussi le cas des dioramas du Great Blacks in Wax Museum. Dans ces deux exemples, l'immersion permet au spectateur de se projeter physiquement et symboliquement dans l'histoire qui est racontée : ici celle d'un village Pequot du 17^e siècle, bientôt détruit par les guerres coloniales, et dont le visiteur partage pour un temps l'espace et le temps, devenant lui-même un corps en mouvement parmi les corps figés ; là, celle d'un bateau négrier à Baltimore, que le public traverse et découvre, partageant l'espace des victimes en cire.

L'artiste contemporaine Dominique Gonzalez-Foerster a bien noté cette particularité des dioramas en tant qu'espaces limitrophes :

Il est intéressant d'explorer la tension qui existe entre l'intérieur et l'extérieur, l'artificiel et le réel, ce qui est représenté, importé ou mis en scène, et comment nous y réagissons. De comprendre à quel point nous acceptons d'être affectés par ce que nous voyons et ce que nous ressentons, et le genre de souvenirs que cela éveille en nous [...]. Ce qui me fascine, ce sont les limites (existantes, invisibles ou non) beaucoup plus que le centre. La zone floue qui existe entre les environnements, ou les installations en grandeur réelle – comme les dioramas, les

salles et autres types d'espaces – et le reste de l'exposition où le contexte est une zone de recherches et d'explorations. (GONZALEZ-FOERSTER 2017: 272)

Les dioramas sont utilisés par les activistes précisément parce qu'ils floutent les espaces, et émoussent les limites entre vitrine muséale et vie du spectateur. Il n'est pas surprenant que les plus grands dioramas du Great Blacks in Wax Museum de Baltimore et du Mashantucket Pequot Museum and Cultural Center soient des dispositifs immersifs. Dans le premier, le visiteur partage l'espace des esclaves et les tortures, mais aussi les victoires, mises en scène au sein du bateau. Dans le second, le public rentre dans un village traditionnel et devient, pour un temps, un Amérindien. Les dioramas d'Arthur Parker rappellent en outre que cet usage activiste des dioramas est très ancien.

Les dioramas ne sont pas seulement des fenêtres ouvrant sur un monde éloigné, exotique, alignées comme une série de tableaux ou d'écrans. Les dioramas sont aussi des dispositifs matériels qui représentent les scènes d'un monde simultanément inventé et conservé, et en présentent parfois les fragments. Ils permettent aux visiteurs de se retrouver au sein des installations, donnant à l'histoire une force de conviction supplémentaire, accrue par la coprésence des acteurs historiques (sous la forme de mannequins de cire ou de plâtre) et des visiteurs. Tout comme les dispositifs de l'époque baroque dont ils sont les héritiers, les dioramas impliquent le corps du visiteur pour le transporter et le convaincre. Ces dispositifs dissolvent les frontières spatiales et temporelles pour mettre les spectateurs en présence d'une population minorisée dont ils racontent la vie et les souffrances. Parce qu'ils permettent d'agencer dans un même bâtiment des lieux et des temporalités différentes – voire incompatibles –, les dioramas fabriquent une expérience de l'altérité qui est aussi souvent une expérience du passé. Leur capacité immersive, que celle-ci soit réelle ou suggérée, fait d'eux des dispositifs à la force politique particulièrement puissante.

¹ «The dioramas are in themselves a throwback to the old-style museums that freeze Indians in the past»; «Will museums forever associate Indians with dioramas containing life-size figures? Will museum visitors always expect to see casts of Indians next to the stuffed animals, mechanical dinosaurs and replicated fauna?» Sauf mention contraire, toutes les traductions sont de l'auteure.

² «In a very real sense, Parker's life groups were comparable to the taxidermic dioramas of African primates, created from animals that Carl Akeley' (1864-1926) shot on safari and stuffed for the AMNH. Both Akeley's primate and Parker's Indian were frozen in a single realist pose forever, noble specimens caught close to the moment of first encounter. The carefully constructed museum re-presentation of both African primates and Indian people served the same purpose – they testified to the resounding triumph of American Civilization.»

³ «I want this to be – and it should be – the paramount display of the Iroquois culture – and the tangible record of the Iroquois Confederacy.» «The Confederacy of the Iroquois or the Six Nations was the finest achievement in native culture and aboriginal democracy the world has produced. This fact is not as widely recognized as it should be and to the present time, no adequate history of this remarkable aboriginal culture has been written.»

- ⁴ «The Senecas had long been farmers on an immense scale, as is attested by all the French and English explorers who came among them. Their extensive cornfields were described by every writer and military invader who visited them.»
- ⁵ «To those who till the soil and dig the mines and develop the resources of a new land will that land be given ? To those who will not work – who will not help Nature to produce – to them must come suffering and death.»
- ⁶ «They said farewell forever. Thus departed the Great Chieftains. In the purple mists of evening.»
- ⁷ «Here, then, we find the right of population nomination, the right of recall and of women suffrage, all flourishing in the old America of the Red Man and centuries before it became the clamor of the new America of the white invader. Who now shall call the Indians and Iroquois savages ?»
- ⁸ «I loved that damn museum. I remember you had to go through the Indian Room to get to the auditorium. [...] Then you'd pass by this long, long, Indian war canoe, about as long as three goddam Cadillacs in a row, with about twenty Indians in it, some of them paddling, some of them just standing around looking tough, and they all had war paint all over their faces. There was one very spooky guy in the back of the canoe, with a mask on. He was the witch doctor. He gave me the creeps, but I liked him anyway. Another thing, if you touched one of the paddles or anything while you were passing, one of the guards would say to you "Don't touch anything, children", but he always said it in a nice voice, not like a goddam cop or anything» [SALINGER 1951: 126-127 •]. La traduction a été réalisée par Jean-Baptiste Rossi pour l'édition française [SALINGER 1953: 161-162 •].

Bibliographie

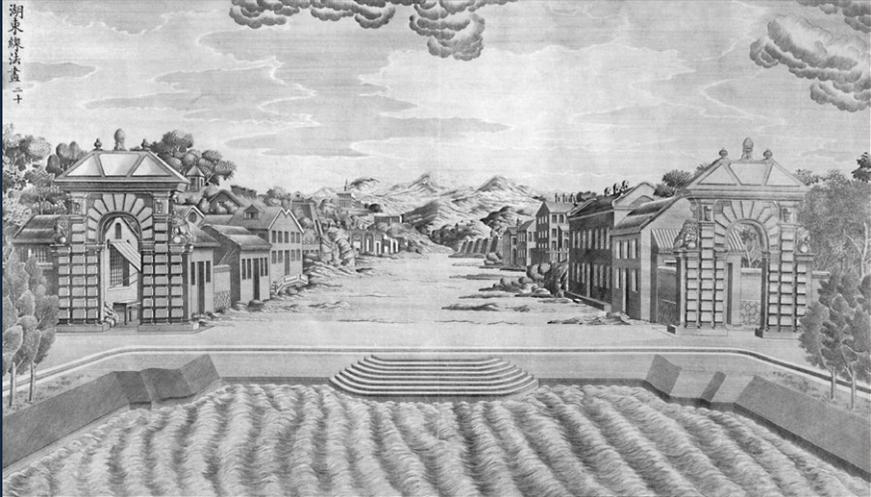
- ATER, R. (2011): *Remaking Race and History. The sculptures of Meta Warrick Fuller*, Berkeley, University of California.
- BAUDRILLARD, J. (1981): *Simulacres et simulations*, Paris, Galilée.
- BRUNDAGE, W. F. (2008): «Meta Warrick's 1907 Negro Tableaux and (Re) Presenting African American Historical Memory», in Sherman, D. (éd.), *Museums and Difference*, Bloomington, Indiana University Press.
- CABAU, A. (2015): «La représentation des Amérindiens aux croisements d'itinéraires artistiques franco-américains. Formation de la colonie d'artistes de Taos. Genèse et œuvres», *Amerika* [consulté en ligne le 29/04/2016]; <http://amerika.revues.org/6651>
- COLWELL-CHANTHAPHONH, C. (2009): *Inheriting the Past. The Making of Arthur C. Parker and Indigenous Archaeology*, Tucson, The University of Arizona Press.
- CRARY, J. (1990): *Technique of the Observer. On Vision and Modernity in the Nineteenth Century*, Cambridge, MIT Press.
- DIPPIE, B. (1982): *The Vanishing American: White Attitudes and US Indian Policy*, Middletown, Wesleyan University Press.
- ECO, U. (1975): *Travels in Hyperreality. Essays*, San Diego/New York/Londres, Harcourt Brace Jovanovich Publishers, p.3-58 [éd. citée.: 1986].
- ÉTIENNE, N. (2014): «Memory in Action. Clothing, Art and Authenticity in anthropological Dioramas (New York, 1900)», *Material Culture Review*, vol.79, p.46-59.
- (2017a): «Activisme et diorama. Un siècle d'histoire made in USA», in Poulot, D. (éd.), *Cultures et musées*, n°28, p.203-223.
- (2017b): «La matérialité politique des dioramas», in Le Bon, L. (éd.), *Dioramas*, Paris, Flammarion, p.186-193.
- FOUCAULT, M. (1984): «Des espaces autres [1967], Hétérotopie», in *Dits et écrits*, Paris, Gallimard, p.752-762.
- GONZALEZ-FOERSTER, D. (2017): «Chronotopes et dioramas», in Le Bon, L. (éd.), *Dioramas*, Paris, Flammarion, p.270-275.
- GRAU, O. (2003): *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Londres et Cambridge, MIT Press.
- GRIFFITHS, A. (2008): *Shivers Down your Spine. Cinema, Museums, and the Immersive View*, New York, Columbia University Press.

- HARAWAY, D. [1984-1985]: «Teddy-Bear Patriarchy: Taxidermy in the Garden Even, 1908-1936», *Social Text*, n°11.
- HARTOG, F. [2003]: *Régimes d'Historicité. Présentisme et expériences du temps*, Paris, Le Seuil.
- HILL, R. W. [2000]: «The Indian in the Cabinet of Curiosity», in *The Changing Presentation of the American Indian: Museum and Native Cultures*, Washington DC, National Museum of the American Indian.
- KARP, I. [1991]: «Culture and Representation», in Karp, I., Lavine, S. (éds), *Exhibiting Culture. The Poetics and Politics of Museum Display*, Washington, Smithsonian.
- LE BON, L. [2017]: *Dioramas*, exposition au Palais de Tokyo, Paris, Flammarion.
- LEWIS, R. M. [2008]: «Wild American Savages and the Civilized English: Catlin's Indian Gallery and the Shows of London», *European Journal of American Studies*, vol.3, n°1, [consulté en ligne le 22/02/2019 le 23/01/2017]; <https://journals.openedition.org/ejas/2263>
- MADDOX, L. [2005]: *Citizen Indians. Native American Intellectuals, Race and Freedom*, Ithaca et Londres, Cornell University Press.
- MANN, B. A. [2000]: *Iroquoian Women*, Berne, Peter Lang.
- PORTER, J. [2001]: *To Be Indian. The Life of Iroquois-Seneca Arthur Caswell Parker*, Oklahoma City, University of Oklahoma.
- QUINN, S. [2006]: *Windows on Nature. The Great Habitat Dioramas of the American Museum of Natural History*, New York, Abrams.
- ROGOFF, I. [1998]: «Studying Visual Culture», in Mirzoeff, N. (éd.), *The Visual Culture Reader*, Londres/ New York, Routledge.
- SANDBERG, M. [2003]: *Living Pictures, Missing Persons: Mannequins, Museums, and Modernity*, Princeton, Princeton University Press.
- SCHWARZ, V. [1998], *Spectacular Realities: Early Mass Culture in Fin-de-Siècle Paris*, Berkeley, University of California Press.
- SMITH, S. M. [2004]: *Photography on the Color Line. W.E.B. Du Bois, Race, and Visual Culture*, Durham, Duke University Press.
- WAKEHAM, P. [2008]: *Taxidermic Signs. Reconstructing Aboriginality*, Minneapolis/Londres, University of Minnesota Press.
- ZELLER, T. [1989]: «Arthur Parker and the Educational Mission of American Museums», *Curator*, vol.32, n°2.

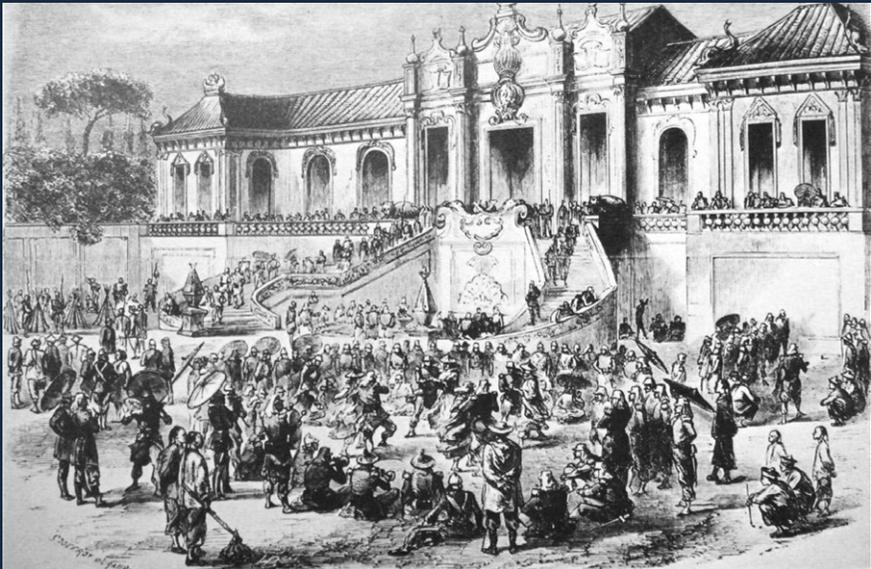
• Sources bibliographiques

- DIXON, J. K. [1909]: *Wanamaker Primer on the North American Indian: Hiawatha. Produced in Life*, Philadelphia, Wanamaker Originator.
- [1913]: *The Vanishing Race: the Last Great Indian Council*, New York, Doubleday.
- DU BOIS, W. E. [1900]: «The American Negro in Paris», *American Review of Reviews*, vol.22.
- FINDLATER, A. (éd.) [1903]: *Chamber's Etymological Dictionary of the English Language*, Londres, W&R Chambers.
- MUNRO, G. (éd.) [1871]: *The Invisible Scout*, New York, The American News Company.
- MURRAY, J. H. (éd.) [1903]: *A Companion Dictionary of the English Language: Comprising Words in Ordinary Use, Terms in Medicine, Surgery, the Arts and Sciences . . .*, Londres, Routledge.
- PARKER, A. [1910]: «Iroquois Uses of Maize and other Food Plants», *New York State Museum Bulletin*, n°144.
- [1916]: «The Constitution of the Five Nations», *New York State Museum Bulletin*, n°184.
- SALINGER, J. D. [1951]: *The Catcher in the Rye*, New York, Penguin Books [éd. citée: 1962; trad. fr.: *L'attrape-coeurs*, traduit par Jean-Baptiste Rossi, Paris, Robert Laffont, 1953].
- SKEAT, W. (éd.) [1882]: *An Etymological Dictionary of the English Language*, Oxford, Clarendon Press.

Focus 6



«PERSPECTIVE PAINTINGS EAST OF THE LAKE, HUDONG XIANFAHUA 湖東線法畫 (VUE 20)», «EUROPEAN PALACES AT THE GARDEN OF PERFECT BRIGHTNESS», ENGRAVER (PRINTMAKER): YI LANTAI (CHINESE, ACTIVE 1749 TO 1786), 1783, MIT DEPARTMENT OF ARCHITECTURE.



LE SAC DU PALAIS D'ÉTÉ (YUANMINGYUAN) PAR LES TROUPES FRANÇAISES ET BRITANNIQUES EN OCTOBRE 1860 (GRAVURE DE G. DURAND, L'ILLUSTRATION, 22 DÉCEMBRE 1860). LES SOLDATS EUROPÉENS, DÉGUIÉS AVEC LES COSTUMES CHINOIS PILLÉS, DANSENT DEVANT LE PALAIS DES MERS CALMES (HAIYANTANG).

Au moment où le goût des chinoiserías enflamme l'Europe, où les pagodes, les temples et les maisons de thé prétendument chinoises se multiplient dans les jardins de l'aristocratie française, anglaise, allemande ou russe, les empereurs de la dynastie Qing se passionnent pour les horloges, les émaux, les peintures et les textiles européens, qu'ils collectionnent notamment dans le Palais d'été, près de Pékin: le Yuanmingyuan. L'empereur Qianlong y fait construire à partir du milieu du 18^e siècle, sous la direction des Jésuites présents à sa cour, un vaste ensemble de palais, fontaines et jardins dans le goût et selon des techniques propres à l'Europe. Les lieux ne sont pas faits pour être habités: ils sont destinés à la promenade du souverain, parfois accompagné de visiteurs de marque. Il arrive qu'on s'y déguise avec des vêtements et des perruques venus d'Occident.

Ce dispositif simule le monde de l'aristocratie européenne, et permet à l'Empereur et ses proches de faire l'expérience d'une altérité qui les fascine mais reste hors de portée. À l'extrémité du jardin, il peut prendre une barque et s'avancer sur un bassin au bout duquel une scène est construite, figurant dans une technique de perspective contrainte empruntée aux jardins italiens, une vue sur la rue d'une ville européenne où il pourrait presque débarquer.

Quand les troupes anglaises et françaises mettent à sac le Palais d'été en 1860 (Seconde guerre de l'Opium), les soldats revêtent les robes de soies et les chapeaux pour simuler une danse chinoise devant les palais européens auxquels ils mettront ensuite le feu. Les objets pillés lors du sac viennent enrichir les collections européennes, notamment le musée Chinois de l'impératrice Eugénie à Fontainebleau, dont les salons permettent aux visiteurs de croire qu'ils sont à Pékin.

Mais le plus ancien dispositif complexe de simulation du monde chinois se trouvait... au Yuanmingyuan. Des raisons protocolaires interdisant à l'Empereur de se mêler à la foule, on y avait construit la rue d'un marché chinois, avec ses commerçants, ses clients, ses voleurs et ses gendarmes – tous incarnés par des eunuques de la cour –, pour qu'il puisse s'y promener et connaître, par ce dispositif de simulation, la vie quotidienne de ses sujets.

Références

- FINLAY, J. R. (2007): «The Qianlong Emperor's Western Vistas: Linear Perspective and Trompe l'Œil Illusion in the European Palaces of the Yuanming yuan», *Bulletin de l'École française d'Extrême-Orient*, n°94, p.159-193.
- LINGMAR, E. (2011): *Liberal Barbarism: The European Destruction of the Palace of the Emperor of China*, New York, Palgrave MacMillan.

CHINA CITY, LE CINÉMA ET SES POUSSE-POUSSE: DÉCOR ORIENTALISTE ET PERFORMANCE IDENTITAIRE (LOS ANGELES, 1938-1948)

Jean-François Staszak

Introduction

Ce texte porte sur China City, un quartier du centre-ville de Los Angeles édifié en 1938. Il fut construit après la destruction de l'ancienne Chinatown, rasée dans les années 1930 pour faire place à la gare d'Union Station. Mais il ne s'agissait pas d'en reloger les habitants, qui durent trouver abris ailleurs, et ne furent impliqués ni dans la conception, ni dans le financement de l'opération. China City fut détruit par le feu en 1948. Sa brève existence explique sans doute qu'il ait suscité peu de travaux scientifiques (WARD 2013; LAN 2016), bien que ce lieu, alors sans équivalent dans le monde, occupe une place importante dans l'histoire des loisirs, comme dans celle de la communauté sino-américaine en Californie. China City proposait aux visiteurs quelque chose qui n'était ni exactement un morceau de la Chine, ni un quartier ethnique de type Chinatown, ni un village chinois d'exposition universelle, ni un studio de cinéma, mais qui ressemblait, non sans contradictions, à tout cela à la fois.

On admirait sa pittoresque architecture pseudo-orientale: toits en forme de pagode, tuiles vernissées, piliers de couleur, motifs de dragon, balcons ajourés, etc. décorant des bâtiments dont les structures n'avaient rien de chinoises. On y mangeait du *chop suey*, soit une nourriture prétendument chinoise, mais conçue pour les palais américains (HSIA 2003; YONG 2014). On y achetait des cartes postales, des bibelots, des porcelaines ou des bijoux de pacotille supposément orientaux (souvent fabriqués au Mexique), des (fausses) antiquités, des jouets, des gratte-dos, des éventails, des ombrelles, des pyjamas de soie, des poissons tropicaux, des fleurs en tissu (KIM 1999). On assistait à des spectacles de rue, des tours de magie, des représentations de théâtre chinois; on se faisait prédire l'avenir (par un Italien déguisé en Chinois !)

China City relevait clairement du simulacre. Mais quel genre de simulacre ? Comment fonctionnait-il ? Et que simulait-il au juste ? Pour répondre à ces questions¹, j'examinerai (1) la nature des liens entre China City et l'industrie du cinéma et (2) plus précisément le rôle des pousse-pousse dans ce dispositif de simulation du monde, pour enfin (3) envisager dans quelle mesure il était de nature orientaliste.

China City: un décor de cinéma

China City fut conçu et promu par Christine Sterling, la «mère d'Olvera Street» (*Los Angeles Times*, 3 Avril 1937). Dix ans avant de s'engager dans son projet chinois,

LA-66—Plaza in China City, Los Angeles, California



PHOTO BY "DICK" WHITTINGTON

OB-H2593

40:—CHINA CITY, LOS ANGELES, CALIFORNIA



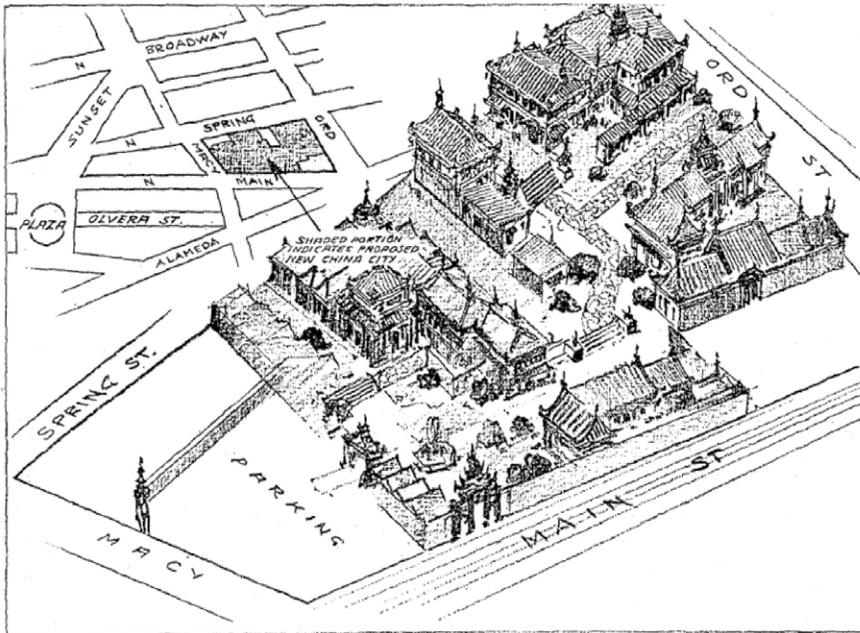
47507

cette passionnée d'histoire locale avait été à l'initiative de la réhabilitation de la toute proche Olvera Street, une rue de l'ancien *pueblo* mexicain de Los Angeles, transformée en 1928 en une attraction touristique hispano-américaine toute droite sortie du roman *Ramona* (JACKSON 1884) ou de ses nombreux avatars cinématographiques (ESTRADA 2008). Selon Christine Sterling, «China City doit être aux Chinois ce qu'Olvera Street est aux Mexicains» (*L. A. Times*, 11 août 1937). Les deux projets différaient sur des points essentiels (ainsi China City était une création *ex nihilo* alors qu'Olvera Street avait une histoire centenaire) mais ils furent tous deux conçus et exploités comme des attractions commerciales et touristiques populaires, mettant en scène des communautés ethniques et des lieux exotisés.

China City présentait le paysage pittoresque et exotique d'un Orient de pacotille, avec ses temples, ses pagodes, ses dragons et ses lotus au milieu de l'étang. Le quartier reflétait fidèlement l'imaginaire géographique américain à propos de l'Empire du Milieu (ill. 1 et 2), modelé notamment par les paysages idéalisés des porcelaines à décor chinois qui eurent tant de succès aux États-Unis au 19^e siècle (HADDAD 2008). Au sens où il n'y a jamais rien eu en Chine qui ressemblât à China City, ce quartier était bien un simulacre, la copie de quelque chose qui n'existe pas (BAUDRILLARD 1981).

Ses visiteurs étaient des habitants de Los Angeles ou des touristes de passage, transitant par la gare toute proche. Sauf à certaines occasions festives pour lesquelles la communauté sino-américaine se rendait à China City, l'immense majorité

PAGE PRÉCÉDENTE:
1. *LINEN POSTCARDS*
(COLLECTION DE JEAN-FRANÇOIS STASZAK, 1930). CES DEUX CARTES DE CHINA CITY SONT LES PLUS DIFFUSÉES. LA VUE EST SOIGNEUSEMENT MISE EN SCÈNE, NOTAMMENT AVEC LA DISPOSITION DES ACCESSOIRES (DONT LE POUSSÉ-POUSSE) ET LA PAUSE ÉTUDIÉE DES EMPLOYÉS EN COSTUMES CHINOIS. CES IMAGES NOURRISSENT L'ILLUSION QUE CHINA CITY ÉTAIT, POUR CEUX-CI, UN VRAI LIEU DE VIE. LA VÉGÉTATION (SAULE, EUCALYPTUS, PÊCHER), L'ARCHITECTURE ET LE CHOIX DES COULEURS SE VEULENT TYPIQUEMENT CHINOIS. LA PRÉSENCE DE TOURISTES SUR L'IMAGE MONTRE QU'ILS SONT LÀ LES BIENVENUS.



DRAWING OF PROPOSED PICTURESQUE CITY CENTER

China City, to replace historic old Chinatown, now being demolished to make way for the new union depot, is depicted in this sketch by Charles H. Owens, Times staff

artist. Drawing at the left shows the general location of the project. The other sketch is the artist's visualization of the Chinese center when completed.

2. *LOS ANGELES TIMES*,
11 AOÛT 1937. CHINA CITY
NE «REPLACE LE VIEUX
CHINATOWN HISTORIQUE»
QUE DU POINT DE VUE DES
TOURISTES. CE DESSIN ILLUSTRE
BIEN L'ESPRIT DU PROJET, MAIS
SA RÉALISATION S'AVÉRERA
PLUS MODESTE EN TERMES DE
PITTORESQUE ARCHITECTURAL.

des visiteurs étaient d'origine européenne. Personne n'habitait China City, mais presque tous ceux et celles qui y travaillaient étaient sino-américains. Ils étaient serveurs ou vendeurs dans la centaine de restaurants et de boutiques qu'on y trouvait, autant de figurants pour le public et les photographes amateurs. China City rappelle dans son principe, son objet et sa fonction ludique, les bâtiments prétendument chinois construits en Occident, d'abord au sein de jardins et dans le cadre de la mode des «fabriques» chinoises qui affecta l'Europe du Nord dans la seconde moitié du 18^e siècle, ensuite dans le cadre des villages chinois des expositions occidentales, ainsi à Paris (1867, 1878, 1889 et 1900), Philadelphie (1876), Chicago (1893, 1933), San Francisco (1894, 1915 et 1939), Saint-Louis (1904), Seattle (1909) ou San Diego (1915). Y figuraient non seulement des répliques de bâtiments, mais aussi des maisons de thé, restaurants, théâtres, boutiques de curiosités, etc. Certains des commerçants de China City venaient de cet univers, ainsi Tsin Nan Ling, présent aux expositions de Chicago, Seattle, San Diego et Cleveland, avant d'ouvrir jusqu'à trois boutiques de curiosités dans le quartier de Los Angeles. Les *Chinatowns* américaines elles-mêmes ne sont pas étrangères à cet univers: elles aussi furent conçues par des architectes occidentaux (quelquefois impliqués dans la réalisation des expositions) pour donner aux ghettos chinois, jusque-là peu pittoresques, un semblant d'authenticité, notamment dans l'espoir d'attirer les touristes.

China City appartenait pour partie à un autre type de simulacre et de pratique de loisir, la visite des studios de cinéma. Dès l'implantation de l'industrie cinématographique à Los Angeles, celle-ci avait compris les bénéfices à tirer de l'organisation de visites des studios de tournage, en termes de complément de revenu ou de publicité. Carl Laemmle proposa aux visiteurs d'assister aux tournages à Universal Studios dès 1915. L'apparition du cinéma sonore à la fin des années 1920 mit un terme à cette pratique devenue gênante. Les visites de plateaux continuèrent le plus souvent en dehors des tournages et sur une base individuelle jusqu'aux années 1960. La visite de China City se distingue toutefois de celle des studios car, même en la matière, le quartier fut un simulacre: on n'y tourna jamais de film.

Le développement et la promotion de China City avaient été confiés à Raymond Cannon, ancien acteur, scénariste et réalisateur de films de série B. Les paysages et les bâtiments furent conçus et fabriqués par des techniciens d'Hollywood (ainsi les décorateurs William Tuntke de la Paramount et Hugh Hunt de la MGM; Tom Kemp, chef de chantier pour la Paramount et l'acteur Luke Chan) et avec les décors de certains films comme *Bluebeard's Eighth Wife* [E. Lubitsch, Paramount, 1938]. «On s'attend à ce que les décors donnés par les studios après les tournages deviennent des attractions touristiques», anticipait le *L. A. Times* (27 mars 1938). En outre, «les gens de China City étaient appelés "Movie Picture People"» [Lui 1948: 32 •]. Beaucoup étaient en effet employés de façon intermittente comme figurants pour l'industrie cinématographique. Leur présence à China City procédait d'une même logique. La presse et les guides touristiques de l'époque ne manquaient pas de définir China City par son lien avec le cinéma: on parlait de «ville orientale dessinée selon des concepts cinématographiques» (*New York Times*, 1^{er} mai 1938) ou de «Chinese

Movie Land» (Lui 1948: 29 •). Les témoignages de ceux ou celles qui travaillaient à China City vont dans le même sens. Selon Ruby Ling Louie (1988: 1 •), dont le père exploitait des boutiques de curiosités à China City, celle-ci «fut construite par des décorateurs de studio de telle façon à ressembler au décor élargi d'un film se déroulant en Chine ancienne». Selon Dorothy Siu (1908-1994), employée dans la boutique de fleurs en soie, «sa construction fut faite comme celle d'un décor de cinéma: tout en façade, et aucune substance derrière» (Siu 1988: 30 •).

Une des attractions principales de China City était d'ailleurs un ancien décor de cinéma, la maison de Wang, héros du film *The Good Earth* (*Visages d'Orient* ou *La Terre chinoise* [MGM, 1937]). Après le tournage du film, la petite ferme où se déroulait une bonne partie de l'intrigue fut démontée, puis transportée pour être reconstruite face à l'entrée principale, accompagnée du panneau: «*The House of Wang from The Good Earth, a Metro Goldwyn Mayer production. Designed by Hugh Hunt*» (ill. 3). On offrait au moins autant la visite d'un décor hollywoodien que celle d'une ferme chinoise.

The Good Earth, couronné par deux oscars, attestait de la fascination américaine pour la Chine, mais cette superproduction prétendait se démarquer de la tradition des films orientalistes produits en nombre par Hollywood, en présentant une vision plus authentique et positive du pays, conforme à celle de Pearl S. Buck, auteure du roman éponyme (lauréate du prix Pulitzer en 1932), et en accord avec la nouvelle configuration géopolitique qui faisait de la Chine non plus une menace, mais une victime et une alliée. Il fut tourné pour l'essentiel dans la vallée de San Fernando en Californie (Roan 2010; Xia 2002), où furent reconstitués les quelque 250 hectares d'un «vrai» paysage chinois avec ses rizières, ses terrasses, ses buffles, ses fermes, sa grande muraille, sa petite ville avec ses 200 boutiques,

3. CARTE POSTALE. L'ATTRACTION THE HOUSE OF WANG, PLAN D'ENSEMBLE. ON NOTE LES POUSSE-POUSSE À DROITE, (PHOTOGRAPHIE DE HENRI QUILLEN, C. 1938 [LAPL 00057481]).





4. FRANK TANNER, PHOTOGRAPHE SUR LE TOURNAGE DE *THE GOOD EARTH* (1937). CETTE PHOTOGRAPHIE FUT UTILISÉE DANS LE MATÉRIEL PUBLICITAIRE DE LA MGM, ACCOMPAGNÉE DE L'ARGUMENTAIRE SUIVANT: «UN MORCEAU DE LA CHINE ANCIENNE TRANSPORTÉ EN CALIFORNIE POUR FOURNIR L'ARRIÈRE-PLAN RÉALISTE DE CETTE SAISSANTE TRAGÉDIE PAYSANNE ! UNE EXPÉDITION EN ORIENT A RAMENÉ 18 TONNES D'ACCESSOIRES, Y COMPRIS DES FERMES DÉMONTÉES, DES ANIMAUX LOCAUX ET DES COSTUMES».

etc. Y auraient travaillé 4 000 figurants sino-américains, dont beaucoup venaient dans des bus affrétés à cette fin de Los Angeles. Cette reconstitution à vingt miles d'Hollywood «rappelle étrangement les villages ethnographiques des expositions universelles» (ROAN 2010: 140) et semble annoncer China City.

Pour mettre en place cet ambitieux décor, les producteurs financèrent en 1933 une longue expédition d'observation et de collecte d'accessoires en Chine, d'où l'on ramena plus de 390 caisses d'objets. L'ampleur et le soin exceptionnels de cette réalisation («le plus grand décor du monde» selon la MGM) furent des arguments que la promotion du film ne manqua pas de mettre en avant pour attester de sa valeur et de son authenticité (ill. 4). Même pour les Sino-américains, le plateau extérieur de *The Good Earth* était le lieu le plus chinois qu'on puisse imaginer. Un figurant témoigne, désarçonné:

J'étais transporté dans une Chine dont je n'avais jamais rêvé [...]. C'était authentique. Trop authentique [...]. J'étais en Chine [...]. Nous étions là [dans la rizière], vingt jeunes d'origine chinoise nés en Amérique, tentant de simuler, de rejouer pour le cinéma une scène qui faisait partie de la fibre nationale de nos aïeux [...]. Était-ce un rêve, un fantasme ou du réalisme ? Étais-je en Chine ou à Hollywood ? (LEONG 1991: 131)

La *House of Wang* de *The Good Earth* puis de China City comprenait nombre d'éléments venus de Chine, étant ainsi plus «authentique» qu'on pourrait le croire. En

face de celle-ci, une véritable pierre de la Grande Muraille, signalée par un cadre, une guirlande de métal et un panneau explicatif, n'était-elle pas incrustée dans le mur entourant China City ? Certains des éléments de China City relevaient d'une entreprise de duplication plus que de simulation. China City offrait au visiteur l'expérience de vrais objets chinois; elle permettait la visite d'un vrai décor de cinéma; on pouvait dans certaines boutiques acheter des articles chinois importés. Les Chinois qui y travaillaient étaient – aux yeux des visiteurs tout au moins – de «vrais» Chinois. L'expérience de China City n'était pas seulement celle de la facticité ou de l'illusion, assumées comme telles: c'était aussi celle d'une certaine authenticité, certes mise en scène (MACCANNEL 1999), mais d'une façon qui n'enlevait rien à la réalité de l'expérience et faisait même son intérêt.

China City est ainsi un dispositif de simulation et de duplication du monde, en l'occurrence de la Chine, par Hollywood, tenant de l'exposition ethnographique et du musée du cinéma.

Les pousse-pousse de China City: accessoires et dispositifs cinématographiques

Outre la maison de Wang, l'attraction la plus populaire à China City était proposée par les tireurs de pousse-pousse. Les pousse-pousse (*rickshaws*) sont de petites voitures à deux roues et deux brancards et à traction humaine, censées être typiques de l'Asie de l'Est. Un stand face à l'entrée principale de China City proposait aux visiteurs pour 25 cents une course en pousse-pousse pour faire le tour des 3 hectares du quartier (ill. 5).



5. IL S'AGIT D'UNE IMAGE PUBLICITAIRE VISANT À LA PROMOTION DE CHINA CITY, DE LA PROMENADE EN RICKSHAW, MAIS AUSSI À CELLE DU PHOTOGRAPHE QUI PROPOSE AUX VISITEURS CE GENRE DE PORTRAIT PITTORISQUE. C'EST UNE MISE EN SCÈNE: LES PORTRAITS N'ÉTAIENT PAS RÉALISÉS EN EXTÉRIEUR, NI SANS DOUTE AVEC CET APPAREIL (cf. fig. ?). ON NOTE LA CARTE QUI FIGURE L'ITINÉRAIRE PROPOSÉ (PHOTOGRAPHE INCONNU, 1938, UCLA, LIBRARY SPECIAL COLLECTIONS, CHARLES E. YOUNG RESEARCH LIBRARY, DAILY NEWS).

6. DEUX *COOLIES* (JOHNNIE YEE ET PEUT-ÊTRE SINCLAIR YIP FIGURANT DANS *THE GOOD EARTH* ET ACTEUR DANS D'AUTRES FILMS) POSENT AVEC DEUX MODÈLES, DORIS ET FRANCES CHAN. CETTE DERNIÈRE FUT ÉLUE MISS CHINA CITY ET FIGURA DANS PLUSIEURS FILMS HOLLYWOODIENS (PHOTOGRAPHIE DE HENRI QUILLEN, COLLECTION DE JEAN-FRANÇOIS STASZAK, 1940 [LAPL 00073284]).



7. «RIDE A RICKSHAW», CHINA CITY. LA PLUPART DES CLIENTS DU POUSSE-POUSSE SE FAISAIENT PHOTOGRAPHER (SCCAOHP, COLLECTION DE JEAN-FRANÇOIS STASZAK).



Beaucoup de témoignages de l'époque ou rétrospectifs attestent de la popularité de l'attraction. Les pousse-pousse et leur *coolie* sont l'objet de la première illustration de la brochure éditée à l'occasion de l'inauguration du quartier, puis

figurent sur les cartes postales de China City les plus diffusées et sont mentionnés dans tous les guides, attestant de leur statut central dans le paysage et la promotion de China City. Ces clichés figurent rarement une scène prise sur le vif. C'est, le plus souvent, une jeune et belle Sino-américaine, habillée d'une robe typiquement chinoise et souvent affublée d'une ombrelle, qui trône – improbable cliente – dans ce véhicule. Ce sont des scènes posées, où des employées des boutiques de China City font figure d'éléments pittoresques au même titre que le pousse-pousse (ill. 6).

Pour jouer son rôle, le pousse-pousse ne transporte pas nécessairement un visiteur : c'est un élément de décor qui donne une touche exotique, pittoresque et prétendument typiquement chinoise au lieu. C'est d'abord une expérience visuelle, un élément qu'on regarde ou photographie. Pour 25 cents de plus, les clients peuvent se faire prendre en photo assis dans le véhicule, à l'arrêt mais avec le *coolie* entre les brancards, qui fait semblant d'être saisi en mouvement. On ramène l'image comme souvenir,

de la course peut-être, mais aussi de China City dans son ensemble. C'est un peu comme poser en costume chinois (ill. 7).

La concession – probablement très lucrative – de ces pousse-pousse était aux mains de Tom Gubbins (1881-1956), le «maire de China City». Né à Shanghai, d'origine chinoise et irlandaise, parlant mandarin aussi bien que cantonnais, Gubbins était un personnage central du quartier, et l'incontournable interlocuteur chinois de Hollywood, notamment lors du tournage de *The Good Earth*. Il conseillait les réalisateurs pour donner une touche d'authenticité à leur film; il leur louait des costumes et des accessoires, et recrutait des figurants pour leurs tournages. Les pousse-pousse de China City étaient-ils importés par Gubbins ou récupérés du tournage de *The Good Earth*, ramenés de Chine par la MGM (ill. 8) ?

Le pousse-pousse réapparaît pour la promotion du film. Lors de la première, au Cathay Circle Theater de Los Angeles, il est disposé devant le cinéma; certains spectateurs s'y font photographier. Dans d'autres villes, la sortie du film est annoncée à l'aide de pousse-pousse transportant des panneaux de réclame et des jeunes filles habillées de robes chinoises. Une photographie de la même année (1937, LAPL) montre les «acteurs chinois» de la *Screen Actors Guild* défilant costumés dans les rues de Los Angeles, avec un dragon et trois pousse-pousse, confirmant de la place centrale de ce véhicule dans la culture visuelle hollywoodienne, si ce n'est dans l'imaginaire géographique américain.

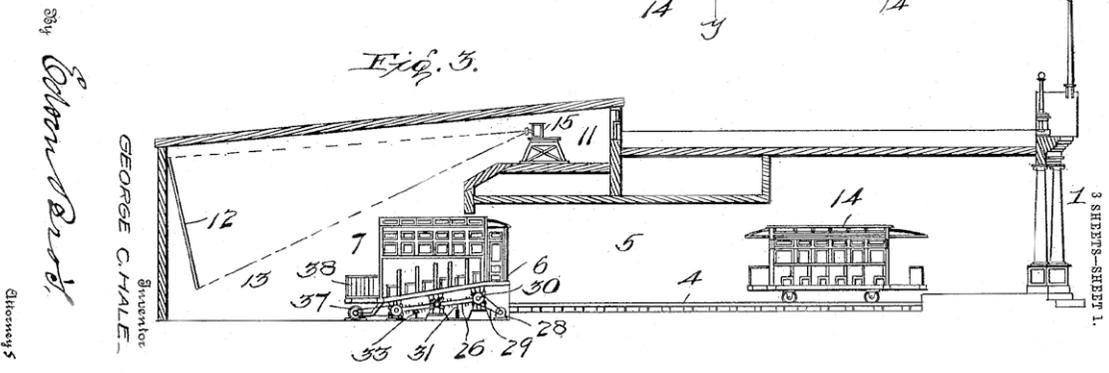
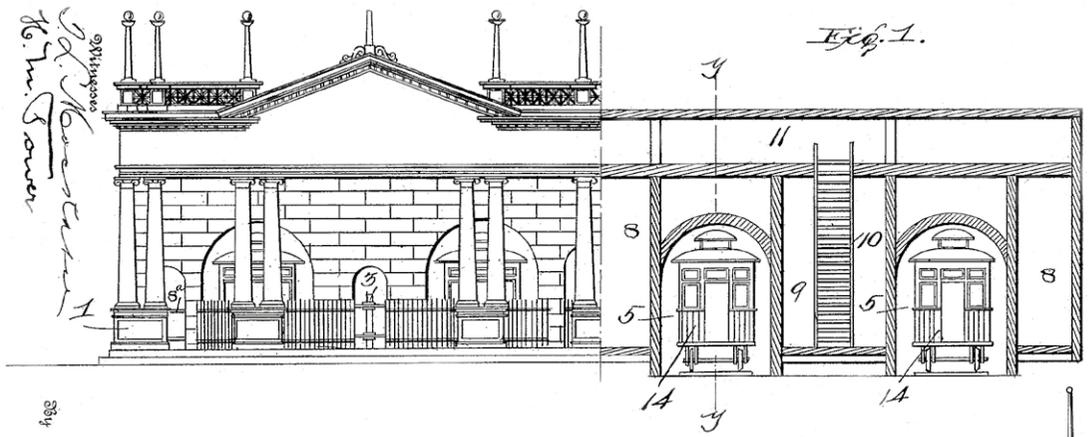
Mais pour ceux qui s'offrent une course en pousse-pousse, celui-ci propose aussi une expérience multisensorielle et interactive. La taille réduite de China City (un *block*) ne nécessite pas de longues marches. Le pousse-pousse ne répond pas au besoin mais à l'envie des visiteurs. De quoi procède-t-elle ?

Le premier élément est celui de l'expérience kinesthésique de la course vive et heurtée du véhicule léger aux grandes roues de métal, sur les pavés, dans les tournants serrés et les rampes en pente, qui relève de l'attraction foraine (LOUIE 1988 [•]). On appelle d'ailleurs en français *pousse-pousse* ou *chaises volantes* une attraction foraine qui fait rapidement tourner autour d'un axe central des sièges suspendus par des chaînes.

Le deuxième est celui de l'interaction avec le *coolie* souriant, en costume chinois, qui dispense des informations sur China City (Christine Sterling, *Hotel Greeters Guide and Directory of California*, LA, July 1939). C'est une expérience genrée: le tireur est un jeune homme et le passager... souvent une passagère. C'est aussi une expérience ethno-culturelle: le tireur est (d'origine) asiatique (chinoise ou



8. *THE GOOD EARTH* (MGM, 1937), PHOTOGRAPHIE DE PLATEAU. CE PLAN NE FIGURE PAS DANS LE FILM. ON VOIT DEVANT LA PORTE WANG, HÉROS DU FILM, ET SA NOUVELLE ÉPOUSE (COLLECTION DE JEAN-FRANÇOIS STASZAK).



9. ILLUSTRATION DU BREVET
DÉPOSÉ PAR G. G. HALE EN 1905
(US PATENT AND TRADEMARK
OFFICE).

coréenne, occasionnellement mexicaine – mais il n'est pas sûr que la passagère note la différence]. Les situations où une femme blanche est en rapport direct, presque corporel, avec un jeune homme «de couleur» ne sont alors pas fréquentes. Les pousse-pousse et plus généralement China City, constituaient une *contact zone* (PRATT 1992) entre deux cultures et deux communautés.

Le troisième est celui de la traction humaine, qui n'est pas courante dans le monde occidental. Très exotique, ce mode de déplacement, réputé typiquement asiatique, permet de voyager «à la chinoise», dans un véhicule immatriculé à Shanghai. Comme la nourriture, il donne à *expérimenter* un aspect essentiel de la société qu'on cherche à connaître. La variété des moyens de transport fascine au même titre que celle des aliments, et donne à apprécier les différences entre les sociétés, entre l'ici et l'ailleurs.

Le quatrième est celui de la perception de China City que la course induit: «vous glissez sur un tapis volant à travers une ville magique de paysages, de sons et d'odeurs merveilleuses» [L. A. Times, 27 août 1939], d'éléments «assemblés dans une scène qui défile rapidement» [L. A. Times, 23 juillet 1938]. Je suggère que cette expérience est d'ordre cinématographique, qu'elle *artialise* (ROGER 1997) China City en la transformant en un paysage, un panorama ou plus exactement une séquence filmique, commentée par la voix *off* du *coolie*. La course en pousse-pousse opère en même temps un voyage (*travel*) et un *travelling*, qui donne tout

son sens au décor de cinéma qu'était China City. Le pousse-pousse à China City est ainsi à la fois un accessoire scénographique et un élément du dispositif cinématographique.

Le dispositif s'inscrit ainsi dans la continuité des *Hale's tours* (HAYES 2009), eux-mêmes héritiers des panoramas mobiles de la seconde moitié du XIXe siècle. Les *Hale's tours of the world*, qui rencontrèrent un grand succès à la fin des années 1900, étaient des projections cinématographiques, souvent de *phantom rides* (séquences tournées par une caméra placée sur une locomotive en marche), dans un wagon de chemin de fer, évidemment à l'arrêt, mais agité de vibrations simulant le mouvement et accompagné de bruitages évoquant le train en marche (ill. 9). Les spectateurs avaient ainsi l'illusion la plus complète du voyage. China City offrait plus encore.

Simulacre orientaliste et performance identitaire

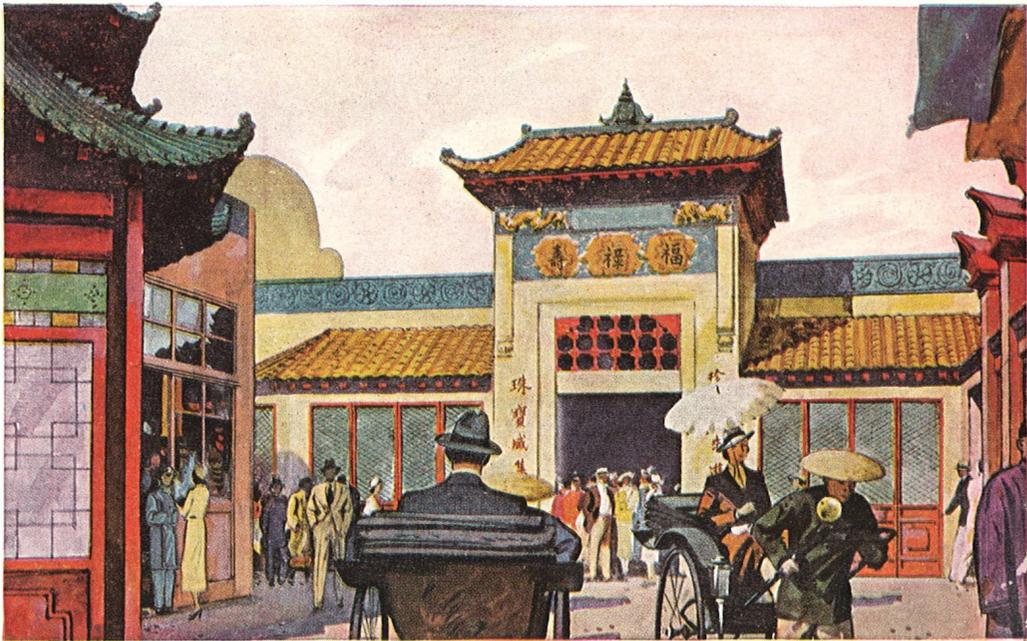
La présence de pousse-pousse à China City ne doit pas surprendre, car elle n'a rien de nouveau. On les trouve dans des configurations similaires quelques décennies plus tôt, en Europe ou aux États-Unis. Ainsi, à l'Exposition universelle de 1889 à Paris; à l'Exposition coloniale de Lyon en 1894² et à celle, internationale, de 1914 (ill. 10); aux Expositions coloniales de Marseille en 1906 et 1922; à San Francisco, à la California Midwinter Fair de 1894 et la Golden Gate International Exposition de

10. CARTE POSTALE:
SOUVENIR DE L'EXPOSITION
INTERNATIONALE DE LYON, 1914
(COLLECTION DE JEAN-FRANÇOIS
STASZAK).





1939 WORLD'S FAIR ON SAN FRANCISCO BAY



1939. Les pousse-pousse circulent à Marseille en 1922 dans le cadre d'un «village annamite» (ill. 11) et à San Francisco en 1939 dans celui d'un «Chinese village» (ill. 12) qui constituent tous deux des simulacres et des attractions très similaires à China City.

Il semble ainsi que ce soit en France, que le pousse-pousse fait sa première apparition hors d'Asie. Son importance dans l'imaginaire géographique français de la première moitié du 20^e siècle est confirmée par sa présence sur de très nombreuses cartes postales et photographies (WARREN 1985), dans la chanson (*Le Pousse-pousse*, V. Scotto, 1945), la littérature enfantine (par exemple chez Hergé, *Le Lotus Bleu*, 1936) ou sous forme de bibelots et jouets (notamment le «pousse-pousse annamite» équipé d'un moteur à volant d'inertie vendu à l'Exposition de 1889).

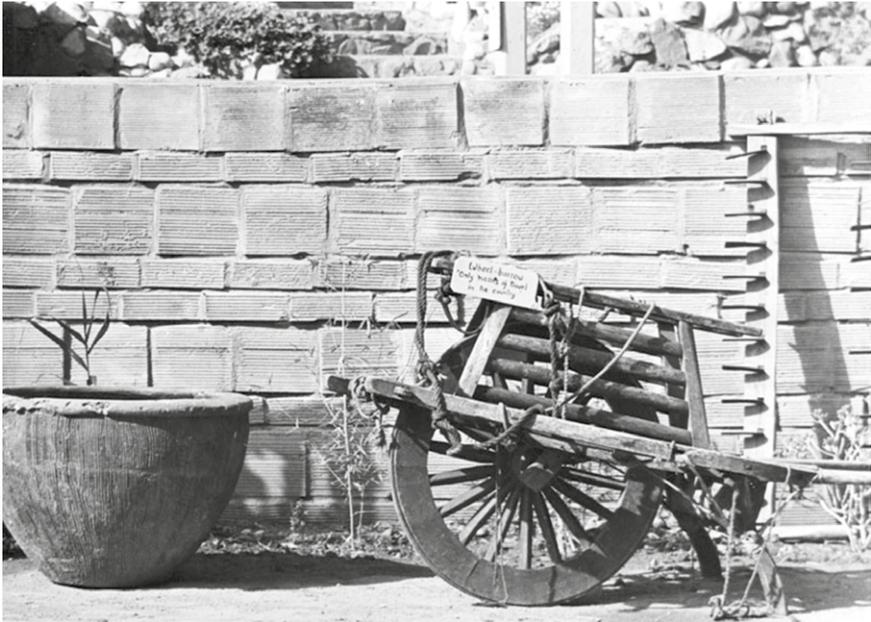
En Europe, la figure du pousse-pousse prend place dans la culture coloniale. Le titre d'une gravure occupant une double page de *l'illustrated London News* (10 juin 1922) et représentant l'exposition marseillaise de 1922 l'énonce explicitement: «Algériennes voilées, tireurs de pousse-pousse annamites et Européens: un microcosme des colonies françaises.» Le voile et le pousse-pousse ont en partage d'être inconnus des Occidentaux et de représenter à leurs yeux, une forme d'oppression considérée comme typiquement orientale, celle des femmes et des travailleurs les plus pauvres. Le pousse-pousse est appréhendé comme un moyen de transport primitif et dégradant car il ravale et réduit l'être humain à sa fonction motrice, le traitant comme un animal ou une machine.

La faim contraint Wang, le héros du roman de Pearl Buck, à devenir tireur de pousse-pousse; dans le film qui en est inspiré, il se fait employer pour tracter dans la boue, attelé à des compagnons de misère, un lourd chariot. Recourir plutôt à la force des chevaux ou des moteurs à explosion ne marque-t-il pas un progrès technique et moral? La colonisation, censée apporter la civilisation, prétend ainsi (trouver une justification dans le projet de) libérer les femmes de leur voile et les tireurs de pousse-pousse de leur fardeau, et leur redonner leur dignité humaine perdue. Le pousse-pousse attesterait du caractère inhumain des civilisations asiatiques dont il est présenté comme une spécificité. Il constitue un symbole et une manifestation de la prétendue barbarie orientale.

Il était bien prévu qu'à l'exposition coloniale parisienne de 1931 il y ait «des hommes-chevaux tirant des pousse-pousse» (*Le Cri du Peuple*, 22 avril 1931). Mais la Ligue des Droits de l'Homme et la branche parisienne du Kuomintang s'opposèrent – avec succès mais pour des raisons différentes – à ce que cette attraction attentatoire à la dignité de l'être humain et à l'image de la Chine y soit présente³. Tout comme la communauté japonaise de San Francisco s'opposa aux pousse-pousse de la California Midwinter Fair de 1894, décrits par les pétitionnaires comme «une coutume honteuse et inhumaine» qui «ne devrait pas être encouragée dans un pays chrétien comme l'Amérique» (cité dans BERGLUND 2007). On ne renonça pas à l'attraction, mais on dut faire appel pour tirer les pousse-pousse à des jeunes gens occidentaux, déguisés pour l'occasion en Japonais. À China City, il semble que les pousse-pousse n'aient pas non plus fait l'unanimité et que certains Sino-américains se soient refusés à l'emploi dégradant de *coolies*.

PAGE PRÉCÉDENTE:
11-12. CARTE POSTALE:
LE VILLAGE ANNAMITE DE
L'EXPOSITION COLONIALE
DE MARSEILLE (1922) ET SES
POUSSE-POUSSE (EN HAUT);
CARTE POSTALE FIGURANT
LE CHINESE VILLAGE DE LA
GOLDEN GATE INTERNATIONAL
EXPOSITION DE 1939 À SAN
FRANCISCO, AVEC SES POUSSE-
POUSSE (EN BAS) [COLLECTION
DE JEAN-FRANÇOIS STASZAK].

13. BROUETTE CHINOISE EXPOSÉE CONTRE LE MUR DE LA HOUSE OF WANG. ELLE APPARAÎT DANS QUELQUES PLANS DU FILM *THE GOOD EARTH*. CE VÉHICULE PEUT SERVIR DE POUSSE-POUSSE, LE PASSAGER S'ASSEYANT AU-DESSUS DE LA ROUE. (PHOTOGRAPHIE DE HARRY QUILLEN, COLLECTION DE JEAN-FRANÇOIS STASZAK. 1938 [LAPL 00057493]).

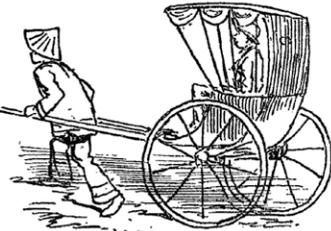


14. LEROY, 1889, *HISTOIRES DU COLONEL RAMOLLOT*. À L'EXPOSITION, PARIS, LIBRAIRIE CONTEMPORAINE. LE POUSSE-POUSSE, EN SOI CHOQUANT, EST ÉVENTUELLEMENT ACCEPTABLE CHEZ «CES GENS-LÀ», MAIS PAS EN SPECTACLE À PARIS.

La stigmatisation de la Chine à travers l'exposé de l'archaïsme de ses moyens de transport ne se réduit pas aux seuls pousse-pousse de China City. Les visiteurs peuvent s'y faire photographier glissant leur tête dans un décor ajouré qui présente,

— Comme tu le vois, mon vieux, ce sont des... des choses, machins, comme le quel de trimpler les bourgeois qui n'ont pas s'fatiguer.

Les moricauds qui traînent le... la chose se nomment des pousse-pousse.



— Tiens ! pourquoi ça ?
— Bien facile à comprendre, n... de D... ! on les appelle pousse-pousse... parc' qu'ils traînent la voiture !

— Ah ! c'est curieux !
— Curieux, possible, s'ment ça m'embête, s'ron-gnieugnien ! Qu'on fasse venir ces gens-là du Tonkin, j'm'en f... ! mais les f... dans des brancards comme des bêtes, j'trouve ça cochon. C'est s'f... d'eux, c't'humiliant !

— Pourtant, si c'est leur métier.
— Hé ! n... de D... ! j'm'en f... ! Il y a des gens qui ont l'habitude de... de s'faire guillotiner, si tu prends par

là ; faut-il aussi qu'on t'f... une guillotine en activité d'service, pour t'amuser !

dans un registre qui se veut comique, une chaise à porteur en bambou, les deux coolies et la passagère. Les photographies montrent à plusieurs endroits de China City une brouette qu'un panneau présente comme «le seul moyen de transport du pays», façon d'en souligner le caractère primitif, voire ridicule (ill. 13). Le *Chinese Junk Café* est installé dans la réplique d'une jonque chinoise, qui renvoie toutefois sans doute davantage à la piraterie orientale qu'à la navigation à voile. Il est possible que cette jonque, construite notamment par Luke Chan, employé comme figurant dans *The Good Earth*, soit reprise de celle qui apparaît dans le film.

Il y a quelque ambiguïté à proposer aux visiteurs occidentaux de faire l'expérience d'une coutume barbare. Qu'on la donne seulement en spectacle choque déjà certains visiteurs de l'Exposition de 1889 (ill. 14). S'il s'agit d'en comprendre et dénoncer le caractère inhumain, il n'est pour cela ni nécessaire ni justifiable de s'asseoir dans un pousse-pousse et de se faire promener par un

malheureux *coolie*. Cette attraction n'était pas d'ordre moral. À China City, comme dans les expositions qui viennent d'être mentionnées, les clients qui choisissaient d'effectuer la promenade n'étaient probablement pas gênés d'être tirés par un être humain. Les photographies de l'époque montrent souvent des clients plutôt amusés par la situation.

D'une part, c'était pour de faux: la courte course, souvent en boucle, ne visait pas à transporter le client mais à lui faire expérimenter un moyen de transport. La performance du *coolie* n'était pas (seulement) d'ordre moteur, mais (aussi) d'ordre ludique. Toutefois, on ne peut écarter l'hypothèse que le sourire arboré par certains clients occidentaux traduise leur satisfaction à voir leurs privilèges raciaux et leurs préjugés racistes confirmés par la situation, quelque factice qu'elle soit.

D'autre part, le *coolie* et le principe du pousse-pousse étant asiatiques ou réputés comme tels, le client occidental ne faisait au fond que se plier à une étrange coutume orientale, dont il n'était en rien responsable. Si la situation suscitait de la gêne, c'était tout au plus l'embaras amusé qu'on éprouvait à se déguiser. Cette dimension ludique apparaît clairement sur certaines photographies de tournage de *The Good Earth*, qui montrent l'équipe s'amusant avec un pousse-pousse, notamment l'opérateur Karl Freund tirant, suite à un pari, le metteur en scène Sidney Franklin.

China City et ses pousse-pousse ne pouvaient être pris tout à fait au sérieux, ni au premier degré. Les visiteurs savaient pertinemment que le quartier était de construction récente, que personne n'y habitait et que sa fonction était de les divertir. Pour profiter de la visite, il fallait, comme au cinéma (ou ultérieurement à Disneyland), suspendre le temps de celle-ci son jugement et faire semblant d'oublier – les murs de China City y aidant – qu'on était à Los Angeles.

China City et ses pousse-pousse constituent des dispositifs de simulation du monde marqués par l'orientalisme (SAID 1980). La fascination est ambiguë: leur exotisme et leur pittoresque exercent un charme certain, mais le visiteur ne se départit pas d'un sentiment de supériorité face à ce qu'on lui présente de la civilisation chinoise, réduite au rang de curiosité, voire de barbarie.

Toutefois, la visite à China City à la fin des années 1930 se démarquait par son caractère familial et ludique de celle des Chinatowns, dont l'attractivité touristique dans les années 1910-1920 tenait à leur réputation vénéneuse (fumeries d'opium, traite des Blanches, Triades, jeu, etc.) (LIGHT 1974). À la vérité, l'Occident avait déjà développé au 18^e siècle une «chinoiserie» bénigne, mais celle-ci fut remplacée à la fin 19^e par une «chinoiserie sombre» (WITCHARD 2009), liée au mythe du «péril jaune» et, aux États-Unis, à une violente réaction raciste contre l'immigration et la communauté chinoise. Le cinéma hollywoodien multiplie ainsi dans les années 1910-1920 les films qui décrivent avec complaisance les horreurs des Chinatowns américaines ou le machiavélisme de Fu Manchu (LEE 1999; MARCHETTI 1993). Une mutation s'opère dans les années 1930, que *The Good Earth* traduit et amplifie: le Japon remplace la Chine comme incarnation du «péril jaune», et l'Empire du milieu, victime de l'agression nipponne, suscite désormais non plus la crainte mais la compassion. Cette mutation de l'ima-

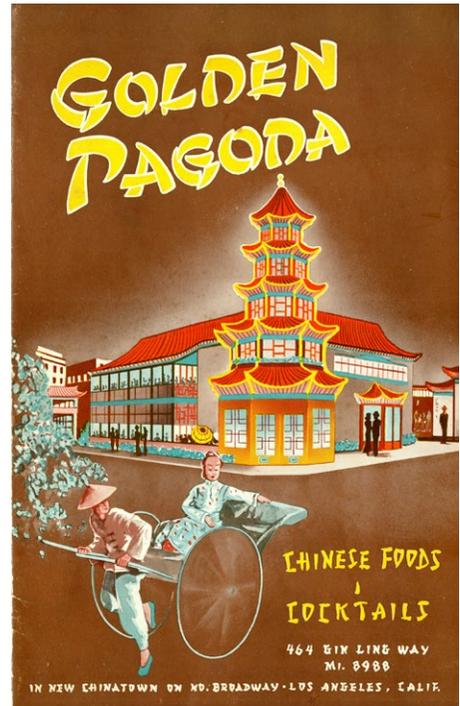
ginaire géographique américain bénéficie à la communauté sino-américaine, alors que la communauté nippo-américaine devient le nouveau souffre-douleur. *The Good Earth* a joué un rôle majeur dans ce retournement. Le film a probablement rendu possible la construction de China City. Deux projets du même type avaient été envisagés à Los Angeles: celui de L. F. Lanchett en 1914-1916 et celui de G. L. Eastman en 1933-1934, qui avaient échoué, probablement faute d'un engagement financier consistant. Si celui de Christine Sterling a abouti, c'est sans doute parce que *The Good Earth*, plaçant la Chine sous les projecteurs et la présentant sous un jour positif, avait déplacé ce pays sur la carte de l'imaginaire géographique américain. La Chine avait attiré les foules au cinéma; on pouvait être sûr que China City trouverait son public.

Ainsi, China City marque le retour à une chinoiserie bénigne, présentant une image positive de l'Empire du milieu. China City est exempt de tous les vices qui faisaient la réputation de Chinatown. Le quartier ne reflète pas seulement l'amélioration de l'image de la Chine; il participe activement à celle-ci auprès de ses visiteurs, parmi lesquels figuraient quelques stars et personnalités politiques de premier plan (ainsi Eleanor Roosevelt). Mais ce n'est pas uniquement l'image de la Chine qui est en cause; c'est aussi, voire surtout, celle de la communauté américaine qui en est issue, qui comptait de l'ordre de 100 000 personnes entre les années 1880 et 1930 (avec un creux à 85 000 vers 1920), particulièrement concentrées sur la côte Ouest. La mise en perspective de la signification des pousse-pousse dans les foires états-uniennes et les expositions européennes, trouve là une de ses limites. Certes, les ambitions et les engagements des États-Unis en Chine dans la seconde moitié du 19^e et au début du 20^e siècle ne différaient guère de celles de puissances coloniales comme la France ou le Royaume-Uni, et relevaient bien d'une politique impérialiste; mais la présence ancienne d'une importante communauté d'origine chinoise sur le sol américain faisait de sa représentation dans China City aussi bien une question de politique intérieure. C'était un enjeu important pour la société américaine dans son ensemble, largement hostile à la communauté chinoise depuis l'arrivée de la première vague de migrants venus du Guangdong dans les années 1850, et un enjeu essentiel pour cette communauté elle-même, à qui China City offrait une vitrine.

La plupart des témoignages des Sino-américains qui travaillaient à China City sont positifs. Certes, China City fournissait des emplois dans un contexte de discrimination raciale où ceux-ci étaient très rares, ainsi que la possibilité pour ceux qui n'avaient pas de capital de louer de petites boutiques et de monter leur propre affaire. Mais c'est aussi qu'après la destruction de l'ancienne Chinatown et la dispersion de sa population dans l'agglomération de Los Angeles, China City, en tant que *contact zone*, offrait aux Sino-américains un lieu où se retrouver et où exprimer (une version occidentale mais positive de) leur culture, voire leur identité – notamment en ce qu'elle était «hyphenated», c'est-à-dire composée: localisée dans le tiret de l'expression *Chinese-American*. Bien que China City constituât un simulacre de la Chine, le quartier avait une vraie authenticité pour ceux qui y travaillaient et y inventaient une tradition, y fêtant le Nouvel An chinois ou y collectant de l'argent pour les victimes de la guerre en Chine. À un moment

sensible où l'on débattait, même au sein de la communauté des Sino-américains, des liens qui les unissaient respectivement à leurs pays d'origine et d'adoption (CHUN 2000), l'identité des employés de China City ne relevait pas seulement de la performance, mais aussi de la performativité (BUTLER 2005).

Certains membres de la communauté sino-américaine de Los Angeles montrèrent toutefois de l'hostilité au projet de China City, financé et conçu par et pour des Occidentaux⁴, sans que cette communauté ne soit associée à son *management*, ni qu'aucune solution de relogement des habitants de l'ancienne Chinatown ne soit recherchée. Un projet alternatif fut proposé par Peter Soo-Hoo, financé par et destiné à la communauté sino-américaine. La New Chinatown, puisque c'est d'elle qu'il s'agit, ouvrit la même année que China City, sans bénéficier toutefois de la même couverture médiatique. On y trouvait des touristes mais pas de pousse-pousse. Sauf par exemple sur la couverture de la carte d'un restaurant (ill. 16), qui avec le pousse-pousse, la pagode caractéristique du style *East Asian Eclectic* et le Chop Suey, recourrait aux mêmes éléments pour activer le même imaginaire et opérer la même hybridation qu'à China City. Le succès de cette nouvelle Chinatown, notamment auprès des touristes, est certainement l'un des éléments expliquant pourquoi China City, dont le déclin était déjà amorcé pendant la guerre, ne fut pas reconstruite après son incendie en 1948.



16. COUVERTURE DU MENU DU GOLDEN PAGODA, RESTAURANT DE NEW CHINATOWN, 1943. L'UTILISATION DES NEONS EST TYPIQUE DU STYLE EAST ASIAN ECLECTIC DE LA NOUVELLE CHINATOWN, LE POUSSE-POUSSE ET SA PASSAGÈRE NE DÉPARERAIENT PAS À CHINA CITY.

Conclusion

China City anticipe de 17 ans l'ouverture de Disneyland, et de 24 celle du parc de loisir de Universal Studios à Los Angeles, avec lesquels elle a beaucoup en partage. Ses pousse-pousse y jouent le rôle des *Glamor Trams* spécifiquement conçus pour les visiteurs des Universal Studios ou des véhicules plus ou moins exotiques qui les transportent à Disneyland, à la fois au sein des attractions et dans l'imaginaire de Walt Disney.

La place du pousse-pousse dans l'imaginaire occidental à propos de la Chine, à China City et dans les attractions du même type, s'explique d'un côté par les fantasmes orientalistes qu'il satisfait, de l'autre par l'effet cinématographique qu'il permet de mettre en place. C'est la combinaison de ces deux aspects qui parfait le dispositif de simulation.

Le pousse-pousse n'est en fait pas originaire de Chine mais du Japon, où il est inventé en 1869 et d'où il se diffuse en Asie de l'Est. Il apparaît à Hong Kong et Shanghai en 1874, à Singapour en 1880, à Hanoï et Saigon en 1883, à Pékin en 1886 (CHI 2005; HAHN 2014; WARREN 2003). Dans la confusion géographique qui

caractérise l'orientalisme, cela ne fait pas une grande différence. Un article du *New York Times* du 10 Septembre 1877, signé de son correspondant spécial au Japon, apporte toutefois une précision qui oblige à redistribuer les cartes.

Si je suis bien informé, le Japon doit à un Américain un des spectacles les plus curieux qu'il présente aux étrangers [...]. Un Américain visionnaire – je voudrais connaître son nom⁵ – a inventé en 1869 ou 1870 le *jin-riki-sha*, ou voiture à traction humaine [...]. Les *coolies* qui les tirent sont généralement des gars puissants et ils semblent apprécier cette occupation. Ils ont une endurance étonnante et sont capables d'atteindre une vitesse qui épuiserait un cheval [...]. On trouve de ces véhicules ici par centaines, oui, par milliers [...]. Je n'ai pas connaissance qu'un Américain ait offert une pareille bénédiction à aucun pays étranger.

Si telle est bien, comme il semble, l'origine de ce mode de transport censé incarner l'arriération orientale, le barbare n'était pas celui qu'on croyait. Le simulacre, qui se définit par ne pas avoir d'objet, se réduit finalement à un miroir.

¹ Ce texte se fonde sur l'exploitation de cinq types de sources: les quelques récits, souvenirs, descriptions, albums, recueils, etc. qui évoquent China City (BINGHAM 1942 •; S. A. 2001; CANNON 1938 •; CHO 2011; DUNNING 2014; Gow 2010; LOUIE 1988 •; LUI 1948 •; MCDANNOLD 1973; SEE 1995; SIU 1988 •; SMITH 2000); les nombreuses photographies du quartier (conservées dans les bibliothèques de UCLA, USC ainsi que dans la Los Angeles Public Library [LAPL]); la littérature touristique et la presse de l'époque (essentiellement le *Los Angeles Times*); les témoignages collectés à l'occasion du *Southern California Chinese American Oral History Project 1978-1991* (consultés à UCLA); trois entretiens que j'ai pu conduire à l'été 2014 avec des personnes ayant travaillé à China City (Marian Leng, née en 1927; Richard Lee-Sung, né en 1930; Ruby Ling Louie, née en 1931 – que je remercie d'avoir bien voulu partager leurs souvenirs). Pour ce qui est du film *The Good Earth*, j'ai surtout consulté les sources et archives disponibles à la Margaret Herrick Library (Los Angeles), à la bibliothèque de UCLA (MGM research collection) et à la Cinematic Arts Library de UCL. Tous mes remerciements au personnel de ces institutions pour leur aide.

² Voir le chapitre de Pascal Clerc dans ce volume.

³ Les surréalistes signataires de l'appel *Ne visitez pas l'Exposition coloniale* (Paris, 1931) incluent les pousse-pousse dans leur protestation, en en faisant une figure de l'oppression coloniale: «On n'a pas oublié la belle affiche de recrutement de l'armée coloniale: une vie facile, des négresses à gros nénés, le sous-officier très élégant dans son complet de toile se promène en Pousse-pousse, traîné par l'homme du pays – l'aventure, l'avancement».

⁴ Outre Christine Sterling, furent directement impliqués dans la mise en place de China City Harry Chandler, directeur du *Los Angeles Times*, qui finança l'opération et assura dans son journal sa publicité, ainsi que la famille Macy, propriétaire des lieux.

⁵ Selon Robert Gallagher ([1997] qui mentionne par ailleurs quatre autres inventeurs possibles, mais qu'on peut estimer moins probables), il s'agirait d'un pasteur baptiste, Jonathan Globe, qui aurait conçu le pousse-pousse à Yokohama en 1869 pour transporter sa femme malade.

Bibliographie

BAUDRILLARD, J. (1981): *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée.

BERGLUND, B. (2007): *Making San Francisco American: Cultural Frontiers in the Urban West, 1846-1906*, Lawrence, University Press of Kansas.

- BUTLER, J. (2005): *Troubles dans le genre*, Paris, La Découverte.
- CHI, M.F. (2005): *Reluctant Heroes: Rickshaw Pullers in Hong Kong and Canton, 1874-1954*, Hong Kong, Hong Kong University Press.
- CHO, J. (2011): *Chinatown and China City in Los Angeles*, Charleston, Arcadia Pub.
- CHUN, G. H. (2000): *Of Orphans & Warriors. Inventing Chinese American Culture & Identity*, Piscataway, Rutgers University Press.
- DUNNING, G. (2014): «China City. The busy little village North of the Plaza», *Los Angeles Coral*, n° 274, printemps, p.2-9.
- ESTRADA, W. D. (2008): *The Los Angeles Plaza: Sacred and Contested Space*, Austin, University of Texas Press.
- GALLAGHER, R. (1997): «Rickshaw and Prejudice», *Himal*, n° 10, 1.
- GOW, W. (2010): «Building a Chinese Village in Los Angeles: Christine Sterling and the Residents of China City, 1938-1948», *Gum Saan Journal*, n° 32, 1.
- HADDAD, J. R. (2008): *The Romance of China: Excursions to China in U.S. Culture, 1776-1876*, New York, Columbia University Press.
- HAHN, H. H. (2014): «The Rickshaw Trade in Colonial Vietnam, 1883-1940», *Journal of Vietnamese Studies*, n° 8, 4 p.47-85.
- HAYES, C. (2009): «Phantom carriages: Reconstructing Hale's Tours and the virtual travel experience, Early Popular», *Visual Culture*, n° 7, 2, p.185-198.
- HSIA, L. L. (2003): «Eating the exotic. The growing acceptability of Chinese cuisine in San Francisco», *Clio Scroll*, n° 5, 1, automne, p.5-29
- KIM, S. (1999): «Art and Curio Stores in Los Angeles' Chinatown», *Western Folklore*, n° 58, 2, hiver, p.131-147.
- LAN, L. (2016): «The Rise and fall of China City», *Amerasia Journal*, n° 42, 2, p.2-21.
- LEE, G. R. (1999): *Orientalism. Asian Americans in Popular Culture*, Philadelphia, Temple University Press.
- LEONG, C. L. (1991): «Mandarins in Hollywood», in Leong, R. (éd.), *Moving the image: independent Asian Pacific American media arts*, Los Angeles, UCLA Asian American Studies Center/Visual Communications, Southern California Asian American Studies Central, p.125-132.
- LIGHT, I. (1974): «From Vice District to Tourist Attraction: The Moral Career of American Chinatowns, 1880-1940», *Pacific Historical Review*, n° 43, 3, août, p.367-394.
- MACCANNEL, C. (1999): *The Tourist. A New Theory of the Leisure Class*, Berkeley/London, University of California Press [éd. orig.: 1976].
- MARCHETTI, G. (1993): *Romance and the «Yellow Peril»*, Berkeley, University of California Press.
- MCDANNOLD, T. A. (1973): *Development of the Los Angeles Chinatown, 1850-1970*, thèse (M.A.), Northridge, California State University.
- PRATT, M. L. (1992): *Imperial Eyes: Travel Writing and Transculturation*, London/New York, Routledge.
- ROAN, J. (2010): *Envisioning Asia: on Location, Travel, and the Cinematic Geography of U.S. Orientalism*, Ann Arbor, University of Michigan Press.
- ROGER, A. (1997): *Court traité du paysage*, Paris, Gallimard.
- S. A. (2001): *Bridging the Centuries: History of Chinese Americans in Southern California*, Los Angeles, CHSSC.
- SAID, E. (1980): *L'Orientalisme. L'Orient créé par l'Occident*, Paris, Le Seuil.
- SEE, L. (1995): *On Gold Mountain*, New York, St. Martin's Press.
- SMITH, I. (2000): *The Lonely Queue: the Forgotten History of the Courageous Chinese Americans in Los Angeles*, Gardena, East West Discovery Press.
- WARD, J. (2013): «"Dreams of Oriental Romance", Re-inventing Chinatown in 1930s Los Angeles», *Building and Landscapes*, n° 20, 1, printemps, p.19-42.

- WARREN, J. (1985): « Social history and the photograph: glimpses of the Singapore rickshaw coolie in the early 20th. Century », *Journal of the Malaysian Branch of the Royal Asiatic Society*, n° 58, 1 (248), p.29-42.
- (2003): *Rickshaw Coolie: A People's History of Singapore, 1880-1940*, Singapore, University of Singapore Press.
- WITCHARD, A. V. (2009): *Thomas Burke's Dark Chinoiserie: Limehouse Nights and the Queer Spell of Chinatown*, Ashgate, Farnham.
- XIAO, Z. (2002): «Nationalism, Orientalism, and an Unequal Treatise of Ethnography: The Making of *The Good Earth*», in Cassel, S. L. (éd.), *The Chinese in America: a History from Gold Mountain to the New Millennium*, Walnut Creek, AltaMira Press, p.274-290.
- YONG, C. (2014): *Chop Suey, USA: The Story of Chinese Food in America*, New York, Columbia University Press.

• Sources bibliographiques

- BINGHAM, E. S (1942): *The Saga of the Los Angeles Chinese*, these de master, Occidental College, UCLA Asian American Studies Center Library.
- CANNON, R. (1938): *China City*, Los Angeles, China City pub.
- CHINESE HISTORICAL SOCIETY OF SOUTHERN CALIFORNIA (1978-1991): *Southern California Chinese American Oral History Project*, University of California, Los Angeles, Charles E. Young Research Library.
- JACKSON, H. H. (1884): *Ramona*, Boston/Little, Brown and C°.
- LOUIE, R. L. (1988): «Reliving China City», *Gum Saan, Journal*, n° 11, 2, décembre, p. 1-6.
- LUI, G. (1948): *Inside Los Angeles Chinatown*, s.l., s.e.
- SIU, D. (1988): «China City memories», *Chinese American Forum*, n° 4, 3, janvier, p.19-20.

Focus 7



NIKLAS LAFRENSEN, *REDOUTE CHINOISE*, GOUACHE SUR PAPIER, 29,5 x 37 cm, 1785 (ÖSTERGÖTLANDS MUSEUM, LINKÖPING, SUÈDE).

REDOUTE CHINOISE

Jean-François Staszak

Ouvert en 1781 au sein de la foire Saint Laurent, sur les boulevards parisiens, cet établissement de divertissement, que ses contemporains comparaient aux *Vaux-halls* anglais, proposait diverses attractions prétendument chinoises.

Le décor, planté de végétaux exotiques, reproduisait des éléments de l'architecture chinoise (couleurs, forme des toits, colonnes et pagodes). À l'entrée (à droite de l'image), une pagode rappelait celle édiflée par le Duc de Choiseul à Chanteloup en 1775. Au milieu, une grotte reproduisait un décor naturel à la mode chinoise pour y abriter un café. Au fond, le salon de danse auquel conduisait une «route japonaise» décorée de grandes porcelaines chinoises (à gauche), offrait – disait-on – «le plus grand morceau d'architecture chinoise qui ait encore été exécuté en France»; son plafond était décoré de sujets chinois d'après Boucher, il était éclairé de lanternes chinoises.

À la Redoute, on pouvait s'amuser à divers jeux. L'escarpolette chinoise (à gauche de l'image) était poussée par un homme et une femme déguisés en Chinois. On voit à l'entrée de la «route japonaise» deux acrobates habillés en Chinois. À droite, c'est le jeu de bague chinois, manège dont l'architecture emprunte aux parasols et aux pagodes, décoré de dragons et personnages chinois, comparable à celui installé par Marie-Antoinette en 1776 au Petit Trianon. On donnait des spectacles d'ombres chinoises et de feux d'artifice.

Le roi Gustave III de Suède s'y rendit en juin 1785 et, pour célébrer sa visite, commanda cette gouache à Niklas Lafrensen. Toutefois, la mode des chinoiseries était alors sur son déclin au sein de la noblesse, ce qui n'est pas sans lien avec son succès populaire: des *Bains Chinois* ouvrent en 1787 non loin de là, boulevard des Italiens.

La Redoute chinoise est un dispositif complexe qui propose au public plusieurs types d'expériences, et permet une immersion non dans un monde chinois, mais dans un univers de chinoiseries. Il s'agit d'un lieu de plaisir qui ne prétend pas dupliquer un lieu existant, mais plutôt cette Chine imaginaire qui sert de motif à certains tableaux et porcelaines.

Références

ALAYRAC-FIELDING, V. (éd.) (2017): *Rêver la Chine. Chinoiseries et regards croisés entre la Chine et l'Europe aux XVII^e et XVIII^e siècles*, Toucoing, Inventit.

HEULHARD, A. (1818): *La Foire Saint-Laurent, son histoire et ses spectacles*, Paris, A. Lemerre.

RÉALITÉ VIRTUELLE ET RECONSTITUTION D'UN PASSÉ URBAIN

*Rencontre avec Laurent Valdès autour de la mémoire
de la Kowloon Walled City*

*L'œuvre de Laurent Valdès questionne nos relations à l'espace et à l'imaginaire à l'aide de performances, d'installations ou de livres. Depuis quelques années, il travaille sur la mémoire de la citadelle de Kowloon à Hong Kong, un quartier rasé dans le courant des années 1990 dont la densité de population et la réputation sulfureuse continuent de fasciner visiteurs et artistes. Son œuvre *Persistent Shadow/All We Leave Is A Memory* est un double dispositif qui plonge le spectateur dans le dédale des souvenirs de cet îlot urbain disparu par l'entremise d'un dispositif en réalité virtuelle associé à une archive.*

Depuis les années 2000, votre travail prend des formes très différentes. Quels sont les médias que vous privilégiez pour questionner le rapport du spectateur à l'espace ?

Les premiers outils que j'ai utilisés pour questionner ce rapport à l'espace sont le cinéma et la vidéo, après avoir été touché par la pensée de Michel de Certeau et le dialogue que le «marcheur innombrable» de *L'invention du quotidien* noue entre espace et lieu. Un espace irrigué par d'innombrables gestes cheminatoires, un lieu capable de composer de nouvelles «“tournures” spatiales “rares”, “accidentelles” ou illégitimes»¹. Le déplacement de la caméra comme le travelling permet de tisser des narrations spatiales à l'aide du mouvement, et de restituer des expériences d'exploration et de parcours, dans la ville de Hong Kong par exemple, que je parcours depuis près de vingt ans.

Le cinéma est le dispositif immersif le plus connu et le plus partagé, toutefois l'usage de la caméra et du film rendent le spectateur dépendant de la linéarité du récit proposé par le réalisateur, et assignent à son regard un lieu fixe et prédéfini. De nouveaux dispositifs ont été développés depuis les années 1970 avec l'émergence de nouvelles technologies en vidéo, mais l'interactivité y reste alors liminale. La propriété des casques de réalité virtuelle est au contraire de faire du spectateur un «acteur» du monde dans lequel il entre, de le faire interagir avec. La réalité virtuelle a des atouts: elle permet de reproduire un espace visitable, et d'envisager des liens proxémiques. Le spectateur peut ainsi tisser des relations à la fois spatiales et sensibles avec le lieu qu'il est invité à parcourir, ce que le film ne permet pas. Toutefois, la réalité virtuelle a aussi ses limites: la narration y est par exemple beaucoup plus complexe à élaborer.

Pourquoi ?

Les dispositifs de réalité virtuelle abandonnent une caractéristique essentielle de l'image, à savoir le cadrage et la composition en général nécessaires à la production d'une narration. Ces dispositifs permettent de témoigner d'un état, mais perdent la capacité propre à l'image d'orienter le regard vers une parcelle de visible sélectionnée et détaillée. En cela, les dispositifs de réalité virtuelle s'inscrivent dans la filiation directe des panoramas du 19^e siècle qui modifiaient le rapport du spectateur à l'image, celle des premières formes de dispositifs immersifs sans cadrage précis, exigeant du spectateur qu'il produise sa propre narration par le déplacement de son corps et de son regard. Le modèle des dispositifs de réalité virtuelle est en vérité balbutiant et sa grammaire naissante. Il faut que nous apprenions à inventer des scénarii qui permettent de diriger les regards sans pour autant réduire les possibilités d'interaction entre le dispositif et le spectateur.

Vous êtes fasciné par le développement architectural et spatial de Hong Kong et par sa mémoire urbaine, notamment celle du quartier de la Kowloon Walled City que vous avez reconstitué dans un dispositif de réalité virtuelle. Pouvez-vous nous raconter l'expérience que vous proposez aux visiteurs ?

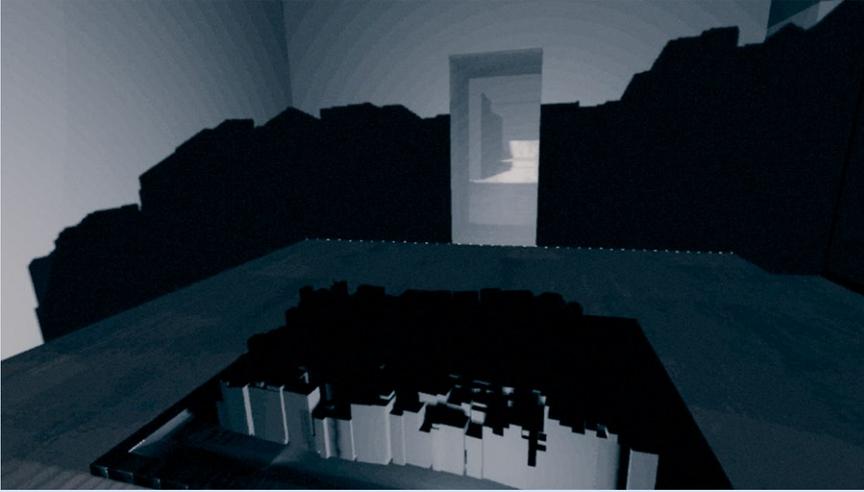
La Kowloon Walled City est un cas fascinant pour travailler sur les questions de mémoire, d'imaginaire et d'espace. Quelques années avant la rétrocession de Hong Kong à la Chine, le gouvernement colonial britannique a fait table rase de cette ancienne enclave chinoise de 2,7 hectares, aujourd'hui remplacée par un parc. Ce

1. PERSISTENT SHADOW,
PHOTO DE L'INSTALLATION,
HALLE NORD, GENÈVE, 2016
(© LAURENT VALDÈS).

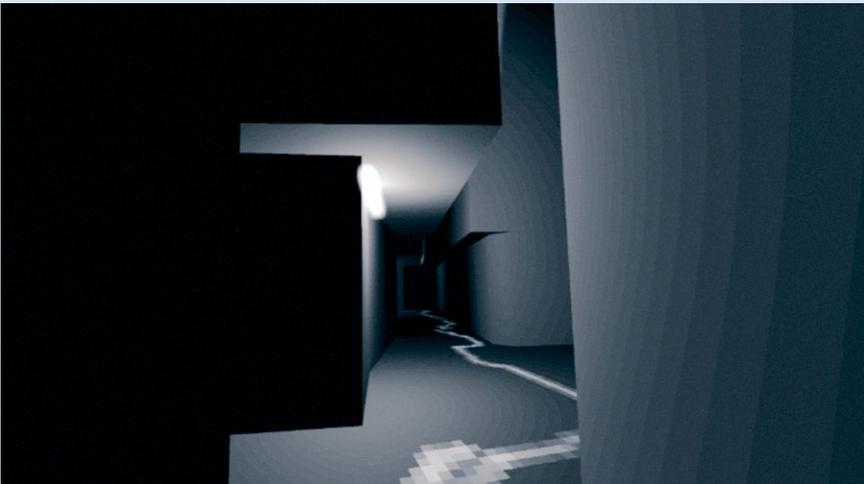


quartier était une zone de non-droits en matière d'urbanisme – avec une densité de bâti exceptionnelle – et en matière d'activités [activités commerciales non déclarées, prostitution et commerce de drogues]². Lors de mon premier séjour à Hong Kong en 1998, ce lieu a tout de suite magnétisé mon intérêt. En revisitant le parc et ses vestiges en 2010, j'ai pu constater la fascination qu'il exerçait et continue d'exercer aujourd'hui en Chine et au-delà. J'ai d'abord créé une installation s'appuyant sur le procédé du travelling, produisant pour l'occasion des rhétoriques cheminatoires décalées, à la fois dans le temps et dans l'espace puisque les images produites provenaient de lieux autres, choisis pour leur qualité d'évocation, et qu'elles permettaient de renouer le lien avec un quartier tel qu'il pouvait être dans les années 1980³.

Plus récemment, j'ai imaginé deux installations conjointes, *Persistent Shadow*, un dispositif de réalité virtuelle, et *All We Leave Is A Memory*, un ensemble situé à mi-chemin entre la collection et l'archive, pour explorer le lieu disparu, et pour montrer comment il peut devenir une matrice pour notre imaginaire. Le



point de départ réel se situe dans l'espace d'exposition au milieu duquel se trouve un cube en carton avec un joystick et des boutons, des lunettes de réalité virtuelle posées dessus et un tabouret; le tout disposé devant un bassin d'encre de Chine (ill. 1). Et sur un mur, une citation écrite en lettres de bonne taille⁴. Si l'encre donne une dimension olfactive au dispositif, le point de départ virtuel reproduit quant à lui fidèlement la salle dans laquelle le dispositif est installé, avec aux pieds du visiteur une maquette de la citadelle, modèle réduit du quartier à moitié immergé dans la copie virtuelle du bassin, et en lieu et place de la citation, des moniteurs virtuels diffusant notamment des extraits de films. En faisant le tour de la pièce pour observer ces différentes séquences vidéo, le visiteur découvre un seuil à partir duquel il peut pénétrer dans la Kowloon Walled City recréé à l'échelle 1/1 (ill. 2 et 3)⁵. J'ai ajouté des sons et des néons qui clignotent dans les couloirs afin d'intriguer le spectateur et de déclencher une envie d'exploration.



2-3. *PERSISTENT SHADOW*,
CAPTURE VIDÉO, HALLE NORD,
GENÈVE, 2016
[© LAURENT VALDÉS].

Qu'apportent la 3^e dimension et la simulation à cette expérience ? Quels liens tisse ce type de dispositif avec la perception naturelle ?

Le dispositif mobilise la vue, l'ouïe et l'odorat du visiteur, modifiant le rapport de son esprit et de son corps à l'espace environnant. Cette dimension immersive est le prolongement logique du développement de la perspective depuis le 15^e siècle: comme elle, la réalité virtuelle offre aux spectateurs une ouverture sur un ailleurs reposant sur une tentative de vraisemblance. Toutefois, le casque de réalité virtuelle supprime l'espace de réception du spectateur. Son corps est en immersion grâce à la proximité du dispositif à sa rétine, et aux réponses que les images offrent aux mouvements de son corps. Cela induit une rupture avec l'environnement et nécessite un travail d'adaptation pour gérer le décalage avec la vision humaine naturelle. On observe parfois une sensation de malaise chez l'utilisateur, appelée «cinétose» – le ressenti du mal des transports – entraînée par une discordance entre la perception visuelle et la sensation de mouvement perçue par notre corps.

D'autre part, artistes et ingénieurs doivent s'interroger sur les limites du regard que nous portons sur notre environnement, afin de composer avec et afin d'en jouer. Comment, dans la réalité, s'exerce notre regard, comment nous produisons des formes de «cadre», ce sont là les limitations avec lesquelles il nous faut jouer. Celles-ci peuvent devenir en soi un facteur de création qui permet de proposer une narration. On peut par exemple guider la progression de l'utilisateur par des leurres, en le confrontant à des seuils de visibilité, lesquels peuvent être factices, dans le seul but de le mettre en mouvement, de le pousser à essayer et à pratiquer de nouveaux points de vue. En filigrane, il y a toujours cette question du visible et de l'invisible, du champ et du hors-champ, mais comment travailler sur de telles articulations quand notre potentiel d'attention forme une sphère de 360° ? Des dispositifs comme le cinéma et le théâtre jouent bien évidemment beaucoup avec les effets de lumière et d'obscurité pour focaliser notre attention et ainsi tramer l'espace de la narration. Il faut penser l'écriture de cette conduite de l'attention à la fois en s'inspirant des grammaires de ces dispositifs éprouvés, en les métissant parfois, mais aussi envisager le manque, la lacune plutôt que le dispositif totalisant. Narrer, ce n'est pas tout dire, tout montrer, c'est choisir ce que l'on montre et comment, avec pour préoccupation première les éléments sensoriels que vont nourrir l'expérience en réalité virtuelle⁶.

Un autre écueil de la réalité virtuelle lié aux limites de la vision naturelle est que le dispositif part du principe que la vision humaine est homogène, ce qui n'est pas le cas ! Outre les différents problèmes de vue, tout le monde n'a pas la même vision de la couleur par exemple, et de nombreuses personnes ne sont pas sensibles à la stéréoscopie.

Vous mobilisez en parallèle du dispositif de réalité virtuelle un ensemble d'archives. Quelle est leur fonction ?

Ces archives ont plusieurs fonctions. *All We Leave Is A Memory* est composé d'une quarantaine de boîtes comprenant des livres, des DVD, des cartes postales, des cartes et des notes sur la Kowloon Walled City. Ces documents – réels et fictifs –

ont le double statut de collection et d'archives des différentes étapes de l'élaboration du dispositif. Ce sont les bases de mon travail de documentation, mais ils permettent aussi de nourrir l'imaginaire du spectateur, de susciter des interactions et d'inventer des histoires qui sont autant de parcours et d'expériences uniques.

Ces archives invitent aussi à questionner la mémoire de la Kowloon Walled City, tant celle du quartier où ont vécu des dizaines de milliers de personnes, que celle du lieu qui a mobilisé et continue de mobiliser l'imaginaire des artistes. Un certain nombre d'œuvres aussi variées que des mangas, des films d'animations, des jeux vidéo ou des romans participent à un travail de mémoire sur ce quartier tout en le transformant indubitablement au point d'en brouiller ses représentations⁷.

En mêlant des documents fictifs aux archives bien réelles, je cherche à transcrire l'idée d'une quête visuelle et physique qui sera toujours lacunaire, cet espace ayant disparu. *Persistent Shadow* joue en effet avec l'idée de manque. C'est une œuvre incomplète, puisque si les volumes et la forme de l'ancien quartier sont justes à 90 %, il n'est composé que de polygones noirs et aucun traitement réaliste n'est appliqué aux murs. Si l'effet de réel n'est pas à proprement parler recherché, il peut néanmoins surgir.

Quels liens établissez-vous entre ce dispositif et l'univers du jeu vidéo ?

Persistent Shadow s'inspire beaucoup d'expériences que j'ai pu faire dans les années 1990 avec des jeux vidéo comme *Quake* ou *Doom*. Ceux-ci ont révolutionné l'univers du jeu en offrant de nouveaux rapports à l'espace par le déplacement du joueur, et de nouvelles expériences spatiales. Il s'agissait des premiers espaces modélisés en 3D accessibles à un large public. *Persistent Shadow* met aussi l'accent sur le parcours de l'utilisateur et inclut la dimension cinématique qui m'avait touché en tant que joueur.

L'un des développements possibles de *Persistent Shadow* serait de le rendre accessible pour ces lunettes de réalité virtuelle en carton qui fonctionnent à l'aide d'un smartphone, et pourquoi pas d'envisager un développement qui permette à plusieurs visiteurs de le parcourir en même temps. Mais dans un premier temps, j'aimerais l'apporter à Hong Kong et travailler avec ses anciens habitants sur le concept d'une visite guidée.

Outre le jeu vidéo, le cinéma s'est lui aussi emparé de la 3D. Est-ce que certains films vous ont inspiré ?

Il me semble que peu de films ont réussi jusqu'à présent à être vraiment concluants dans l'usage de la 3^e dimension, qui consiste simplement à projeter des images légèrement différentes pour chaque œil afin de retrouver la sensation de profondeur. Cet artifice n'est souvent pas nécessaire pour la narration, excepté pour certains films d'artistes comme *Adieu au langage* de Jean-Luc Godard (2014) qui offre deux images différentes, en jouant avec l'intensité de leur décalage. Cela induit un jeu de stéréoscopie, ou dans le cas d'un décalage trop grand, une perception extrêmement dérangement, mais saisissante. Il pousse le dispositif à sa limite.

Entretien réalisé par Estelle Sohier et Alexandre Gillet en février 2018

- ¹ CERTEAU, M. de (1980): *L'invention du quotidien*, Paris, Gallimard, p. 182.
- ² Il est estimé qu'à la fin des années 1980 vivait sur ce minuscule territoire une population d'environ 35 000 habitants.
- ³ Consulté en ligne le 08/03/2018: <https://vimeo.com/259325902>
- ⁴ «Le but de l'expédition sera donc de circonscrire, à partir d'indices parfois ténus, un territoire difficilement perceptible, mais incontestablement accessible, depuis le réel» [VASSET, P. [2004]: *Carte Muette*, Paris, Éditions Fayard].
- ⁵ L'expérience a été filmée: *Persistent Shadow 1.0* [consulté en ligne le 08/03/2018]; <https://vimeo.com/231896062>
- ⁶ *Notes On Blindness: Into Darkness* est un bel exemple de dispositif en réalité virtuelle qui travaille sur le manque. Le spectateur est amené à faire l'expérience sensorielle et psychologique d'un aveugle à travers des moments ou souvenirs tirés de son journal audio [consulté en ligne le 16/02/2019]; <http://www.notesonblindness.co.uk/vr/>
- ⁷ Un des plus beaux exemples est ce «game center» à Kawasaki, dans le grand Tokyo, qui possède un décor évoquant la Kowloon Walled City, mais qui s'inspire plus d'un jeu vidéo japonais de la fin des années 1990 – qui fut un succès au Japon – Kowloon's Gate, que de la véritable citadelle. Il est à noter que ce «game center» est devenu un lieu touristique pour des Hongkongais de passage à Tokyo.

COMMERCE ET EXPÉRIENCES
DE L'ICI ET DE L'AILLEURS

Partie 4

UNE PÉDAGOGIE DE L'EMPIRE. LES COLONIES FRANÇAISES À LYON ENTRE LA FIN DU 19^e SIÈCLE ET LA SECONDE GUERRE MONDIALE

Pascal Clerc

Le soleil, «la torride chaleur» de l'été, des «Arabes», des «dromadaires aux longues dents»: à en croire les auteurs du guide destiné aux visiteurs de l'Exposition coloniale de Lyon en 1894, l'illusion est presque parfaite et on se croirait dans quelque rue de «Tunis» (AGENCE FOURNIER 1894: 19 •). À un détail près: les visiteurs eux-mêmes, avec leurs «trop nombreux costumes européens qui se pressent dans cette foule bariolée» (AGENCE FOURNIER 1894: 19 •). Pour le reste, tout semble plus vrai que nature. Les couleurs, les tenues, le fumet d'un méchoui et le goût des vins algériens, la réplique si fidèle d'une pagode, tous les «indigènes» convoyés jusqu'en France pour l'occasion, les acteurs curieusement grimés du théâtre annamite, les masques, les ânes et les dromadaires, les marabouts en prière, le bruit lancinant des outils du forgeron tonkinois... Les colonies ne sont pas seulement présentées au public lyonnais, elles sont présentes à Lyon et chaque visiteur peut en témoigner à travers sa propre expérience. Et tant pis si tout se confond, tant pis si les pousse-pousse qui véhiculent quelques élégantes sont tirés par des indigènes qui ne semblent guère annamites.

Pour autant, cet effet de réel recherché dans toutes les expositions coloniales¹ n'est pas gratuit. L'accumulation voulue d'objets, de richesses, la diversité des métiers, l'émerveillement suscité, doivent participer à l'édification des visiteurs et leur faire prendre conscience du potentiel économique des colonies françaises. Loin des «villages nègres» et autres spectacles, c'est cet autre versant de la présentation des colonies que je voudrais analyser ici en étudiant, dans le contexte lyonnais, d'une part l'Exposition coloniale de 1894, d'autre part le musée colonial créé par la chambre de commerce locale en 1900². Ces deux dispositifs relèvent de la simulation du monde. Ils représentent mais sont aussi des espaces d'expérience, des modèles réduits du monde colonial qui mobilisent tant les sens que l'intellect.

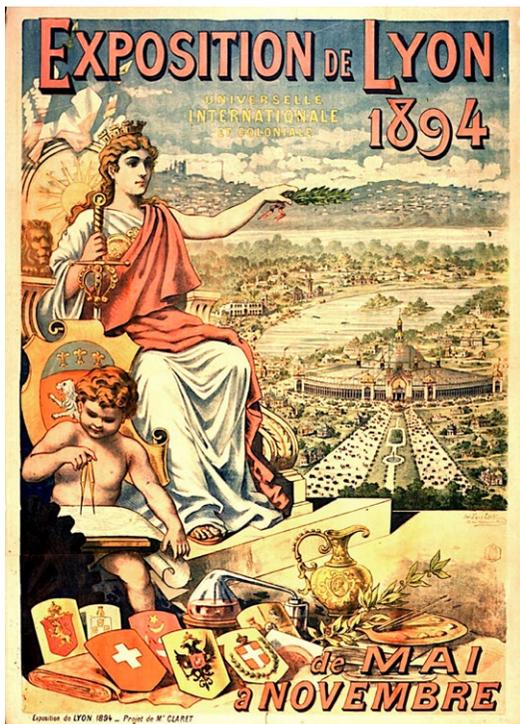
Lyon, ville coloniale

Une «exposition dans l'exposition». En 1889, la municipalité lyonnaise projette d'organiser une grande exposition. Elle souhaite y associer la Chambre de commerce mais les responsables de celle-ci sont hésitants: le projet leur semble flou, coûteux et d'un intérêt limité pour les industriels et commerçants locaux. En outre, le déroulement de cette manifestation en 1892 paraît trop proche de l'Exposition universelle parisienne de 1889. Jean Claret, un entrepreneur de travaux publics, est néanmoins chargé de présenter un projet. Les débuts sont laborieux

et la tenue de l'exposition est plusieurs fois reportée. Le rythme change lorsque Claret propose de développer la section coloniale du projet. Il fait de nouveau appel à la Chambre de commerce qui, compte tenu de cette réorientation, accepte alors de s'engager. En quelques semaines, une structure est mise en place, dirigée par Ulysse Pila, nommé commissaire général de l'Exposition coloniale. Pila [1837-1909] est un acteur majeur du monde des affaires à Lyon et une des chevilles ouvrières de la Chambre. Il est incontournable pour tout ce qui relève des questions coloniales, en particulier pour ce qui concerne l'Indochine où il est un entrepreneur très actif [KLEIN 1994]. La place de Pila est plus largement liée à l'importance des enjeux coloniaux à Lyon. La ville est un intense foyer d'activité coloniale. Celle-ci s'inscrit dans une pratique ancienne d'ouverture au monde, initiée par les missions religieuses dès le 16^e siècle, puis par le développement du commerce de la soie, en particulier à partir du milieu du 19^e siècle. Si dans ce double contexte, l'Asie orientale apparaît comme la sphère de prédilection des missionnaires et commerçants lyonnais, de nombreuses activités sont développées en Afrique, particulièrement en Afrique du Nord [CLERC 2013].

Dès sa nomination, Pila multiplie les initiatives: déplacements à Paris pour obtenir des financements du gouvernement, à Marseille pour proposer à la Chambre de commerce une participation, à Alger et Tunis afin d'inciter les gouvernements locaux à s'impliquer dans le projet. Il déploie une activité considérable à la hauteur de l'enjeu majeur qu'est devenue, en très peu de temps, la partie coloniale au sein de la future «Exposition universelle, internationale et coloniale» (ill. 1).

1. AFFICHE PROMOTIONNELLE POUR L'EXPOSITION DE LYON 1894 (BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE LYON, AFF0075).



S'il y a déjà eu une section coloniale à Paris en 1889, l'exposition lyonnaise se présente comme la première «exposition coloniale» française [BANCEL, BENCHARIF et BLANCHARD 2007] et la première à intégrer cet adjectif dans son appellation officielle³.

L'exposition est ouverte au parc de la Tête d'Or, aux marges nord de la ville, le 29 avril 1894, mais il faudra attendre encore un mois pour que les espaces réservés à la partie coloniale de l'ensemble soient accessibles. C'est une réussite: la presse de l'époque annonce plus de trois millions de visiteurs en six mois, avec un record de 87 031 entrées le dimanche 4 novembre. Le moteur de ce succès est sans conteste l'Exposition coloniale, cette «exposition dans l'exposition» [VIDAL 2010: 50].

Un musée pour éduquer. Les festivités sont à peine terminées, et les derniers bâtiments tout juste démontés, que plusieurs échanges de courriers entre des responsables consulaires posent la question de la conservation d'une partie des objets présentés. Dans un premier temps, ils

sont entreposés dans le Palais du commerce, dans un local de 167 m², sous les combles, au troisième et dernier étage. Ils y dorment quelques années avant que la mise en place d'un enseignement colonial au sein de la Chambre ne leur donne une nouvelle vie. En effet, en 1900, la décision est prise de constituer un petit musée colonial, très modeste, presque clandestin, qui serait une ressource pédagogique pour ce nouvel enseignement.

Ce musée s'inscrit dans une forme de tradition locale. C'est le troisième musée colonial de la ville; il y en aura même un quatrième, municipal celui-là, à partir de 1927 (MOREL-DELEBALLE 2007). Le premier avait été ouvert en 1863 par les Missions africaines. Installé d'abord en banlieue, il rejoignit Lyon en 1870 avec l'objectif d'exposer des objets ramenés par les missionnaires: statuettes, masques, instruments de musique... Ce musée fournit des pièces à l'exposition de 1894. Un second musée missionnaire avait été ouvert en 1886 par l'Œuvre de la Propagation de la Foi. Les objectifs étaient les mêmes: un lieu de mémoire de l'activité missionnaire, un témoignage des actions entreprises et un outil destiné à susciter des vocations. Comme dans le Musée de la Société des Missions Africaines, le choix des pièces procède d'une approche essentiellement ethnographique qui vise notamment à présenter les différentes cultures de manière différentielle, à dénoncer les croyances fétichistes et donc à justifier l'entreprise missionnaire. «L'objet est traité comme indicateur du stade de développement de ces populations» (ZERBINI 1995: 278). Ces lieux offrent aussi du rêve: selon les rédacteurs de la revue de l'Œuvre «on peut [y] passer comme en revue l'univers entier»⁴.

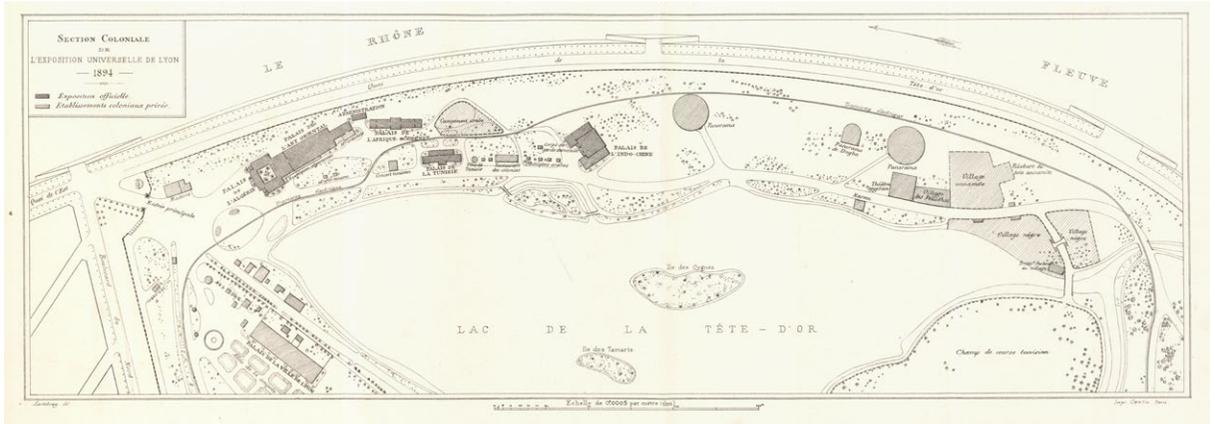
L'histoire des musées coloniaux lyonnais renvoie à deux visions du rapport à l'Autre possiblement complémentaires: proposer des dispositifs qui exhibent la différence et la hiérarchie des civilisations dans une perspective d'évangélisation; présenter des objets-témoins, des possibilités de mise en valeur de terres lointaines. On y retrouve les grands «types de récit» relatifs aux formes de présence indigène dans l'ensemble des musées coloniaux français ainsi que le projet économique qui se dégage peu à peu quant à la mise en valeur des colonies (DE L'ESTOILE 2007). Si le musée colonial de la Chambre de commerce relève clairement du second registre, s'y ajoute une perspective éducative. L'échec d'un autre musée, celui d'Émile Guimet (1836-1918), éclaire par contraste ce choix. Guimet est un industriel lyonnais, fortuné, voyageur assidu, homme de culture, qui se passionne pour l'Orient, le Japon en particulier, et ramène de nombreux objets de ses voyages (BEAUMONT 2014). À la fin des années 1870, il imagine un lieu original qui, autour d'un musée, regrouperait un espace d'exposition, une bibliothèque, des salles pour l'enseignement des langues orientales. Le musée voit le jour en 1879 mais, faute de soutien financier durable, son concepteur abandonne la partie. En 1885, il obtient le transfert de son musée à Paris et confie ses collections à l'État. Cet échec est significatif pour ce qui nous concerne ici. Si Guimet n'est pas soutenu, je fais l'hypothèse que c'est entre autres à cause de la dimension érudite du lieu; il promeut la connaissance pour elle-même et l'art pour l'art, tandis que pour les membres de la Chambre, un musée doit avoir une visée édifiante, une utilité économique et coloniale.

Revenons sous les combles, au Palais du commerce, au cours des deux premières décennies du 20^e siècle. Le lieu est exigu et ne donne guère de liberté pour la mise en espace des nombreux objets rassemblés; il ne facilite pas non plus le travail des élèves de l'enseignement colonial. D'après les archives de la Chambre de commerce, il semble que les pièces entreposées aient dû être régulièrement déplacées jusqu'aux salles de cours pour être manipulées et observées. En outre, la petite bibliothèque coloniale de la Chambre était installée au sein même du musée, ce qui ne pouvait qu'amplifier la sensation d'entassement. Ajoutons-y le désordre, la forme de relégation que constitue la localisation de ce modeste musée, les objets qui ne peuvent être exposés, ceux qui sont stockés sous les étagères ou en haut des placards, les rats et les insectes qui détériorent les pièces les plus fragiles. Hormis les élèves de l'enseignement colonial, ce musée était sans doute sans public. Une anecdote circulait à la Chambre: lorsque des visiteurs potentiels venaient s'enquérir des possibilités de visite, il leur était répondu que la clé avait été égarée. Cette situation prend fin au cours des années 1920. En 1919, Pierre Clerget, le directeur de l'École Supérieure de Commerce, très liée avec la Chambre, signale que des locaux sont libres dans le bâtiment occupé par l'École. Après de nouveaux débats, c'est là que s'installe le musée à partir de 1924.

Il n'y restera pas plus d'une vingtaine d'années. Dès 1936, son existence est menacée. Il est finalement fermé en 1946 ou 1947 et disparaît en même temps que l'enseignement colonial. Plus globalement, c'est l'histoire des musées coloniaux lyonnais qui s'achève après la Seconde Guerre mondiale⁵. Cependant, le 14 janvier 1947, le géographe André Gibert qui est en charge de l'institut de géographie de l'Université de Lyon, s'inquiète de la dispersion possible des collections du musée colonial de la Chambre. Il interpelle le Doyen de la Faculté des Lettres, signale que l'on peut récupérer pour l'institut des cartes, des photographies et des graphiques, et plaide pour que l'Éducation Nationale puisse profiter aussi des collections en raison de leur intérêt pédagogique et géographique. Ainsi, au-delà même de sa disparition, le musée colonial de la Chambre de commerce conserve sa vocation initiale d'apprentissage des colonies appuyée notamment sur des supports géographiques. La circulation des objets se poursuit.

Mettre en espace la colonie

D'après les plans et les photographies dont on dispose, le principe de mise en ordre des objets, dans l'Exposition coloniale ou au sein du musée de la Chambre, est assez simple. On peut le qualifier de «géographique»: il s'agit de mettre ensemble ce qui provient du même endroit (de la même région du monde, du même continent, du même pays; tout dépend de l'échelle et du découpage du monde retenus). On peut faire une analogie avec une bibliothèque, où les livres sont classés selon un ordre alphabétique, thématique ou encore géographique. À partir de ce principe, il est possible d'aller plus loin en faisant de l'exposition, du musée ou de la bibliothèque une sorte de carte, une représentation réduite de la réalité qui respecte les positions relatives des lieux, voire la superficie



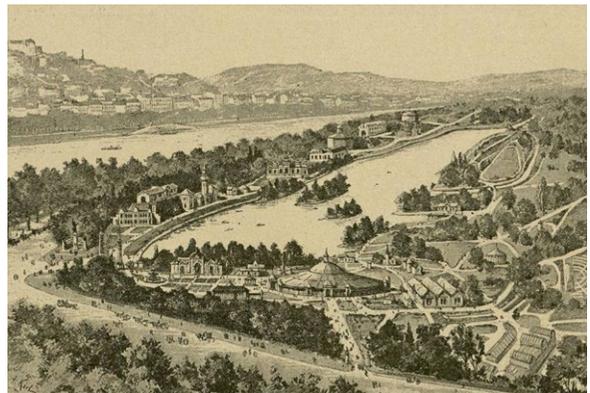
des espaces⁶. C'est aussi la logique des jardins géographiques où dans un petit espace que l'on peut aisément parcourir à pied sont représentés des villes, des pays ou le monde entier (BESSE 2003). Nous verrons que cette mise en carte, cette représentation géographiquement analogique des dispositifs de simulation du monde n'est pas réalisée ici, ou alors incomplètement en mobilisant la notion de distance à la métropole pour situer les bâtiments des différentes colonies, ou en restituant par la taille des salles ou des bâtiments l'importance des espaces de référence.

2. PLAN DE L'EXPOSITION UNIVERSELLE DE LYON DE 1894 (ARCHIVES DU DÉPARTEMENT DU RHÔNE ET DE LA MÉTROPOLE DE LYON, FONDS DE LA CHAMBRE DE COMMERCE ET D'INDUSTRIE DE LYON – 1ETP, COTE EXP 25/5).

Vers les terres lointaines. Entrons dans l'Exposition lyonnaise de 1894 par la porte des Enfants du Rhône. C'est l'une des plus belles entrées du parc de la Tête d'Or par le panorama qu'elle offre sur le lac. Sur la droite de celui-ci est installé le «palais de la ville de Lyon» et quelques petits pavillons annexes. Le bâtiment principal est une vaste rotonde dont les mesures sont sans cesse rappelées: un diamètre de 242 mètres et une hauteur intérieure de 55 mètres. C'est le «clou» de l'exposition. C'est à gauche du lac que les visiteurs se dirigent pour découvrir l'Empire colonial français (ill. 2 et 3). Il est présenté conformément au principe de mise en ordre géographique, et les objets sont rassemblés par ensembles spatiaux.

3. VUE GÉNÉRALE DE L'EXPOSITION, B.O.E.L. DU 3 MAI 1894 (BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE LYON).

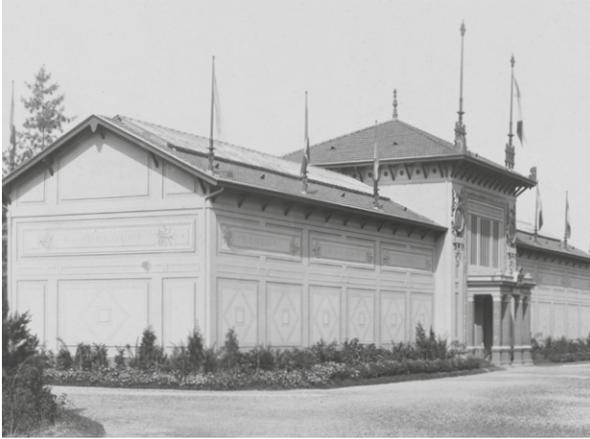
Ce sont les pavillons des colonies: Algérie, Tunisie, Afrique Occidentale et autres colonies, Extrême-Orient. Ces quatre ensembles sont aussi spatialement ordonnés avec une logique de cheminement du proche au lointain. Plus loin encore, conformément au projet de la Chambre de commerce, se trouvent des espaces récréatifs mettant en scène la vie dans les colonies. Le dispositif spatial rend compte à la fois de l'importance de chaque ensemble colonial pour la métropole et de la distance à celle-ci. En découle un cheminement linéaire de la





4-5. FAÇADE DU PALAIS DE L'ALGÉRIE (À GAUCHE); LE PAVILLON DE LA TUNISIE VU DU LAC (À DROITE) (ARCHIVES DU DÉPARTEMENT DU RHÔNE ET DE LA MÉTROPOLÉ DE LYON, FONDÉS DE LA CHAMBRE DE COMMERCE ET D'INDUSTRIE DE LYON - 1ETP S 11 54/57 [FV]).

proche Algérie au lointain Extrême-Orient, combiné à une hiérarchie restituée par la taille et la magnificence des pavillons. Le premier palais auquel le visiteur arrive est celui de l'Algérie (ill. 4). C'est celui de la colonie la plus proche de la France, souvent pensée comme un prolongement du territoire national. On y accède sans délai à partir de l'entrée du parc, à l'image des quelque 24 heures de bateau entre Marseille et Alger. C'est aussi le pavillon le plus vaste avec ses 1 536 m²; il est construit sur le modèle du palais Mustapha, la résidence d'été du Gouverneur Jules Cambon à Alger, manière de montrer peut-être l'importance et l'inscription dans la durée de la présence coloniale dans la région. Les visiteurs parviennent ensuite au pavillon tunisien (ill. 5). Presque trois fois plus petit (580 m²), il renvoie à une conquête plus récente et de moindre importance, même si dans le milieu entrepreneurial lyonnais, le protectorat est, depuis les années 1880, un espace d'investissement notable, en particulier dans le domaine agricole et l'exploitation des phosphates. Ce bâtiment est la réplique d'une mosquée de Tunis. Le visiteur pourrait ne pas voir le pavillon suivant, celui de l'Afrique Occidentale et des autres colonies. En retrait, en partie masqué par les arbres, il est clairement négligé. Le bâtiment est très simple et ne renvoie à aucune forme architecturale vernaculaire (ill. 6). Le désintérêt des autorités se manifeste aussi par des retards dans la construction, la livraison et l'inauguration. Avec une superficie de 630 m², c'est le pavillon des nouvelles colonies, des territoires les plus récemment explorés, dont la mise en valeur est encore aléatoire. Plus loin, enfin, le pavillon de l'Extrême-Orient (ill. 7). Cette mise à distance n'est pas une mise à l'écart: elle se veut analogique avec la distance réelle à la colonie. En outre, cette localisation est stratégique le long de l'allée principale, près du «restaurant des colonies» et de quelques boutiques, comme une introduction aux activités plus ludiques qui attirent la foule des visiteurs. Rappelons aussi qu'Ulysse Pila, le commissaire général de l'exposition coloniale, est depuis longtemps un entrepreneur très actif dans cette région du monde. Le pavillon est vaste (1 483 m²), presque aussi grand que celui de l'Algérie, ce qui n'aurait sans doute pas été le cas avec une exposition tenue dans une autre ville française. L'Extrême-Orient, où les soyeux sont présents en particulier depuis la



crise de la pébrine – une maladie du ver à soie qui affecte les élevages français puis européens à partir du milieu du 19^e siècle –, est en effet un espace colonial privilégié dans la sphère économique lyonnaise. La taille du pavillon est aussi justifiée par le nombre d'expositions qu'il contient: Annam, Indochine, Tonkin, Cambodge, ainsi qu'une «Exposition permanente des colonies» élaborée grâce aux collections du ministère des Colonies. C'est la reproduction, assez fidèle apparemment, d'une pagode du début du 19^e siècle.

6-7. PALAIS DE L'AFRIQUE OCCIDENTALE, PLANCHE VII (À GAUCHE); PAVILLON DE L'INDOCHINE, PLANCHE VI (À DROITE) [ARCHIVES DU DÉPARTEMENT DU RHÔNE ET DE LA MÉTROPOLE DE LYON, FONDS DE LA CHAMBRE DE COMMERCE ET D'INDUSTRIE DE LYON – 1ETP, COTE EXP 25/5].

Ranger, classer. Ce principe de mise en ordre géographique est renforcé par une logique de classement destinée à affirmer une forme de rationalité coloniale. À première vue, ce n'est pas le cas dans le premier musée colonial de la Chambre, celui qui est localisé dans les combles. Les quelques photographies dont on dispose donnent l'impression d'une caverne d'Ali Baba du monde colonial où tout serait entassé pêle-mêle. Ce n'est qu'avec un regard plus attentif que l'on peut déceler une volonté de mise en ordre (ill. 8). Sur les vitrines, les étagères, le long

8. LE PREMIER MUSÉE COLONIAL DE LA CHAMBRE DE COMMERCE [ASSOCIATION FRANÇAISE POUR L'AVANCEMENT DES SCIENCES, 1906, p. 254-255].



des murs, des étiquettes classent régionalement les objets: l'Indochine, la Chine, Madagascar ou les possessions d'Afrique du Nord... et permettent de signifier, même en mode mineur, le découpage de l'espace colonial et des autres régions où la France a des intérêts. Lors du transfert du musée dans les locaux de l'École Supérieure de Commerce en 1924, la question du principe de mise en ordre est cette fois explicitement posée. Les archives de la Chambre de commerce⁷ révèlent des débats quant à l'organisation de l'espace muséal. Il s'agit sans doute à la fois de faciliter l'enseignement colonial de la Chambre qui, ne l'oublions pas, est une mission essentielle du musée, et de présenter aux visiteurs la représentation d'un espace maîtrisé et ordonné. Un responsable de la Chambre propose un classement par «spécialité» en évoquant de possibles «salle de la soie» et «salle du riz». C'est l'organisation qui a été choisie pour le musée colonial de Bordeaux (ZYTNIICKI 2007). À Lyon, cette proposition ne semble pas retenir l'attention. C'est un principe géographique qui est privilégié et qui permet, comme dans l'Exposition coloniale, de figurer l'Empire avec un dispositif de simulation qui découpe le monde en grands ensembles. Clément Vaney, chargé de l'enseignement des «cultures et productions coloniales», et ses collègues, vont réfléchir aux manières d'investir le nouveau lieu dédié au musée. La priorité est de montrer l'importance des colonies plus que leur localisation relative. En jouant sur la taille, la forme et la localisation des salles, les concepteurs du musée signifient une hiérarchie entendue d'un point de vue local. Ainsi, la salle de l'Indochine est centrale, grande et de forme massive tandis que celle de l'Afrique Équatoriale est petite et contournée. À un second niveau, inversant l'ordre bordelais des priorités, est envisagée une mise en ordre par spécialité – fort éloignée du capharnaüm qu'était le premier musée – au sein de chaque salle.

Avec ces nouveaux locaux, le musée colonial gagne en surface. La présentation est plus aérée. C'est le temps de la mise en ordre qui contraste avec la logique antérieure d'entassement et d'accumulation, qui renvoyait au modèle du cabinet de curiosités. La mise en ordre est un signe de l'emprise prétendument civilisatrice de la métropole sur ses dépendances. Si le musée peut être assimilé à un modèle réduit de la colonie, il doit mettre en évidence les valeurs spatiales de la domination exercée sur les espaces colonisés: l'ordre, la discipline, le rangement en font partie. La géométrisation des espaces est une marque de l'ordre colonial (CLERC 2008) (ill. 9). C'est dans le quatrième musée colonial lyonnais, ouvert en 1927 par la municipalité, que la traduction muséale de ce projet de démonstration d'une domination se manifeste le plus clairement. Dans le musée de la ville de Lyon, l'alignement des vitrines, les droites tirées comme vers l'infini, disent la volonté de discipliner l'espace (BOURDIEU et SAYAD 1964), de signifier la rationalité de la mise en ordre coloniale contre les courbes et le supposé fouillis des spatia-lités indigènes.

Dans un autre contexte, le texte que l'historien Pierre-Yves Lacour consacre au Museum d'histoire naturelle (2011) permet de dénaturer la mise en ordre spatiale. Celle-ci pourrait apparaître comme une évidence à qui n'analyserait que la logique de rangement des musées coloniaux lyonnais. Mais dans le contexte du Museum, avec un autre projet éducatif, la mise en ordre est renvoyée aux classi-



9. LA SALLE DE L'INDOCHINE DU SECOND MUSÉE COLONIAL DE LA CHAMBRE DE COMMERCE (ARCHIVES DU DÉPARTEMENT DU RHÔNE ET DE LA MÉTROPOLE DE LYON, FONDS DE LA CHAMBRE DE COMMERCE ET D'INDUSTRIE DE LYON – 1ETP, COTE EXP CCI 406/2).

fications des biologistes sans référence spatiale. À Lyon, la priorité est clairement du côté d'une éducation spatiale à l'Empire, plus précisément d'une éducation spatio-économique qui renvoie à l'un des pôles majeurs de la recomposition des savoirs géographiques de la fin du 19^e siècle: la géographie économique. L'histoire des sciences retenant principalement les gagnants, ce courant a rapidement été éclipsé par la géographie vidalienne. Mais dans le dernier tiers du siècle, des savants libéraux comme Jules Duval ou Émile Levasseur participent d'une réorganisation des savoirs géographiques dans une perspective d'action; nul hasard, tous deux sont fortement impliqués au sein du projet colonial. Il n'est pas possible de le détailler ici mais, au cours de la même période et encore dans les premières décennies du 20^e siècle, la Chambre de commerce de Lyon emprunte largement à ce courant de pensée. Les espaces coloniaux en général sont appréhendés à travers leurs potentialités. Dans le cadre de l'Exposition coloniale ou du musée colonial de la Chambre, il faut d'abord visualiser l'Empire, se pénétrer de sa grandeur et de sa diversité, avant d'en inventorier les ressources à l'échelle de chaque colonie dans une perspective d'action.

Le voyage et la lecture. Au-delà de la signification donnée au domaine colonial et à l'acte de coloniser, ces dispositifs de simulation du monde génèrent des pratiques en partie symboliques: le voyage d'une part, la lecture de l'autre. L'Exposition coloniale est un espace qui mobilise le corps autour d'activités et d'objets concrets. Il y a, comme dans les jardins géographiques, «une volonté de donner à voir le réel» (BESSE 2003: 97), de donner une forme, une apparence, à un réel éloigné et inconnu en présentant des bâtiments et des objets censés incarner

matériellement les différentes parties du domaine colonial de la France. Mais plus encore que dans les jardins, l'échelle et l'aspect authentique des matérialités brouillent les frontières entre le réel colonial et sa représentation à Lyon. Contrairement aux jardins qui miniaturisent le monde, les bâtiments de l'Exposition sont à l'échelle 1/1, et même s'ils dérogent parfois légèrement à cette règle, ils engagent les corps et permettent une circulation interne. L'authenticité de certains objets renforce ce brouillage; le pousse-pousse annamite est un vrai pousse-pousse annamite, comme la forge ou les masques du théâtre.

Au sein de la partie coloniale de l'Exposition universelle de Lyon, les distances, sans être considérables, sont significatives et doivent donc être gérées. Il y a environ un kilomètre entre le pavillon de l'Algérie et le village annamite, un peu plus encore pour aller tout au bout de l'espace récréatif. Les visiteurs ont à leur disposition différents moyens de déplacement: la marche, le tramway électrique du parc ou mieux, ce fameux pousse-pousse annamite. Ainsi, les visiteurs parcourent en accéléré le domaine colonial de la France, l'éprouvent par leur corps, peuvent imaginer son immensité à travers la distance entre un lieu et un autre, évaluent l'importance des différentes colonies par la taille et la majesté des pavillons, s'approprient cet espace témoin de la grandeur de la France à travers la maîtrise de ce modèle réduit de l'Empire. Comme le jardin, l'exposition est un «espace réel d'expérience» (BESSE 2003: 164). Cet espace colonial est saisi par la pratique et par les sens. Les visiteurs deviennent des voyageurs:

Bref, on aura l'Algérie, la Tunisie, l'Annam et le Dahomey – «chez soi». Un tour de parc sera une manière de tour du monde. Les explorateurs qui feront ce court, instructif et agréable voyage se compteront par centaines de mille ! (AGENCE FOURNIER 1894: 19 ●)

Des principes de spatialisation similaires sont à l'œuvre dans le musée, en particulier après son déménagement. Mais ils donnent lieu à un autre type de pratique, plus intellectuelle que physique: la lecture. Il s'agit de parcourir la colonie comme on parcourt un livre, ou peut-être plus précisément, comme on le fait d'un atlas. Charles Soulier, membre de la Chambre de commerce, interrogé sur l'organisation du musée colonial de la Chambre après son transfert dans les locaux de l'École Supérieure de Commerce en 1924, le présente ainsi:

Au sommet de l'escalier [les salles du musée sont situées au premier étage du bâtiment], les visiteurs trouveront un planisphère [...]. Ce sera en somme la «table des matières» du volume que l'on pourra feuilleter à l'intérieur.⁸

On ne peut être plus clair: le musée est le grand livre des colonies, un atlas qui organise et hiérarchise les connaissances relatives à chaque entité de l'Empire. Le planisphère mentionné par Soulier, c'est celui que l'on trouve dans la première partie de nombre d'atlas: un cadrage à l'échelle de la totalité du monde avant des approches plus régionales. Les visiteurs ont d'abord cette représentation cartographique totalisante, possiblement édifiante, qui dit la présence française dans toutes les régions du monde. Puis ils entrent dans ce livre, s'y plongent, et y voyagent, parcourant ainsi «leur» domaine. Dans chaque salle – chacune des huit pages du livre –, des cartes régionales permettent de changer de focale. Avec le musée, l'expérience corporelle et visuelle en œuvre au sein de l'exposition s'élargit et se transforme en une expérience intellectuelle symbolisée par la forme livresque.

Des pratiques à vocation pédagogique

Le refus de l'exotisme. Lorsque l'on songe aux expositions coloniales, viennent souvent à l'esprit les attractions, les danses, les costumes et l'exhibition de populations indigènes régulièrement dénoncée dans les travaux contemporains (par exemple BANCEL 2004). Cette dimension n'est pas absente de l'exposition lyonnaise, mais repoussée, dissociée, éloignée. C'est en tout cas le projet des responsables de la Chambre et du principal animateur de l'entreprise qu'est Ulysse Pila, même si des indigènes sont mobilisés devant les pavillons des colonies pour les gardes et les parades. La partie coloniale de l'Exposition universelle de Lyon se divise donc elle-même en deux ensembles. Après les pavillons des colonies qui constituent le premier ensemble, vient la partie récréative. On y trouve des restaurants, des théâtres égyptien et annamite, un campement arabe et un «village nègre». Cette partie folklorique qui sacrifie au pittoresque n'est pas prise en charge par la Chambre de commerce mais par des partenaires privés. Néanmoins, l'engouement pour ce type d'attraction peut servir les projets éducatifs de la Chambre, puisque pour arriver à ce spectacle, les visiteurs doivent emprunter les allées qui longent les pavillons des colonies. Le travail d'abord, le plaisir ensuite: l'éducation aux questions coloniales que les pavillons ont mission d'assurer est une première étape avant une éventuelle distraction. *Le Nouvelliste* du 6 octobre 1893 annonce un événement avec «moins de décor, moins de pittoresque, moins d'art indigène [...]. Ce qu'a voulu la Chambre de commerce de Lyon, c'est qu'en sortant de son exposition coloniale, l'industriel sache ce qu'il doit fabriquer pour le vendre dans nos colonies, et le commerçant ce qu'il peut acheter pour le revendre en France» [cité par BANCEL, BENCHARIF et BLANCHARD 2007: 22].

Pour comprendre les dispositifs spatiaux de l'Exposition coloniale comme du musée de la Chambre, il importe d'avoir à l'esprit la finalité de ces mises en scène: éduquer, instruire, transmettre des connaissances sur les colonies afin de convaincre de l'intérêt de l'entreprise coloniale et de susciter des vocations.

Une éducation géographique. Cette finalité a un impact fort sur le choix des objets présentés et sur l'organisation des espaces, en particulier dans le musée, associé comme on l'a vu à la mise en place de l'enseignement colonial. Dès la première année de cet enseignement, en 1899-1900, Maurice Zimmermann, professeur d'«histoire et de géographie coloniales», manifeste explicitement son intérêt pour le musée. Il réclame des «échantillons et [...] produits coloniaux»⁹ ainsi que de plus nombreuses photographies et cartes; il souhaite illustrer ses cours pour développer l'intérêt des élèves, leur donner à voir et sans doute aussi renforcer une assiduité qui fait parfois défaut.

Les savoirs géographiques semblent privilégiés pour ce qui concerne cette mise en scène des ressources coloniales. Il en est de même au sein de l'exposition. De nombreux supports spécifiques à la discipline sont mobilisés: des vues paysagères, des graphiques, diverses cartes et des plans de ville. Par exemple, dans le pavillon de l'Algérie, les spéculations agricoles sont présentées, soit directement, soit par l'intermédiaire de tableaux chiffrés ou de graphiques. Le projet éducatif

est aussi mis en espace avec un plan en relief de l'oasis de Sidi Yahia, destiné à montrer que la valorisation du désert est possible. La même pédagogie de la représentation spatiale est proposée dans le pavillon de la Tunisie avec des plans de Tunis, Bizerte, Sfax et Sousse. D'autres cartes sont présentes dans le pavillon de l'Indochine, notamment dans la salle du Tonkin. Dans la partie réservée à l'exposition permanente, deux grandes cartes sont exposées, montrant l'extension du domaine colonial de la France (ill. 10):

Au premier rang de cette exposition, il faut placer les deux magnifiques cartes murales qui faisaient ressortir notre domaine colonial en 1894, avec la comparaison de ce qu'il était en 1870. Cette leçon d'histoire saisissante, et à la portée de tout le monde, était fort intéressante et a été très appréciée. [CHAMBRE DE COMMERCE DE LYON 1895: 107 •]

Pour Pila et les responsables consulaires, l'éducation aux colonies est essentielle, et les savoirs géographiques doivent y contribuer. Rappelons ici que la géographie est présentée comme la discipline la plus importante de l'enseignement colonial lyonnais. Le jour de l'ouverture de cet enseignement, le géographe Maurice Zimmermann a le privilège de faire la conférence inaugurale.

Le monde en échantillons. Ces dispositifs s'appuient aussi sur la présentation d'échantillons: des graines, des condiments, du bois, des produits agricoles, des cocons, du textile et d'autres productions artisanales, des ressources du sous-sol...¹⁰ Tout ou presque de ce qui peut être mis en boîte ou en bocal, épingle, déposé, fixé. Les seules limites à cette collecte sont les possibilités de conservation.

10. CARTES ET PLANS DE L'EXPOSITION COLONIALE, EXPOSITION PERMANENTE DES COLONIES, PLANCHE VII (ARCHIVES DU DÉPARTEMENT DU RHÔNE ET DE LA MÉTROPOLÉ DE LYON, FONDS DE LA CHAMBRE DE COMMERCE ET D'INDUSTRIE DE LYON - 1ETP, CÔTE EXP 25/5).



Le mot «échantillon», apparu au milieu du 8^e siècle, fait d'abord référence à la mesure, à ce qui permet d'évaluer, de jauger, de comparer. Au 15^e siècle, le sens évolue: le mot désigne alors une petite quantité d'un produit ou d'une ressource¹¹, sans abandonner complètement l'idée du rapport à autre chose, cette fois à un ensemble, celui dont ce produit ou cette ressource est tiré, et principalement pour en dire l'intérêt. L'échantillon est un fragment du réel qui se voit, se touche, se sent et se goûte parfois. C'est aussi le signifiant d'une totalité absente.

Les échantillons présentés à l'exposition sont majoritairement d'origine coloniale et viennent plus spécifiquement des colonies françaises mais, au musée de la Chambre de commerce, des produits du Canada, du Mexique, de Russie sont aussi identifiés dans les collections. Ils permettent notamment de faire des comparaisons. Les échantillons sont fournis par différents donateurs. En 1901 par exemple, la maison Derobert Frères et Fiard, installée à la fois à Lyon et en Indochine, fait un don de «bocaux» contenant des échantillons de café Libéria, de thé de l'Annam, de sucre, de noix d'arec, de benjoin, de badiane, de cannelle... L'Inspection générale de l'agriculture coloniale, par l'intermédiaire de son jardin¹², est un autre fournisseur important; elle envoie 85 échantillons de bois provenant notamment de Madagascar, du Sénégal et de Nouvelle-Calédonie. Les services officiels des diverses colonies participent aussi à la constitution des collections, voyant dans le musée un espace possible de promotion de leurs produits. Les missions d'exploration ou commerciales apportent leur lot d'objets: divers types de toiles, des gazes, des cotonnades, ainsi que des écorces et des soies grèges sont rapportées par la mission en Indochine et en Chine méridionale dirigée par Henri Brenier entre 1895 et 1897 (CLERC 2016). Une dernière source d'objets, qui rappelle les origines du musée, vient d'autres expositions universelles et/ou coloniales, notamment celle de Paris en 1900 et celle de Marseille en 1907.

Les échantillons n'acquièrent leur valeur pédagogique qu'à travers les notices qui les présentent. Les responsables du musée de la Chambre de commerce souhaitent de ce fait que les donateurs fournissent des présentations détaillées. Par exemple, accompagnant une livraison d'échantillons de bois indochinois (en mai 1927), une notice donne le nom de l'arbre (scientifique et annamite), la densité du bois, les normes de taille pour l'abattage, sa valeur marchande, les usages habituels et les régions d'origine. Les échantillons constituent, avec les cartes, les graphiques et les photographies, les éléments spécifiques d'un musée colonial à vocation éducative et pratique. Ils participent aussi à la mise en ordre spatiale des collections: inutile de présenter un échantillon sans en indiquer la provenance. On peut imaginer que les milieux coloniaux lyonnais sont particulièrement sensibles à cette manière de convoquer le monde dans des espaces d'exposition. En effet, c'est aussi une pratique habituelle des commerçants, notamment dans le milieu de la soie, pour laquelle le commerce repose en partie sur la présentation d'échantillons.

Ceux-ci peuvent être assimilés à des «sémiphores», pour reprendre le néologisme de Krzysztof Pomian (1987), c'est-à-dire à des objets sans valeur d'usage ni financière, sans utilité propre, mais dont la fonction est de signifier. Les sémiphores des musées coloniaux disent l'importance et la diversité des ressources existantes et potentielles des colonies. Ils ne valent rien en eux-mêmes mais leur

signification renvoie à la valeur marchande du produit. Le sémiophore-échantillon apparaît comme un «extrait» du monde colonial. Si les cartes, les plans ou les graphiques sont des constructions savantes élaborées, codées et symboliques qui mettent à distance le réel, les échantillons au contraire établissent un lien direct avec la colonie. La fonction sémantique emprunte en ce cas un itinéraire sans intermédiaire symbolique. Certes, l'échantillon de bois indochinois signifie des possibilités d'exploitation, du commerce, des usages, mais il est aussi livré dans son évidente matérialité. Il n'y a pas d'effort de pensée, de prérequis, de mobilisation de connaissances, de valeurs sociales communes nécessaires pour faire le lien entre ce qui est exposé et ce qui peut être exploité dans la colonie. C'est littéralement un fragment du monde qui est transplanté dans le musée ou l'exposition. Cette sémantisation sans intermédiaire facilite les usages pédagogiques.

Exposer des échantillons, en particulier dans le cadre de l'Exposition coloniale, est un pari, un paradoxe presque dans un lieu de mise en spectacle du monde, même si les responsables de la Chambre se défendent de cette pratique et l'abandonnent à d'autres. Avec les échantillons, il n'y a rien de spectaculaire à regarder: un bout d'étoffe, quelques graines... Les échantillons, aux côtés des cartes, des graphiques ou des plans, participent d'un renouvellement du regard sur les colonies: de l'exotisme à l'utilité économique.

Une pédagogie des sens. Au musée colonial en particulier, les échantillons participent d'une pédagogie des sens – toucher, sentir, observer – et incarnent physiquement les espaces dont ils sont issus. Clément Vaney, l'un des enseignants coloniaux parmi les plus investis dans la mise en place d'un musée, parle de celui-ci comme d'une «admirable leçon de choses». Cette expression est au cœur des préoccupations pédagogiques de l'époque. Elle consiste «à mettre un objet concret sous les yeux de l'élève» [BUISSON 1911 •], à établir un contact direct avec les «choses», à mobiliser les sens pour les appréhender.

Outre le lien avec la dimension pratique que la Chambre souhaite donner à l'enseignement colonial, le musée participe donc d'une pédagogie revendiquée alors dans le cadre scolaire par un savant comme Émile Levasseur, alors très impliqué dans les questions d'enseignement. Cette pédagogie, développée notamment pour l'enseignement primaire au milieu du 19^e siècle, concerne la géographie. Influencés par les travaux de Pestalozzi, des enseignants et des inspecteurs proposent des démarches fondées sur l'observation d'objets, sur la mobilisation des sens avant celle des mots pour aborder un nouveau sujet¹³. Ils plaident pour un apprentissage des «choses» du réel par l'exercice des sens. Il faut toucher, sentir, voir pour apprécier les différents végétaux, les bois ou les tissus. À partir des années 1870, Levasseur reprend cette méthode et suggère sa généralisation pour l'enseignement de la géographie à tous les niveaux [CLERC 2007]. Il faut «montrer les choses et tout d'abord les choses les plus usuelles, que les jeunes gens ignorent souvent. Leur mettre sous les yeux des dessins, des gravures, et mieux encore ces objets même est un moyen de leur faire connaître ces choses, préférable à de longues explications orales, capable de faire plus impression sur leur esprit et de les intéresser à la géographie en mettant quelque variété

dans l'étude» (HIMLY et LEVASSEUR 1871: 32 •). Les échantillons de produits, «ces objets même» sont une réponse à la mise en œuvre d'une pédagogie des sens lorsqu'elle concerne des territoires éloignés. Levasseur prône la pratique du terrain et de «promenades géographiques». Mais faute de pouvoir fouler le sol de la colonie, d'en humer les odeurs, d'en goûter les fruits et les légumes, les échantillons peuvent servir de substitut. Le monde colonial s'incarne par leur intermédiaire. Levasseur propose donc la création «presque sans frais, des collections d'échantillons de produits indigènes (blé, minerai de fer, etc.) et de produits exotiques (café, thé, arachide, etc.)» (HIMLY et LEVASSEUR 1871: 32 •) dans les établissements scolaires. La même stratégie est développée au sein de l'Exposition de Lyon et du musée colonial de la Chambre. Par la marche, par l'observation, le toucher, le goût, l'odorat, l'ouïe peut-être, ces expériences participent d'une pédagogie sensible.

Personne n'a jamais vu l'Empire. L'un des problèmes rencontrés par les militants de la colonisation que sont les membres de la Chambre de commerce de Lyon est de donner une image de cet espace. Comment se pénétrer de l'importance de l'empire colonial français, et de sa dimension mondiale ? Comment l'imaginer, alors que son échelle le rend insaisissable ou presque par la pratique, et que sa représentation (cartographique notamment) le déréalise ?

L'Exposition coloniale et le musée de la Chambre de commerce sont à la fois des espaces et des représentations d'espaces. Ils relèvent de ce que l'on peut expérimenter d'une part, et saisir globalement par la pensée d'autre part; ils ouvrent ainsi à une pratique particulière, celle de l'expérience de la représentation, l'expérience d'un espace qui représente aussi un autre espace. Ainsi, ces dispositifs permettent de vivre une expérience sensorielle, et peut-être émotionnelle, tout en installant une distance propre à la construction de connaissances et à une appréhension globale d'être dedans et dehors, au ras du sol et en surplomb.

L'Exposition et le musée se pratiquent. On s'y déplace, et le corps est engagé dans des activités sensibles rendues réalistes par l'échelle des bâtiments, la présence d'objets et d'animaux venant des colonies, ou d'indigènes. Cela participe de l'effet de réel régulièrement mis en avant par les responsables de la Chambre. Le visiteur est *dans* ces dispositifs qui donnent à voir, à sentir, à toucher, à goûter et à entendre. Il en est acteur, présent au Monde par l'intermédiaire des réalités qu'il rencontre.

Mais, par le jeu des échelles, ces lieux s'apparentent à des modèles réduits; ainsi, contrastant avec l'échelle 1/1 de certains bâtiments, des coefficients de réduction importants sont affectés aux distances entre les colonies. Les visiteurs peuvent ainsi parcourir des représentations de l'Empire en quelques minutes ou quelques heures, le saisir dans sa totalité par un déplacement sans voyage. L'Exposition coloniale et le musée de la Chambre s'apparentent alors à des cartes géantes, des cartes que l'on pratique, à l'instar de celles installées au sol de certains lieux publics. On peut ainsi s'en faire une représentation d'ensemble. Il y a là du politique: parcourir, comme avec des bottes de sept lieues, le territoire, c'est se l'approprier. Mais ces lieux-cartes ont la particularité de mobiliser des réalités, plutôt qu'un système de signes. En insérant des fragments du réel dans sa représentation,

celle-ci devient «réalisante» et si personne n'a jamais vu l'Empire, ce que voient les visiteurs du musée et plus encore de l'Exposition coloniale y ressemble.

Cette double caractéristique inscrit ces dispositifs de simulation du monde dans une forme de géographicit , autrement dit de rapport au monde, interm diaire: entre la saisie de la r alit    travers ses repr sentations, et l' tre au monde auquel chacun est confront  dans les espaces qu'il parcourt. On se situe ici entre la carte qui permet la saisie mentale sans l'exp rience physique, et le terrain qui rend la saisie mentale plus d licate faute de regard englobant, mais qui est le lieu de l'exp rience physique. En permettant, en partie, l'une et l'autre, l'Exposition coloniale et le mus e colonial de la Chambre inscrivent efficacement la colonie dans les repr sentations des Lyonnais. Ils permettent d'associer les sensations au sens, de passer des unes   l'autre, de prendre conscience de l'existence d'un domaine colonial   l' chelle du Monde tout en rendant possible une forme de pratique de ses espaces singuliers.

¹ C'est dans la d cennie pr c dente qu'ont lieu les premi res expositions coloniales (  Amsterdam et Londres). Pour la France, si l'exposition lyonnaise est la premi re   faire figurer l'adjectif «colonial» dans son intitul , on consid re n anmoins que l'Exposition universelle de 1889   Paris fait figure de pionni re pour la pr sentation des colonies.

² Ces deux dispositifs de simulation du monde sont  tudi s principalement   partir des archives de la Chambre de commerce de Lyon. Pour ce qui concerne sp cifiquement l'exposition, l'excellent m moire de master de Florence Vidal (2010) fournit de pr cieux renseignements.

³ Lui succ deront celles de Bordeaux en 1895 (qui pourtant n'est pas explicitement qualifi e de «coloniale»), Rouen en 1896 («Exposition coloniale nationale») et de Marseille en 1906 («Exposition nationale coloniale de Marseille»).

⁴ *Annales de la Propagation de la Foi*, n  366, p. 372 (cit  dans ESSERTEL 2011: 10).

⁵ Plus pr cis ment, cette histoire s'ach ve sous sa forme coloniale pour deux d'entre eux. Le mus e municipal suit l' volution de la situation des colonies fran aises avec des changements terminologiques: il devient mus e de l'Union coloniale en 1946 et mus e des Pays d'Outre-mer en 1962. En 1968, il est int gr  dans le Mus um d'histoire naturelle de Lyon et aujourd'hui l'essentiel de la collection est int gr  au mus e des Confluences. Le mus e des Missions africaines existe toujours – c'est le seul – sous le nom de «Mus e Africain des cultures d'Afrique de l'Ouest».

⁶ C'est par exemple ce principe qu'avait adopt  Claude L vi-Strauss dans la biblioth que de son bureau parisien (LOYER 2015).

⁷ Archives de la Chambre de commerce, dossier REL 0009.

⁸ Dans le *Sud-est R publicain* du 1^{er} Juillet 1923 (Archives de la Chambre de commerce, dossier REL 0009).

⁹ Dans «Rapport sur les cours d'histoire et de g ographie coloniales faits pr s la Chambre de Commerce en 1899-1900» (Archives de Chambre de Commerce de Lyon, dossier ENS E 46 7).

¹⁰ Le dossier relatif aux objets d pos s dans le mus e de la Chambre de Commerce est conserv    la biblioth que du mus e des Tissus de Lyon (Dossier 21 15 «mus e colonial 1901-1934»).

¹¹ D'apr s le *Dictionnaire historique de la langue fran aise* dirig  par Alain Rey (1993), Paris, le Robert.

¹² Le Jardin colonial ou Jardin d'essai colonial a  t  cr e en janvier 1899 au Bois de Vincennes   Paris pour d velopper des exp riences agronomiques sur des produits tropicaux.

¹³ Je remercie Micheline Roum gous de m'avoir mis sur cette piste.

Bibliographie

- BANCEL, N. (éd.) (2004) : *Zoos humains. Au temps des exhibitions humaines*, Paris, La Découverte.
- BANCEL, N., BENCHARIF, L., BLANCHARD, P. (2007) : *Lyon capitale des outre-mers*, Paris, La Découverte.
- BEAUMONT, H. (2014) : *Les aventures d'Émile Guimet, un industriel voyageur*, Paris, Arthaud.
- BESSE, J.-M. (2003) : *Face au monde. Atlas, jardins, géoramas*, Paris, Desclée de Brouwer.
- BOURDIEU, P., SAYAD, A. (1964) : *Le déracinement. La crise de l'agriculture traditionnelle en Algérie*, Paris, Minuit.
- CLERC, P. (2007) : «Émile Levasseur, un libéral en géographie», *L'Espace Géographique*, n°1.
- (2008) : «Les formes de la domination: paysages ruraux en Afrique du Nord colonisée», *Mappe-monde*, n°91
- (2013) : *Les espaces du géographique. Acteurs locaux et savoirs coloniaux à Lyon des années 1850 à l'entre-deux-guerres*, dossier pour l'obtention d'une habilitation à diriger des recherches, Université Paris 1 Panthéon-Sorbonne, œuvre scientifique (volume 1), non publié.
- (2016) : «Les missions commerciales de la Chambre de Commerce de Lyon au XIX^e siècle. L'investigation rationnelle d'un potentiel spatial», *Histoire, Monde & Cultures religieuses*, n°37.
- ESSERTEL, Y. (2001) : *L'aventure missionnaire lyonnaise. 1815-1962*, Paris, Éditions du Cerf.
- ESTOILE, B. de l' (2007) : *Le goût des Autres. De l'Exposition coloniale aux Arts premiers*, Paris, Flammarion.
- KLEIN, J.-F. (1994) : *Un Lyonnais en Extrême-Orient. Ulysse Pila vice-roi d'Indochine*, Lyon, Éditions Lyonnaises d'art et d'histoire.
- LACOUR, P.-Y. (2011) : «L'administration des choses naturelles: le Museum d'histoire naturelle et ses collections autour de 1800» in Jacob, C. (éd.), *Lieux de savoir 2. Les mains de l'intellect*, Paris, Albin Michel.
- LOYER, E. (2015) : *Lévi-Strauss*, Paris, Flammarion.
- MOREL-DELEBALLE, M. (2007) : «Les collections et les musées», in Rioux, J.-P. (éd.), *Dictionnaire de la France coloniale*, Paris, Flammarion.
- POMIAN, K. (1987) : *Collectionneurs, amateurs, curieux: Paris-Venise, XVI^e–XVIII^e siècles*, Paris, Gallimard.
- VIDAL, F. (2010) : *Lyon 1894: la Fête s'invite à l'Expo!*, Mémoire de Master sous la direction de C. Sorel, Université de Lyon [consulté en ligne le 22/02/2019]; <http://www.enssib.fr/bibliotheque-numerique/documents/56774-lyon-1894-la-fete-s-invite-a-l-expo-.pdf>
- ZERBINI, L. (1995) : «L'outre-mer à Lyon: mémoire et musées coloniaux», *Cahiers d'histoire*, tome XL, n°3-4, p. 271-285.
- ZYTNIKI, C. (2007) : *Le musée colonial de Bordeaux, 1901-1937*, Lyon, Université de Toulouse-Le Mirail/Laboratoire FRAMESPA-DIASPORAS [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://halshs.archives-ouvertes.fr/halshs-00188628/document>

• Sources bibliographiques

- AGENCE FOURNIER (1894) : *Le Guide bleu des visiteurs de l'Exposition de Lyon*, Lyon, Agence V. Fournier.
- BUISSON, F. (éd.) (1911) : *Nouveau dictionnaire de pédagogie et d'instruction primaire*, Paris, Hachette.
- CHAMBRE DE COMMERCE DE LYON (1895) : *Exposition coloniale organisée par la Chambre de Commerce à l'exposition universelle de Lyon en 1894*, Lyon, A.-H. Storck.
- HIMLY, A., LEVASSEUR, É. (1871) : *Rapport général sur l'enseignement de l'histoire et de la géographie. Extrait du Bulletin administratif du ministère de l'Instruction publique et des Cultes*, Paris, Dupont.

Focus 8



Photo FLANDRIN

223 - CASABLANCA. - Vue aérienne du quartier réservé dit "BOUSBIR"

Reprod. interdite



Rep. Int.

2 - CASABLANCA. - Sous la Nuit Etoilée, dans le Quartier Mystérieux !

Photo Flandrin.

Au début des années 1920, les autorités coloniales font construire à Casablanca un nouveau quartier réservé: Bousbir. Il s'agit, dans une optique hygiéniste, de concentrer la prostitution dans un lieu clos et écarté, facile à contrôler. Le projet est confié aux architectes Auguste Cadet et Edmond Brion, qui dessinent dans un style néomauresque un spectaculaire ensemble de 21 bâtiments, contenu par un haut mur d'enceinte aveugle percé d'une seule porte.

Les visiteurs de Bousbir, touristes de passage et/ou clients des quelque 500 travailleuses du sexe indigènes qui y habitent et officient, se rendent bien compte que ce lieu en figure un autre. On compare Bousbir à une médina ou à une citadelle arabe, à un décor des Mille et une nuits, à juste titre car c'est à l'imaginaire orientaliste autant qu'à l'architecture locale que le quartier emprunte ses motifs; à une scène de théâtre, un plateau de cinéma, un Luna Park ou à la Rue du Caire d'une Exposition universelle, à raison car le lieu est factice.

Ce dispositif de simulation est complexe. Il s'agit de la vue, bien sûr, mais aussi des sons, du goût, des odeurs. Les visiteurs insistent sur la dimension multisensorielle de l'expérience, n'oubliant guère que le toucher, sans doute parce que le mentionner serait compromettant. Pas de doutes que les performances des travailleuses du sexe, qui miment le désir ou sa satisfaction, racolent dans la rue et dansent dans les cabarets, font partie de l'attraction. La facticité du lieu ne gêne pas le plaisir: elle fait partie du jeu et de ses charmes.

Ce dispositif simule un monde tout droit sorti de l'imaginaire orientaliste, où les femmes maures s'offrent aux visiteurs dans une ambiance pittoresque et exotique. En tant que tel, il reproduit un monde qui n'existe pas, si ce n'est comme phantasme de la culture coloniale; c'est bien un simulacre au sens que Jean Baudrillard donne à ce terme.

Références

- MATHIEU, J., MAURY, P.H. [1951]: *La Prostitution marocaine surveillée de Casablanca. Le quartier réservé*, Archives de la Direction de la santé publique [republié dans *Bousbir. La prostitution dans le Maroc colonial. Ethnographie d'un quartier réservé*, Paris, Paris-Méditerranée, 2003].
- STASZAK, J.-F. [2014]: «Planning Prostitution in Colonial Morocco: Bousbir, the *Quartier Réservé* of Casablanca», in Maginn, P., Steinmetz, C. (éds), *[Sub]Urban Sexscapes: Geographies and Regulation of the «Sex Industry»*, Londres, Routledge, p.175-196.
- [2015]: «Tourisme et prostitution coloniales: la visite de Bousbir à Casablanca (1924-1955)», *Via@*, 2, 8.

L'UNIVERS BRANCHÉ DES CENTRES COMMERCIAUX AU MAROC: LA FABRIQUE DE L'AILLEURS

Tarik Harroud

Les *malls* comme lieux d'observation

Apparus à la fin des années 1950 dans les banlieues américaines, les *malls*¹ se sont multipliés et diffusés à travers le monde au point de s'imposer aujourd'hui comme un phénomène international².

Au regard de leur rythme d'expansion, ils représentent avec d'autres lieux mondialisés comme les fast-foods, les franchises et les chaînes hôtelières, l'une des manifestations de la globalisation des économies. Mais au-delà de leur importance quantitative, il faut surtout observer l'engouement et l'attrait considérables qu'ils ne cessent d'exercer auprès d'un large public, au point qu'ils forment aujourd'hui de véritables destinations touristiques³. Leur succès s'explique, en plus de leur offre commerciale diversifiée et de leur accessibilité, par leur ambiance architecturale et spatiale qui constitue une partie de leur attractivité et conditionne même leur pérennité⁴. La production de ces ambiances repose souvent sur des logiques de simulation et de reproduction d'univers⁵ stimulants visant à émouvoir les visiteurs afin de leur permettre de vivre des expériences⁶ particulières (GOSS 1993; CRAWFORD 1992). Ces expériences s'inscrivent dans ce que certains anthropologues qualifient de «réenchantement» de l'espace marchand (WINKIN 2001), visant à véhiculer de nouvelles images sur ce monde désenchanté (RITZER 1999). Il s'agit de remodeler et de reconfigurer cet espace en lui associant des significations et des valeurs susceptibles d'émouvoir et d'émerveiller les visiteurs.

Les *malls* représentent donc des supports pertinents pour observer les dispositifs de simulation du monde. Si de nombreux travaux de recherche se sont penchés depuis la fin des années 1970 sur les logiques de simulation mises en œuvre dans ces espaces commerciaux, en étudiant notamment les signes et les dispositifs de simulation mis en place par leurs concepteurs (BAUDRILLARD 1981; HOPKINS 1990; SORKIN 1992; GOSS 1993), la question de leur réception sociale reste un champ de recherche d'actualité, particulièrement dans les pays dits des Suds⁷.

La présente contribution se propose d'explorer les formes et les dispositifs de simulation à l'œuvre dans les *malls* au Maroc, en mettant l'accent sur les modalités et les formes de leur réception sociale. Elle cherche plus précisément à comprendre comment le monde, et particulièrement l'Occident, est simulé dans ces équipements et la manière avec laquelle ces univers simulés sont perçus et appropriés par les usagers locaux. En nous inscrivant dans le sillage de travaux (LUSSAULT 2017) qui ont remis en question l'idée de non-lieux associée souvent à ces *malls*⁸ (AUGÉ 1992), nous avançons l'hypothèse que ces espaces, par la mise en scène des signes et des valeurs d'un Occident fantasmé, forment pour

certaines catégories sociales – telles que les jeunes et les femmes –, le support à de nouvelles formes de sociabilité et d'être ensemble dans la ville.

Du point de vue méthodologique, cette contribution s'appuie sur une série d'investigations principalement qualitatives⁹ conduites dans quatre *malls* implantés¹⁰ à Rabat et Casablanca.

L'arrivée de nouveaux univers de consommation

Le Maroc a connu dans un laps de temps très réduit – au cours de la décennie 2000 –, un développement impressionnant de centres commerciaux géants dans la plupart de ses grandes villes. La multiplication de ces équipements importés est un signe révélateur de l'occidentalisation des modes de vie et de l'ouverture d'une partie de la population locale à de nouvelles formes de consommation [BARTHEL 2002]. Les villes de Rabat et Casablanca sont les théâtres d'une concurrence entre promoteurs commerciaux et distributeurs internationaux cherchant à étoffer leurs réseaux commerciaux respectifs. À elles seules, les deux villes abritent aujourd'hui une dizaine de *malls*, aux concepts commerciaux distincts, présentant des offres commerciales très denses et diversifiées. Les *malls* sont implantés initialement dans des quartiers péri-centraux aisés (tels que Souissi et Hay Ryad à Rabat ou Ain Diab à Casablanca) avant de concerner plus récemment les quartiers périphériques desservis par les grands axes autoroutiers (Salé dans la périphérie de Rabat et Bouskoura à Casablanca) (2).

Les promoteurs, principalement des investisseurs en provenance des pays du Golfe, reproduisent des *malls* géants luxueux conçus le plus souvent par des architectes internationaux de renom¹¹. Ils profitent à cet effet d'un contexte favorable impulsé par une politique économique néolibérale initiée par le nouveau roi du Maroc, faisant de la promotion de l'investissement international son champ de bataille pour la redynamisation de l'économie locale. Ainsi de grands projets comme Morocco Mall et Anfa Palace à Casablanca, Mega Mall et Rabat Center à Rabat, centrés sur les loisirs et le divertissement, ont été créés à la fin des années 2000.

La mise en scène d'univers inédits: une fabrique de l'ailleurs

À l'image des *malls* des pays du Golfe qui constituent souvent des modèles de référence, les centres commerciaux géants de Rabat et Casablanca sont conçus sous forme de configurations fermées et sécurisées en rupture avec leur milieu environnant. De plus en plus localisés dans des espaces périphériques de la ville, ils donnent lieu à un contraste saisissant entre un extérieur souvent abandonné et un intérieur soigneusement décoré, climatisé et sécurisé. C'est justement cette configuration fermée et opaque¹² par rapport à l'extérieur, qui rend aisé le contrôle des flux à l'intérieur et surtout la mise en scène d'univers soigneusement travaillés.

La production de ces univers intérieurs repose sur la création d'ambiances. Celles-ci représentent un dispositif central pour la promotion de l'attractivité de ces

équipements marchands. «Toutes les activités [des centres commerciaux] sont résumées, systématiquement combinées et centrées autour du concept fondamental d'ambiance», disait Jean Baudrillard dans son ouvrage sur la société de consommation» [BAUDRILLARD 1971: 23].

Une scénographie est orchestrée à l'intérieur de ces lieux grâce au concours de spécialistes¹³ dans la production d'ambiances et d'effets spéciaux (architectes, décorateurs, paysagistes, merchandiseurs, scénographes, ingénieurs son et lumière), permettant de créer des expériences particulières et d'offrir des voyages virtuels dans le temps et dans l'espace [HOPKINS 1990]. À l'image des *malls* américains et européens (Mall of America aux USA, Edmonton Mall au Canada, etc.), les nouveaux *malls* au Maroc fonctionnent comme des machines à voyager transportant le visiteur dans des univers lointains et attractifs.

L'analyse des différents univers mis en scène dans l'ensemble des *malls* observés montre à quel point leurs concepteurs s'efforcent, par divers moyens, de satisfaire les attentes hédonistes et les fantasmes d'une clientèle juvénile et féminine¹⁴ [HARROUD 2015]. Au Mega Mall de Rabat, dès l'entrée dans l'enceinte commerciale, le visiteur est frappé par l'ambiance ludique avec ses animations de lumière, de couleurs et de sons, ainsi que des décors de fête qui mettent en scène un univers «magique» et récréatif (21).

Une ambiance d'«occidentalité» est généralement fabriquée. Les noms étrangers proposés pour désigner ces *malls* et leurs espaces intérieurs¹⁵, la prédominance des marques internationales offrant des biens importés, les *food-courts* proposant une gastronomie internationale, l'utilisation de traitements décoratifs spécifiques à certains événements célébrés en Europe et aux États-Unis (fête de Noël, Saint-Valentin, etc.) entretiennent cette image.

«Je voulais que le visiteur, une fois à l'intérieur du *mall*, se sente voyager dans un autre monde tout à fait occidental, [un monde] qu'il n'a l'habitude de voir qu'à la télé et dans les films américains», confirme l'architecte du Mega Mall à Rabat. [BOUHSINA 2010].

À cette image d'occidentalité pourraient s'ajouter d'autres ambiances (de luxe, de festivité, de sécurité, de divertissement, etc.) par lesquelles les concepteurs cherchent à établir une distance avec le contexte social local souvent décrié par les jeunes¹⁶ (21).

Face à la recrudescence des situations d'insécurité dans l'espace public des grandes villes, le thème de la sécurité représente un élément majeur dans le succès de ces *malls*. La configuration fermée et sécurisée de ces espaces et la forte présence de vigiles et de caméras de vidéosurveillance permettent de véhiculer un sentiment de sécurité et d'absence de risque. Celui-ci est renforcé par la simulation de la Kasbah (la citadelle) à travers des façades aveugles conçues sous forme de murailles qui rappellent, par leur hauteur et leur couleur ocre, les fortifications de ces espaces historiques [cf. Marjane Ryad à Rabat].

On y observe également la prégnance d'une ambiance de luxe et d'opulence. Les signes de richesse sont multipliés afin de convaincre les visiteurs qu'il s'agit, bel et bien, de lieux de bonheur (21).

Au Morocco Mall, les promoteurs ont investi dans l'embellissement du lieu en faisant de celui-ci un salon agrémenté de tapis de luxe et de lustres flamboyants.

Ces traitements décoratifs et architecturaux recréent l'ambiance d'un palais. C'est ce que confirme l'architecte du Mega Mall:

Nous avons œuvré pour faire de ce *mall* un véritable palais où toutes les commodités de confort, de prestige et de luxe sont proposées et où le citoyen se transforme en un réel prince. On dit souvent qu'un client est roi. Alors autant faire de l'espace commercial un véritable palais. (BOUHSINA 2010)

Enfin, le recours occasionnel à des symboles liés à l'histoire et à l'identité locales est souvent l'occasion de conférer une image mythique et nostalgique à ces espaces dépourvus d'ancrage historique. L'utilisation des dispositifs décoratifs (arcades, matériaux traditionnels), simulant des espaces emblématiques de l'identité spatiale locale (ancienne médina, souks) s'inscrit dans cette optique. Ces dispositifs sont introduits le plus souvent lors des périodes de fêtes religieuses (Ramadan, Aid El Kébir). L'univers occidentalisé de ces *malls* se transforme soudainement en un univers orientalisé et fétichisé dans lequel sont reproduites des images stéréotypées véhiculées dans les médias sur l'«Oriental»¹⁷ (SAÏD 1978). Ces changements de référents montrent qu'il s'agit là de lieux qu'on peut qualifier de «caméléons», qui multiplient les référents symboliques pour satisfaire successivement les attentes hétérogènes et contradictoires des visiteurs.

Pour la mise en scène de ces ambiances, les concepteurs de ces *malls* recourent à un ensemble de dispositifs¹⁸ permettant de produire les effets escomptés. Ainsi, aux mises en scène architecturale et décorative (mobiliers urbains, traitement lumineux, végétation), s'ajoutent des éléments toponymiques¹⁹ (par l'usage intensif de discours dominés par l'utilisation de propos en mode superlatif)²⁰ et iconographiques (avec un usage combiné d'images réelles et virtuelles)²¹.

En résumé, on peut affirmer que leurs concepteurs, dans leur tentative de simuler le monde, cherchent à combiner trois logiques. Il y a d'abord une logique de simulation du réel, à travers laquelle on cherche à copier des ambiances de lieux emblématiques dans l'imaginaire urbain local (boulevards, centre-ville, souk). Des dispositifs spatiaux caractéristiques de ces lieux (bancs, fontaines, lampadaires, végétation, etc.) agrémentent les couloirs. D'autres lieux de référence sont copiés et simulés tels que les palais et les Ryads avec la reproduction des ambiances de luxe et d'opulence qui leur sont caractéristiques. Enfin, d'autres promoteurs²² font référence à des lieux emblématiques de l'identité urbaine locale comme les souks, en mettant en scène leur ambiance de diversité, d'hétérogénéité et d'animation sociale.

Parfois, à cette logique de simulation s'associe une logique plus subtile de déformation du réel, dans laquelle on ne cherche pas à reproduire intégralement ces espaces référentiels mais uniquement leurs aspects les plus positifs, leurs nuisances ou leurs défauts étant évacués. Le centre commercial est présenté alors comme la construction d'une expérience de la ville expurgée de ses désagréments – désordre, trafic automobile, population marginale, insécurité, incivilité (Goss 1993).

Il est intéressant de signaler dans le même sens, l'usage récurrent d'un ensemble d'éléments décoratifs imités qui représentent des copies, tels que le faux marbre, le faux cuir, le faux bois, les plantes artificielles, la lumière artificielle, etc., mani-

pulant les perceptions des visiteurs. C'est ce que Marie-Dominique Perrot qualifie d'espaces «vrai/faux». Selon elle, le «qualificatif vrai/faux peut s'appliquer à un objet, une situation; il indique qu'on a quitté le terrain du vrai, mais pas totalement, qu'on est entré dans le domaine du faux, mais en partie seulement» (PERROT 1997: 50).

Ces mises en scène nous renvoient à la notion de simulacre conceptualisée par Baudrillard. Contrairement à la notion de copie, entendue comme une reproduction intégrale et authentique d'une réalité déterminée, la notion de simulacre renvoie plutôt à l'idée de la dissimilitude de la copie par rapport à son original, au point de former une nouvelle réalité²³ (BAUDRILLARD 1981). Les *malls* peuvent être qualifiés de lieux «hyperréels»²⁴, conduisant à ne plus pouvoir faire la différence entre le vrai et le faux et donnant lieu au final à une réalité plus réelle, plus satisfaisante et parfaite que le réel même (BAUDRILLARD 1981; ECO 1985).

S'y ajoute enfin une autre logique, celle de la manipulation ou de la dissimulation dans laquelle les univers simulés cachent les finalités marchandes des promoteurs. Ces mises en scène séduisantes permettent par exemple de canaliser l'attention des consommateurs et de les orienter vers une plus grande disposition à consommer. La configuration déambulatoire de ces lieux marchands donne aux visiteurs l'impression de choisir librement leur itinéraire, les espaces à visiter, la durée de leur fréquentation. Pourtant, un ensemble de dispositifs contrôlent et canalisent leurs mouvements et leurs parcours. Dans le même sens, pourraient s'ajouter les impressions véhiculées quant à l'accès universel du *mall* pour tous les usagers, quels que soient leurs profils sociaux. Or il existe un ensemble d'aménagements qui limitent indirectement l'accès des personnes indésirables. La forte présence de caméras de surveillance et d'agents de sécurité à côté des portes d'accès en sont les principales manifestations.

Si les aménagements de ces *malls* laissent penser qu'il s'agit de lieux publics ouverts à tous, les dispositifs spatiaux et sécuritaires mis en place expriment plutôt leur caractère privé et limitatif (CRAWFORD 1992). Ainsi, toute action qui ne s'inscrit pas dans une optique de consommation est soit interdite, soit dissuadée.

Réception sociale des univers simulés: des lieux branchés, supports à des appartenances extra-urbaines

Tout en reconnaissant les logiques de simulation du réel dans ces *malls*, la clientèle interrogée apprécie les ambiances proposées permettant d'être en rupture avec le monde réel et ses frustrations quotidiennes. Le propos suivant de Farid, jeune cadre financier, est éloquent:

Lorsque je fréquente ces *malls*, je me déconnecte complètement de la vie quotidienne, je me détresse un peu, le temps de voir un monde différent, «plus beau» et plus «doux» que celui dans lequel nous vivons. C'est pour moi une sorte de thérapie personnelle que je m'offre à chaque fois que je me sens stressé. (Farid, cadre financier, marié, 33 ans)

En analysant en détail le propos de Farid et ceux des autres personnes interrogées, il ressort que ces enclaves fermées (GRAVARI-BARBAS 2001), sans histoire, repré-

sentent pour la plupart d'entre eux des «espaces à part» (DELPAL 1999), qui leur permettent d'expérimenter de nouvelles identités et de manières d'être en ville.

Les référents à l'Occident mis en scène dans ces *malls* conjugués à leur anonymat et à leur configuration fermée permettent surtout à la clientèle féminine de jouir d'une plus grande liberté et de se détacher provisoirement des normes contraignantes du contrôle social imposé par leur milieu domestique. C'est ce que confirment les travaux d'Amélie Le Renard en Arabie Saoudite et de Laure Assaf à Abou-Dhabi sur l'accès des femmes dans les centres commerciaux (LE RENARD 2010; ASSAF 2013).

Dans ces *malls*, les comportements de femmes qui pourraient être jugés socialement déviant ou choquants dans l'espace public (fumer une cigarette dans un café, se faire des looks ou des chevelures insolites, etc.), prennent à l'intérieur de ces espaces d'autres significations. C'est ce que souligne l'anthropologue Davis Hannah dans le cadre de son analyse de la fréquentation des MacDonald's par les femmes marocaines.

Le MacDonald's est [pour ces femmes] un lieu public «domestiqué», autorisant des comportements détendus en dehors du foyer. Mais cette sécurité vient aussi de son «américanité». Si MacDonald's séduit par son «goût d'ailleurs», le petit coin d'Amérique qu'il offre est totalement innocent. On traverse le seuil, et on est «ailleurs»... À l'abri de la critique et du harcèlement masculin. Ici [au McDo], une femme marocaine peut être vue, sans être mal vue. (HANNAH 1995: 18-19)

Il est intéressant d'observer comment ces *malls* sont le théâtre de formes de sociabilité féminine ou de sociabilités mixtes dans lesquelles les jeunes des deux sexes peuvent se rencontrer et sociabiliser plus librement²⁵.

À l'instar des jeunes filles que nous avons interrogées, les garçons qui fréquentent ces *malls* les perçoivent le plus souvent comme l'emblème de l'étranger et des vitrines de la mondialisation, alors que l'Occident structure fortement leurs imaginaires (BENNANI-CHRAÏBI 2008) (25).

Ces *malls* leur permettent de forger de nouvelles identités urbaines qui ne sont pas forcément confinées à l'échelle de leur ville ou de leurs quartiers d'origine. Les récits qu'ils mobilisent et les répertoires symboliques qu'ils utilisent, se rapportant souvent à l'idée de l'étranger (Kharij) et de l'extérieur (Barra), en attestent largement. Ainsi Saad (jeune étudiant) qui avait toujours rêvé d'émigrer à l'étranger et particulièrement aux États-Unis, perçoit sa visite régulière au Mega Mall comme une possibilité de s'y brancher.

À chaque fois que j'ai fréquenté le Mega Mall, j'ai eu l'impression d'être transporté dans une île américaine. La présence de ces équipements exceptionnels comme la patinoire et le bowling, et la concentration de grandes marques américaines, me procurent des sensations particulières. (M. Saad, étudiant en droit, 22 ans)

Ce qui est intéressant dans ce récit, c'est l'utilisation évocatrice de la métaphore d'«île». Elle symbolise l'idée de détachement et de dissociation du *mall* par rapport à son environnement urbain. Tout se passe comme si l'entrée dans ce *mall* lui permettait un accès direct à un monde à part, déconnecté de son environnement réel.

Il faut souligner également comment les jeunes adultes ainsi que les adolescents cherchent à s'intégrer à ces univers en se mettant eux-mêmes en scène physique-

ment. Ils arborent des looks révélateurs d'un rapport inédit à ces lieux marchands. Leur manière de se vêtir, de se retrouver en groupe, l'ambiance musicale dans laquelle ils se fondent, tout cela laisse entrevoir des modes de participation à une société de consommation transnationale.

Des «punks», des «classiques» des «tecktoniks», des «gothiques», des «rockers», etc., pour reprendre des expressions véhiculées par les jeunes dits «branchés». Autant de styles expérimentés et affichés, synonymes d'une intégration à ces ambiances simulées. Dans le même sens, nous avons observé au Morocco Mall comment des jeunes adolescents se livrent à des déguisements de personnages virtuels de dessins animés japonais, cherchant, dans ces univers simulés, à imbriquer le réel avec le virtuel.

En guise de conclusion, disons que les *malls* ne rendent pas seulement accessibles des produits et des marchandises identiques, mais aussi des ambiances et des modèles de villes standardisées qui interrogent les rapports entre le local et le global, entre les cultures locales et l'économie mondiale. De création récente en comparaison avec les pays du Nord, les *malls* sont parvenus à marquer le paysage urbain des grandes villes marocaines dans un laps de temps réduit, et à induire d'importantes restructurations sociales et spatiales. Les rapports que les usagers locaux établissent avec ces lieux importés sont impressionnants. En reposant sur des dispositifs de simulation du monde par lesquels le réel se mêle au virtuel, ces *malls* fabriquent des univers inédits qui fascinent la jeunesse locale. De nouveaux rapports à soi, à autrui et à la ville en général s'établissent ainsi au sein de ces *malls*, révélateurs de nouvelles formes d'urbanité. Cela invite à se demander si c'est précisément le vécu de ces contrastes et ce brouillage des signes et des repères que les citoyens recherchent aujourd'hui dans leur manière de pratiquer la ville.

Si ces *malls* représentaient à l'origine une copie déformée du réel et de la ville, ils deviennent aujourd'hui parfois un modèle de référence pour la ville (aménagement des gares, musées, sites historiques et centres-villes, etc.). Avec la multiplication croissante de ces lieux-simulacres, la ville entière ne tend-elle pas à devenir elle-même hyperréelle ?

¹ Par *mall* peut être compris comme tout «édifice à l'intérieur duquel il reste possible de déambuler grâce à la présence d'un réseau d'allées couvertes, équivalentes à des galeries, où sont disposées, de part et d'autre, les boutiques qui constituent [son] armature commerciale» (CHIVALLON 1998: 28).

² Comme l'affirme Richard Sennett (2001: 24), nous assistons «à la standardisation de la consommation publique; un réseau mondial de magasins vendant les mêmes biens dans les mêmes genres d'espaces, que ce soit à Manille, à Mexico ou à Londres».

³ C'est le cas du Morocco Mall à Casablanca qui, selon les estimations faites par ses promoteurs, a vu le nombre de ses visiteurs passer de 15 millions de personnes en 2012 à 18 millions en 2016, dépassant même la fréquentation des équipements emblématiques de la ville comme la grande mosquée Hassan 2.

- ⁴ Marc Berdet (2013: 20) rappelle que «face à une concurrence accrue, les *shoppings malls* cherchent, dans les années 1980-1990, à se distinguer les uns des autres. Leur design se singularise et se systématise dans des "Mega-malls", qui poussent aujourd'hui sur toute la surface du globe. Les promoteurs y créent de toutes pièces villages italiens, vitrines viennoises, boulevards parisiens, gares new-yorkaises, haciendas mexicaines, déserts marocains, forêts subsahariennes, mais aussi des biotopes tropicaux et sous-marins».
- ⁵ Entendus ici comme l'ensemble d'éléments hétérogènes matériels et immatériels formant une totalité homogène et signifiante sujette à l'observation et à la contemplation.
- ⁶ D'après Carù et Cova (2002: 12), l'expérience recherchée dans ces *malls* fait référence à «une nouvelle catégorie d'offres qui vient s'ajouter aux marchandises (ou commodités), aux produits et aux services pour constituer une quatrième catégorie d'offres particulièrement adaptée aux besoins du consommateur postmoderne».
- ⁷ Soulignons dans ce sens un ensemble de travaux récents relatifs notamment au Moyen Orient (L. Assaf, A. Le Renard, M. Abaza).
- ⁸ Dans le cadre de son anthropologie de la surmodernité, Marc Augé (1992) qualifie les centres commerciaux au même titre que d'autres lieux de mobilité (gares, aéroports, chaînes d'hôtels, etc.), de lieux n'ayant pas la dimension identitaire, relationnelle et historique propre aux lieux anthropologiques.
- ⁹ Ces investigations ont reposé principalement sur des séances d'observation réalisées à différents moments de la journée ou de la semaine afin de scruter les ambiances intérieures de ces *malls* et explorer les modalités de simulation du monde et les référents symboliques privilégiés par leurs concepteurs. Au total, plus de 200 heures ont été consacrées à l'observation de ces lieux, soit en moyenne 50 heures pour chaque centre commercial, réparties sur une durée de trois ans (entre 2012 et 2015). Ces séances d'observation ont été combinées avec des entretiens réalisés auprès d'un échantillon exploratoire de leurs usagers (une cinquantaine d'individus) permettant de comprendre les sens et les représentations qu'ils associent à ces univers.
- ¹⁰ Il s'agit de deux grands *malls* récréatifs situés dans des quartiers aisés (Mega Mall à Rabat et Morocco Mall à Casablanca) et de deux centres commerciaux à vocation alimentaire situés dans des zones périphériques (Marjane Ryad et Aswak Assalam à Rabat).
- ¹¹ C'est le cas de l'architecte David Padoa qui a été engagé pour la conception du Morocco Mall à Casablanca. Son cabinet Design international est impliqué dans la réalisation de grands projets d'équipements commerciaux à l'échelle mondiale (Sharjah, Dubai, Belgrade, etc.).
- ¹² Qui rappelle d'ailleurs la structure fermée et opaque des salles de cinéma et de spectacle.
- ¹³ Dans une brochure de présentation du Mega Mall à Rabat, on a énuméré la présence de plus d'une trentaine de professionnels impliqués dans la gestion et l'animation de ce centre commercial.
- ¹⁴ D'après les données de fréquentation affichées par le Mega Mall à Rabat en 2012, le centre commercial accueille mensuellement un million de visiteurs dont plus de 80 % de jeunes entre 15 et 30 ans.
- ¹⁵ Des noms tels que le Mega Mall et le Morocco Mall ou des magasins intérieurs tels que Cosy Coffee, la Française, Exotic, Titanic, véhiculent l'idée d'une culture branchée et mondialisée.
- ¹⁶ Ces jeunes, et particulièrement les jeunes femmes, décrivent souvent le contrôle social exercé dans l'espace domestique et dans l'espace public sur leurs comportements et leurs pratiques de sociabilité.
- ¹⁷ Par exemple il est intéressant de relever comment l'hypermarché du Marjane Ryad change complètement l'organisation spatiale de ses rayons au cours du mois de Ramadan, passant d'une surface alimentaire moderne bien aménagée à un «souk» dans lequel les produits sont exposés en vrac. De même sont privilégiées lors de cette période des musiques et des senteurs orientales.
- ¹⁸ La notion de dispositif empruntée à Foucault renvoie ici à l'ensemble des agencements d'éléments composites (textes, règlements, plans, énoncés, etc.), propres à soutenir des effets de domination (FOUCAULT 1975). Elle se réfère plus globalement à «tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours» (AGAMBEN 2007: 77).
- ¹⁹ La toponymie est utilisée pour transcender la vocation marchande de ces *malls*, comme le montrent Thierry Joliveau et Martine Sanlaville à propos des dénominations du centre commer-

cial de La Part-Dieu à Lyon. «Babel du shopping, Mecque de la consommation, grotte d'Ali Baba ou paquebot du négoce, ce centre est toujours décrit comme un espace immense et luxueux. L'acte d'achat y est toujours revêtu d'une parure religieuse et féerique, de sorte que les métaphores utilisées enracinent le centre dans un espace oriental et mythique qui fait passer au second plan le traumatisme de [la réalité]» (JOLIVEAU et SANLAVILLE 1985: 98).

- ²⁰ Les slogans publicitaires sont marqués par la récurrence de certains superlatifs tels que «le plus grand mall», «le plus agréable», «le mall de toutes les envies», le «mall de tous les rêves».
- ²¹ Ce sont les images virtuelles (en 3D) qui prédominent sur les affiches iconographiques de ces malls.
- ²² C'est le cas de l'enseigne Aswak Assalam dont les promoteurs, en privilégiant l'idée de marocanité, ont fait du souk et de ses ambiances leur concept commercial.
- ²³ À l'affirmation à ce propos qu'«il ne s'agit plus d'imitation, ni de redoublement, ni même de parodie. Il s'agit d'une substitution au réel des signes du réel, c'est-à-dire d'une opération de dissuasion de tout processus réel par son double opératoire» (BAUDRILLARD 1981:11).
- ²⁴ C'est ce que confirme Umberto Eco «l'hyperréel, ce qui est aussi réel que le réel voire même plus réel. Pour parler de choses qu'on veut connoter comme vraies, ces choses doivent sembler vraies. Le "tout vrai" s'identifie au "tout faux"» (ECO 1985: 21).
- ²⁵ À titre d'exemple, nous avons pu observer, à l'occasion d'une soirée musicale organisée dans un café branché du Mega Mall (en juin 2011), comment des garçons et des filles (épaules dénudées, vêtues de pantalons serrés ou de minijupes) s'amuse et dansent sur une piste qui leur a été aménagée, donnant lieu à des sociabilités mixtes libres et décontractées.

Bibliographie

- ABAZA, M. (2009): «Egyptianizing the American dream, Nacer city's shopping mall, public order, and the privatize military», in Singerman, D., Amar, P. (éds), *Cairo Hegemonic: State, Justice, and Urban Social Control in the New Middle East*, Le Caire, American University of Cairo Press.
- AGAMBEN, G. (2007): *Qu'est-ce qu'un dispositif?* Paris, Rivages poche.
- ASSAF, L. (2013): «La Corniche d'Abu Dhabi: espace public et intimités à ciel ouvert», *Arabian Humanities*, n°2.
- AUGÉ, M. (1992): *Non-lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*, Paris, Le Seuil.
- BARTHEL, P.-A., SMIDA, N. (2002): «Nouveaux lieux communs et modernité urbaine dans l'espace résidentiel Nord de Tunis», *Correspondances*, n°69, IRMC.
- BAUDRILLARD, J. (1971): *La société de consommation, ses mythes, ses structures*, Paris, Denoël.
- (1981): *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée.
- BENNANI-CHRAÏBI, M. (2008): «Jeunes Égyptiens et jeunes Marocains face à l'Occident», *Égypte/Monde arabe*, première série.
- BERDET, M. (2013): *Fantasmagories du capital. L'invention de la ville-marchandise*, Paris, Zones.
- CARU, A., COVA, B. (2002): «Retour sur le concept d'expérience: pour une vue plus modeste et plus complète du concept», *Actes des 7^{èmes} Journées de Recherche en Marketing de Bourgogne*, Dijon.
- CHIVALLON, C. et al (1998): «Artefact de lieu et urbanité: le centre commercial interrogé», *Annales de la Recherche Urbaine*, n°78.
- CRAWFORD, M. (1992): «The World as a Shopping Mall», in Sorkin, M. (éd.), *Variations on a Theme Park: Scenes from the New American City*, New York, Hill & Wang.
- DELPAL, C. (1999): «Une promenade en bord de mer: la corniche de Beyrouth», *Les Cahiers du CERMOC*, numéro thématique «Reconstruction et réconciliation au Liban».
- ECO, U. (1985): *La Guerre du faux*, Paris, Grasset.
- EDWARD, S. (1978): *L'orientalisme: l'Orient créé par l'Occident*, Paris, Le Seuil.
- FOUCAULT, M. (1975): *Surveiller et punir: Naissance de la prison*, Paris, Gallimard.

- GHORRA-GOBIN, C. (2000): «Les centres commerciaux: morceaux de villes ou simulacres de villes ?», *Quaderni*, n°41.
- GOSS, J. (1993): «The "Magic of the Mall": An Analysis of Form, Function, and Meaning in the Contemporary Retail Built Environment», *Annals of the Association of American Geographers*, vol. 83, n°1.
- GRAVARI-BARBAS, M. (2001): «Les enclaves ludiques dans la ville contemporaine. Le cas du Navy Pier à Chicago», in Ghorra-Gobin, C. (éd.), *Réinventer la ville: les espaces publics à l'heure globale*, Paris, L'Harmattan.
- HANNAH, D. T. (1995): «"Là où vont les femmes". Notes sur les femmes, les cafés, et les fast-food au Maroc», *Cahiers de recherche*, n°4.
- HARROUD, T. (2013): *Émergence de nouvelles centralités commerciales à Rabat: sociabilités, représentations et restructurations socio-spatiales*, thèse de doctorat en géographie, Université Mohammed V, Rabat.
- HOPKINS, J. (1990): «West Edmonton Mall: Landscape of Myths an Elsewhereness», *Canadian Geographer*, n°34(1).
- JOLIVEAU, T., SANLAVILLE, M. (1985): «L'évolution du centre commercial régional de la Part-Dieu», *Revue de géographie de Lyon*, vol. 60, n°1.
- LE RENARD, A. (2010): «Pratiques du shopping mall par les jeunes Saoudiennes, sociabilité et consumérisme à Ryad», in Mermier, F., Peraldi, M. (éds), *Les Mondes et places du marché en Méditerranée. Formes sociales et spatiales de l'échange*, Paris, Karthala, p. 187-214.
- LUSSAULT, M. (2017): *Hyper-lieux: les nouvelles géographies de la mondialisation*, Paris, Le Seuil.
- PERROT, M.-D. (1997): «Du vrai/faux au virtuel: mondialisation culturelle et néo-utopie», *Nouveaux cahiers de l'Institut Universitaire du Développement*, n°6.
- RITZER, G. (1999): *Enchanting a Disenchanted World*, Thousand Oaks, Pine Forge Press.
- SENNETT, R. (2001): «La civilisation urbaine remodelée par la flexibilité», *Le Monde diplomatique*, février.
- SORKIN, M. (éd.) (1992): *Variations on a Theme Park: The New American City and the End of Public Space*, New York, Hill & Wang.
- WINKIN, Y. (2001): «Propositions pour une anthropologie de l'enchantement», in Rasse, P. et al (éd.), *Unité-Diversité. Les identités culturelles dans le jeu de la mondialisation*, Paris, L'Harmattan.

Focus 9



FRANCE MINIATURE, PHOTOGRAPHIE AÉRIENNE (WWW.FRANCEMINIATURE.FR, MARS 2018).

FRANCE MINIATURE

Jean-François Staszak

Ce parc de loisir ouvert en 1991 à Elancourt, dans la banlieue de Paris, entre dans la catégorie des parcs miniatures, dont l'enjeu est de reproduire aussi fidèlement que possible un espace de référence à une échelle réduite (21). On en trouve des prémices dans les jardins géographiques européens qui, à partir de la Renaissance, reproduisent des cartes du Monde. En tant qu'attraction touristique, les parcs miniatures se multiplient à partir de la seconde moitié du 20^e siècle, d'abord en Europe et en Amérique du Nord, puis dans le reste du Monde. Ils figurent un village, une ville, une région, un pays, un continent ou le Monde dans son ensemble, le parc étant généralement situé dans l'espace représenté.

France miniature se revendique comme le plus grand parc du genre en Europe. Sur ses 5 hectares sont reproduits 117 sites ou monuments français à l'échelle du 1/30, dans un espace figurant la France à une échelle cent fois moindre. La forme du pays, de ses côtes et de ses fleuves, est respectée, et chaque monument est placé dans le parc selon sa localisation dans l'espace de référence.

Le parc est toutefois plus qu'une carte géante. Non seulement parce qu'elle est en trois dimensions et animée, par exemple par les trains miniatures circulant sur ses voies ferrées. Mais aussi parce qu'on y marche, on y touche les monuments, on y est invité à soulever des containers dans le port de Marseille, actionner les fontaines de Versailles ou les écluses du Centre de la France. Au restaurant *Les Provinces*, on goûte les spécialités locales.

Ainsi, ce dispositif simule la France. Mais pour en faire quelle expérience ? Jamais personne ne la voit ou la pratique ainsi. On pense toutefois à Gulliver à Lilliput [J. Swift, 1726] : métamorphosés en géants, les visiteurs voient leur rapport au monde changer de nature. La France et sa géographie, qui relevaient principalement d'un espace abstrait, celui de l'imaginaire national et du savoir scolaire, deviennent pour l'occasion une réalité concrète dont on peut directement faire l'expérience, qu'on peut appréhender, mais sur un mode essentiellement ludique.

Références

- BESSE, J.-M. (2003) : *Face au monde. Atlas, jardins, géoramas*, Paris, Desclée de Brouwer.
— (2017) : «Cartes sur places», in Besse, J.-M., Tiberghien, G. A. (éds), *Opérations cartographiques*, Arles, Actes Sud, p.39-50.

ORDONNER LA VILLE ET LA VIE URBAINE

Partie 5

DU CHAMP DE FOIRE AU LUNA-PARK:
LA CRÉATION D'UNE «MORALITÉ DE L'ILLUSION» (GENÈVE, 1880-1914)

Allison Huetz

Introduction

Ce texte analyse l'essor des parcs d'amusement¹ à Genève et l'émergence, à travers l'arrivée de nouvelles attractions, d'une «moralité de l'illusion»². Le sujet s'inscrit au sein d'une vaste littérature traitant, à des époques différentes, la question de l'aliénation du spectateur³. Parmi cette littérature, Disneyland a été l'exemple le plus étudié par les penseurs postmodernes pour élaborer la notion de simulation. Le parc devint le symbole de la disciplinarisation de l'Amérique contemporaine, s'accomplissant à travers la promotion des loisirs et le culte de la consommation. Ce constat est nuancé désormais par les études de la réception démontrant l'existence, chez les visiteurs des parcs à thème actuels, de stratégies d'appropriation, voire de contestation (WARREN 1996; RAZ 1999); mais il a néanmoins permis le développement d'une réflexion sur l'entrée de la société contemporaine dans une forme d'«hyperréalité» (BOORSTIN 1961; BAUDRILLARD 1981; ECO 1985). Ce type de lieu stimulerait le désir d'illusion en reconstruisant un monde plus vrai que le vrai, par rapport auquel la réalité est jugée inférieure (ECO 1985). Toute une histoire de la culture de masse et de sa critique se rejoue à travers leurs écrits, marquant l'essor de la *French Theory*.

Mais l'étude de la spectacularisation de la réalité implique de se pencher sur les modèles antérieurs à l'arrivée des parcs d'attractions contemporains. Vanessa Schwartz souligne le rôle fondateur de Paris à la fin du 19^e siècle dans l'établissement d'une culture de masse, qui passe par la participation des spectateurs à un certain nombre de divertissements visuels. La genèse des parcs d'attractions constitue ainsi une piste de recherche fructueuse pour analyser les débats entourant le pouvoir de l'illusion: la représentation visuelle est en effet soupçonnée d'agir par suggestion sur l'esprit et le corps des spectateurs (BERTON 2015: 25). Les discours sociaux entourant les spectacles sont ainsi étroitement associés à des questions politiques dans les dernières décennies du 19^e siècle. Le risque de subversion est pris d'autant plus au sérieux par les autorités publiques que la période est marquée par la montée de l'anarchisme d'une part, et l'organisation du mouvement ouvrier d'autre part⁴. Les penseurs postmodernes renverseront cette question de l'aliénation en faisant de la simulation, une forme d'illusion totale qui a remplacé le réel. L'aliénation de toute la société se produit, selon Guy Debord (1967), à travers le triomphe du spectacle. La simulation déplace ainsi la question de l'illusion pour repenser les modalités de l'aliénation du spectateur. À cet égard, le tournant du 20^e siècle constitue une période intéressante pour expliciter les liens existant entre ces deux notions,

dans la mesure où l'illusion est perçue comme un facteur possible de subversion sociale.

En effet, cette période charnière correspond à l'apparition de nouveaux lieux de spectacles dans les «capitales culturelles» de l'époque (CHARLE et ROCHE 2002), qui suscitent l'inquiétude d'une partie de la population face aux comportements immoraux qu'ils engendreraient. La réglementation qui se met en place va alors dans le sens d'un renforcement du contrôle social et spatial exercé sur ces divertissements visuels. En partant de l'hypothèse que les mécanismes de régulation reflètent un changement dans la société de l'époque, cet article cherche à répondre à la question suivante: comment l'illusion se redéfinit-elle à la lumière des débats entourant le rôle des spectacles dans la vie urbaine ?

Genève est un cas intéressant qui n'a pas encore été étudié par l'historiographie existante, sur le sujet (CORBIN 1995; BECK et MADDOEUF 2005; CHARLE 2002; CHARLE et ROCHE 2009). Pourtant, l'apparition de nouveaux groupes d'acteurs dans les débats sur les spectacles urbains, permet de suivre ce processus de moralisation de l'illusion, en analysant à l'échelle de la ville les représentations qui sont tolérées, voire même encouragées, et celles rejetées car considérées comme licencieuses. Les critères séparant «l'illusion dangereuse» de «l'illusion morale» sont ainsi établis à la suite des débats traversant notamment la vie publique genevoise au tournant du 20^e siècle. La mise en place de cette régulation reflète alors les peurs associées à l'illusion et éclaire son lien avec la notion postérieure de simulation.

La méthodologie adoptée s'appuie sur les analyses d'Henri Lefebvre portant sur la «spatialité du social»⁵. L'étude des cadres sociaux, régulant l'illusion et lui donnant un sens, implique de considérer les nouveaux lieux de divertissement à travers lesquels ils se matérialisent. Interroger la genèse des parcs d'amusement permet de situer les exemples choisis à la croisée de plusieurs histoires: d'une part, celle du champ de foire et de l'apparition des loisirs urbains, et d'autre part, celle des expositions internationales et de la naissance d'une industrie du divertissement. Leur analyse repose ainsi sur un corpus de sources composé de dossiers retrouvés dans les archives de l'État de Genève, de coupures de presse de l'époque et de publications conservées à la Bibliothèque de Genève, émanant d'acteurs impliqués dans la promotion, la critique ou la régulation de ces nouveaux divertissements.

Une mise en perspective du concept d'illusion

Les penseurs postmodernes s'appuient sur une conception de l'illusion qui est le fruit d'une évolution historique. Le terme de simulation n'apparaît pas dans le corpus de sources étudiées, mais il constitue néanmoins une catégorie heuristique permettant de réinterroger la question de l'illusion. Comme le souligne Umberto Eco, Disneyland est paradoxalement plus «hyperréaliste» que le musée de cire car il ne copie plus la réalité, mais met en scène ce qui relève uniquement de la fantaisie. Le même auteur souligne qu'une fois le règne du faux admis, encore faut-il «qu'il soit pris pour vrai» par les spectateurs afin d'être apprécié (Eco 1985: 69). Le désir d'illusion est alors associé au souci de faire vrai, montrant

l'héritage des théories littéraires et artistiques du 19^e siècle chez les philosophes postmodernes.

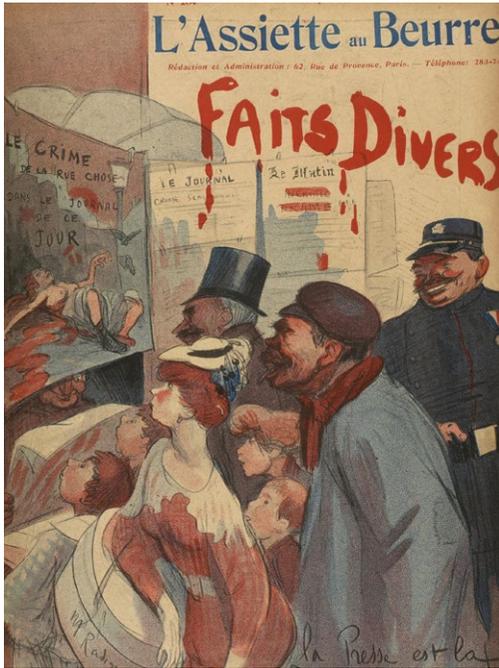
En effet, l'illusion n'a pas toujours revêtu cette signification, si l'on considère l'évolution historique de son usage, qui en a d'abord fait un terme désignant une «représentation trompeuse»⁶. À l'époque baroque, l'illusion désigne un jeu d'apparences renvoyant à la fragilité et à la vanité des connaissances humaines (TORTONESE 2001: 48). Mais cette conception de l'illusion change fondamentalement dans le dernier tiers du 19^e siècle.

Elle ne représente plus la dénonciation du monde comme théâtre permanent, mais devient la fausse impression fabriquée par le spectateur, quand celui-ci est troublé dans ses perceptions (CRARY 1999; CAMPAGNONI et TORTONESE 2001; GUNNING 2003).

Les études médicales et psychologiques de l'époque, qui font émerger la notion de sujet névrotique, associent le dérèglement de la sensibilité observé dans certaines pathologies «aux bouleversements induits par la modernité sociale, industrielle et technologique» (BERTON 2015: 109). Les spectacles sont accusés de redoubler la déstabilisation des perceptions individuelles produite par la vie urbaine (Singer dans CHARVEY et SCHWARTZ 1995: 92). En ce sens, ils n'appartiennent pas seulement aux discussions portant sur les théories de la subjectivité, mais s'inscrivent également dans les débats hygiénistes entourant la définition de la moralité publique. Les musées de cire, les panoramas, les exhibitions de phénomènes, les vues stéréoscopiques, les mascarades populaires, ainsi que les projections cinématographiques, participent à cette nouvelle définition en ce qu'ils constituent des manières de se divertir qui interrogent l'ordre public existant.

La redéfinition de l'acte perceptif qui s'opère à cette époque-là fait du spectateur un être divisé, qui reste «rationnellement conscient de l'irréalité de ses sensations», «tout en étant affecté sur les plans physique et émotionnel» (GUNNING 2003: 75). La question des émotions explique alors la manière dont la question de l'illusion est progressivement liée à celle de l'ordre public. L'illusion risque de corrompre la société car elle est soupçonnée d'agir sur le sujet émotif, au point de l'influencer non seulement dans ses pensées, mais également dans ses actes. La puissance de l'image et des sensations est progressivement prise en compte dans la définition des dangers associés à l'illusion. Ce discours a été principalement étudié à propos du cinématographe, qui est l'attraction la plus souvent mentionnée par les hygiénistes de l'époque pour dénoncer «la dépravation mentale et somatique» produite sur le spectateur (BERTON 2009: 107). Néanmoins, l'étude des sources judiciaires révèle que cette peur existe dès les années 1880, mais qu'elle s'applique alors à d'autres types de spectacles urbains, notamment les attractions foraines.

À Genève, la première trace de cette peur se trouve sous la plume de l'ex-directeur de la police centrale, John Cuénoud (1822-1899), qui entreprend dès 1891 une croisade contre la «publicité des faits criminels ou obscènes» (PORRET 2003: 14). Le récit de tels actes entraînerait, selon lui, une «contagion du mal» pouvant atteindre les individus possédant «un tempérament impressionnable» (CUÉNOUD 1891 •). Il précise quelques années plus tard ses propos sur les «effets de la suggestion



1. «FAITS DIVERS. LA PRESSE EST LA GRANDE ÉDUCATRICE», *L'ASSIETTE AU BEURRE* (COUVERTURE), N° 284, 8 SEPTEMBRE 1906. CE MAGAZINE SATIRIQUE FRANÇAIS (1901-1936) EST RÉGULIÈREMENT DIFFUSÉ À GENÈVE JUSQU'À CE QUE LE DÉPARTEMENT DE JUSTICE ET POLICE LE CLASSE COMME «ALMANACH OBSCÈNE» EN 1906. CE NUMÉRO SE MOQUE NÉANMOINS DES ILLUSTRATIONS VOYEURISTES PUBLIÉES DANS LES JOURNAUX DE L'ÉPOQUE ET DÉNONCE L'HYPOCRISIE DES PATRONS DE PRESSE QUI, SOUS COUVERT D'ÉDUCATION, CHERCHENT À VENDRE LE PLUS DE TIRAGES POSSIBLE.

du crime» (CUÉNOUD 1892⁶), en affirmant que la presse illustrée et les spectacles forains, qui vivent du récit de tels assassinats, sont en partie responsables de «l'épidémie de meurtres» (CUÉNOUD 1892: 109⁷) touchant le pays. Cette inquiétude a donc une conséquence directe sur la place des divertissements visuels dans la vie urbaine. Ceux-ci sont perçus comme des vecteurs de criminalité et de désordre social, comme en témoignent certaines affaires judiciaires⁷, dans lesquelles la presse de l'époque souligne l'influence des images dans l'accomplissement du forfait criminel (ill. 1).

Mais les peurs accompagnant la redéfinition de l'illusion ne sont pas partagées de manière uniforme au sein de la société. À cet égard, il est possible de distinguer deux groupes d'acteurs jouant un rôle dans la dénonciation ou la promotion de ces spectacles urbains à Genève. Le développement de groupes d'intérêts représentés à travers les ligues philanthropiques et certaines associations économiques permet de situer les différentes positions adoptées sur cette question. Les ligues d'inspiration protestante, qui veulent alors promouvoir Genève comme la «capitale éthique de l'Europe» (STORA-LAMARRE 1990), incluent les divertissements visuels dans leurs discussions portant sur la moralité publique. Les premières associations luttant contre les dangers sociaux engendrés par la lecture de romans et de journaux illustrés⁹, prennent ainsi conscience au tournant du 20^e siècle du risque que représentent les «représentations malsaines» et les «spectacles licencieux»¹⁰ pour l'ordre public.

Face à la montée de ces inquiétudes, les milieux économiques liés à «l'industrie des étrangers» défendent *a contrario* la vocation touristique de Genève. Ils veulent établir de nouvelles distractions dans la ville pour faire de celle-ci une cité cosmopolite, capable de rivaliser avec les autres villes de l'arc lémanique et les stations de la Côte d'Azur (FRESNEL 1896). Si le champ de foire reste particulièrement controversé, il est néanmoins défendu par certaines associations de négociants et de commerçants, qui en profitent du point de vue économique¹¹;

ainsi que par des journalistes et des citoyens qui y voient l'occasion de distraire les familles ouvrières et de rassembler l'ensemble de la population dans les rues lors du Nouvel An (ULMI 1995: 140). Ces différents groupes sociaux ont donc un impact sur la redéfinition de l'illusion qui s'opère à cette époque-là. Sa capacité à faire vrai est décrite de manière différente selon les représentations qu'elle sert à mettre en scène. La régulation progressive des spectacles permet alors d'étudier dans quels lieux et pour quels publics l'illusion est considérée comme dangereuse, et dans quels cas elle est au contraire acceptée et perçue positivement.

La régulation des spectacles urbains: vers une «moralisation» de l'illusion ?

La redéfinition de l'illusion peut se lire à travers les lieux et les événements désignés au cours de la période comme étant contraires à la moralité publique. Le règlement du 6 avril 1877 donne ainsi un premier cadre légal régulant l'organisation de festivités dans la ville: «[A]ucun spectacle, bal ou fête ne [sera] admis sans une autorisation de l'autorité de la police» (ROUMIEUX 1906: 128 •). À cela s'ajoute une précision quant aux affiches pouvant être interdites si «l'annonce est jugée contraire aux lois, aux règlements et aux bonnes mœurs» (ROUMIEUX 1906: 391 •). Toute représentation est alors susceptible d'être signalée aux autorités publiques, comme le montrent les nombreux dossiers conservés aux archives de l'État de Genève¹². Pourtant, la ville connaît un développement de ses divertissements à travers l'essor du champ de foire présenté pendant les fêtes du Nouvel-An, et l'importance renouvelée prise par la fête de l'Escalade au cours du 19^e siècle¹³. Mais ces spectacles urbains font l'objet d'une régulation stricte, qui permet de mieux cerner les représentations considérées comme problématiques pour l'ordre et la moralité publiques. Le champ de foire est ainsi particulièrement surveillé en raison de son caractère temporaire, et de son origine parfois étrangère [ill. 2]¹⁴.

Les écrits des criminologues rencontrent sur ce sujet un écho auprès des milieux religieux et des ligues philanthropiques. Les plaintes adressées au département de Justice et de Police témoignent de l'implication de certaines personnalités religieuses pour limiter la présence des forains en ville. L'une des premières plaintes retrouvées est celle du pasteur Braschoss en 1891, cherchant à alerter

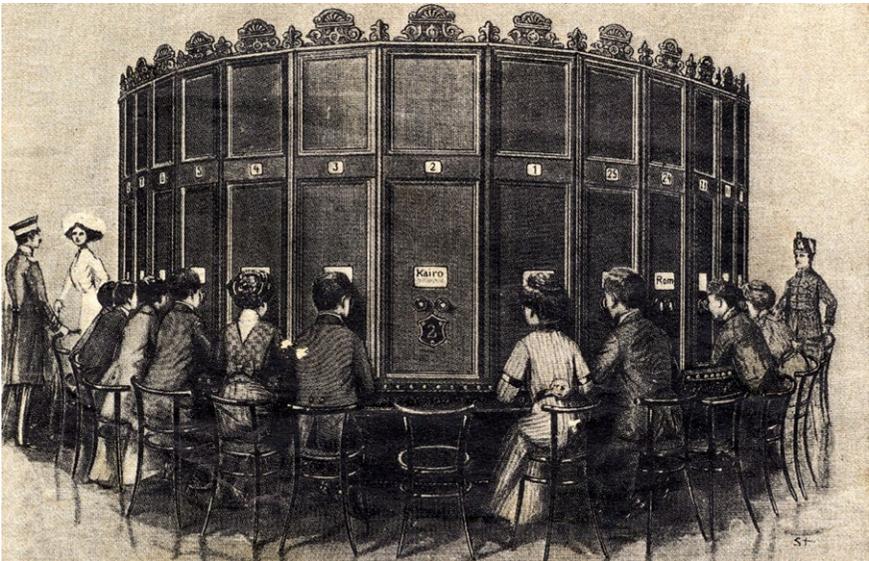


2. AUTEUR INCONNU, PLACE BEL-AIR: FÊTE FORAINE, VERS 1900, ÉPREUVE PHOTOGRAPHIQUE SUR PAPIER, CÔTE VG P 3673 (CENTRE D'ICONOGRAPHIE DE LA BIBLIOTHÈQUE DE GENÈVE). LE THÉÂTRE CINÉMATOGRAPHIQUE VISIBLE AU PREMIER PLAN PROJETÉ UN FILM DE GEORGES MÉLIÈS SUR L'AFFAIRE DREYFUS SORTI EN 1899, TÉMOIGNANT DES ÉCHANGES CULTURELS DE CETTE ÉPOQUE ENTRE GENÈVE ET LA FRANCE. LES ATTRACTIONS QUI SE RÉFÈRENT DANS LEUR TITRE OU LEUR CONTENU À LA CAPITALE FRANÇAISE SONT D'AILLEURS SOUVENT SUSPECTÉES D'ÊTRE MALSAINES SELON CE QUI Y EST REPRÉSENTÉ. LES BARAQUES INTITULÉES PARIS LA NUIT, OU LES NOCTAMBULES DE PARIS, FONT PAR EXEMPLE L'OBJET D'UNE SURVEILLANCE POLICIÈRE LA MÊME ANNÉE EN RAISON DE LEUR CARACTÈRE POTENTIELLEMENT ÉROTIQUE.

les autorités publiques de «l'entraînement malsain»¹⁵ des spectacles forains sur la jeunesse. Dans les années suivantes, il écrit des pétitions pour faire interdire les attractions exposant des scènes de tortures et d'opérations chirurgicales, et celles représentant des «complots» et «d[es] attentats anarchistes» qui font «l'apologie du crime»¹⁶ (21). Le réalisme de la mise en scène exercerait selon lui une influence fâcheuse sur de «jeunes et impressionnables imaginations»¹⁷, montrant que le danger représenté par l'illusion est directement lié à la redéfinition du sujet émotif. La protection de la jeunesse devient un *topos* du discours des philanthropes et des réformateurs sociaux.

Les rapports de police permettent également de comprendre ce qui relève à l'époque de la «publicité des faits obscènes». Si certaines baraques sont soupçonnées de servir de façade à des pratiques de prostitution¹⁸, il existe d'autres attractions interdites en raison de leur caractère suggestif (21). Mais cette suggestion est mesurée à l'aune de l'illusion produite. Le contexte d'exposition compte pour beaucoup dans la définition du caractère licencieux d'un spectacle. Une attraction, intitulée *Le Salon mystérieux*, est par exemple contrôlée en décembre 1898 par les autorités publiques¹⁹. La projection de 26 vues photographiques qui est mentionnée dans la lettre du propriétaire de l'attraction, laisse penser que celle-ci était en fait un *Kaiser-panorama*, c'est-à-dire une forme de divertissement stéréoscopique délivré par une rotonde, composée d'une vingtaine de stations en bois. À travers celle-ci, le spectateur pouvait visualiser, à l'aide de lunettes stéréoscopiques, une série de vues lui apparaissant en trois dimensions (ill. 3).

Dans le cas du *Salon mystérieux*, la projection incluait principalement des nus académiques et des scènes de genre, par ailleurs exposés dans certains musées et Salons officiels. Néanmoins, la répétition des scènes de nudité, allée à l'aspect voyeuriste de la projection, incite les autorités à définir ces reproductions



3. AUGUST FUHRMANN,
KAISERPANORAMA AVEC 25
STATIONS, VERS 1880, GRAVURE
(© WIKIMEDIA.ORG).

de peinture comme étant «indécentes»²⁰. En effet, le principe de la stéréoscopie repose sur un rapport particulier à l'image: la troisième dimension engendrée par l'illusion d'optique fait directement appel au corps du spectateur. La contemplation esthétique collective, ayant cours dans le musée ou le Salon, est transformée par la lunette stéréoscopique en une expérience intime, où le spectateur se retrouve directement en prise avec l'image, comme renvoyé à ses propres pulsions. Le dispositif de visualisation change ainsi la perception socialement acceptée de ce nu académique pour en faire un spectacle licencieux (ill. 4).

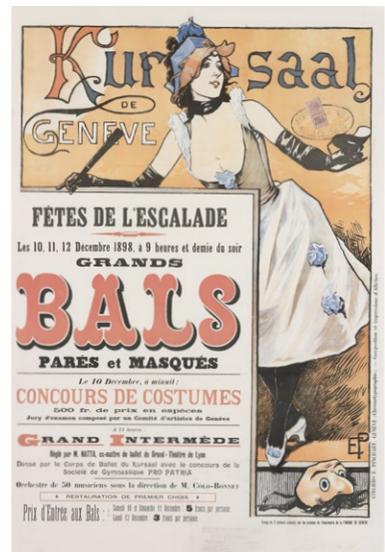
Les attractions foraines semblent alors concentrer toutes les inquiétudes portant sur les dangers de l'illusion. Malgré certaines pétitions signées en faveur de l'installation des forains²¹, leur présence dans la ville reste problématique, notamment au début du mois de décembre en raison de la célébration de la fête de l'Escalade. Ces réjouissances servent chaque année à rappeler la victoire de la république genevoise face à l'attaque de la puissance savoyarde en l'an 1602. Dans la deuxième moitié du 19^e siècle, la manifestation gagne une forte dimension patriotique²², expliquant la demande d'interdiction des spectacles forains exprimée en décembre 1899. Des citoyens envoient à cette date une pétition aux autorités publiques «pour réprimer tout ce qui[,] à l'occasion des fêtes de l'Escalade[,] serait de nature à porter atteinte à la décence et la dignité des réjouissances»²³. Ils demandent une surveillance sévère «aussi bien sur les exhibitions» exploitées par «les industriels forains ou les camelots», que sur «les déguisés dont le masque couvre trop souvent des actes indécents ou des propos malséants»²⁴. Les signataires de ce texte comptent, parmi d'autres personnalités, l'historien et universitaire Guillaume Fatio (1865-1958) ainsi que le photographe Fred Boissonnas (1858-1946), montrant que les spectacles urbains deviennent un sujet récurrent de débats à Genève, y compris dans les cercles intellectuels et artistiques (ill. 5).

Les autorités publiques tentent ainsi de limiter tout ce qui est jugé contraire à l'ordre public. Au tournant du 20^e siècle, la célébration de l'Escalade illustre bien cette régulation, qui s'exprime non seulement par des demandes d'interdiction des attractions foraines, mais aussi par un désir de moralisation des festivités urbaines. Les charivaris et les mascarades font régulièrement l'objet de critiques car ils ne sont plus jugés conformes à l'esprit de la manifestation. En réaction à ces débordements carnavalesques, un premier cortège historique est formé en 1892, qui aboutit quelques années plus tard à la création de *L'Association patriotique genevoise pour la réno-*



4. VIRGINIE DEMONT-BRETON, «DANS L'EAU BLEUE», GRAVURE PUBLIÉE DANS LE CATALOGUE ILLUSTRÉ DU SALON DE 1898. CETTE PEINTURE FAIT PARTIE DES VUES PHOTOGRAPHIQUES PROJÉTÉES PAR LE PROPRIÉTAIRE DU SALON MYSTÉRIEUX.

5. AUGUSTE PINCHART, KURSAAL DE GENÈVE, FÊTES DE L'ESCALADE, 1898, CHROMOTYPOGRAPHIE, COTE CA 840 (COLLECTION D'AFFICHES DE LA BIBLIOTHÈQUE DE GENÈVE). LES TRAVESTISSEMENTS ASSOCIÉS À L'ESCALADE SONT PROGRESSIVEMENT PERÇUS DE MANIÈRE NÉGATIVE PAR LES CITOYENS GÉNOVOIS AU Tournant du 20^e SIÈCLE.



6. AUTEUR INCONNU, CORTÈGE HISTORIQUE DE L'ESCALADE: LE GROUPE DIT DE L'ALLIANCE, 1903, ÉPREUVE ARGENTIQUE, CÔTE REC EST 0182 08 1 (CENTRE D'ICONGRAPHIE DE LA BIBLIOTHÈQUE DE GENÈVE). CETTE PHOTOGRAPHIE A ÉTÉ PRISE PENDANT LA CÉLÉBRATION DU TRICENTENAIRE DE L'ESCALADE, QUI A ÉTÉ RETARDÉE D'UN AN EN RAISON D'UNE LONGUE PÉRIODE DE GRÈVE (BUYSSENS ET WALKER 2002). LA CÉRÉMONIE DE 1903 COMPREND UN CORTÈGE HISTORIQUE DE 1200 PARTICIPANTS, QUI PERMET DE RITUALISER LA CÉLÉBRATION DE L'ESCALADE DANS LA VIE URBAINE.



vation de l'Escalade. Celle-ci cherche à lutter contre les «scènes scandaleuses»²⁵ des réjouissances, en veillant au respect du rituel qui a été fixé. Les festivités sont alors destinées à perpétuer la mémoire d'un passé commun, sur lequel se fonde le sentiment national genevois. Ces discussions sur les spectacles urbains révèlent la manière dont les autorités publiques conçoivent l'illusion: celle-ci n'est tolérable que dans la mesure où elle sert un intérêt supérieur. La moralisation de l'illusion passe ainsi par la constitution d'un ordre visuel, qui exclut la représentation du crime, de la violence, de la nudité suggestive et plus largement de tout ce qui est jugé contraire à la préservation des mœurs genevoises (ill. 6).

L'«assainissement» des spectacles urbains à travers la promotion des parcs d'amusement

Pendant cette période, les discours des différents acteurs se partagent entre la méfiance adoptée à l'égard de ces divertissements et le désir de faire de Genève une «capitale culturelle» (CHARLE et ROCHE 2002) comme les autres. Pour concurrencer l'engouement suscité par le champ de foire, les élites économiques cherchent à promouvoir de nouveaux lieux proposant des attractions divertissantes, mais dont le cadre et le contenu seraient en accord avec le respect des mœurs genevoises (24). Les acteurs liés au tourisme sont particulièrement actifs dans la création de ces lieux, car ils voient dans la montée de la concurrence internationale et le développement des moyens de transport, une menace pour le maintien du nombre de visiteurs en ville (MONNOYEUR 2012: 30).

L'exposition nationale de 1896 constitue ainsi la première tentative de créer un parc d'amusement à Genève. Si les attractions présentées ne viennent pas toutes

du champ de foire, elles constituent néanmoins une forme de réorganisation de ce modèle à partir de ce qui s'est fait dans les expositions internationales de l'époque (PICTET 1898: 143, 144 •). Pour cet événement, la création d'une kermesse est envisagée dès le rapport de l'arbitre de commerce Antoine Marc Cherbuliez, envoyé aux membres du comité central en 1894 (ANONYME 1894 •). Cette dernière se transforme finalement en parc d'amusement, pour différencier le nouveau lieu de divertissement du champ de foire du Nouvel An. L'exposition nationale devient alors l'occasion «d'exercer une police sérieuse sur ces spectacles [forains]» afin «d'en relever l'attrait et le bon goût» (PICTET 1898:144 •). À son ouverture, le parc de Plaisance suscite néanmoins des réactions mitigées de la part des commentateurs de l'époque²⁶. Les spectacles forains acceptés reçoivent un écho largement négatif, tandis que les attractions relevant de la science et de l'industrie sont jugées conformes aux ambitions de l'exposition nationale (FRAUENFELDER 2005: 14) (ill. 7).

Le caractère positif de l'illusion est en revanche souligné à propos du *Village suisse*, qui fait partie des attractions de l'exposition visant à promouvoir l'identité helvétique. Les différents cantons helvétiques y sont reconstitués par le biais de leur architecture, comme le décrit le journaliste Gaspard Valette (1865-1911):

[Le Village suisse] justifie et dépasse tout ce que nous avaient permis d'espérer l'ingénieuse conception de ses initiateurs et le grand talent de ses architectes [...]. [P]artout, et sans aucun effort, vous avez l'illusion absolue de la vérité. (MAYOR, GÉNOUD, BAUD-BOUY et VEVEY 1896: 2 •)

Cette description est largement relayée par la presse de l'époque qui souligne «l'effet de réel» (BARTHES 1968) produit par l'attraction. L'illusion est ainsi associée à ce souci de réalisme, qui pousse les organisateurs à construire une fausse montagne de 40 mètres de haut et à animer le village avec un vrai troupeau de



7. AUTEUR INCONNU, EXPOSITION NATIONALE: PARC DE PLAISANCE, 1896, PHOTOTYPÉ SUR PAPIER, COTE VG P 2158 (CENTRE D'ICONOGRAPHIE DE LA BIBLIOTHÈQUE DE GENÈVE). LA RÉORGANISATION DU CHAMP DE FOIRE SE FAIT À TRAVERS LA SÉLECTION DES ATTRACTIONS EXCLUANT «LES JEUX D'ARGENT ET DE HASARD» ET LES SPECTACLES JUGÉS DE MAUVAIS GOÛT. LA DÉLIMITATION SPATIALE DU PARC ET LA MISE EN PLACE DE CONCESSIONS PERMETTENT AUSSI DE CRÉER UN ESPACE ORGANISÉ AU SEIN DUQUEL LA FOULE PEUT FACILEMENT CIRCULER.



8. FRED BOISSONNAS,
EXPOSITION NATIONALE:
LE VILLAGE SUISSE, 1896,
PHOTOTYPAGE SUR PAPIER,
COTE VG P 2158 (CENTRE
D'ICONOGRAPHIE DE LA
BIBLIOTHÈQUE DE GENÈVE).

vaches défilant tous les soirs pour rentrer à l'étable ⁽⁸⁾. Le pouvoir de faire croire aux visiteurs qu'ils sont au milieu des montagnes, est perçu comme un exploit technique et mis au compte de l'habileté des architectes et artisans ayant travaillé à la réalisation de cette œuvre nationale. L'attraction révèle ainsi les valeurs sous-jacentes qui animent cette nouvelle «moralité de l'illusion». L'unité nationale et la paix sociale, qui règnent dans cette Suisse miniature, mettent en lumière un modèle de société à l'opposé de ce qui est transmis dans les attractions criminelles ou obscènes du champ de foire (ill. 8).

Après la fermeture de l'exposition, d'autres projets voient le jour dans la commune des Eaux-Vives, où le Domaine du Plonjon est entièrement réaménagé par la *Société de l'industrie des hôtels*. Cette postérité symbolique démontre l'impact de l'exposition sur la création de spectacles urbains compatibles avec le souci de moralité publique. Le parc des Eaux-Vives reprend ainsi certaines caractéristiques des attractions exposées en 1896, puisque des chalets du *Village suisse* y sont installés par l'architecte-paysagiste Louis-Jules Allemand (1856-1916), au milieu de la rocaille alpine (ANONYME 1897 •)(ill. 9).

Lors de son discours d'inauguration en 1897, le président de la Société, Henri Galopin (1839-1915), décrit le parc des Eaux-Vives comme «un lieu de délasserment»²⁸ permettant aux citoyens et aux étrangers de passage à Genève, de jouir du spectacle de la nature. Ce désir de «saines distractions»²⁹ est renforcé un an plus tard par la création d'un comité de citoyens genevois, se constituant en société d'exploitation, pour racheter le domaine. La *Société anonyme du parc des Eaux-Vives* entreprend alors de doter le lieu de distractions jugées acceptables par les autorités publiques. La construction d'une salle de concert, puis l'ouver-



9. AUTEUR INCONNU, *PARC DES EAUX-VIVES: CHALET D'ISELTWALD (ANNEXE)*, VERS 1910, ÉPREUVE ARGENTIQUE, SOURCES SERVICES INDUSTRIELS DE GENÈVE, EN COURS D'INVENTAIRE (CENTRE D'ICNÉOGRAPHIE DE LA BIBLIOTHÈQUE DE GENÈVE). LE CHALET D'ISELTWALD A ÉTÉ EXPOSÉ EN 1896 À L'EXPOSITION NATIONALE.

ture d'un théâtre d'été, comptent parmi les premières réalisations de la nouvelle société d'exploitation [ANONYME 1898 •] (ill. 10).

La réflexion sur l'évolution du parc aboutit, quelques années plus tard, à un projet de jardin zoologique imaginé par les forains Émile et Jules Pianet, qui sont alors en contact avec le célèbre marchand d'animaux Carl Hagenbeck (1844-1913) [ANONYME 1901 •]. L'installation prévue devait donner l'illusion d'animaux sauvages, se promenant en liberté dans le parc, grâce à la construction de vastes espaces sans barreaux permettant d'ouvrir la vue sur le paysage³⁰. Le projet consistait à présenter aux citoyens une nature offerte, à la fois comme un espace de liberté et comme un espace frontière servant à délimiter le monde civilisé. Ce jardin zoologique échoue en raison d'intérêts financiers divergents mais le parc accueille, à partir de 1906, différents villages exotiques, dont un *Völkerschau* d'Hagenbeck intitulé «L'Exhibition Indienne» [ANONYME 1907 •]. La Société cesse finalement l'exploitation du parc en 1910, en raison du «manque de soutien moral et financier [genevois]» [BOURCART 1911 •] selon les mots de son vice-président, le Dr. Bourcart (1864-1931). Les réactions à la fermeture de ce parc montrent que la discussion sur les spectacles urbains perdure tout au long de la période. Quelles attractions exposer ? Dans quels lieux ? Et en présence de quels publics ? Derrière ces interrogations, se joue le désir d'une société de se conformer à une certaine définition de

10. SOCIÉTÉ SUISSE D'AFFICHES ARTISTIQUES, *PARC DES EAUX-VIVES. GENÈVE*, VERS 1899, LITHOGRAPHIE EN COULEUR, COTE CA 2228 (COLLECTION D'AFFICHES DE LA BIBLIOTHÈQUE DE GENÈVE).





11. AUTEUR INCONNU, GENÈVE-
ENTRÉE DU LUNA-PARK,
VERS 1911, CARTÉ POSTALE
[CENTRE D'ICONOGRAPHIE DE LA
BIBLIOTHÈQUE DE GENÈVE].



la moralité publique. La capacité de l'illusion à faire vrai est jugée utile par les autorités publiques, dans la mesure où elle sert à promouvoir des représentations ayant le pouvoir d'élever et d'éduquer la société. Toutes les attractions qui ne correspondent pas à cette définition sont progressivement écartées de la vie urbaine (ill. 11).

Cette évolution est perceptible dans un dernier exemple, avec la transformation du domaine des Eaux-Vives en Luna-Park. À l'inauguration en 1911, la *Société du Luna-Park* propose des attractions qui témoignent de l'influence des modèles internationaux, en particulier des «parcs électriques» (RABINOVITZ 2012) se développant dans les grandes capitales de l'époque. La construction du *Cyclone Canadien*, une montagne russe d'un kilomètre de long, témoigne ainsi de la modernisation des plaisirs urbains qui touche Genève. Mais le Luna-Park suscite également des réactions négatives, comme en témoigne la vive critique du président de *L'Association des Intérêts de Genève*, Louis Roux (1847-1930), qui veut supprimer ces installations foraines pour redonner au parc des Eaux-Vives son aspect ancien (Roux 1911 •) (ill. 12).

À côté des montagnes russes, se trouvent en effet d'autres spectacles jugés problématiques par les autorités publiques. *L'Afrique mystérieuse* de Fleury Tournier fait partie des attractions signalées à la direction du Luna-Park en 1912, en raison de l'interdiction de mettre sous les yeux du public des «vue[s] de crime ou de violence» ou étant «de nature à provoquer des manifestations trop bruyantes»³¹. Ce village noir, alors qualifié de «turbulent» (ANONYME 1912 •), semble avoir suscité chez les spectateurs des réactions jugées vulgaires par rapport à la bienséance requise.

Cette réception négative témoigne de l'évolution des perceptions quant aux spectacles urbains pouvant être montrés au public. La présentation d'un village



12. AUTEUR INCONNU,
LUNA-PARK GENÈVE: CYCLONE
CANADIEN, VERS 1911,
CARTE POSTALE.

noir à l'exposition nationale de 1896 et le passage du *Völkerschau* d'Hagenbeck quelques années plus tard, montrent que ce type d'attractions est critiqué mais toléré pendant de nombreuses années avant que les autorités publiques ne les jugent problématiques pour la moralité publique. Lors de la réouverture du parc en 1912, le nouveau directeur, Lucien Lansac, procède ainsi à un assainissement complet des divertissements³². Il remplace le village noir par un jardin zoologique et met en place des concerts en plein air destinés à attirer la bonne société. Le parc d'amusement devient un «véritable rendez-vous des familles» (ANONYME 1912 •), permettant d'éloigner les attractions qui y sont proposées, des spectacles forains accusés de menacer la salubrité publique. La fermeture du Luna-Park est finalement décidée en 1913, entraînant le rachat du domaine par la commune des Eaux-Vives et marquant la fin du projet, sans cesse avorté, de créer un grand parc d'amusement à Genève.

Conclusion

Le cas de Genève permet de montrer que le développement des spectacles urbains est considéré de manière ambivalente par une large partie de la société, car il traduit l'importation d'une modernité spectaculaire qui remet en cause l'ordre public. Les divertissements visuels deviennent un sujet de débat entre les différents groupes d'acteurs promouvant la ville, soit comme une capitale touristique, soit comme un modèle éthique. Mais l'avènement du sujet névrotique au tournant du 20^e siècle, éveille la peur de voir le spectateur aliéné par la représentation visuelle qui lui est proposée. De ce fait, le pouvoir accordé à l'image change de nature: celle-ci semble désormais capable de provoquer désordres, violences et criminalité. S'y ajoute l'inquiétude grandissante face à

la montée de la question sociale, qui se traduit par l'interdiction de représenter des «complots anarchistes»³³ et par une politique de contrôle des publics, qui vise à protéger les catégories les plus jeunes de la population de ce qui pourrait être subversif³⁴.

Le pouvoir accordé à la représentation visuelle est donc en partie liée aux inquiétudes sociales de l'époque, expliquant les efforts menés par les philanthropes et les réformateurs de Genève (et d'ailleurs) pour moraliser les spectacles urbains et les inclure dans la construction d'un nouvel ordre public. La mise en place de nouvelles interdictions concernant la représentation du crime, de la nudité et de la violence, va de pair avec la promotion de ce qui se rapporte au voyage, à la nature ou à l'éducation. L'insistance sur l'aspect scientifique ou familial des nouveaux parcs d'amusement montre la volonté de remédier au caractère problématique de l'illusion, en lui assignant un sens supérieur, jugé moralement acceptable. Certaines attractions deviennent possibles dans la mesure où elles éduquent le spectateur à de nouvelles perceptions et lui offrent une meilleure connaissance du monde. Ainsi, le parc de Plaisance et celui des Eaux-Vives constituent des tentatives, de la part des autorités publiques, de promouvoir une nouvelle «moralité de l'illusion», qui passe par une réappropriation sociale et spatiale du champ de foire par les élites genevoises.

Cinquante ans plus tard, ces efforts mènent à la simulation produite dans les parcs d'attraction, tels que Disneyland. La notion développée par les penseurs postmodernes déplace la question de l'illusion: celle-ci devient une mise en scène non plus du réel, mais de l'imaginaire. Le concept de simulation introduit alors d'autres débats: la dissolution du réel dans une forme de spectacle permanent – et l'aliénation du spectateur dans un simulacre qui l'empêche de se révolter. Toutes ces discussions témoignent en effet de la nouvelle valeur accordée à l'illusion: celle-ci doit désormais servir à distraire la société – l'aliéner, diront les penseurs critiques – mais dans les cadres sociaux et spatiaux qui ont été définis au siècle dernier.

¹ *Nota bene*: cet article fait la distinction entre trois termes différents pour parler de l'évolution des parcs d'attractions: les parcs d'amusement ou luna-parks correspondent au tournant du 20^e siècle, les parcs d'attractions à Disneyland et à ses avatars (à partir de 1955) et enfin les parcs à thème désignent les parcs actuels (à partir des années 1980).

² Je forge l'expression de «moralité de l'illusion» à partir de celle de «moralité du plaisir» créée par Martha Wolfenstein en 1951 et reprise par Alain Corbin en 1995 pour analyser ce que doit cette moralité aux philanthropes et aux réformateurs sociaux du début du 20^e siècle et la manière dont elle agit sur la culture visuelle de l'époque.

³ Voir SIMMEL 1896; BENJAMIN 1939; ADORNO et HORKHEIMER 1947; KRACAUER 2008; DEBORD 1967; MARIN 1973; BAUDRILLARD 1981; ECO 1985.

⁴ Je fais ici référence au vote des premières «lois scélérates» en France en décembre 1893, qui seront suivies par une vague d'assassinats dont celui de Sadi Carnot en 1894 à Lyon et celui de l'impératrice d'Autriche en 1898 à Genève.

⁵ «La pratique spatiale consiste en une projection "sur le terrain" de tous les aspects, éléments et moments de la pratique sociale, en les séparant, et cela sans abandonner un instant le contrôle

global, à savoir l'assujettissement de la société entière à la pratique politique, au pouvoir d'État» [LEFEBVRE 1974: 20].

- ⁶ Le terme d'illusion est utilisé en l'an 1223 pour désigner la «fausse apparence, représentation trompeuse, mirage» (*Trésor de la Langue Française*, G. de Coinci, éd. F. Koenig, 2 Mir. 9, 2281).
- ⁷ Sur le cinématographe, voir l'article suivant: «Le crime au cinématographe» (*Journal de Genève*, 22 janvier 1906, n°21).
- ⁸ Archives de l'État de Genève, Département de Justice et Police, cote Eb. A8.7, Morale publique, «Littérature et spectacles immoraux».
- ⁹ La première association protestante contre «les mauvais livres» [PITTELOUP 1998], la Société de vigilance contre la littérature licencieuse, est fondée à Genève en 1876 par le banquier et philanthrope Alexandre Lombard (1810-1887).
- ¹⁰ La peur des divertissements visuels aboutit en 1923 à la création d'une ligue suisse de salubrité morale nommée l'*Action* qui vise à faire interdire les affiches et les films jugés immoraux.
- ¹¹ Archives de l'État de Genève, Département de Justice et Police, série Ga, Forains, dossier 5954. Dans ce dossier, voir la pétition en faveur des forains signée par les commerçants et les négociants de Plainpalais, le 25 novembre 1891.
- ¹² *Ibid.*
- ¹³ *Encyclopédie de Genève*, tome 10, «La fête et les arts de la scène», p.19-20.
- ¹⁴ Dans le dossier 5954, voir le rapport de police des agents Rouge et Jacquet daté du 2 janvier 1899 et celui daté du 4 janvier 1902.
- ¹⁵ Dans le dossier 5954, voir les plaintes du pasteur Braschoss: pétition du 20 novembre 1891; pétition du 11 janvier 1893; pétition du 12 janvier 1899.
- ¹⁶ *Ibid.*
- ¹⁷ *Ibid.*
- ¹⁸ Dans ce dossier, voir le rapport de l'agent Miguet daté du 25 janvier 1899 sur la baraque dite de la Belle Meunière.
- ¹⁹ Dans ce dossier, voir la lettre du forain Pierre Prévus daté du 20 décembre 1898 décrivant son attraction.
- ²⁰ *Ibid.*
- ²¹ Archives de l'État de Genève, Département de Justice et Police, série Ga, Forains, dossier 5954. Voir la pétition du 25 novembre 1891.
- ²² *Encyclopédie de Genève*, tome 10, «La fête et les arts de la scène», p.26 [consulté en ligne le 22/02/2019].
- ²³ Dans le dossier 5954, voir la pétition pour faire surveiller les exhibitions malsaines pendant les fêtes de l'Escalade datée du 7 décembre 1899.
- ²⁴ *Ibid.*
- ²⁵ *Ibid.*
- ²⁶ Voir la conférence de Dr Hablützel, directeur du service de la presse à l'Exposition nationale citée dans le *Journal de Genève* (n°143, 7^e année, paru le 18 juin 1896): «En ce qui concerne le parc de Plaisance, [il] est d'avis que les expériences faites n'engageraient pas à le créer, s'il n'existait pas.»
- ²⁷ Archives de l'État de Genève, fonds de l'exposition nationale (1896), série 57, «Parc de Plaisance», dossiers signés par A.-M. Cherbuliez.
- ²⁸ *Ibid.*
- ²⁹ *Ibid.*
- ³⁰ Voir l'article de Jean Estebanez dans ce même ouvrage, p.65-80.
- ³¹ Archives de l'État de Genève, Département de Justice et Police, cote Gb. 2.1.19, «Dossier Luna-Park», voir la lettre du directeur de la police centrale adressée à la direction du Luna-Park en 1912.
- ³² Archives de l'État de Genève, Département de Justice et Police, cote Gb. 2.1.19, «Dossier Luna-Park», voir le rapport du 13 mai 1912.
- ³³ Voir le dossier 5954, la plainte du pasteur Braschoss datée du 12 janvier 1899 contre les «Actualités Grévin». Sur la montée de la question sociale, voir en bibliographie les études de Charles Heimberg (2009) et de Marc Vuillemier (2012).
- ³⁴ Archives de l'État de Genève, Département de Justice et Police, cote Eb. A7.30-31, règlement sur les cinématographes.

Bibliographie

- ADORNO, T. W., HORKHEIMER, M. [1947]: «Kulturindustrie. Raison et mystification des masses», *La Dialectique de la raison*, Paris, Gallimard.
- BARTHES, R. [1968]: «L'Effet de réel», *Communications*, n°11.
- BAUDRILLARD, J. [1981]: *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée.
- BECK, R., MADOEUF, A. [2005]: *Divertissements et loisirs dans les sociétés urbaines à l'époque moderne et contemporaine*, Tours, Presses de l'Université François Rabelais de Tours.
- BENJAMIN, W. [1939]: «Paris, capitale du XIX^e siècle. Exposé», *Das Passagen-Werk*, Francfort-sur-le Main, Suhrkamp, p.60-77 [éd. citée.: 1982].
- BERTON, M. [2009]: «Cinéma et sciences du psychisme en 1900: la névrose, la paramnésie, la transe», *Gesnerus*, n°66 [consulté en ligne le 22/02/2019]; <http://docplayer.fr/32956132-Cinema-et-sciences-du-psychisme-en-1900-la-nevrose-la-paramnesie-la-transe.html>
- [2015]: *Le Corps nerveux du spectateur. Cinéma et sciences du psychisme autour de 1900*, Lausanne, L'Âge d'Homme.
- BOORSTIN, J. D. [1961]: *The Image: A Guide to Pseudo-Events in America*, New York, Harper & Row.
- BUYSSENS, D., WALKER, C. [2002]: *La Belle Escalade de 1902*, Genève, Bibliothèque publique et universitaire.
- CAMPAGNONI PESENTI, D., TORTONESE, P. [2001]: *Les Arts de l'hallucination*, Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle.
- CHARLE, C. (éd.) [2009]: *Le Temps des Capitales Culturelles. XVIII^e-XX^e siècles*, Seyssel, Champ Vallon.
- CHARLE, C., ROCHE, D. (éds) [2002]: *Capitales culturelles capitales symboliques. Paris et les expériences européennes, XVIII^e-XIX^e siècles*, Paris, Éditions de la Sorbonne.
- CHARVEY, L., SCHWARTZ, V. R. [1995]: *Cinema and the Invention of Modern Life*, Berkeley, University of California Press.
- CORBIN, A. [1995]: *L'avènement des loisirs (1850-1960)*, Paris, Aubier.
- CRARY, J. [1999]: *Suspensions of Perception: Attention, Spectacle and Modern Culture*, Cambridge, MIT Press.
- CRETZ, B., MICHAELIS-GERMANIER, J. [1984]: «Une Suisse miniature ou les grandeurs de la petitesse», Genève, musée d'Ethnographie, [extrait du *Bulletin annuel du musée d'Ethnographie de la Ville de Genève*], n°25-26.
- DEBORD, G. [1967]: *La Société du spectacle*, Paris, Buchet & Chastel.
- ECO, U. [1985]: *La Guerre du faux*, Paris, Grasset.
- EL-WAKIL, L., VAISSE, P. (éds) [2000]: *Genève 1896. Regards sur une exposition nationale*, Genève, Georg.
- FRAUENFELDER, C. [2005]: *Le Temps du mouvement. Le cinéma des attractions à Genève (1896-1917)*, Genève, Presses d'histoire suisse.
- FRESNEL, P. de [1896]: «Genève station d'été», *Journal l'Écho de Genève et du Léman*, n°26.
- GUNNING, T. [2003]: «Fantasmagorie et fabrication de l'illusion. Pour une culture optique du dispositif cinématographique», *Cinémas*, vol. 14, n°1, p.67-89.
- HEIMBERG, C. [2009]: «Grèves et usage de la peur des rouges au début du XX^e siècle à Genève. La traque des "pêcheurs en eaux troubles"», in Caillat, M., Carutti, M., Fayet J.-F., Roulin, S. (éds), *Histoire(s) de l'anticommunisme en Suisse – Geschichte(n) des Antikommunismus in der Schweiz*, Zurich, Chronos.
- HERRMANN, I. [1994]: «Le sentiment national genevois et l'ouverture de Genève vers la Suisse», in Dufour, A., Roth, R., Walter, F. (éds), *Le libéralisme genevois, du Code civil aux constitutions (1804-1842)*, Bâle/Francfort-sur-le Main, Helbing & Lichtenhahn, p.73-95.
- HUMAIR, C., TISSOT, L. (éds) [2011]: *Le Tourisme suisse et son rayonnement international (XIX^e-XX^e s.)*. «Switzerland, the playground of the world», Lausanne, Antipodes.
- KRAUCAUER, S. [2008]: *L'Ornement de la masse. Essais sur la modernité weimarienne*, Paris, La Découverte.

- LAPOINTE, J. (2010): «Les sociétés anonymes à vocation hôtelière de l'arc lémanique (1826-1914)», *Études de lettres*, n°4, p.211-240.
- LEFEBVRE, H (1974): «La production de l'espace», *L'Homme et la société*, vol. 31, n°1, p.20.
- (2000): *La Production de l'espace*, Paris, Anthropos-Économica.
- MARIN, L. (1973): *Utopiques: jeux d'espaces*, Paris, Minuit.
- MONNOYEUR, P. (2012): *Les guides, la vitesse, les images. Le tourisme à Genève et dans sa région aux XIX^e et XX^e siècles*, Chêne-Bourg, La Baconnière.
- PERROUX, O. (2006): *Tradition, vocation et progrès, les élites bourgeoises de Genève (1814-1914)*, Genève, Slatkine.
- PITTELOUP, J.-F. (1998): «Bons» livres et mauvais lecteurs. *Politique de promotion de la lecture populaire à Genève au XIX^e siècle*, Genève, Société d'Histoire et d'Archéologie de Genève.
- PORRET, M. (2003): «Le drame de la nuit: enjeux médico-légaux du quadruple égorgement commis en 1885 à Genève par une mère sur ses enfants», *Revue d'histoire du XIX^e siècle* [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://journals.openedition.org/rh19/753>
- RABINOVITZ, L. (2012): *Electric Dreamland: Amusement Parks, Movies, and American Modernity*, New York, Columbia University Press.
- RAZ, A. E. (1999): *Riding the Black Ship: Japan and Tokyo Disneyland*, Cambridge, Harvard University Press.
- SCHWARTZ, V. R. (1998): *Spectacular Realities. Early Mass-Culture in Fin-de-Siècle Paris*, Berkeley, University of California Press.
- SIMMEL, G. (1896): «Berliner Gewerbe-Ausstellung», *Die Zeit*, 25 juillet, p.59-60.
- STORA-LAMARRE, A. (1990): *L'Enfer de la III^{ème} République. Censeurs et pornographes (1881-1914)*, Paris, Imago.
- ULMI, N. (1995): *La culture du champ de foire*, mémoire de diplôme en histoire économique et sociale à l'Université de Genève.
- VUILLEMIER, M. (2012): *Histoires et combats. Mouvements ouvriers et socialisme en Suisse 1864-1960*, Lausanne, Édition d'en bas/Collège du travail.
- WALTER, F. (1988): *Vivre et imaginer la ville, XVIII^e-XIX^e siècles*, Genève, Zoé.
- WARREN, S. (1996): «Popular Cultural Practices in the "Postmodern city"», *Urban Geography*, n°17/6, p. 545-567.
- WEINSTEIN, R. M. (1992): «Disneyland and Coney Island: Reflections on the Evolution of the Modern Amusement Park», *The Journal of Popular Culture*, n°26, p.131-164.
- WOLFENSTEIN, M. (1951): «The Emergence of Fun Morality», *Journal of Social Issues*, n°7, p.15-25.

• Sources bibliographiques

- ANONYME (1894): «Rapport de A-M Cherbuliez», *Journal de Genève*, n°271, 75^e année, 16 novembre.
- (1897): «Parc des Eaux-Vives», *Journal de Genève*, 68^e année, n°112, 13 mai.
- (1898): «Parc des Eaux-Vives», *Journal de Genève*, 79^e année, n°132, 26 mai.
- (1901): «Le parc des Eaux-Vives», *Journal de Genève*, 72^e année, n°254, 17 septembre.
- (1907): «Exposition Hagenbeck», *Journal de Genève*, 78^e année, n°232, 24 août.
- (1912): «Luna-Park», *Lausanne-Plaisirs*, n°35, 18 mai.
- BOURCART (1911): «Le parc des Eaux-Vives», *Journal de Genève*, n°87, 82^e année, 29 mars.
- CUÉNOUD, J. (1891): «La criminalité à Genève au XIX^e siècle», *Bulletin de la Société genevoise d'utilité publique*, VII, II^e série.
- (1892): *Du danger de la publicité et des illustrations de faits criminels ou obscènes*, Genève, I. Soullier.

MAYOR, J., GÉNOUD, L., BAUD-BOVY, D., VEVEY, E. de [1896]: *Le Village suisse à l'exposition nationale suisse*, Genève, Commission du Village Suisse, p.2.

PICTET, P. [1898]: *Rapport administratif publié au nom du comité central*, Genève, W. Kundig et fils, p.143.

ROUMIEUX, F. [1906]: *Recueil des règlements de police en vigueur dans le canton de Genève*, Genève, Imprimerie du Journal de Genève, p.128.

ROUX, L. [1911]: «Lettre du président de l'Association des Intérêts de Genève», *Journal de Genève*, n°326, 82^e année, 29 novembre.

Focus 10



POSTER GENÈVE 1850, VUE SUR LA CATHÉDRALE ET LA PORTE DE RIVE (IMAGE DE SYNTHÈSE) (@ ASSOCIATION GE-STORY/VILLE DE GENÈVE).

La représentation des villes en 3D s'inscrit dans une longue histoire d'expériences visuelles: vues en perspective depuis la fin du 16^e siècle, plans en relief et maquettes, dioramas dans les musées de ville créés au 20^e siècle, autant de dispositifs transformant les cités en objets de contemplation grâce à la recherche d'effets de réel spectaculaires (BESSE 2009: 79). Dans cette lignée, le «Relief de Genève en 1850» est une maquette elliptique de 30 m² composée de métal, de bois et de verre, qui constitue assurément un haut lieu du patrimoine genevois (2). L'architecte Auguste Magnin a mobilisé différentes sources pour la concevoir (archives du cadastre, cartes, plans, gravures, photographies anciennes) et proposer un relevé «exact» de la ville à la veille de la destruction de ses fortifications et d'un réaménagement urbain conséquent au milieu du 19^e siècle. Depuis son inauguration, en 1896, les spectateurs contemplent ainsi en vue aérienne près de 2 000 bâtiments et 1 500 arbres organisés de part et d'autre d'une ceinture de fortifications.

Numérisée en 2011, la maquette a servi de support à la création d'un modèle 3D «visible» en ligne (3). Ses 1 333 rues peuvent désormais être parcourues ou survolées à la manière d'un jeu vidéo. On peut s'interroger sur les raisons de donner au «relief une immortalité numérique» à l'aide de moyens considérables (200 000 vues de la ville ont été synthétisées, et une cinquantaine de spécialistes mobilisés durant seize mois). L'intégration de ce modèle au cadastre actuel offre une perception de la ville en 4 dimensions, permettant aux Genevois de réinterpréter leur lieu de vie à l'aune d'un passé réimaginé. Avec la régularité de son tracé urbain et la luxuriance de sa campagne environnante, dans l'harmonie des couleurs et des lumières utilisées, le modèle numérique est porteur d'un imaginaire d'une ville ordonnée, cohérente et esthétisée. Exempte de figures humaines, le modèle se fait totalisant et gomme les cloisonnements sociaux. Le texte accompagnant le modèle 3D donne les raisons de l'entreprise de Magnin:

La Genève fortifiée avait non seulement un aspect très pittoresque, mais elle traduisait aussi des siècles de résistance d'une république protestante face à des ennemis catholiques.

Cette promenade virtuelle confère au spectateur, ainsi doué d'ubiquité, une nouvelle compréhension de l'étendue de la ville et de sa structure façonnée par des remparts imaginaires. L'internaute est le seul habitant de ce décor rappelant les «forteresses de la solitude» décrites par Umberto Eco (1985: 9-16).

Références

- BESSE, J.-M. (2009): *Le Goût du monde*, Arles, Actes Sud.
UMBERTO, E. (1985): *La Guerre du faux*, Paris, Grasset.

RECHERCHE SUR LA MODÉLISATION DES VILLES EN 3D, LE CAS DE ZURICH

Entretien avec Hayko Riemenschneider¹, membre du projet «VarCity»

La modélisation des villes en 3 dimensions a aujourd'hui de nombreuses applications, comme le design urbain, les annonces immobilières, la création de films et de jeux vidéo. Or la création de ces environnements virtuels à partir de données en 2 dimensions est encore relativement lente et coûteuse. Dirigée par le professeur Luc Van Gool à l'École polytechnique fédérale de Zurich (EPFZ), et financée par l'Union Européenne, l'équipe du projet «Variation & the City» [🔗](#) a développé un logiciel permettant de modéliser en 3D les villes et leur activité à partir d'un faisceau de sources disponibles, et ce de façon rapide et détaillée. Utilisant le cas de la ville de Zurich pour construire leur modèle, ils travaillent aussi à la création d'un contenu dynamique pour enregistrer les flux et favoriser l'impression d'immersion des utilisateurs. Les données sont régulièrement mises à jour pour que le modèle reste proche de la réalité. Hayko Riemenschneider, chercheur post-doctorant et chef d'équipe du projet VarCity, a répondu à nos questions.

Point de départ

Un nombre croissant d'images de Zurich sont aujourd'hui disponibles, comme pour d'autres villes. Le projet VarCity a-t-il été imaginé en raison de cette multitude de données ?

Oui, exactement ! Le nombre d'images créées de nos jours est immense et ne cesse d'augmenter. Luc Van Gool a inventé le concept de «données perpétuelles» (*perpetuum data*) pour qualifier ce phénomène. Dans la mesure où les gens seront bientôt connectés presque en permanence sur une large bande passante, davantage de données seront disponibles dans un avenir proche.

Le site de présentation du projet [🔗](#) indique que vous synthétisez des millions d'images digitales composées de photographies aériennes, de photographies panoramiques à 360 degrés prises par des véhicules affrétés spécialement, des photographies collectées sur les réseaux sociaux, mais aussi les vidéos publiées sur Youtube et prises par des webcams dans l'espace public. S'agit-il de caméras de vidéosurveillance, et combien d'entre elles sont réparties dans la ville ? Utilisez-vous d'autres types de sources, comme les Systèmes d'information géographiques (SIG) et les cartes ?

Oui, nous utilisons des webcams publiques, mais ce sont des caméras utilisées pour le tourisme et non pour la surveillance. Nous utilisons une douzaine de ces



1. ILLUSTRATION DES RÉSULTATS INTERMÉDIAIRES DE LA CRÉATION D'INFORMATIONS 3D SUR LA VILLE. CE NUAGE DE POINTS DONNE UN APERÇU APPROXIMATIF D'UNE SCÈNE 3D. LA LOCALISATION DE CES POINTS EST CALCULÉE PAR TRIANGULATION ENTRE PLUSIEURS IMAGES (ERC VARCITY PROJECT @ COMPUTER VISION LAB, ETH ZURICH).

caméras. Aucune carte ni donnée SIG n'a été directement utilisée pour créer le modèle de la ville, en revanche nous avons mené des recherches avec ces outils, notamment en validant partiellement notre approche avec des données provenant de SIG (ill. 1).

Objectifs

Votre objectif initial n'était pas seulement de construire un meilleur modèle 3D, mais aussi de proposer une «compréhension sémantique automatique» de la ville. Pouvez-vous nous expliquer cette idée ?

La recherche sur la création de modèles 3D est aujourd'hui relativement mature, même si les modèles créés ne sont en vérité qu'un amas de données géométriquement ordonnées, ce qu'on appelle dans le jargon des «soupes triangulaires» (*triangle soups*). Purement géométriques, ils ne contiennent intrinsèquement aucune compréhension des phénomènes décrits. L'objectif de VarCity est de combiner ces différents modèles en ajoutant aux scènes 3D une «compréhension sémantique». Cette compréhension sémantique fait référence au fait de savoir localiser les rues, les bâtiments, la circulation, la végétation, les piétons, etc. à l'intérieur d'une ville. Ces connaissances sont utilisées pour recréer des bâtiments virtuels à l'aide d'une modélisation procédurale inverse (paradigme dont le principe est de générer un modèle, puis de l'adapter à des observations de la réalité)² et de flux de trafic virtuels. Cela garantit la confidentialité des données, puisqu'aucune image brute n'est utilisée dans le résultat final: seules des connaissances en sont extraites (ill. 2).

Aviez-vous déjà les techniques de calcul nécessaires pour réaliser ce nouveau type de modélisation, ou vous a-t-il fallu créer de nouveaux algorithmes pour gérer la quantité de données disponibles ?



2. RÉSULTAT INTERMÉDIAIRE DU MODÈLE 3D. IL MONTRÉ UNE APPROCHE STANDARD POUR CRÉER ET TEXTURER DES MODÈLES DE SURFACE. VARCITY VA PLUS LOIN ET ANALYSE CE QUI EST VISIBLE, TOUT COMME UN ÊTRE HUMAIN COMPRENDRAIT CETTE VUE DE MÜNSTERHOF, ZÜRICH (ERC VARCITY PROJECT @ COMPUTER VISION LAB, ETH ZÜRICH).

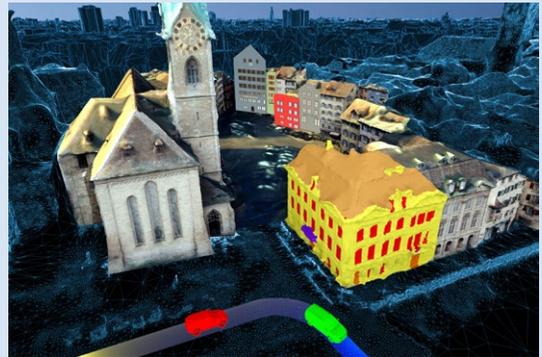
Nous avons utilisé ces deux façons de faire. Les membres de l'équipe possèdent une vaste expérience dans le domaine de la reconstitution 3D, mais nous avons également besoin d'algorithmes novateurs et efficaces pour gérer les nouveaux niveaux de précision requis et la quantité considérable de données travaillées. C'est pourquoi nous avons mené au cours de ces cinq dernières années des recherches pour en créer et publier de nouveaux.

Construction du modèle 3D

Revenons à la première étape de VarCity, qui est la construction du modèle: pourriez-vous nous en dire plus sur ce processus ?

Le processus de construction d'un modèle 3D est habituellement divisé en plusieurs étapes: il s'agit d'abord d'aligner les images en faisant correspondre leurs caractéristiques internes, puis de trianguler la scène 3D à l'aide d'algorithmes «Structure-from-Motion» [technique permettant de reconstituer des scènes en 3 dimensions à partir de séries d'images en 2 dimensions], puis en créant des informations de surface denses et aussi complètes que possible, ce qui aboutit généralement à une surface de maillage triangulaire. VarCity a cependant franchi un pas supplémentaire, et nous avons ajouté un processus de reconnaissance des objets à l'intérieur de ces scènes (ill. 3). Cela nous a permis de créer des modèles 3D plus précis, qui «connaissent» la structure des objets représentés, par exemple le nombre d'étages, le type de toit, l'emplacement des portes, les matériaux, etc. Pour cela, nous avons utilisé différents outils d'intelligence artificielle

3. SYNTHÈSE DE TOUS LES ASPECTS DU PROJET DE RECHERCHE VARCITY. LES MODÈLES DE SURFACE 3D SONT COMBINÉS AVEC LA COMPRÉHENSION SÉMANTIQUE DES SCÈNES, AINSI QU'AVEC LES MODÈLES GÉOMÉTRIQUES QUI EN RÉSULTENT. UNE VISUALISATION DE LA CIRCULATION EST PROPOSÉE PAR LES VÉHICULES EN MOUVEMENT AU BAS DE L'IMAGE [ERC VARCITY PROJECT @ COMPUTER VISION LAB, ETH ZÜRICH].



et de «*deep learning*», pour créer de nouvelles méthodes de compréhension automatique des données.

Vous affirmez, sur la page de description du projet, que «plus il y a de données disponibles, plus nous pouvons reconnaître les éléments constitutifs de la réalité urbaine». Cela signifie-t-il que nous pouvons potentiellement tout mesurer dans une ville ?

Oui, exactement. Telle est l'idée qui sous-tend notre approche de vision par ordinateur pour créer un avatar numérique de la ville de Zurich. Dans une certaine mesure, il y aura toujours des données manquantes, ou non mises à jour à la suite de changements urbains récents. Mais la règle que nous nous sommes fixée est que toutes les informations qu'un expert pourrait extraire d'une image doivent pouvoir être déduites automatiquement à l'aide de nos logiciels. Pour en revenir à la question des données brutes (*pure data*), il ne fait aucun doute que les espaces publics de la ville de Zurich seront documentés dans quelques années par des données extraites d'images en haute résolution. Pour l'instant, nous avons mesuré les propriétés géométriques du mobilier urbain, ainsi que les flux.

Que faites-vous lorsque les données nécessaires manquent, lorsqu'elles ne sont pas (encore) disponibles ?

La force de notre algorithme est qu'une fois les données comprises, des lacunes peuvent être comblées. L'absence de détection d'une fenêtre par exemple à cause d'un arbre faisant obstacle est simplement corrigée en analysant la structure de la façade et en déduisant l'emplacement de la fenêtre manquante. Les données statistiques du trafic routier sont un autre exemple. Si un certain nombre de voitures pénètrent dans un segment de route, le même nombre de véhicules doit le quitter. Ainsi, nous pouvons produire des estimations des flux autoroutiers sur l'ensemble d'une ville à partir de données incomplètes.

Pour alimenter ces modèles 3D, vous avez recours à toutes les données publiques disponibles, tout en créant vos propres données. Cette production sera-t-elle encore nécessaire à l'avenir ?

Il existe toujours un compromis entre l'acquisition planifiée de données et l'acquisition aléatoire de données publiques, et ces deux formes continueront d'exister. Nous avons eu par exemple recours à GeoAutomation, une entreprise high-tech (*spin-off*) créée par le Prof. Luc Van Gool, pour collecter systématiquement des images. Elle permet d'acquérir en moyenne des images couvrant 70 kilomètres de route – soit environ 9 km² – par jour ouvrable. Couvrir autant d'espace avec des photographies publiques réalisées occasionnellement par des passants prendrait beaucoup plus de temps. Pour poursuivre ce travail, nous examinons la possibilité d'orienter la collecte publique de photographies en indiquant aux utilisateurs où manquent les données.

Analyser

Votre objectif est d'analyser différents types de données le plus rapidement possible ? S'agit-il à terme de pratiquer une analyse en temps réel ?

Oui, en raison de l'énorme quantité de données collectées, le traitement doit être efficace. La majeure partie de notre recherche a été guidée par ce principe, et nous avons donc élaboré des vitesses d'analyse plus élevées. Pour certaines tâches, nous avons aussi créé des analyses en temps réel. Pour certaines places de stationnement par exemple, nous allons avoir recours à l'entreprise high-tech «Parquery»³ qui surveille les parkings en temps réel pour comptabiliser le nombre de voitures et mesurer leur durée de stationnement.

Au vu de l'efficacité des processus sémantiques de compréhension de la réalité, on peut penser que ceux-ci s'opposent à l'idée de simulation et d'interprétation. Toutefois VarCity ne montre-t-elle pas leur complémentarité ?

La «compréhension sémantique» donne à l'ordinateur une forme structurée de connaissances sur la scène observée. Ces connaissances peuvent ensuite être utilisées pour tout type de simulation ou d'interprétation. Nous avons par exemple exploité les connaissances sur les bâtiments pour créer des visualisations architecturales, mais aussi pour guider les touristes dans la ville en décrivant les bâtiments avec des mots. Pour l'interprétation, cela dépend de la tâche à accomplir et des objectifs de l'utilisateur. Les architectes interprètent par exemple la ville différemment des voitures autonomes.

Utilisateurs et usages

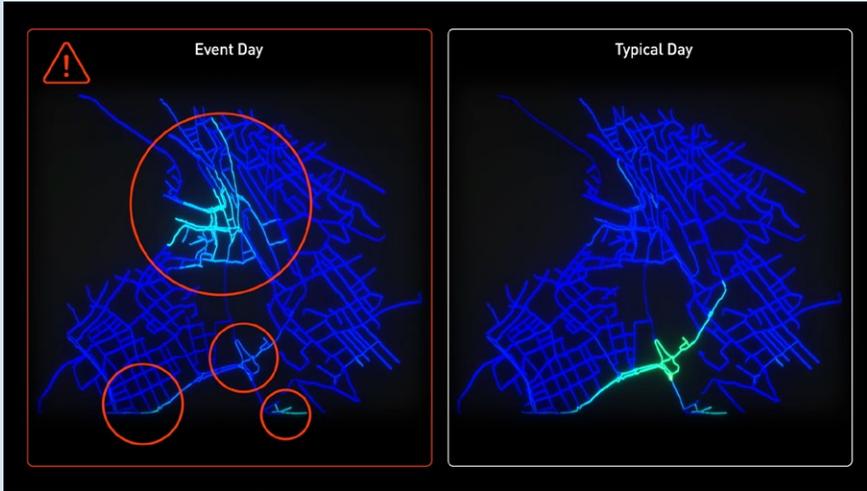
Avez-vous imaginé les différentes utilisations possibles de VarCity ? Quelles sont les priorités en ce domaine pour votre équipe ?

Le projet VarCity vise à inventer de nouvelles méthodes pour comprendre et recréer des villes. Lorsqu'il est associé à une base de données synthétisant les connaissances, le modèle 3D peut être utilisé pour de nombreuses applications. Comme je l'ai mentionné plus haut, nous avons envisagé de créer des visualisations architecturales pour les urbanistes, mais aussi d'aider à la navigation par satellite, la conduite autonome, la planification des interventions en cas de catastrophe, l'aménagement urbain, la surveillance du trafic, ou encore à la création de jeux proches de la réalité [ill. 4]. La société Parquery fournit une

4. MODÈLE DE CIRCULATION DE LA VILLE DE ZÜRICH. ESTIMATION DE LA DENSITÉ DU TRAFIC POUR UN ENSEMBLE DE RUES (ERC VARCITY PROJECT @ COMPUTER VISION LAB, ETH ZÜRICH).



5. ILLUSTRATION D'UN CAS OÙ LA MODÉLISATION DÉTECTE DES FLUX INHABITUELS. CE JOUR-LÀ, UNE MANIFESTATION AVAIT EU LIEU DANS LES RUES DE ZÜRICH (ERC VARCITY PROJECT © COMPUTER VISION LAB, ETH ZÜRICH).



solution de parking intelligente où aucun capteur supplémentaire n'est nécessaire; les mesures se font en temps réel et sont plus précises que les approches précédentes. De nombreuses autres applications sont possibles. Cela dépend des besoins de chaque utilisateur. VarCity est un projet de recherche et ne fournit pas directement de produits (ill. 5).

Est-ce que vous pouvez nous en dire plus sur les spin-off «UniqFEED», «Spectando», et «Casalva» qui émanent de votre projet ? D'autres sociétés vont-elles être créées ?

Grâce à VarCity, plusieurs sociétés ont déjà été fondées, et de nouvelles le seront peut-être dans le futur. Spectando propose des inspections virtuelles de bâtiments pour le marché immobilier, tandis que Casalva réalise des analyses virtuelles de dommages subis par les bâtiments pour des compagnies d'assurances, par exemple après des événements météorologiques extrêmes tels que les tempêtes de grêle. L'avantage est qu'aucun dispositif spécial n'est nécessaire pour ces applications – des photos réalisées à l'aide d'un smartphone suffisent.

Parquery utilise aussi cette technologie. L'entreprise a mis au point un système de gestion du stationnement exempt de capteurs et ne fonctionnant qu'avec des caméras installées à proximité des espaces concernés. L'ordinateur analyse les données vidéo en temps réel et reconnaît les voitures, ce qui lui permet de savoir quelles places de stationnement sont libres et si une voiture a été garée par erreur sur deux places. D'abord utilisé dans la ville de Locarno, ce système est en cours de développement dans plus de 30 villes en Suisse et à l'étranger.

Enfin, la société UniqFEED utilise des méthodes capables, lors de la retransmission télévisée d'événements sportifs, d'identifier la publicité située sur le périmètre du terrain ainsi que les joueurs, offrant la possibilité de mesurer la durée de leur visibilité et de personnaliser les publicités en fonction de différents groupes d'utilisateurs.

Veillez-vous à la protection de la vie privée en exploitant les données collectées dans l'espace public ?

Oui, c'est une question fondamentale. Tout au long du projet, nous avons veillé à la protection de la vie privée en concevant les algorithmes de manière à garantir implicitement la confidentialité des données. Aucun pixel des images brutes originales n'est utilisé dans les représentations finales. Contrairement à d'autres applications de *street-view* qui post-treatent les images pour brouiller les visages, il n'y a tout simplement pas d'informations privées dans notre modèle de ville virtuelle, ni dans les statistiques de trafic (des avatars sont utilisés pour représenter piétons et véhicules). Toutes les personnes travaillant à la collecte des données ont signé un accord afin de garantir cette confidentialité. Lorsque des données intermédiaires sont publiées, nous veillons à la vérification de toutes les images.

Les technologies développées par VarCity vont-elles être utilisées par la Ville de Zurich ?

La Ville de Zurich dispose de ses propres outils informatiques. Nous sommes en contact avec eux pour certaines collaborations, mais ils utilisent déjà d'autres informations pour la gestion de la ville et de ses flux.

VarCity est-il lié à un projet territorial plus large, et si c'est le cas, auquel ?

VarCity est un projet de recherche visant à faire progresser les méthodes de compréhension automatique des données. Beaucoup d'autres groupes de recherche travaillent sur la vision par ordinateur, ou encore sur la modélisation urbaine. Les résultats des recherches que nous menons sont souvent appliqués à d'autres domaines. VarCity se concentre sur la ville de Zurich. Nous avons choisi ce territoire car nous y vivons et y travaillons. De cette façon, nous avons pu recueillir, au fil des années, davantage de données sur les mêmes endroits. Les méthodes mises au point dans le cadre de cette recherche peuvent par contre s'appliquer à d'autres villes.

Le projet VarCity est-il considéré comme un modèle pionnier, qui sera utilisé pour «cartographier» d'autres types de lieux dans le monde, n'est-ce pas ?

Oui, le but de VarCity est de concevoir de nouvelles méthodes d'analyse afin de comprendre les villes et de rendre publiques ces nouvelles connaissances. Parce qu'elles se veulent génériques, ces méthodes pourront être appliquées à d'autres villes. Des «jumeaux numériques» ont été analysés dans les villes de Paris, et de Graz en Autriche, où j'ai mené des recherches (voir le projet CityFIT)⁴. À l'avenir, beaucoup d'autres villes seront analysées de la sorte.

Horizon

Pensez-vous qu'à un stade plus avancé du développement de VarCity, les utilisateurs pourraient être amenés à penser que ce qu'ils observent est la vraie ville, en

raison de la finesse des détails reproduits, et de l'analyse de données en temps quasi réel ?

Comme mentionné plus haut, la quantité d'images et d'autres données disponibles augmente sans cesse. Certaines de ces données seront disponibles en temps réel, et d'autres seulement de façon ponctuelle. De futures recherches permettront d'augmenter la précision des modèles 3D pour qu'ils ressemblent en effet le plus possible à la réalité.

En ville, les gens pourront être connectés et impliqués dans la collecte et l'interprétation des données. Un exemple situé dans un futur relativement proche est celui de la construction de nouveaux bâtiments. Une fois la construction planifiée, les gens pourront utiliser des lunettes de réalité virtuelle afin de voir comment la construction finale s'intégrera dans son environnement immédiat.

Pensez-vous que les projets de reconstitution de villes en 3D ou en 4D, tels que VarCity vont changer notre relation à l'espace ?

Oui, nous l'espérons ! La compréhension d'une ville dans l'espace et le temps, ainsi que celle de ses habitants, aidera à créer de meilleures villes, à inventer des modèles de circulation plus efficaces et participera à leur développement. De nombreux autres groupes de recherche sont intéressés par l'analyse des déplacements de foules, ou encore par les effets des décisions prises par les autorités sur les zones industrielles et résidentielles. Personnellement, cela m'a permis de mieux connaître l'architecture de la ville de Zurich. J'imagine maintenant modéliser chaque ville que je visite...

Que pensez-vous de l'aphorisme d'Alfred Korzybski: «Une carte n'est pas le territoire» ?

Ce concept est intéressant. Le but de certaines recherches est de créer des avatars parfaits afin que l'utilisateur ne puisse pas les distinguer de la réalité. Cela implique d'utiliser d'autres données sensorielles telles que l'odorat, le toucher, les sentiments, etc. Certains jeux de réalité virtuelle provoquent déjà une immersion quasi totale de l'utilisateur dans le monde virtuel, comme j'ai pu moi-même l'expérimenter à plusieurs reprises. Elon Musk n'affirme-t-il d'ailleurs pas que nous vivons déjà dans un univers de simulation, et que nous n'avons aucun moyen de distinguer ce dernier de la «réalité de base»⁵ ?

*Entretien réalisé à distance en mars 2018 et traduit depuis l'anglais
par Estelle Sohier et Alexandre Gillet*

¹ Le Dr. Hayko Riemenschneider est chef d'équipe du projet VarCity et chercheur postdoctoral sous la direction du professeur Luc Van Gool au Laboratoire de vision par ordinateur de l'École poly-

technique fédérale de Zurich. Il travaille dans le domaine de la vision numérique 2D et 3D en se concentrant sur la reconstruction urbaine à grande échelle pour la modélisation sémantique et dynamique.

² CURA, R. (2016): *Inverse Procedural Street Modelling: from Interactive to Automatic Reconstruction. Modeling and Simulation*, thèse de doctorat, Université Paris-Est [consulté en ligne le 22/02/2019]; <https://tel.archives-ouvertes.fr/tel-01529391/document>

³ Créée également dans le cadre du projet: <https://parquery.com/>

⁴ Consulté en ligne en mars 2018: <https://www.tugraz.at/institute/cgv/research/projects/cityfit/>.

⁵ Voir «Why Elon Musk says we're living in a simulation» publié par Vox sur la plateforme Youtube le 15 août 2016 [consulté en ligne le 06/03/2018]; <https://www.youtube.com/watch?v=J0KHiiTt4w>

9 [vidéo] *Asia in America*, St Louis Exposition (Edison, 1904); <https://www.loc.gov/item/00563585/> || 12 [image] « Le Géorama de la plaine de Montsouris », *Le Monde illustré*, n°899, 4 juillet 1874 | [hyperlien] *Opérations cartographiques*, extrait de Besse, J.-M., Tiberghien, G. A. (éds), Arles/Paris, Actes Sud/ENSP, 2017; <https://www.espazium.ch/oprations-cartographiques> || 16 [vidéo en ligne] *Panorama of the Paris Exhibition, from the Seine* (Edison, 1900); <https://www.loc.gov/item/00694272/> || 20 [hyperlien] Gregor Sailer, *The Potemkin Village*, projet photographique, 2015-2017; <https://www.gregorsailer.com/The-Potemkin-Village> || 24 [vidéo en ligne] *Arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, L. Lumière, 1895; <https://vimeo.com/321744250/fa3e9d55f2> | [vidéo en ligne] *Le vol du Grand Rapide*, E. S. Porter, 1905; <https://vimeo.com/321744206/73df0d7e0f> || 47 [image] Le Palais de l'Optique, façade principale, projet déposé le 19 juin 1897 (Archives nationales @F/12/4446/F8) || 56 [image] Combinaison des projets Élisée Reclus – Méaulle – Galeron, coupe SVR ABC et plan (Archives nationales @F/12/4352) || 73 [diaporama] ill. 1: Panorama 1, Carl Hagenbeck's Tierpark Stellingen Hamburg; ill. 2: Panorama 2, Carl Hagenbeck's Tierpark Stellingen Hamburg; ill. 3: Bouquetin alpin et bouquetin de Nubie, Carl Hagenbeck's Tierpark Stellingen Hamburg; ill. 4: Entrée principale, Carl Hagenbeck's Tierpark Stellingen Hamburg; ill. 5: Heufresser enclosure, canyon des lions et zones rocheuses, Carl Hagenbeck's Tierpark Stellingen Hamburg || 85 [hyperlien] Carte dynamique des vents aux États-Unis; <http://hint.fm/wind> || 86 [hyperlien] Carte des vents de Tokyo; <https://air.nullschool.net/> | [hyperlien] Carte «Earth»; <https://earth.nullschool.net> || 87 [image] *Mappemonde*, F. A. Garnier, 1803-1863, Veuve Jules Renouard, Paris || 90 [image] *Blue Marble* || 98 [diaporama] ill. 1 à 5: Intérieur du Centre international d'Art Pariétal, Montignac | [vidéo] Lascaux IV; <https://vimeo.com/319431657/005b7eef90> | [vidéo en ligne] Visite de la reconstitution de la grotte de Lascaux; <https://vimeo.com/319431657/005b7eef90> || 101 [hyperlien] *Nighthawks*, Edward Hopper, 1942, Art Institute, Chicago; <https://www.artic.edu/artworks/111628/nighthawks> | [vidéo en ligne] Montage du dispositif *Nighthawks* au Museo Fondazione Roma, 2010; <https://vimeo.com/319430819/5d64a19373>; <https://vimeo.com/319430614/c5912bd49e> || 102 [hyperlien] Catalogue de l'exposition «Edward Hopper», Museo Fondazione Roma, du 16 février au 13 juin 2010; https://issuu.com/chiararubessi/docs/exhibition_hopper?backgroundColor=%2523222222 | [vidéo en ligne] Visite du dispositif *Nighthawks* au Museo Fondazione Roma, 2010; <https://www.youtube.com/watch?v=-RY7VzFJNwA> | [image] Première salle de l'exposition «Edward Hopper», vue d'ensemble, Fondazione Roma Museo, Rome, 2010 (@ Pierluigi Siena, 2010/© BY-ND 3.0 FR) || 103 [diaporama] ill. 1 et 2: Première salle de l'exposition «Edward Hopper», détails, Fondazione Roma Museo, Rome, 2010 (@ Pierluigi Siena, 2010/© BY-ND 3.0 FR) || 105 [image] *Proun Room*, El Lissitzky, 1923 || 107 [image] *Manhattan Bridge Loop*, Edward Hopper, 1928 | [image] *The City*, Edward Hopper, 1927 || 114 [vidéo en ligne] *Intolérance*, D.W. Griffith, 1916; <https://vimeo.com/319431076/ea4589e59a> || 115 [pdf] American Film Master: <https://www.calameo.com/read/00430985354b07a186b52?authid=kPtpv3m1ixm9> | [image] Hollywood, Los Angeles, 2013 (© kajikawa) || 117 [hyperlien] Site de Yadeguar Asisi; <https://www.asisi.de/homepage/> || 121 [vidéo en ligne] 360° Panorama; <https://www.youtube.com/playlist?list=PLDaFkGKSG0-LgWPEEW8cS2nIZx7Lq2uYG> || 166 [image] *Hix, Le Tour du monde en pousse-pousse*, Revue humoristique de l'Exposition, Paris, 1889 || 205

[[hyperlien](#)] Site de la France miniature; <http://www.franceminiature.fr> || 208 [[image](#)] Exemples de *mal-ls* géants réalisés au Maroc, 2017 || 209 [[image](#)] Ambiance festive au Méga Mall, 2017 | [[image](#)] L'entrée majestueuse du Morocco Mall, 2017 | [[image](#)] La galerie commerciale du Morocco Mall couverte d'un grand tapis, 2017 || 212 [[image](#)] Un spectacle musical réalisé par des jeunes au Morocco Mall, 2017 || 221 [[hyperlien](#)] Making-off de Genève 1850; <http://making-of.geneve1850.ch/3D/FR/#Geneve1850-3D> | [[hyperlien](#)] Visite de Genève 1850 en 3D; <http://www.geneve1850.ch/visit.html#@x7234.99y-25548z40210h-141.78v-12.03> || 228 [[image](#)] «Assassinat du Président de la République [Sadi Carnot, Jeronimo Caserio]», Imagerie d'Epinal, 1894, estampe, Pellerin & Cie (éd.) | [[image](#)] «Le mystère du jour: où est le corps?», S. A., vers 1886, lithographie, Paris, cote Ba 110, collection d'affiches de la Bibliothèque de Genève || 229 [[image](#)] *Escalade 1899: Alfred, Henri et Emile*, Fred Boissonnas, 1899, épreuve photographique sur papier, cote Y631 04 39, centre d'iconographie de la Bibliothèque de Genève || 230 [[image](#)] *Plan de Genève*, Genève [Atar], vers 1910, échelle 1/10 000, lithographie, cote 39P 119b, centre d'iconographie de la Bibliothèque de Genève || 232 [[vidéo en ligne](#)] *Cascade*, François-Henri Lavanchy-Clarke, catalogue Lumières, n°309, Genève, 1896; <https://vimeo.com/319430933/703a43d02b> || 233 [[image](#)] *Exposition nationale: chalet d'Iseltwald au Village Suisse*, S. A., 1896, épreuve au gélatino-bromure d'argent, cote VG P 2211, centre d'iconographie de la Bibliothèque de Genève || 234 [[image](#)] *Parc des Eaux-Vives*, Léon Chedrué, après 1899, épreuve argentique, cote VGP 117?, centre d'iconographie de la Bibliothèque de Genève || 241 [[vidéo en ligne](#)] *VarCity: City Model Created from Images Alone*; https://www.youtube.com/watch?v=gwj4-Qualms&list=PLDaFkGKSGO-IbL4_bdYqzbiHa5X0sF7ik | [[hyperlien](#)] Site de VarCity; <https://varcity.ethz.ch/>

Pascal CLERC. Professeur de géographie à l'Université de Cergy-Pontoise, il est également chercheur dans l'équipe EHGO (épistémologie et histoire de la géographie, UMR 8504 Géographie-Cités) et dans le laboratoire EMA (École, Mutations, Apprentissages). Ses travaux récents portent sur les relations entre littérature et géographie, les approches spatiales de l'histoire de la géographie ainsi que sur l'histoire de la géographie scolaire. Parmi ses publications récentes: « Épépé. Une géographie expérimentale », *L'Espace Géographique*, 4/2017; « Le journal retrouvé. Les spatialités d'un géographe normalien en 1893 », *Cybergéo*, 2017; « La géographie coloniale en France. Une catégorie à déconstruire », *Terra Brasilis*, 8/2017.

Jean ESTEBANEZ. Maître de conférences en géographie à l'UPEC (Université Paris Est-Créteil) et membre du Lab'Urba, il s'intéresse aux relations sociales entre humains et animaux. Il a notamment travaillé sur les jardins zoologiques et, plus récemment, sur la place et le rôle des animaux dans la fabrique de la ville, à travers deux volumes spéciaux de la *Revue d'Histoire Urbaine* qu'il a co-dirigés et introduits. Il collabore également avec des sociologues et des anthropologues de l'INRA et du LAS, à un projet de redéfinition des relations anthropozoologiques, à travers le prisme du travail. Ces réflexions sont présentées dans un numéro spécial d'*Écologie & Politique* et un ouvrage en préparation chez Transcript Verlag.

Noémie ÉTIENNE. Historienne d'art, elle est professeure boursière du Fonds National Suisse de la Recherche Scientifique à l'Université de Berne. Elle a soutenu une thèse en cotutelle entre l'Université de Paris 1 Panthéon-Sorbonne et l'Université de Genève. Elle a été ensuite Andrew Mellon Post Doctoral Fellow à la New York University, Institute of Fine Arts (2013-2015) et Postdoctoral Fellow au Getty Research Institute en 2015-2016. Son premier livre, *La Restauration des Peintures à Paris, 1750-1815*, a été publié en 2012. Une traduction anglaise de cet ouvrage a été publiée par les Presses du Getty en 2017. Ses recherches portent sur la matérialité du patrimoine, l'exotisme, et les liens entre art et science. Elle est aussi cofondatrice de la nouvelle revue en ligne *Journal18.org*.

Alexandre GILLET. Il enseigne la géographie au Collège Sismondi à Genève. En parallèle à son activité d'enseignement, il mène un travail d'écriture et de recherche en géographie(s). Il a travaillé ces dernières années sur plusieurs figures de la discipline (É. Reclus, É. Dardel, C. Raffestin) reconnues pour avoir pratiqué une géographie ouverte, sans adjectif, capable d'outrepasser les limites disciplinaires. Plusieurs livres jalonnent son parcours. Actuellement, son travail a pour objet premier la cartographie: ses développements contemporains, les questions qu'elle soulève, les enjeux qu'elle met en évidence, mais aussi son histoire, toutes questions qui l'amènent à développer de nouvelles collaborations.

Laurence GUIGNARD. Elle est enseignante-chercheuse en histoire du 19^e siècle (MCF), rattachée à l'Université de Lorraine et au CRULH. Son travail porte sur les circulations d'objets scientifiques hors des cercles académiques et professionnels, sur leur rôle dans la transformation des imaginaires sociaux et, d'un point de vue de l'histoire sociale, sur les enjeux de pouvoir dont elles sont porteuses. Parmi ses publications: *Juger la folie. La folie criminelle devant les Assises au XIX^e siècle* (PUF, 2010);

«Le suicide, une pathologie carcérale ?», *Criminocorpus*, 2017; «Antoine Léger le lycanthrope (1824-1903): une étape dans la genèse des perversions sexuelles», *L'Évolution Psychiatrique*, 2017.

Tarik HARROUD. Architecte-géographe, il est enseignant-chercheur à l'Institut National d'Aménagement et d'Urbanisme, Rabat-Maroc. Il y a soutenu en 2013 une thèse de doctorat sur les restructurations spatiales et sociales des centres commerciaux dans la capitale marocaine. Parmi ses publications récentes: «L'arrivée des centres commerciaux dans les marges urbaines de Rabat: Des lieux inédits de sociabilité et de déambulation urbaine», *L'Année du Maghreb*, 12 /2015; «De la Kissaria au Méga Mall: de nouvelles formes de sociabilité juvéniles à Rabat», in Dupret, B. (éd.), *Le Maroc au présent* (Al Saoud et CJB, 2016); «Pratiques de résistance dans les malls périphériques de Rabat», *Cultures et Conflits*, 101/2016.

Allison HUETZ. Elle est doctorante depuis janvier 2015 dans le cadre du projet DISPAMONDE dirigé par J.-F. Staszak et E. Sohier. Celui-ci vise à étudier les liens existant entre la création de dispositifs spatiaux et l'émergence de nouveaux modes de penser, d'imaginer et de ressentir l'espace dans une société, à travers le cas de Genève à la «Belle Époque». Ses thèmes de recherche concernent les spectacles créés à Genève au tournant du 20^e siècle. Elle a publié «Le théâtre, le laboratoire, la clinique. L'étude photographique des émotions par Charles-Émile François-Franck au Collège de France», *Transbordeur. Histoire, Photographie, Société*, 2/2017.

Nicolas LERESCHE. Formé en anthropologie (IHEID, Genève), il est assistant-doctorant au département de Géographie et Environnement de l'Université de Genève. Ses travaux ont porté sur les relations entre corps, image et mobilisation politique dans le contexte de l'épidémie de sida aux États-Unis et en France. Il travaille actuellement sur les simulacres touristiques et les nouveaux modes de consommation et de production des images.

Chiara RUBESSI. Elle est docteure en arts du spectacle et études cinématographiques à l'Université Grenoble Alpes, où elle est rattachée au laboratoire CINESTHEA. Elle est actuellement ATER à l'Université de Lorraine-IECA. Sa recherche porte sur la scénographie et l'espace cinématographique. Elle s'occupe depuis plusieurs années de design d'espace et de scénographie, en tant qu'enseignante et designer. Parmi ses publications récentes: «Le phénomène 'carte blanche' à un 'designer'. Pratiques de communication dans le musée Mudac», *Mei 40*, 2017; *Beaubourg de Roberto Rossellini, ou la mise en scène du public* (Presses Universitaires de Bordeaux, 2017).

Estelle SOHIER. Elle est chargée de cours et collaboratrice scientifique à l'Université de Genève. À la croisée de la géographie et de l'histoire culturelles, ses travaux portent sur les usages de la photographie, l'histoire du regard, et la notion d'imaginaire géographique. Elle a publié notamment *Le roi des rois et la photographie. Politique de l'image et pouvoir royal en Éthiopie sous le règne de Ménélik II* (Publications de la Sorbonne, 2012).

Jean-François STASZAK. Il est professeur au département de géographie de l'Université de Genève. Ses publications récentes portent sur la question de l'altérité, de l'exotisme en particulier, qu'il examine à la lumière du genre et des études postcoloniales, notamment dans les champs du tourisme (*Teoros*, «Sexualités touristiques», 2018) et de la culture visuelle. Il a dans cette perspective travaillé sur la peinture (*Gauguin voyageur*, Solar/Géo, 2006), la photographie (*Clichés exotiques*, De Monza, 2015), la danse et le cinéma (*Annales de géographie*, 2014, 695-696), mais aussi sur les frontières (*Frontières en tous genres*, Presses Universitaires de Rennes, 2017) et des dispositifs architecturaux orientalistes comme Bousbir à Casablanca (*Via*, 2015, 8) ou China City à Los Angeles.

Crédits

Impressum

Graphisme: Claudia Cogato Lanza

Participation à la coordination éditoriale: Sandrine Billeau Beuze

Composition et montage iconographique: Léa Roché

Collection: **vuesDensemble**

Direction: Elena Cogato Lanza

Remerciements

Les directeurs de la publication remercient pour leurs précieux retours les membres du comité scientifique de l'ouvrage, David Aubin, Jean-Marc Besse, Giulia Bonacci, Federico Ferretti, Francisco Klauser, Valentine Robert, Vanessa Schwartz, François Walter.

Publication

Sa publication a été rendue possible grâce au soutien financier du Fonds général de l'Université de Genève, de la Société académique de Genève et du Département de géographie et environnement de l'Université de Genève.

Édition numérique

L'édition numérique de cette publication a été réalisée grâce à la participation financière du Fonds national suisse de la recherche scientifique.

Soutien

Les éditions MétisPresses bénéficient du soutien de la République et canton de Genève.



Achévé d'imprimer en Italie
sur les ateliers d'Esperia srl, Lavis (TN)
www.esperia.tn.it

Mars 2019