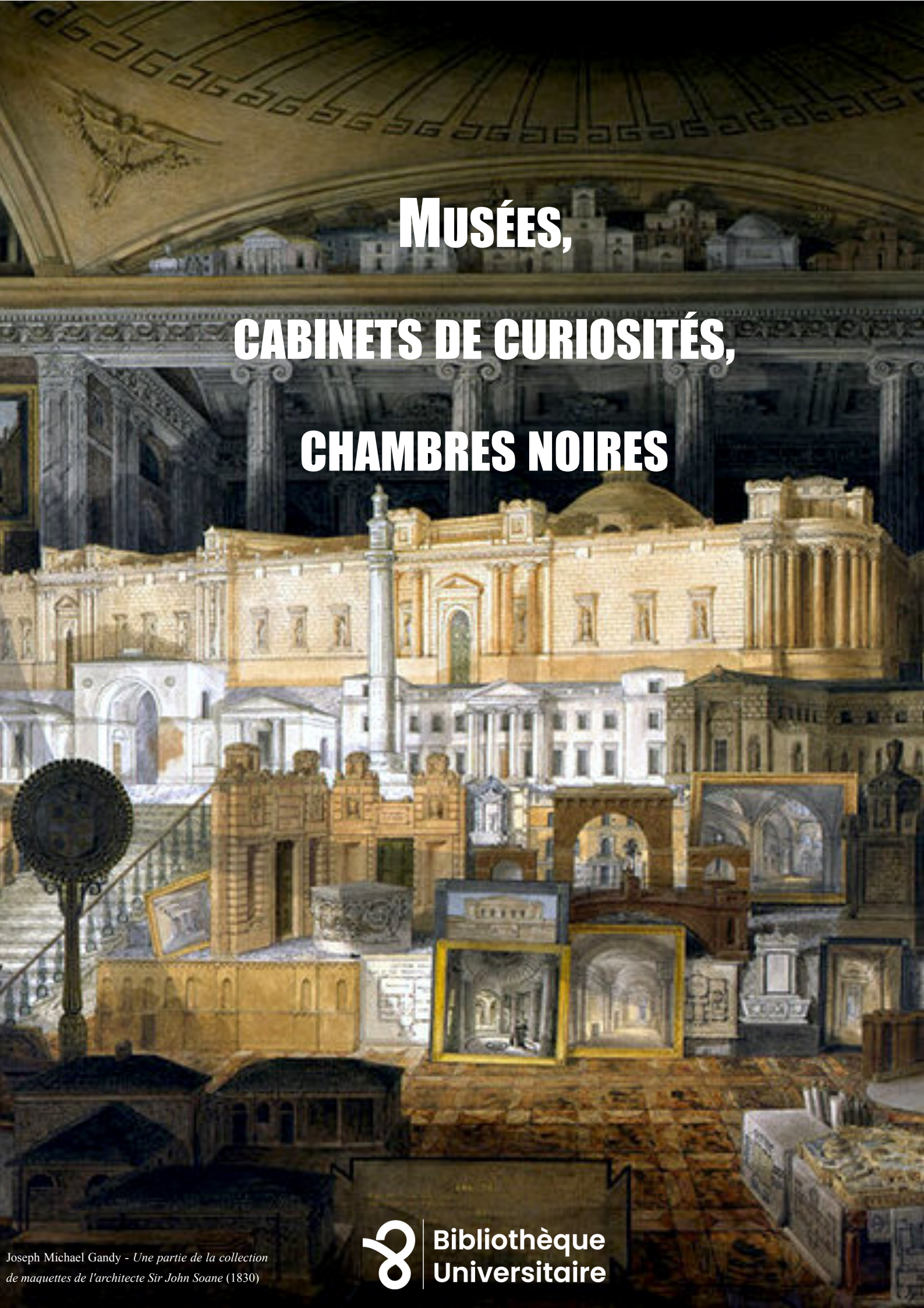




MUSÉES, CABINETS DE CURIOSITÉS, CHAMBRES NOIRES

Joseph Michael Gandy - *Une partie de la collection
de maquettes de l'architecte Sir John Soane (1830)*



Bibliothèque
Universitaire

Le cinéma a parfois pu être décrit comme un « art total » capable de réaliser la synthèse des disciplines. Par ailleurs, l'idéal du musée est de se constituer comme un grand englobant, d'être encyclopédique. Cinéma et musée souhaitent élaborer un échantillonnage du monde visible, qui se trouve condensé en un même espace-temps. L'un et l'autre sont parfois perçus comme le miroir miniaturisé du monde.

Cinéma et musée peuvent avoir une même portée pédagogique : il s'agit de donner à appréhender l'altérité, l'ailleurs, accueillir ce que le réel comprend dans sa diversité. Ainsi, leurs finalités ne sont pas si dissemblables : connaître, partager, posséder l'ensemble des connaissances d'un seul regard. Leurs spectateurs respectifs auront le sentiment fugace d'embrasser une totalité. En outre, cinéma et musée visent une forme d'émerveillement et cultivent la curiosité, la rareté et un certain spectaculaire. Ce sont deux formes de dispositifs immersifs qui sollicitent la vision et l'écoute.

Avant de figurer un monde, la collection du musée commence dans le chaos : celui de l'accumulation d'objets de tailles et provenances diverses. Paul Valéry insistait sur l'inconfort du visiteur face à ce fatras : « Je pénètre dans quelque salle de sculpture où règne une froide confusion. Je suis dans un tumulte de créatures congelées, dont chacune exige, sans l'obtenir, l'inexistence de toutes les autres¹. » L'œuvre cinématographique débute pareillement en désordre, en une hétérogénéité de fragments qui doivent trouver leur unité. Le grand tout du musée doit lui aussi être ordonné, administré. Les fragments extraits du réel, appartiennent à des dimensions différentes, des contextes et cultures disparates. Musées et films organisent des successions, des enfilades de couloirs, ou des continuités filmiques. Il s'agit de sélectionner, rassembler, associer des éléments épars, aux formes, fonctions, temporalités distinctes. Les processus de collecte comme de montage tendent à reconstituer une figure d'ensemble en recomposant des parties disparates. Espaces réels et imaginaires rapprochent les êtres, les aires, les ères. Il s'agit, dans un cas comme dans l'autre, de créer de l'unité à partir du disjoint.

Cinéma et musée reconstruisent, restructurent, complètent au besoin à partir d'ensembles lacunaires. Le terme de restauration se retrouve dans le domaine du patrimoine bâti comme dans celui des archives cinématographiques.

Parmi les autres spécificités qui pourraient lier secrètement cinéma et musée, notons aussi la mise en espace. Le musée scénographie des installations quand le cinéma aménage des décors. Les objets sont opportunément isolés ou accolés les uns aux autres. Ils peuvent « jouer » un rôle éloigné de leur destination originelle. On y expose et on met en lumière des éléments, on y compose des cadres (écrans, vitrines...). Ce sont, en substance bien que différemment, des dispositifs scéniques et immersifs, à la fois optiques et sonores. Le musée est l'endroit où l'on peut embrasser l'ensemble des connaissances d'un seul regard.

1. Paul Valéry, *Pièces sur l'art*, « Le problème des musées », Gallimard, 1994.

De sorte que ces ordonnancements peuvent paraître artificiels, un « arrangement fictif » pour reprendre l'appréciation critique que formule François Dagognet². C'est, selon le philosophe, une « machine à conditionner et à hypnotiser » qui imposerait un certain passé, une certaine mémoire.

S'il on veut encore trouver d'autres correspondances, le médium et l'institution sont des réceptacles du passé. Ils conservent, transmettent une mémoire donnée. Ce sont deux moyens mnémotechniques permettant de faire communiquer les époques, de redéployer les héritages, de réactiver le souvenir par des parcours de la pensée ou du corps. Le musée procède d'une logique d'archivage, de collectionnisme. L'idée du musée est associée encore aujourd'hui à des trésors entassés dormant dans les réserves et exhibés comme des trophées dans les galeries d'exposition. Cependant,

« A de rares exceptions près (Godard), les fictions qu'invente le cinéma à partir de vrais musées n'en imitent ni n'en prolongent le processus d'accumulation, d'organisation totalisante, de mise en récit eschatologique. S'y affirme une propension contrainte à l'irrévérence, à l'ironie, à l'exercice méthodique du doute et de la transgression, au brouillage et aux ouvertures de frontières³. »

Le désordre ou au contraire les immensités bien rangées et serrées des musées peut provoquer malaise et inquiétude. La sensation d'étouffement revient le plus souvent : ce réceptacle saturé de trésors accable.

Souvent les musées apparaissent comme des espaces secrets, des lieux du retrait et d'aparté. La pénombre des cabinets de curiosités est ainsi propice aux fantasmes. Il y a un onirisme muséal né des maisons de cire, lesquelles entremêlent les imaginaires anatomiques, muséaux et cinématographiques.

Le lieu se mue alors en une entité maléfique qui exerce une emprise délétère sur les personnages. Le geste muséal de l'amoncellement de reliques tient souvent du fantôme funèbre. Les films renforcent les liens communément admis entre les musées et la mort. Ils peuvent ainsi se transformer en théâtres du crime, en cimetière. Nombre de films d'horreur se nourrissent de cette fascination muséale, jouant de la démesure des lieux autant que de sa fonction de reliquaire où gisent diverses figures anthropomorphes (statues, momies, fétiches...) qui s'éveillent, deviennent autonomes, hantent les lieux, prennent le pouvoir. Le musée est ainsi souvent celui des horreurs.

Il est également souvent filmé comme un lieu d'enfermement, apparaissant généralement présenté comme un environnement où les personnages sont prisonniers d'un passé mystérieux. Imposant et menaçant par ses dimensions, il peut potentiellement se transformer en piège. C'est, très souvent, un espace de déperdition tant physique que psychique.

Véritables réservoirs fictionnels, les musées sont donc volontiers dotés de pouvoirs surnaturels. Ils font office d'enclaves renfermant l'altérité. Ce sont souvent des lieux d'émergence du fantastique, de (ré)apparitions spectrales, de déambulations meurtrières, exemplairement figuré par le surgissement de Belphégor au Louvre dès les premières transpositions cinématographiques des années 1910.

2. Dagognet François, *Le musée sans fin*, Seyssel, Champ Vallon, coll. « Collection Milieux », n° 11, 1984.

3. Jibokji Joséphine, Barbara Le Maître, Natacha Pernac et Jennifer Verraes, *Muséoscopies: fictions du musée au cinéma*, Nanterre, France, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2018.

De telles apparitions seront réactivées d'une autre façon par le néoréalisme : la statuaire que découvre Ingrid Bergman dans *Voyage en Italie* témoigne d'un crescendo dans l'angoisse. Les « antiquités » fascinent, sidèrent, pétrifient. Ces vestiges disséminés créent un parcours heurté, arythmique, où le passé n'est jamais expliqué mais ressurgit subrepticement. Ce monde ancien renvoie à une étrangeté fondamentale, il désoriente, inquiète par ses disproportions, fixe obstinément l'actrice autant que le spectateur. Il bouleverse le rapport au monde d'un personnage rendu impuissant - « voyant » plus qu'« actant » pour reprendre la terminologie deleuzienne. La visite prend l'aspect d'une errance ponctuée d'instantanés d'énigmes et d'effroi. Le musée renoue aussi à cette occasion avec le cabinet des curiosités où s'exprime le goût du prodige, de l'exception, de l'inouï. Il décline des éléments présentant un caractère d'exception. Les musées oppressent généralement par la saturation du savoir, l'engorgement de culture : l'individu y est renvoyé à sa solitude fondamentale. C'est bien le cas dans *Voyage en Italie*, non à cause de la surabondance de restes, mais parce que ce passé semble au contraire revivre, si présent, proche et presque vivant. Le musée est alors le lieu d'une transformation du regard sur les choses et le monde.

Au musée, le passé, omniprésent, semble écraser le présent. Pourtant, chez certains cinéastes, il est associé à des moments de trépidation ou d'exaltation. On pourra évoquer la fameuse traversée du Louvre par les jeunes gens dans *Bande à part* de Godard, où l'immobilité communément accordée au dispositif muséal cède la place à une course folle qui concentre en quelques plans une abondance de chefs-d'oeuvre qui s'y trouvent.

Dans un autre registre, Hitchcock a souvent recours aux musées, et plus généralement aux institutions, pour faire culminer la tension dramatique de ses films. Les pièces muséales servent souvent de toiles de fonds aux acrobaties et courses-poursuites des protagonistes. Par leur statisme, les effigies démesurées servent ainsi de contre-point à la fuite éperdue des personnages. Se creuse un écart entre la tension dramatique et le calme presque religieux des musées d'art et d'archéologie.

Les scènes de musée constituent de véritables scènes d'anthologies où les artefacts monumentaux abondent. La tête sculptée pharaonique dans le British Muséum de *Chantage* ; la façade géométrique du bâtiment qui enserme le personnage dans *Le Rideau déchiré* composent autant de plans mémorables, dont le souvenir est réactivé par d'autres cinéastes (par exemple, la citation parodique du *Grand Budapest Hotel* de Wes Anderson).

Plus globalement, le personnage hitchcockien est régulièrement un passant qui traverse le film comme on le fait dans une série de sites touristiques (*Mort aux trousses*), tandis que le musée peut se faire le lieu de chassés-croisés temporels et affectifs (*Vertigo*) pour se transformer en impasse.

En outre, Hitchcock est emblématique d'une forme de « panthéonisation » de certains cinéastes. Son cinéma se présente en lui-même sous l'espèce d'une sorte de visite au musée : le réalisateur organise savamment la visite des lieux communs.

Par son animation propre, le cinéma, lorsqu'il est au musée, affirme ses propriétés traversantes. Dans *L'Arche russe*, Sokourov nous donne à voir un trajet complet dans l'Ermitage qui « tient » d'un seul tenant, un plan unique. Un passeur accompagne le spectateur dans une circulation à travers l'Histoire où les décroissements successifs des épisodes font se rencontrer les acteurs du passé, qui finissent au final par affluer dans la grande galerie sous l'espèce d'une fresque vivante dans laquelle tout se fond.

Tout cette logistique interne des temps et des espaces propres aux musées, ces mouvements de reprises, de réparations, de circulation, de réagencements, de redéploiements sont les procédures d'une véritable fabrique dont le cinéma peut mettre à jour les rouages, comme dans *La ville Louvre* de Nicolas Philibert où l'on découvre, par delà les orchestrations des différentes salles, toute la coulisse muséale. Si le cinéma dévoile les lieux cachés du musée, c'est aussi pour le ramener à l'ordinaire. Le musée s'apparente alors à une ville en soi et les œuvres qui y sont manipulées semblent s'animer d'une vie propre.

Ces dernières années, le cinéma revisite de plus en plus souvent le musée, et vice-versa. De l'un à l'autre, les influences réciproques s'intensifient. Le musée est devenu l'un des lieux où se redéploient certains enjeux du patrimoine cinématographique. Les images filmiques désormais s'introduisent dans les musées d'arts modernes ou contemporains. Les conditions matérielles de l'expérience cinématographique s'en trouvent alors transfigurées et les images projetées *in situ*, autrement spialisées et reconfigurées par le musée qui génère alors de nouvelles évocations plastiques.

Damien Angelloz-Nicoud

BIBLIOGRAPHIE

Aboudrar Bruno-Nassim, Teresa Castro, Térésa Faucon, Barbara Le Maître et Jennifer Verraes, *Cinéma muséum: le musée d'après le cinéma*, Saint-Denis, France, Presses Universitaires de Vincennes, DL 2013, 2013.

Amic Sylvain, Dominique Directeur de publication Païni, Joanne Snrech, Olivier Assayas, Vincent Pomarède, Philippe Dagen, Andrej Borisovič Nakov, Chloé Ledoux, François Albera et Véronique Souben, *Arts et cinéma: les liaisons heureuses*, Musée des beaux-arts (éd.), Gand, Belgique, France, Snoeck, 2019.

Bourget Jean-Loup, « Ré-enchanter les musées », *Critique*, n° 805-806, n° 6, 2014, p. 508.

Cayrol Jean et Claude Durand, *Le droit de regard*, Paris, Ed. du Seuil, coll. « Pierres vives », 1963.

Chiaramonte Johan et Camille Mathieu, *Le musée imaginaire de Wes Anderson*, Paris, France, Gründ, 2023.

Dagognet François, *Le musée sans fin*, Seyssel, Champ Vallon, coll. « Collection Milieux », n° 11, 1984.

Inglebert Hervé et Sandra Kemp, *Les universalités muséales aux XIXe et XXe siècles*, Nanterre, Presses universitaires de Paris Nanterre, coll. « Les Passés dans le présent », 2022.

Jibokji Joséphine, Barbara Le Maître, Natacha Pernac et Jennifer Verraes, *Muséoscopies: fictions du musée au cinéma*, Nanterre, France, Presses universitaires de Paris Nanterre, 2018.

Louis Stéphanie-Emmanuelle et Christian Préfacier Delage, « La cinémathèque-musée: une innovation cinéphile au coeur de la patrimonialisation du cinéma en France (1944-1968) », AFRHC, Association française de recherche sur l'histoire du cinéma, 2020.

Païni Dominique, *Le temps exposé: le cinéma de la salle au musée*, Paris, France, Cahiers du cinéma, 2002.

Païni Dominique, *Conserver, montrer: où l'on ne craint pas d'édifier un musée pour le cinéma*, Crisnée, Belgique, Ed. Yellow Now, 1992.

Pomian Krzysztof, *Le musée, une histoire mondiale*, Paris, Gallimard, coll. « Bibliothèque illustrée des histoires », 2020.

Vancheri Luc, *Le cinéma ou le dernier des arts*, Rennes, France, Presses universitaires de Rennes, 2018.

FILMOGRAPHIE

ANDERSON Wes, *Grand Budapest Hôtel*
BARMA Claude, *Belphégor. Le fantôme du Louvre*.
BURTON, Tim, *Batman*
CAYROL Jean et DURAND Claude, *De tout pour faire un monde*
CHAKHNAZAROV, Karen, *La ville zéro*
CLOONEY, Georges, *Monument men*.
CRABTEE, Arthur, *Crimes au musée des horreurs*.
DESFONTAINES Henri, *Belphégor*.
DONEN Stanley, *Drôle de frimousse*
FALENA Ugo, *La modella*
FRANJU Georges, *Hôtel des invalides*
GODARD, Jean Luc, *Bande à part*
GODARD, Jean-Luc, *Allemagne année 90 neuf zéro*.
HITCHCOCK, Alfred, *Chantage*.
HITCHCOCK, Alfred, *Sueurs froides*.
HITCHCOCK Alfred, *Le Rideau déchiré*.
HOLZHAUSEN Johannes, *Das grosse muséum*
IVORY, James, *Chambre avec vue*
LE PERON Serge, *Louvre, Le temps d'un musée*
LOPOUCHANSKI Constantin, *Le visiteur du musée*.
KIAROSTAMI, Abbas, *Copie conforme*
KRAUSZ Stéphane, *Le Louvre invisible*
MING LIANG, Tsai, *Visage*
PHILIBERT, Nicolas, *La ville Louvre*
QUAY, Stephen et Timothy, *Through the weeping glass: On the Consolations of Life Everlasting*.
RIBES Jean-Michel, *Musée haut, musée bas*
RIKKLIS Eran, *Les citronniers*
ROSSELLINI, Alberto, *Voyage en Italie*.
SCORCESE, Martin, *Le temps de l'innocence*
SOKOUROV, Alexandre, *L'arche russe*
SOKOUROV, Alexandre, *Francophonía*
SOKOUROV, Alexandre, *La pierre (Kamen)*.
STRAUB, Jean-Marie et HUILLET Danièle, *Une visite au Louvre*
TYKWER Tom, *L'enquête*
VON BOLVARY Géza, *Le vol de Mona Lisa*.
WELLES, Orson, *Citizen kane*.
WISEMAN, Frederic, *National Gallery*.
WYLER William, *Comment voler un million de dollars*

