

L’immersion au service de la transmission ?

Commençons par une banalité : le monde est désormais saturé d’émotions. Il suffit d’ouvrir une page de journal ou, *a fortiori*, de se connecter aux réseaux sociaux pour qu’elles s’étalent, souvent sans aucune retenue, là sous nos yeux, s’offrant à notre perception et modelant nos représentations. Or ces émotions ne sont pas seulement un enjeu économique mais également social et politique. Donc également pédagogique. Certes, il n’y a là rien de nouveau et la question de savoir la part devant être laissée à l’émotion dans l’apprentissage – quand celle de la raison, elle, semble aller de soi – est largement débattue, au moins depuis Rousseau. Il n’en reste pas moins qu’elle continue de se poser aujourd’hui, dans un contexte où le rapport de force de la raison et de l’émotion s’inverse de plus en plus. De fait, l’économie de l’émotion atteint aujourd’hui toutes les sphères de la vie sociale, l’école bien sûr, mais aussi la culture et notamment les musées. Dans un contexte de concurrence accrue, ces derniers redoublent en effet d’invention et d’innovation pour mobiliser l’intérêt et l’attention de leurs visiteurs, notamment les plus jeunes, faisant d’eux non plus des spectateurs qui observent, mais des acteurs qui interagissent, émotionnellement et physiquement, avec les « objets » exposés ; ainsi les musées font-ils le pari d’une meilleure appropriation des connaissances ou plus exactement d’une meilleure disponibilité pour comprendre et apprendre : c’est le principe de l’immersion.

De telles stratégies interrogent. Ces dispositifs d’immersion favorisent-ils vraiment la compréhension et l’acquisition des savoirs ? Plus largement, quelle place peut/doit occuper l’émotion dans la transmission du savoir et notamment la connaissance du passé qui restent la mission première des musées ? Quant à la transmission de la mémoire, qui plus est celle des grandes violences de l’histoire, saurait-elle se passer d’une part d’émotion et de subjectivité ? Si non, dans quelle proportion et quelles formes doivent-elles prendre pour ne pas nuire à la transmission d’un savoir par ailleurs (re)construit par le travail des historiens et des conservateurs ? Philippe Mesnard, dans l’article qu’il a consacré à cette « question du pathos dans les espaces des musées et des mémoriaux », évoque la nécessité de penser en termes d’« économie des représentations » : il s’agirait notamment « d’explorer les tensions exclusives, antagoniques ou dialectiques, voire complémentaires, entre pathos et raison explicative¹ » qui se jouent dans chaque parcours d’exposition et/ou d’immersion muséale. L’enjeu est notamment de sensibiliser tout public – et au premier chef les enseignants et leurs élèves – à de tels procédés pour permettre l’exercice du jugement critique, nécessaire à toute construction du savoir, sans pour autant exclure toute émotion, mais bien au contraire prendre appui sur ces dernières pour donner « sens » – comme signification et comme texture – à cette même connaissance.

Notre propos est ici de tracer quelques lignes de réflexion préalables à l’élaboration de séquences pédagogiques autour de lieux et/ou d’expositions mémoriels en abordant les questionnements posés par la muséologie immersive à partir de trois axes : la place des émotions et du corps dans l’expérience muséale ; les procédés mis en œuvre pour faciliter l’immersion, et notamment les pratiques de symbolisation, d’interaction et de scénarisation ; les enjeux économiques et sociaux de telles pratiques.

La place du corps et des émotions dans l’expérience muséale

Le corps fut longtemps un impensé de la recherche en épistémologie et en sciences humaines ; héritage de la division cartésienne classique du corps et de l’âme, cette dernière

¹ Philippe Mesnard, « La question du pathos dans les musées et les espaces mémoriaux », in Annette Becker et Octave Debary (dir.), *Montrer les violences extrêmes*, Grane, Créaphies Éditions, 2012, p. 65.

pouvant ici être assimilée à la raison, un tel déni est aujourd’hui fortement remis en cause, notamment par les tenants de la « culture sensible » dont les présupposés peuvent servir de cadre à notre propre réflexion sur la place des émotions – et partant des corps dans lesquels elles s’ancrent – dans le processus d’apprentissage. Nous percevons en effet le monde par l’intermédiaire de nos cinq sens, c’est à travers eux que nous l’interprétons : c’est le principe du « *sensorium* » ou autrement dit de « l’appareil perceptuel total ». Pour Jakson, il fonctionnerait notamment « comme un espace, un paysage – un *landscape* pour reprendre l’expression anglaise – dans lequel s’orientent et se définissent les individus² ». Ces deux procédures d’orientation et de définition nous semblent particulièrement intéressantes dans une approche de l’expérience muséale immersive : comment les sens sont-ils mis à contribution pour amener le spectateur à se positionner ? Dans l’espace et le temps, bien sûr, mais aussi sur le plan symbolique. Et que signifie se positionner, dans le rapport à l’histoire et à la mémoire ? Est-ce un moyen de mieux comprendre ce qui s’est joué dans tel ou tel lieu, lors de tel ou tel événement ? De fait, pour David Le Breton, qui pose les jalons d’une anthropologie sensible, « sentir le monde est une autre manière de le penser. La perception est d’ailleurs “une prise de possession symbolique du monde”³ ». Il serait donc peu pertinent de séparer nos perceptions sensorielles du raisonnement logique qu’elles nous permettraient de construire. Elles participent en elles-mêmes de la construction du sens. Ajoutons que ces mêmes perceptions sont induites par un corps qui n’est pas immobile, mais toujours désireux, en interaction avec ce qui l’entoure, en mouvement ; cela est encore plus manifeste dans le cheminement que nous invite à suivre la scénographie du musée. Celui-ci participe donc également de la construction du sens ce que nombre de propositions muséographiques immersives ont parfaitement compris. À travers son corps, le visiteur s’implique et se met en posture d’être plus réceptif au propos tenu.

Au-delà de nos perceptions, ancrées donc dans nos corps, et à partir d’elles surgissent nos émotions : elles aussi longtemps rejetées en dehors de la sphère de la connaissance, elles retiennent aujourd’hui l’attention de nombreux chercheurs qui développent l’idée selon laquelle le facteur déclencheur d’une émotion a, en lui-même, une valeur cognitive : c’est en effet l’interprétation d’un événement qui déclenche ou non l’émotion, qui en détermine l’intensité et ou la nature (joie, colère, tristesse). Or il est possible, d’après ces théories de l’évaluation cognitive, de déterminer certains des critères déclencheurs des émotions, par-delà même la subjectivité et les nombreuses variables qui influent sur la réaction émotionnelle de chaque individu. C’est le fonctionnement de l’une de ces émotions qui nous intéresse tout particulièrement ici : il s’agit de l’émotion épistémique, celle qui suscite l’intérêt du visiteur et capte son attention, le rendant disponible à la connaissance et à l’apprentissage. C’est le principe de « “l’attention émotionnelle” (Vuilleumier, 2005) [qui] a été décrit pour rendre compte du fait que les stimuli émotionnels, qu’ils soient agréables ou désagréables, capturent l’attention et la retiennent. Cette “attention émotionnelle” automatique fonctionne très rapidement et oriente ainsi en partie l’activité du visiteur indépendamment de sa conscience. Ainsi, un objet qui est émotionnel augmente l’attention du visiteur envers cet objet précis, facilitant l’accès aux informations relatives à cet objet⁴ ». Mais plus généralement, « les études empiriques récentes démontrent que l’émotion peut faciliter de nombreux mécanismes cognitifs tels que la perception, l’attention, la mémoire, la prise de décision, ou encore le jugement

² David Howes et Jean-Sébastien Marcoux, « Introduction à la culture sensible », in *Anthropologie et Sociétés*, 2006, 30(3), 7–17. <https://doi.org/10.7202/014922ar>

³ *Ibid.*

⁴ David Sander et Carole Varone, « L’émotion a sa place dans toutes les expositions », in *La Lettre de l’OCIM*, 134 | 2011, mis en ligne le 01 mars 2013, consulté le 19 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/ocim/840> ; DOI : 10.4000/ocim.840

moral⁵ ». Toutefois, dans une logique d'économie des représentations, il convient d'attribuer sa juste place à de telles émotions – quand bien même on leur reconnaît une valeur cognitive – car elles ne doivent pas s'imposer aux dépens du raisonnement et de l'exercice du jugement : c'est pourquoi il convient, soulignent David Sander et Carole Varone, de faire en sorte que l'expérience muséale reste cohérente et que le propos de l'exposition ne soit pas contredit ou emporté par l'émotion suscitée. « Ainsi, si les effets positifs de l'émotion qui font notamment que l'attention et la mémoire des visiteurs sont préférentiellement allouées à des événements émotionnels se produisent pour des éléments périphériques au propos, il y a un risque pour que cela se fasse au détriment de l'attention et de la mémoire allouées au propos lui-même. En bref, la nature émotionnelle d'un élément lui donne un statut privilégié, et un privilège se fait toujours au dépend d'autres éléments. Donc, pour que les effets positifs de l'émotion profitent aux propos de l'exposition, il est préférable de rendre émotionnel ce qui est directement pertinent aux propos ; sinon le processus risque d'être contre-productif⁶ ». Dans cette logique, notre propos vise à permettre aux spectateurs de prendre conscience des dispositifs mis en œuvre pour mieux en analyser le sens et la pertinence dans leur propre construction du savoir.

Les procédés de l'immersion : symbolisation, interaction et scénarisation

Nous aimerions rappeler ici succinctement les principaux procédés de l'immersion muséographique afin de permettre à chacun de s'interroger non seulement sur le contenu des expôts mais également sur leur mode de présentation et sur l'effet produit sur le visiteur, questionnement qui peut, à notre sens, être notamment transposé dans un cadre pédagogique afin d'éduquer l'esprit critique des élèves. Nous distinguerons ainsi les processus de symbolisation qui engagent de fait nos représentations mais aussi nos émotions, ceux d'interaction qui engagent le corps et l'esprit du visiteur, et enfin ceux relevant de la scénarisation qui font entrer ce dernier dans une expérience multisensorielle : aucune n'est exclusive des autres, bien au contraire, elles tendent à se combiner pour optimiser l'immersion des usagers.

La symbolisation est implicite dès lors que sont exposés des objets ou artefacts qui fonctionnent comme autant de tropes mémoriels : il s'agit des vêtements portés par les victimes/héros de l'histoire, des jouets d'enfants, des cuillères des détenus, etc. Dans la même logique, un certain nombre d'objets topiques peuvent être associés à la thématique/période évoquée par le musée : ainsi en est-il notamment du « fil de fer barbelé » symbole notamment des expériences des camps nazis ou soviétiques⁷. L'accumulation de tels objets est également devenue un procédé muséographique courant, rappelant tout autant l'anonymisation des victimes des violences que leur massification. Enfin, mention à part doit être faite des photographies qui donnent un visage (ou plutôt des visages, souvent multiples) à ces victimes, initiant chez le visiteur un processus d'identification qui passe par l'émotion. Notons que cette logique de symbolisation permet à la fois d'entrer dans une expérience émotive et de la mettre à distance, précisément parce que l'objet proposé n'a de valeur que comme symbole d'un événement dont il n'est au fond que la trace.

De ce point de vue l'interaction va plus loin : en permettant au visiteur d'entrer en « dialogue », par écrans interposés ou clics à effectuer, avec par exemple une victime, en l'invitant à dérouler le récit des événements dans lesquels cette dernière fut prise, de tels dispositifs amènent le visiteur à s'engager pleinement – mais, paradoxalement, il s'agit d'un

⁵ *Ibid.*

⁶ *Ibid.*

⁷ Nous renvoyons sur ce point à l'analyse de Cédric Pernet, dans son article « La mémoire du goulag dans les musées régionaux de Russie », in Delphine Bechtel et Luba Jurgenson (dir.), *Muséographie des violences en Europe centrale et orientale*, Paris, Éditions Kimé, 2016, p. 39-56.

engagement dont la dimension volontaire a été abolie par ce type de dispositif – , et donc à réduire la distance réflexive qui le sépare de ce qui a eu lieu. Ces moyens technologiques et virtuels, qui se déploient et se multiplient depuis les années 1990, favorisent déjà une plus grande scénarisation de la visite : celle-ci atteint cependant son point d'orgue lorsqu'elle invite ni plus ni moins le visiteur à revivre virtuellement le passé, par exemple en le faisant descendre dans une tranchée, en jouant le rôle du soldat ou de la victime à grand renfort de bruitages sonores et visuels. Telle est l'expérience que vous propose de vivre le site D Day Expérience situé à Saint-Côme-du-Mont en Normandie :

Bonjour, je suis le Colonel Wolverton, un parachutiste américain à la destinée tragique. Je serai votre guide version immersive 3D tout au long de ces 2000 m2 de superproduction muséale au cœur du débarquement de Normandie. Si vous osez, je vous invite à revivre la mythique traversée du 6 juin 1944 à bord de mon avion, 'Stoy Hora'. Montez à bord de ce véritable C-47, direction la Normandie en cette nuit fatidique du Jour-J. Dès l'étape de mon briefing en 3D passée, vous voilà prêts pour embarquer dans l'avion. Décollage, et durant 10 minutes, le parachutiste c'est vous ! En compagnie de 26 de vos camarades, vous survolez la Manche et la Normandie au cours d'un vol tumultueux. Les rafales de la DCA vous frôlent, les secousses se font ressentir, les odeurs, le bruit des moteurs, les explosions, tout est fait pour vous faire revivre ce que nous, les gars de la 101ème Airborne, ont vécu lors de cette mythique traversée. Alors attachez vos ceintures, on va décoller⁸ !

Notons que la frontière entre le parc d'attraction et l'espace muséographique se pose pour un tel lieu : on y trouve certes deux musées, mais également cette « attraction immersive unique au monde » mise en avant par le site internet, ainsi qu'un cinéma en 3D, un mémorial, et deux boutiques. Que penser d'un tel mélange des genres ? Que nous dit-il de la place et de l'exploitation des émotions dans notre rapport à la mémoire ?

Autre exemple, l'exposition *De la Shoah à la résurrection* réalisée par le kibboutz Yad Mordechai et présentée notamment par Delphine Bechtel dans son article intitulé « Du *shtetl* au *cyberspace* : les musées juifs virtuels et l'holocauste » :

Le visiteur peut s'y faire enfermer dans un wagon à bestiaux et y vivre une expérience sons et lumières simulant le voyage en train vers Auschwitz, participer à la révolte du Ghetto de Varsovie dans une récréation du bunker du 28 de la rue Mila, coincé derrière un mur de briques rouges carbonisé, au milieu d'une avalanche de coups de canon, d'immeubles qui s'effondrent, de sirènes et de cris d'enfants. Le musée devient parc à thème et le passé se revit comme dans un train fantôme ou une attraction à Disneyland⁹.

Il s'agit là sans nul doute d'un cas extrême – d'ailleurs fort décrié à sa création comme le rappelle Delphine Bechtel : il n'en est pas moins révélateur d'une logique sur laquelle nous pouvons nous interroger. De fait, entre la simple interaction avec un écran sur lequel on vous invite à cliquer et le « jeu de rôle », il existe bien évidemment toute une échelle de scénarisations possibles qui permettent précisément de poser à nouveaux frais la question qui nous intéresse : quelle part les musées accordent-ils à l'expérience immersive, c'est-à-dire à la part du corps et de l'émotion dans notre appréhension cognitive de l'exposition ? Dans quels buts ces processus d'immersion sont-ils mis en place ? Quelle logique – en termes de transmission notamment – préside à de tels choix ? De ce point de vue, si notre perspective est avant tout pédagogique, il convient de s'arrêter un court instant sur les logiques économiques et politiques qui peuvent influencer la muséographie de telle ou telle institution ou lieu de mémoire.

⁸ <https://dday-experience.com/>

⁹ Delphine Bechtel, « Du *shtetl* au cyberspace : les musées juifs virtuels et l'holocauste », in Delphine Bechtel et Luba Jurgenson (dir.), *Muséographie des violences en Europe centrale et orientale* », *op. cit.*, p. 119.

Les enjeux économiques et politiques : quelques éléments

Tout musée est une institution – privée ou publique – qui s’inscrit dans un lieu et dans un temps donné : de ce point de vue, elle constitue en elle-même un enjeu politique et social. La question peut donc être posée des missions que se donne le musée visité, des logiques qui ont présidé à sa construction et du propos qu’il veut être le sien. Prenons l’exemple, pour illustrer notre propos, d’un musée non encore construit et dont le projet fait d’ores et déjà débat, dans la mesure où il fait émerger des enjeux éminemment politiques et sociologiques : il s’agit d’un éventuel musée du terrorisme, chargé de témoigner – est-ce le bon terme ? – des formes de violences extrêmes qui se sont multipliées en France comme ailleurs notamment depuis les années 2000. Le discours mémoriel – et c’est là sans doute l’un des points qui le différencie du récit historique à proprement parler – fait rarement consensus et les représentations du visiteur – celles-là mêmes que le musée se donne pour ambition de réinterroger – participent de son appréhension des objets et documents exposés. De ce point de vue l’ouvrage collectif dirigé par Delphine Bechtel et Luba Jurgenson, consacré à la *Muséographie des violences en Europe centrale et orientale*¹⁰ présente des analyses très intéressantes sur la façon dont les muséographies de l’Est ont été notamment dictées par des enjeux mémoriels certes, mais aussi idéologiques marqués.

Mais au-delà du contexte politique propre à chaque lieu de mémoire, il convient également de prendre en compte un phénomène en apparence contraire et qui intéresse pourtant fortement la muséographie aujourd’hui, à savoir ce que certains historiens nomment le phénomène de « mondialisation de la mémoire ». Ainsi certains modèles muséographiques, notamment à partir du récit de la Shoah, tendent à s’exporter d’une institution à l’autre : comment expliquer qu’un certain type de scénarisation par exemple – celle qui consiste notamment à s’identifier à une victime – se retrouve dans différents musées de par le monde, pour évoquer des conflits par ailleurs historiquement différents ?

Enfin, nous ne saurions être naïfs et oublier l’écrasante concurrence économique à laquelle sont soumis les musées. Nous comprendrons alors qu’il convient de s’interroger sur certains choix de muséographie immersive qui rentreraient davantage peut-être dans une logique marketing que dans une vocation pédagogique, et seraient donc, par-là même, contre-productifs.

Les enjeux pédagogiques

C’est à partir de ces questions préalables que nous proposons de mettre à disposition des enseignants, et plus largement de tous ceux chargés de transmettre la connaissance de l’histoire mais aussi la mémoire des violences collectives auxquelles l’association *Mémoires à l’oeuvre* consacre ses travaux, diverses ressources : outre un lexique de la muséographie, nous souhaitons proposer notamment des séquences pédagogiques pouvant accompagner/préparer/nourrir la visite – réelle ou virtuelle – de tel ou tel musée et/ou site mémoriel. Il s’agit non seulement de développer l’esprit critique de nos élèves en leur faisant prendre conscience des choix muséographiques qui ont été faits mais également de leur permettre de faire la part entre la nécessaire émotion qui est la leur et le non-moins nécessaire travail de la raison qui doit accompagner celle-ci, ce qui, à l’heure des réseaux sociaux, relève plus que jamais du travail du pédagogue.

¹⁰ *Ibid.*