

Weta Workshop et le Centenaire de la Grande Guerre, une question d'échelle



ANTHONY BYLEDBAL

Université d'Artois

Il est difficile de rester indifférent à la collaboration de la société d'effets spéciaux cinématographiques et télévisuels *Weta Workshop*, nom emprunté à un insecte géant endémique de Nouvelle-Zélande, dans la réalisation de deux expositions majeures pour le Centenaire de la Première Guerre mondiale. Cette entreprise néo-zélandaise a été créée sous la houlette du couple Tania et Richard Taylor, créateurs d'accessoires et de créatures pour le petit et le grand écran, en partenariat avec le réalisateur et scénariste Peter Jackson, et du monteur et producteur Jamie Selkirk, en 1994. Elle a marqué les esprits de nombreux admirateurs dans le monde par le travail emblématique réalisé sur la trilogie « Le Seigneur des Anneaux » sortie entre 2001 et 2003.

En près de 25 ans d'activité, *Weta Workshop* a collaboré à la réalisation de plus de 50 films, dont la plupart sont désormais des superproductions hollywoodiennes, et affiche déjà un palmarès de 36 récompenses internationales, dont 5 Oscars et 4 BAFTAs¹.

Les deux expositions phares se tiennent dans la capitale Wellington, l'une au musée de Nouvelle-Zélande *Te Papa Tongarewa*, sur le bord de mer, l'autre à l'ancien musée du Dominion, au sommet de la colline Pukeahu où est implanté le Monument commémoratif de guerre et le nouveau *Pukeahu National War Memorial Park*². Toutes deux ont débuté en

¹ « Awards » [En ligne]. *Weta Workshop* [réf. du 21 décembre 2017]. Disponible sur Internet : <<http://wetaworkshop.com/about-us/awards/>>

² Pour plus d'information, voir Anthony BYLEDBAL, « Pukeahu National War Memorial Park, un écrin du souvenir de la Grande Guerre » [réf. du 21 décembre 2017]. Disponible sur Internet : <https://www.pantheonsorbonne.fr/fileadmin/IGPS/observatoire-du-centenaire/Byledbal_Nouvelle-Zelande_Pukeahu_National_War_Memorial_Park.pdf>

avril 2015, coïncidant avec la très symbolique centième commémoration de l'ANZAC Day, et doivent s'achever respectivement en avril 2019 et novembre 2018. La première présente la bataille de Gallipoli à travers les yeux de six hommes et d'une femme, tandis que la seconde offre une vision plus globale et chronologique du conflit du point de vue de l'expérience des soldats et de leur famille. Grands projets du Centenaire, toutes deux ont bénéficié d'un budget colossal d'une dizaine de millions de dollars qui a permis de faire appel à *Weta Workshop* pour se démarquer de la pléthore d'expositions et d'événements en lien avec les commémorations de la Première Guerre mondiale. Surtout, Richard Taylor et Peter Jackson³, en personne, ont orchestré le travail de leurs équipes, assurant une large couverture promotionnelle qui, du seul fait de leur nom, attire les visiteurs des quatre coins de la Nouvelle-Zélande et d'ailleurs.



1. Vue de l'entrée de l'exposition "Gallipoli. The Scale of Our War" au musée de Nouvelle-Zélande Te Papa Tongarewa (Photographie de Michael Coghlan, Licence sous [CC BY-SA 2.0](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/2.0/)).

³ Au-delà d'avoir des membres de sa famille qui ont combattu durant la Grande Guerre, le réalisateur voue une passion pour ce conflit en collectionnant de nombreux uniformes et matériels militaires. Il possède également la plus grande collection d'avion de la Première Guerre mondiale au monde avec plus de quarante modèles différents et tous en état de voler.



2. *Vue de l'entrée de l'exposition
"La Grande Guerre" à l'ancien
musée du Dominion à Pukeahu*
(Photographie de [N.J. Cull](#), Licence sous
[CC BY-NC-ND 2.0](#)).

Replacer

Les deux expositions imposent leur style cinématographique dès leur entrée. Au *Te Papa*, les gigantesques lettres du titre de l'exposition accueillent les visiteurs. Sur un fond noir contraste en blanc « Gallipoli », le nom de la bataille, sur lequel se détache le paysage du lieu où se sont déroulés les combats. En dessous, le sous-titre « *The Scale of Our War* »⁴ est inscrit en rouge, mais le mot « *War* » apparaît en plus grand (plus de deux mètres de haut) au niveau du sol et dans lequel est incrustée une photographie montrant des soldats néo-zélandais, baïonnette au canon, chargeant la ligne adverse. La lettre « A » se trouve légèrement en retrait pour dévoiler l'accès à l'exposition (cf. Photo 1). À Pukeahu, le visiteur fait ses premiers pas face à une pierre tombale géante, reprenant les caractéristiques types de celles qui se trouvent dans les cimetières britanniques gérés par la *Commonwealth War Graves Commission*. De part et d'autre, une photographie reproduit une allée de tombes alignées dans un cimetière. À la place de l'insigne du régiment et du nom du soldat, l'année « 1914 » est gravée en grand, surmontant la fameuse expression « *Over by Christmas* »⁵ (cf. Photo 2).

Dans les deux cas, le visiteur est comme happé dans l'Histoire. Au *Te Papa*, l'initiative est de le replacer sur le champ de bataille pour essayer de traduire le sort des soldats dans la péninsule turque. À Pukeahu, l'idée est de le confronter directement au sort de près d'un néo-zélandais sur cinq qui n'est pas revenu de la guerre pour faire partager les multiples expériences entre ceux partis et ceux restés. Ces deux expositions ont en effet un rôle pédagogique important auprès d'un public néo-zélandais, notamment des plus jeunes, qui peine à donner les bornes chronologiques de la Première Guerre mondiale⁶. Gallipoli est quasiment synonyme de Grande Guerre en Nouvelle-Zélande. Largement connu de par sa commémoration annuelle de l'*ANZAC Day*, chaque 25 avril, ce champ de bataille est un symbole fort autour duquel s'est construit le deuil national, alors que la guerre n'était pas encore terminée⁷. Gallipoli a éclipsé le reste des actions néo-zélandaises à tel point qu'un Néo-Zélandais sur deux ne connaît tout simplement pas le front occidental comme théâtre d'opération pour ses soldats. Pour autant, en lui consacrant une exposition, il s'agit de revenir sur cet événement marquant de l'histoire néo-zélandaise sans minimiser l'impact de

⁴ « L'Ampleur de notre guerre » en français.

⁵ Cette tombe n'est que la première qui marque le début de chaque section de l'exposition.

⁶ Anthony BYLEDBAL, « La Première Guerre mondiale en Nouvelle-Zélande. Les enjeux du Centenaire » [réf. du 4 janvier 2018], p. 4. Disponible sur Internet : <https://www.pantheonsorbonne.fr/fileadmin/IGPS/Byledbal_Nouvelle-Zélande.pdf>

⁷ *Ibid.*

sa tragédie. Dès lors, l'exposition à Pukeahu complète la première. Le but est bien de donner des bases pour comprendre le conflit et de découvrir l'engagement de toute la population dans sa globalité et sur tous les fronts. Les deux expositions veulent donc replacer le contexte historique, social et culturel qu'une majorité de Néo-Zélandais ne maîtrisent plus.

De ce fait, le décor joue un rôle important pour remettre le visiteur dans les circonstances, le climat et l'environnement de la période 1914-1918. Il s'agit tout d'abord d'éléments qui s'intègrent à la scénographie comme un simple empilement de caisses de munitions, qui est alors détourné en vitrines pour l'exposition sur Gallipoli, ou de la présence de diverses machines mises en situation, telles qu'un char d'assaut de près de 10 tonnes prêt à croiser une tranchée ou plusieurs avions suspendus en vol pour l'exposition sur la Grande Guerre. On trouve aussi des décors plus ambitieux où la reconstitution prend même des allures de plateau de cinéma à Pukeahu. Le début de la guerre est ainsi expliqué à travers la déambulation dans ni plus ni moins qu'un village belge. De part et d'autre de la ruelle se dressent les façades en pierres des maisons. Sur les murs sont collées des affiches publicitaires éclairées par la lumière des lampadaires publics. Ici et là sont peintes des enseignes de magasins, la vitrine du boulanger est remplie de pains divers pour ne donner qu'un exemple, des rideaux sont tirés aux fenêtres, des plantes et des herbes poussent même au devant des habitations. Et ce n'est que le début d'une succession de décors reconstitués en trois dimensions, à échelle humaine, avec la présence de mannequins portant vêtements et uniformes recréés à partir d'originaux, qui donne l'impression de sauter d'un endroit à un autre, d'un thème à un autre.

Afin de rapprocher les événements, le noir et blanc a tout simplement été banni de l'exposition sur la Grande Guerre. Peter Jackson a refusé de laisser la moindre image en noir et blanc. Les équipes en charge du numérique à *Weta Workshop* ont alors colorisé presque 200 photographies éparpillées tout au long de l'exposition. Le but n'est pas uniquement de redonner vie à ces scènes en les rendant réalistes, il s'agit également de « voir le conflit en couleurs, comme les soldats l'ont vu »⁸. Le noir et blanc est devenu indissociable de la Première Guerre mondiale dans l'esprit de nombreuses personnes selon le réalisateur, bien qu'il ne représente pas la réalité. Si les appareils de l'époque n'ont pas pu capturer la couleur, la technologie numérique du studio de Peter Jackson a su la réintroduire. Le processus n'est pas seulement destiné aux jeunes, bien que le réalisateur ne cache pas sa volonté d'essayer de les attirer. Pour lui, la méconnaissance des jeunes générations est causée par ce sentiment d'éloignement qu'ils peuvent ressentir avec la période 1914-1918. Le noir et blanc en est-il pour autant la cause ? Des historiens et historiens de l'art, tels Laurent Veray et George Didi-

⁸ *Stuff*, 18 avril 2015 [réf. du 08 janvier 2018]. Disponible sur Internet : <<https://www.stuff.co.nz/national/last-post-first-light/67843693/Sir-Peter-Jackson-shows-off-his-Great-War-Exhibition-in-Wellington>>

Huberman, en France, dénoncent cet acte de coloriser qui « n'est rien d'autre que maquiller »⁹. Il aurait été probablement plus judicieux de mettre l'accent sur d'autres pratiques. Les illustrateurs de *Weta Workshop* les ont pourtant mis en œuvre, bien que sous exploitées, en travaillant sur des animations inspirées du jeu-vidéo pour les écrans tactiles d'informations, ainsi que sur des images influencées par l'univers du *comic* pour l'exposition au *Te Papa* (cf. Photo 3-4). Ainsi, Peter Jackson souhaite attirer les nouvelles générations par des codes qu'elles connaissent et reconnaissent facilement. Il espère ainsi que les jeunes chercheront à en savoir plus et, pourquoi pas, fouilleront dans le passé afin de découvrir le rôle de leurs ancêtres durant la guerre. Dans cette optique, les équipes de *Weta Workshop* ont mis tous les moyens pour marquer l'esprit des jeunes, comme celui des plus âgés.



3. Détail d'une des illustrations inspirée du jeu vidéo à l'exposition "Gallipoli. The Scale of Our War" au musée de Nouvelle-Zélande Te Papa Tongarewa (Photographie de William Wright).



4. Détail d'une des illustrations inspirée du comic à l'exposition "Gallipoli. The Scale of Our War" au musée de Nouvelle-Zélande Te Papa Tongarewa (Photographie de William Wright).

Plonger

Au *Te Papa*, le mot « *scale* »¹⁰, présent dans le titre de l'exposition, résonne dans l'esprit du visiteur tout au long du parcours. Il est associé à l'ampleur de la tragédie et de son impact sur le pays, mais il est surtout un savant jeu de mot avec la scénographie mise en place par

⁹ Georges Didi-Huberman, « En mettre plein les yeux et rendre 'Apocalypse' irregardable. Point de vue d'un philosophe et historien de l'art sur la série documentaire événement de France 2 » [réf. du 25 avril 2018], p. 3. Disponible sur Internet : <<http://www.surimage.info/ecrits/pdf/DidiHuberman-EnMettrePleinLesYeux.pdf>>

¹⁰ « échelle » en français.

Weta Workshop. En effet, la taille du visiteur semble réduite en le mettant en présence de statues près de 2 fois et demie plus grandes que nature. Six hommes et une femme, qui ont participé au conflit, ont été choisis sur la base de leur expérience, relatée dans leurs écrits, et se faisant l'écho des milliers de soldats présents à Gallipoli :

- le lieutenant Spencer Westmacott ;
- le lieutenant-colonel Percival Fenwick ;
- le soldat John Robert Dunn ;
- le caporal Friday Patrick Hawkins ;
- le soldat Rikihana Carkeek ;
- l'infirmière Charlotte Le Gallais ;
- et le sergent Cecil Malthus.

Toutes les figures sont présentées sur un mode réaliste, en trois dimensions, sans animation et sans décor, mais placées dans une situation choisie. Deux groupes sont ainsi perceptibles dans l'échelle de l'action. L'un fige le mouvement et la violence de la guerre sur le champ de bataille à un moment décisif. On y découvre Spencer Westmacott continuant à tirer bien que blessé et tombé par terre, Friday Patrick Hawkins (cf. Photo 5) et Rikihana Carkeek manœuvrant une mitrailleuse sous le feu adverse, et Cecil Malthus qui, tentant de se protéger de la pluie, avance péniblement dans une tranchée. L'autre, plus calme et intimiste, montre des portraits remplis d'émotions dans des scènes de vie en dehors du combat. On y trouve Percival Fenwick du corps médical qui, accroupi auprès d'un soldat mort, décrochant la plaque d'identification du malheureux, John Robert Dunn, un soldat du bataillon d'infanterie de Wellington, s'apprêtant à prendre son repas (cf. Photo 6), et Charlotte Le Gallais, une infirmière à bord d'un bateau médical, pleurant effondrée sur une chaise.

Pour donner vie à ces sculptures, les équipes de *Weta Workshop* n'ont pas travaillé à partir de photographies, ce qui aurait représenté un défi trop grand pour restituer les personnalités de chacun(e) selon Richard Taylor, le directeur artistique du studio¹¹. Un casting national a donc été organisé pour sélectionner des personnes ayant une ressemblance physique et susceptibles d'incarner ces Néo-Zélandais qui ont servi à Gallipoli. Pour parvenir à sculpter les visages, une banque d'images a été créée en utilisant la photographie, le scanner numérique et le traditionnel moulage. Les vêtements et les accessoires ont été fabriqués d'après des originaux avec les mêmes matériaux. Le souci du détail surprend d'emblée le visiteur comme, par exemple, ces milliers de cheveux qui ont été patiemment implantés un à un pour former la chevelure, les sourcils et la pilosité, ou encore ce travail de peinture et de texture pour reconstituer la peau humaine et ses stigmates de la guerre.

¹¹ « Building Gallipoli » [Clip vidéo, 4:49 min.], Museum of New Zealand *Te Papa Tongarewa* [réf. du 29 janvier 2018]. Disponible sur Internet : <<https://www.youtube.com/watch?v=P5atPpq-rxc>>



5. Détail de la sculpture de Friday Patrick Hawkins à l'exposition "Gallipoli. The Scale of Our War" au musée de Nouvelle-Zélande Te Papa Tongarewa (Photographie de Phil Norton, Licence sous [CC BY-NC-ND 2.0](#)).



6. Vue de la sculpture de John Robert Dunn à l'exposition "Gallipoli. The Scale of Our War" au musée de Nouvelle-Zélande Te Papa Tongarewa (Photographie de Phil Norton, Licence sous [CC BY-NC-ND 2.0](#)).

Cependant, ce sont surtout ces grands yeux qui donnent une âme à ces visages de silicone. Une véritable émotion se dégage de leur regard tel celui de Percival Fenwick, interrogateur devant la mort d'un soldat qu'il n'a pu sauver, ou de John Robert Dunn, désabusé par la peu ragoutante nourriture qu'il doit avaler, ou encore de Friday Patrick Hawkins, vengeur après que son camarade ait été tué devant ses yeux. Les expressions immobiles sont également troublantes de réalisme comme le cri de douleur silencieux qui s'échappe du visage de Spencer Westmacott, la lassitude des mois de combats qui ferme les traits de Cecil Malthus alors qu'il est transféré sur le front occidental ou le désespoir qui s'empare de Charlotte Le Gallais, tenant une lettre, qui lui apprend la mort de son frère au combat. Il est difficile de rester insensible à ces hommes et cette femme dont le gigantisme ne fait que renforcer l'impact sur le visiteur. Celui-ci se trouve immergé dans le vécu de chaque individu qu'il ne peut pas ignorer. Le regard se pose sur ces figures qui se veulent être le point d'accroche pour présenter leur histoire. Cependant, le visiteur a beau parcourir les panneaux explicatifs et interagir avec les écrans tactiles, ses yeux reviennent inéluctablement à ces géants auxquels il s'identifie avec une facilité déconcertante et avec lesquels il se projette dans le conflit.

À Pukeahu, *Weta Workshop* souhaite aller encore plus loin en proposant une expérience dans les conditions de vie et de combats des tranchées. Toutefois, le projet a été retardé à

plusieurs reprises. D'abord prévu pour 2015, il est repoussé à l'ANZAC Day 2016¹², et ouvre enfin ses portes en avril 2018. Bien que rien ne soit officiel, il semble que l'expérience révélées par les équipes de Peter Jackson va probablement lancer la prolongation de l'exposition de la Grande Guerre ; à moins que celle-ci n'acquière un statut pérenne en faisant un premier pas vers un musée de la guerre et des conflits, qui commémorerait toutes les opérations militaires néo-zélandaises, et ainsi étendre le principe adopté par le nouveau *Pukeahu National War Memorial Park*¹³. Si une reconstitution d'une petite portion de tranchée a trouvé sa place au *Te Papa*, avec effets sonores et lumineux, le projet qui s'est mûrit lentement pour Pukeahu se veut beaucoup plus immersif, mais peu d'informations ont filtré pour préserver l'élément de découverte. Le visiteur endosse littéralement le rôle d'un soldat, où ses sens sont mis en éveil, et notamment ceux qui sont les moins utilisés dans les expositions. Au delà de l'environnement visuel et sonore, qui comprend des représentations holographiques de soldats, Peter Jackson fait fonctionner le nez des visiteurs¹⁴ avec des odeurs de cuisine, de latrines, de mazout, de rats ou de corps en décomposition, quitte à franchir la frontière du conformisme¹⁵. N'est-ce d'ailleurs pas pour cela que lui et son studio ont été choisis ? N'est-il pas l'homme qui puisse offrir une approche différente de l'événement militaire le plus tragique de la jeune nation néo-zélandaise ?

Survoler

En tant que studio d'effets spéciaux, le travail de *Weta Workshop* n'aurait pas été complet sans l'utilisation de maquettes. Élément traditionnel de la scénographie, celles-ci sont en effet présentes tout au long des deux expositions. Toutefois, deux modèles réduits se démarquent des autres. Le premier, pensé par Richard Taylor pour le *Te Papa*, représente une section du bateau-hôpital *Maheno* qui s'ancra au large de la baie de Gallipoli en août

¹² *Stuff*, 18 septembre 2015 [réf. du 30 janvier 2018]. Disponible sur Internet : <<https://www.stuff.co.nz/dominion-post/news/72152952/peter-jacksons-great-war-trench-exhibition-delayed>>

¹³ *The Dominion Post*, 28 avril 2015 [réf. du 31 janvier 2018]. Disponible sur Internet : <<https://www.stuff.co.nz/dominion-post/news/local-papers/the-wellingtonian/67972905/Wellingtons-Dominion-Museum-may-become-war-museum>>

¹⁴ *Stuff*, 18 avril 2015 [réf. du 31 janvier 2018]. Disponible sur Internet : <<https://www.stuff.co.nz/national/last-post-first-light/67843693/Sir-Peter-Jackson-shows-off-his-Great-War-Exhibition-in-Wellington>>

¹⁵ L'usage de l'odeur avait déjà été utilisé pour l'exposition qui s'est tenue à la *Haus der Geschichte* de Stuttgart d'avril 2014 à mai 2015. Pour plus d'informations, voir Nicolas OFFENSTADT, « Le Carnaval de l'Enfer. La Grande Guerre et les sens » [réf. du 25 avril 2018]. Disponible sur Internet : <https://www.pantheonsorbonne.fr/fileadmin/IGPS/Offenstadt_Stuttgart.pdf>

1915¹⁶ (cf. [Photo 7 CLIQUER](#)), tandis que le second, imaginé par Peter Jackson pour Pukeahu, dépeint la prise de l'éperon de Chunuk Bair par les troupes du bataillon d'infanterie de Wellington au matin du 8 août 1915 (cf. [Photo 8 CLIQUER](#)). Alors que les deux maquettes se complètent d'un point de vue historique, bien qu'elles ne fassent pas partie de la même exposition, elles s'opposent dans leur traitement par des dimensions différentes.

Les figurines présentes sur le *Maheno* mesurent près de quinze centimètres de haut alors que celles utilisées pour la bataille de Chunuk Bair ne font qu'un peu plus de cinq centimètres. Ces dimensions influencent donc l'environnement dans lequel elles évoluent. La vue du *Maheno* fait près d'un mètre de haut, et présente d'un côté sa coque blanche sur laquelle est peinte une croix rouge, enserrée d'une ligne verte, avec ses trois ponts, et de l'autre une multitude de scènettes dans différentes pièces. Ainsi, par exemple, une miniature de Charlotte Le Gallais, identique à sa gigantesque sculpture, est placée *in situ*, dans l'intimité de sa cabine, assise sur sa malle près de son lit, alors que dans la salle d'opération le chirurgien s'occupe d'un soldat avec l'aide d'une infirmière. Le champ de bataille de Chunuk Bair atteint pour sa part des dimensions énormes avec près de 13 mètres de long sur 11,5 mètres de large, et sur lequel ont été intégrées plus de 5 000 petites figurines, dont certaines ont été produites en un seul exemplaire racontant l'histoire de soldats particuliers engagés dans cette attaque¹⁷. Ainsi, on trouve entre autres les miniatures du lieutenant-colonel Malone, commandant le bataillon de Wellington qui captura la crête, du capitaine Wallingford qui était en charge des équipes de mitrailleurs, de Cyril Basset qui reçut la *Victoria Cross* pour avoir posé un câble téléphonique vers la nouvelle position, ou encore du brigadier-général Johnston qui était supposé ivre lors de l'attaque. Même Peter Jackson fait une apparition, comme il a l'habitude de le faire dans ses films, incarné par une petite figurine qui, caméra en main, prend des vues d'un groupe de soldats.

Si *Weta Workshop* a produit l'ensemble des pièces du modèle réduit du *Maheno* grâce à leur équipe de maquettistes, le personnel n'a pas été assez nombreux pour confectionner l'immense lot de figurines afin de reconstituer la bataille du 8 août 1915. Peter Jackson a d'abord pensé expédier les miniatures, réalisées par les frères Perry, célèbres sculpteurs britanniques, en Chine pour les peindre. Toutefois, le coordinateur du projet, Rhys Jones, ancien chef de la défense néo-zélandaise et passionné de jeux de figurines, lui a proposé de le faire par des joueurs à travers le pays¹⁸. Plus de 140 d'entre eux ont répondu à l'appel avec un

¹⁶ « Civillians at Gallipoli » [En ligne]. *New Zealand History Ministry for Culture and Heritage* [réf. du 5 février 2018]. Disponible sur Internet : <<https://nzhistory.govt.nz/war/first-world-war-hospital-ships/civilians-on-gallipoli>>

¹⁷ « Wargaming's stunning achievement, The Chunuk Bair Diorama », *Wargames Illustrated*, Août 2015, p. 49.

¹⁸ *Ibid.*, p. 44.

grand enthousiasme, transformant l'idée de Peter Jackson en un projet communautaire, doté d'un blog dédié à la discussion, au partage du travail et d'images, ainsi qu'au téléchargement des tables de couleurs¹⁹. Alors que les petites mains se sont attelées à donner vie aux miniatures, *Weta Workshop* s'est occupé de recréer la topographie du champ de bataille grâce à un relevé tridimensionnel au laser, effectué à Chunuk Bair, et de replacer les tranchées à l'aide de photographies aériennes de l'époque. Amateurs et professionnels se sont retrouvés le week-end de Pâques 2015 pour assembler l'immense diorama. La plupart d'entre eux, allongés ou assis à même le champ de bataille miniature, ont travaillé d'arrache-pied pour recréer la végétation et le terrain, et bien sûr pour placer une à une chaque figurine dans leur ordre de bataille, afin de raconter l'attaque telle qu'elle s'est déroulée dans la péninsule turque cent ans auparavant (cf. Photo 9 CLIQUER). Le résultat est tout simplement exceptionnel et incomparable avec la maquette du *Maheno*.

Les deux modèles réduits permettent néanmoins de visualiser une multitude d'épisodes du conflit, tout en prenant de la hauteur pour relier ses différentes scènes entre elles. Ainsi, le navire hôpital offre une vision de l'intimité des blessés et du personnel du corps médical, tandis que le diorama montre la furie du combat en embrassant l'opération militaire dans son ensemble. Toutefois, pour ce dernier, l'effet est saisissant, donnant au visiteur l'impression de survoler le champ de bataille. En entrant dans la salle, les yeux se fixent sur des centaines de Néo-Zélandais, blottis au sommet de l'éperon *The Apex*, tandis que, plus loin sur la droite, les Turcs se rassemblent à *Battleship Hill*. Le visiteur suit ensuite la cime qui mène plus en avant, à *The Pinnacle*, où il aperçoit les hommes du bataillon de l'Auckland tombés au combat la veille. Le contingent maori est visible sur la gauche, marchant vers *The Farm*, une position située en contrebas. Alors que le visiteur se rapproche de Chunuk Bair, les tranchées néo-zélandaises apparaissent. Mais, sur la droite, des centaines de Turcs se massent à *Hill Q*. Arrivés derrière les lignes adverses, les hommes du bataillon de Wellington se découvrent, amassés dans la tranchée capturée au-devant de la pente de Chunuk Bair, tentant de repousser leur adversaire, vague après vague, alors que des centaines d'autres soldats turcs montent à l'assaut de la position haute (cf. Photo 10 CLIQUER). Au-delà de leur intérêt documentaire, ces maquettes donnent surtout la chance de voir et découvrir des lieux que nombre de Néo-Zélandais n'auront jamais l'occasion de visiter puisque, d'un côté, Gallipoli reste une destination peu abordable et, de l'autre, le *Maheno* n'est plus qu'une épave qui se désagrège lentement sur une plage de l'île australienne Fraser.

En offrant une telle expérience, *Weta Workshop* transpose les techniques de cadrages du cinéma dans la scénographie de leurs expositions. Trois sont particulièrement employées. Le

¹⁹ Le blog est disponible à cette adresse : <<http://anzacdiorama.blogspot.co.uk>>

plan d'ensemble, qui habituellement se concentre sur un lieu et des personnes pour comprendre l'action, est utilisé pour replacer le visiteur dans le contexte, comme avec la reconstitution du village belge ou les scènes de soldats dans les tranchées du front occidental pour l'exposition à Pukeahu. Le gros plan, qui dans un film permet d'attirer l'attention sur un aspect précis, est perceptible dans les sculptures géantes du *Te Papa*. Dès lors, le visiteur ne peut jamais voir les personnages dans leur intégralité et est toujours obligé de fixer des détails : leurs yeux, leur visage ou encore leurs plaies. Enfin la plongée, qui donne l'impression au spectateur de dominer une scène, se retrouve sans nul doute dans l'utilisation des maquettes. Pourtant, au sein de chaque exposition, les équipes de *Weta Workshop* ont également joué sur ces différents plans afin de construire le parcours de visite. Par exemple, au *Te Papa*, les gros plans sont entrecoupés de vues générales sur des décors de tranchées, comme la reconstitution d'un abri ou d'une sculpture réalisée sur une paroi par des soldats maoris, et de plongée sur des maquettes interactives montrant la progression des troupes à Gallipoli. Le visiteur retrouve aussi ce principe dans un même élément de scénographie. Ainsi, à Pukeahu, il ne cesse de se rapprocher du diorama de Chunuk Bair pour porter son attention sur un ensemble de personnages ou se focaliser sur les exploits d'un individu. Le but est bien de diversifier le contenu, sans laisser ni perdre l'intérêt pour le sujet de l'exposition, tout en émerveillant le visiteur à son entrée dans chaque salle. Il est aussi de créer des émotions comme le ressentirait un spectateur dans son fauteuil au cinéma. Peter Jackson ne s'en cache d'ailleurs pas, il souhaite offrir le même enchantement qu'il a connu lorsque, enfant, il a visité le musée du Dominion, aujourd'hui fermé, mais dont le bâtiment accueille désormais son exposition sur la Grande Guerre. Son studio n'a joué ni plus ni moins qu'avec une notion de la grammaire cinématographique : l'échelle des plans.

Avril 2019

