

**CONCOURS EXTERNE, INTERNE ET TROISIÈME CONCOURS
D'ASSISTANT TERRITORIAL DE CONSERVATION DU
PATRIMOINE ET DES BIBLIOTHÈQUES**

SESSION 2021

ÉPREUVE DE NOTE

ÉPREUVE D'ADMISSIBILITÉ :

Rédaction d'une note à l'aide des éléments d'un dossier portant sur la spécialité choisie par le candidat au moment de l'inscription.

Durée : 3 heures
Coefficient : 3

SPÉCIALITÉ : MUSÉE

À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE TRAITER LE SUJET :

- ♦ Vous ne devez faire apparaître aucun signe distinctif dans votre copie, ni votre nom ou un nom fictif, ni initiales, ni votre numéro de convocation, ni le nom de votre collectivité employeur, de la commune où vous résidez ou du lieu de la salle d'examen où vous composez, ni nom de collectivité fictif non indiqué dans le sujet, ni signature ou paraphe.
- ♦ Sauf consignes particulières figurant dans le sujet, vous devez impérativement utiliser une seule et même couleur non effaçable pour écrire et/ou souligner. Seule l'encre noire ou l'encre bleue est autorisée. L'utilisation de plus d'une couleur, d'une couleur non autorisée, d'un surligneur pourra être considérée comme un signe distinctif.
- ♦ Le non-respect des règles ci-dessus peut entraîner l'annulation de la copie par le jury.
- ♦ Les feuilles de brouillon ne seront en aucun cas prises en compte.

Ce sujet comprend 29 pages.

**Il appartient au candidat de vérifier que le document comprend
le nombre de pages indiqué.**

S'il est incomplet, en avertir le surveillant.

Vous êtes assistant territorial de conservation du patrimoine et des bibliothèques au sein du musée d'Admiville. Le directeur du musée souhaite enrichir l'expérience de visite des futures expositions.

Dans ce cadre, il vous demande de rédiger à son attention, exclusivement à l'aide des documents joints, une note sur les expériences de visites multisensorielles dans les musées.

Liste des documents :

- Document 1 :** « Paroles de médiateurs culturels #3 : visites sensorielles » (extraits) Véronique Muzeau - *Histoiredeson.fr* - 24 avril 2015 - 2 pages
- Document 2 :** « Garder le corps à l'esprit ? Atelier "Le multi sensoriel, pierre de touche de l'accessibilité universelle ?" » (extraits) - Actes du colloque « Réinterroger les pratiques de médiation dans les musées » - *Ministère de la Culture* - Novembre 2017 - 3 pages
- Document 3 :** « Sentir pour ressentir, la médiation olfactive au service des œuvres d'art... » (extraits) - *Com'en histoire* - 21 août 2017 - 3 pages
- Document 4 :** « La sensation d'être au musée : une expérience éducative, sensorielle et récréative » (extraits) - Nathanaël Wadbled - *Patrimoine, création, culture. À l'intersection des dispositifs et des publics* - 2015 - 5 pages
- Document 5 :** « La Nuit met nos sens en éveil ! » (extraits) - Aénora Le Belleguic-Chassagne - *formation-exposition-musee.fr* - 2014 - 2 pages
- Document 6 :** « L'intégration du sonore au musée. Quelques expériences muséographiques » (extraits) - Cécile Corbel - *Cahiers d'ethnomusicologie N°16* - 2003 - 4 pages
- Document 7 :** « Le musée incarné : investir le corps des visiteurs » (extrait) - Guirec Zeo - *metis-lab.com* - 25 septembre 2019 - 2 pages
- Document 8 :** « Toucher : pour une approche multisensorielle du musée » (extraits) - Journées Partages - Musée du Louvre - 6 décembre 2013 - 2 pages
- Document 9 :** « La culture sur ordonnance, une approche canadienne » (extraits) - Natacha Czerwinski - *l'express.fr* - 25 février 2019 - 2 pages
- Document 10 :** « Le musée des Beaux-Arts dans tous les sens » - *reseaux-canope.fr* - 2017 - 2 pages

Documents reproduits avec l'autorisation du C.F.C.

Certains documents peuvent comporter des renvois à des notes ou à des documents non fournis car non indispensables à la compréhension du sujet.

Paroles de médiateurs culturels #3 : visites sensorielles

Histoiredeson.fr | 24 Avril 2015 | Publié par Véronique Muzeau

La visite guidée d'antan disparaît, vive la visite sensorielle ! Qu'il soit accompagnateur direct des visiteurs ou concepteur en amont d'outils pour une visite autonome, le médiateur culturel aime faire appel à tous les sens des publics. Témoignage d'Anaëlle Le Pann médiatrice culturelle à l'écomusée des Monts d'Arrée qui développe particulièrement les visites sensorielles.

Solliciter tous les sens des visiteurs

C'est une constante du discours des médiateurs culturels, surtout ceux qui travaillent en écomusées, la visite guidée magistrale c'est fini ; elle est « has been » « ringarde » « dépassée »... La visite accompagnée doit impliquer fortement les visiteurs. On ne se contente plus de poser des questions aux écoliers pour voir s'ils suivent, ou aux adultes pour déceler leurs bases culturelles. Non, le "must" à présent, c'est qu'ils puissent toucher, sentir et même goûter, en plus d'écouter ou de voir.

C'est pareil quand il s'agit de médiation indirecte. Dans les dispositifs de scénographie des collections permanentes ou des expositions, la tendance est au multi-sensoriel.

S'adresser aux multiples intelligences

La théorie des intelligences multiples d'Howard Gardner semble avoir conquis la médiation culturelle.

On fait ainsi appel à d'autres formes d'intelligence des visiteurs et plus seulement à l'intelligence verbale-linguistique. L'intelligence corporelle est sollicitée au travers d'ateliers pratiques qui visent à faire reconstituer les gestes du passé. L'intelligence spatiale est valorisée lors d'explorations d'espaces et de manipulations de ces espaces en 3 D. La médiation scientifique n'hésite plus à soumettre des problèmes aux visiteurs et à faire fonctionner leur intelligence logico-mathématique ou naturaliste. (...)

Faire participer le visiteur

En fait, l'aspect sensoriel n'est bien qu'une facette d'une visite plus largement participative. Tout est là. Le médiateur refuse d'être le guide magistral d'un visiteur passif qui risque de ne rien retenir de son « discours ».

Il ne cherche plus forcément à multiplier les données transmises, mais à améliorer la qualité de la transmission à ses publics.

Dans la même logique, le médiateur culturel ne s'adresse plus uniquement à l'intellect des visiteurs mais aussi à leurs émotions et sensations.

Démarche qui, au passage, permet une plus grande accessibilité des visites : on peut ainsi espérer toucher les personnes atteintes d'un handicap sensoriel voire d'un handicap mental. On peut espérer intéresser un public dénué de tout ce bagage culturel sur lequel on comptait autrefois. La médiation culturelle permet ainsi d'élargir l'accueil des publics.

Le médiateur, un savant en retrait

Les jeux sérieux, qu'ils soient jeux de piste, rallyes d'observation ou de dessin, géocachings culturels, concours d'énigmes, ont fait du visiteur un acteur de sa visite.

Lors d'une médiation directe, le médiateur a désormais pour mission de présenter les outils, les ajuster aux demandes des visiteurs, lancer les débats, équilibrer la participation de chacun, aider les moins autonomes ; et bien sûr, toujours, répondre aux questions.

Pas question donc de se contenter de médiateurs « animateurs ». Ils doivent être particulièrement au fait des connaissances et des dernières découvertes de leur domaine.

Chercheur, le médiateur ? Pas encore, mais il doit être bien informé de l'état de la recherche. En tout cas, son attitude relève désormais d'un paradoxe : plus que jamais le médiateur culturel est le « savant », mais il ne doit pas trop le montrer...

DOCUMENT 2



GARDER LE CORPS A L'ESPRIT ?

Atelier: « Le Multi sensoriel, pierre de touche de l'accessibilité universelle ? »

Synthèse de Cindy LEBAT - novembre 2017

Le colloque « Vie des Musées, Temps des publics » a répondu à la demande pressante de se réunir et de réfléchir ensemble au musée de demain, qui ne pourra se construire autrement qu'en étant un lieu inclusif, ouvert, citoyen, conversationnel. En d'autres termes, le musée propose dans un esprit de bienveillance une main tendue vers tous les publics.

C'est dans ce cadre qu'a eu lieu l'atelier sur le multi-sensoriel(...

Pendant une journée entière (jeudi 22 juin 2017) se sont réunis professionnel.le.s de la médiation culturelle, chercheur.se.s, et d'autres acteurs et actrices engagé.e.s sur la question de l'accessibilité des équipements culturels.

Déroulement de l'atelier :

La thématique du multi-sensoriel a été abordée à travers une pluralité de regards, croisés lors de temps d'échanges et de discussions tant théoriques que pratiques, à travers la présentation de plusieurs exemples de projets réalisés dans des institutions muséales, comme la galerie tactile du musée Fabre de Montpellier, inaugurée en décembre 2016 et qui depuis a accueilli quelques 49 000 visiteurs, ou les mallettes multi-sensorielles du musée du Louvre utilisées hors les murs (prisons, écoles, centres sociaux, hôpitaux...). Marcus Weisen, consultant et

expert en accessibilité des lieux culturels, a proposé un regard enrichissant sur la notion même de conception universelle.

La volonté de « tester » et de s'immerger pour se saisir la réalité de la conception universelle a pris forme par le biais d'une visite « grandeur nature » du Petit Palais, permettant la découverte *in situ* de plusieurs dispositifs mis en place par le musée et répondant à cette démarche inclusive, principalement autour de la mallette multi-sensorielle, mais aussi par le test des lunettes de simulation de la déficience visuelle. Accompagné de Catherine André et Fabienne Cousin (service éducatif et culturel du Petit Palais), le groupe a pu expérimenter les dispositifs olfactifs, tactiles, etc., autour de plusieurs œuvres phares (notons pour exemples la découverte sonore de l'œuvre de Delacroix, *Combat du Giaour et du Pacha* ; l'exploration de la piste olfactive à travers l'œuvre d'Isaac Soreau *Nature morte de fruits et de fleurs*, etc.)

La journée s'est poursuivie au sein du musée de la musique, autour d'un atelier d'imagination de dispositifs de médiation culturelle, animé par les médiatrices du musée de la musique, autour d'une œuvre choisie spécialement pour l'occasion dans les collections du musée (le clavecin Ionnes Couchet). Cette mise en pratique a constitué une occasion d'expérimenter concrètement la complexité de l'accessibilité universelle.

L'atelier s'est donc orienté autour d'une tentative de définition de l'accessibilité universelle, et de son application dans les musées, à travers notamment quelques exemples, prenant en considération les problématiques propres aux musées (type de publics, organisation interne, contraintes budgétaires, professionnelles, etc.)

Sur l'accessibilité universelle :

L'accessibilité universelle est un principe d'action de la société inclusive. (...) Elle permet de parvenir à une société égalitaire, qui répare les inégalités sans pour autant établir de distinction entre les membres. (...)

La notion d'expérience, incluant fortement la sensorialité, est au centre de l'accessibilité universelle. Elle implique une immersion du visiteur, dépassant largement les sollicitations traditionnellement associées aux cinq sens (l'ouïe, la vue, l'odorat, le goût, le toucher), mais engageant plus largement tout le corps du visiteur. Ainsi, architecture et design deviennent des facteurs expérientiels, qui sont les piliers de l'expérience, notamment par le biais du multi-sensoriel. (...)

« *Garder le corps à l'esprit* », il s'agit bien là du cœur de la question, car c'est en engageant notre corps et avec l'ensemble de nos sens que nous appréhendons le monde.

L'accessibilité universelle dans les établissements culturels :

Au sein des musées, la question de l'accessibilité universelle se pose avec beaucoup d'acuité en ce qui concerne les actions de médiation culturelle. Elle révèle et fait face aux réalités du secteur, ainsi qu'à la diversité des publics et (surtout) de leurs attentes.

Cette question est très souvent abordée par le biais des réflexions menées au sujet des « publics en situation de handicap », car cela permet une évaluation des dispositifs assez

complète, en se posant la question de l'accessibilité à chaque fois, mais attention au risque d'enfermement. L'accessibilité universelle concerne bien l'ensemble des publics, dans un esprit de mixité visant l'effacement des catégories. La Galerie Tactile du musée Fabre, destinée à tous les publics (déficients visuels ou non) est à ce titre un exemple intéressant.

Les contraintes architecturales et budgétaires sont un point central, apparu à plusieurs reprises dans les témoignages des professionnel.le.s des musées. Toutefois, une perception positive émerge, autour de la conviction partagée que la créativité peut se développer et être stimulée à travers ces contraintes, par un engagement de la sensibilité artistique. Le volet poétique des dispositifs est ainsi mis en lumière, comme moyen de dépasser les contraintes d'ordres architecturales, esthétiques, budgétaires, mais aussi liées aux publics et aux lieux (par exemple l'impossibilité d'apporter des éléments liquides dans les hôpitaux ou les prisons, pour les actions hors les murs). (...)

Le travail sur l'engagement sensoriel et corporel du visiteur est placé au centre des réflexions sur l'accessibilité universelle, mais permet surtout de replacer au cœur du débat la question des intentions de la médiation culturelle. Le multi-sensoriel n'est donc pas une fin en soi, mais « existe pour donner accès à l'imagination » (Marcus Weisen). C'est l'occasion de rappeler les trois dimensions de l'expérience muséale, qui engage le cognitif, l'imaginaire et l'émotionnel.

Plus concrètement :

Un des constats premiers réside dans le fait que l'accessibilité universelle complexifie nécessairement les dispositifs. Cette complexification entraîne un risque d'appauvrissement du message. (...) L'enjeu est alors d'assurer une lisibilité tout en proposant des modalités d'appréhension multiples, décomposées, et non stigmatisantes, encourageant l'usage par tous les visiteurs. (...)

Un des constats principaux est le besoin de mutualisation des pratiques professionnelles, de rencontres, de travail en réseau. Cela implique les médiateurs bien sûr, mais ne peut s'envisager sans la sensibilisation des guides et des personnels d'accueil, mais aussi à échelle plus large des concepteurs d'exposition, commissaires, conservateurs, scénographes, etc. L'accessibilité universelle s'ancre dans une prise de conscience large, dépassant les clivages et cloisonnements. (...)

Intervenants :

- Catherine André, Petit Palais
- Caroline Bugat, Philharmonie de Paris
- Bénédicte Capelle-Perceval, Philharmonie de Paris
- Marcus Weisen, expert en accessibilité
- Fabienne Cousin, Petit Palais
- Michel Lo Monaco, Musée du Louvre
- Céline Peyre, Musée Fabre de Montpellier

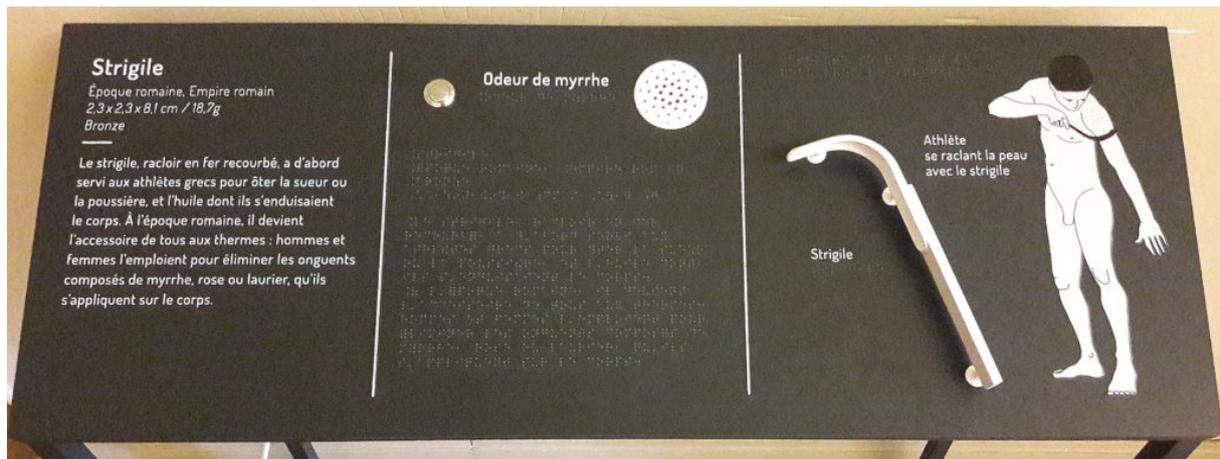
(...)

Sentir pour ressentir, la médiation olfactive au service des œuvres d'art...

Muriel Molinier, publié sur *Com'en Histoire*, le 21 août 2017

Poursuivant notre réflexion sur le concept de médiation, ce nouveau "Dialogue" qui ouvre l'année universitaire nous amène à questionner la médiation olfactive à travers les pratiques élaborées par [les musées de Grasse](#). Sous cette appellation sont regroupés le Musée International de la Parfumerie (MIP), les Jardins du Musée International de la Parfumerie (JMIP), le Musée d'Art et d'Histoire de Provence (MAHP) et la Villa Jean-Honoré Fragonard (Villa). Nous remercions ici pour ses réponses Christine Saillard, actuellement Responsable du Service des Publics des musées de Grasse. (...)

La vue n'est plus aujourd'hui le seul sens sollicité chez les visiteurs de musées, toutes sortes de médiations proposent d'accéder aux œuvres différemment. Une médiation autour des sens se développe de plus en plus, à l'image du toucher avec les dispositifs tactiles initialement destinés aux seules personnes déficientes visuelles. Loin d'être anecdotique, la médiation sensible convoque un sens et l'exacerbe de façon complémentaire au regard traditionnel du public sur les œuvres.



Lutrin tactile et olfactif du MIP. Crédit photo : Muriel Molinier, 2017.

Pouvez-vous nous parler de votre approche de la médiation et de ses dérivés : médiation culturelle, sensorielle, sensible ?

Pour moi, il n'est pas tant question de "dérivés" que de médiation elle-même, dans le sens où la médiation est forcément un entre-deux, un face à face qui fait appel au sensible.

Le mot médiation a d'abord été utilisé il me semble dans un sens juridique ; d'ailleurs au musée comme en matière juridique, la médiation se situe bien dans un entre-deux. Devoir arbitrer entre deux personnes suppose par ailleurs de l'écoute. En médiation culturelle, il nous faut clairement être à l'écoute, même s'il ne s'agit pas d'arbitrer un conflit. Cela nous est nécessaire pour créer les conditions qui permettront à un public de s'approprier un objet, une collection, d'échanger, de partager. Je crois qu'à partir du moment où l'on met en œuvre la médiation culturelle, le sensible et donc le sensoriel interviennent forcément. (...)

Pour moi, la médiation implique donc forcément du sensoriel et du SENS. Ou plus exactement l'action de médiation doit "faire sens", signifier, saisir et interpréter par soi-

même. La médiation culturelle propose un questionnement, une réflexion, un cheminement, du temps... Cela implique donc une prise de parole, écrite ou orale mais aussi du silence !



Visite olfactive dans la serre du MIP. Crédit photo : Conservation des musées de Grasse

Qu'en est-il alors de la mise en œuvre de la médiation culturelle au sein des musées de Grasse ?

Dans nos structures des musées de Grasse, le sensible est convoqué à tout moment. Evidemment le fait que la matière principale du MIP et des Jardins du MIP (JMIP) soit odorante et gustative facilite la démarche. En effet le MIP est conçu comme un conservatoire des savoir-faire des pratiques parfumées. Est présentée l'histoire de Grasse et de son industrie de la parfumerie ; cette histoire s'ouvre aux pratiques en général liées aux usages des odorants. Indubitablement un des outils principaux de médiation utilisé par toute l'équipe est l'olfactif.

Nous sommes donc devenus des experts dans l'utilisation de cet outil de médiation, sans pour autant devenir des parfumeurs, ce qui ne correspond pas du tout à nos objectifs. (...)

La médiation que nous mettons en œuvre au MIP est d'abord axée sur la rencontre : la rencontre entre des personnes (public et médiateur), la rencontre avec le patrimoine, la rencontre des idées... À partir de là nous tissons des liens, donnons du sens, tentons de réfléchir et de faire réfléchir, de questionner, d'interroger, de rendre curieux. Cela peut se vivre en partant d'une expérience : sentir une odeur, goûter une matière première, etc., ou d'emblée en posant une question : que voient-ils ? Qu'observent-ils ?

Un exemple dans la serre : les plantes ont des couleurs, formes, textures, odeurs : quelles sont-elles ? Sont-elles identiques ? Pourquoi le thym est plutôt au sol, composé de très petites feuilles alors qu'une autre plante aura de plus grandes feuilles ? Dans tous les cas, sans doute parce que nous utilisons volontiers et facilement des odeurs, l'émotion est au rendez-vous. Nous jouons sur ce qui nous a marqué de manière indélébile, depuis les premiers moments de la vie (un bébé commencerait à sentir et goûter vers le 6^{ème}-7^{ème} mois de grossesse, et dans tous les cas les 8^{ème} et 9^{ème} mois sont déterminants) : ce que nous appelons volontiers l'identité olfactive, nos marqueurs odorants, ce qui fait que nous nous inscrivons à un moment dans un groupe, dans une temporalité.

L'olfactif est devenu notre outil de prédilection, c'est le cœur de nos médiations dans les musées de Grasse. Toutes nos approches du patrimoine (beaux-arts à la Villa, ethnologique au MAHP, industriel au MIP...) sont majoritairement olfactives. Nous utilisons en effet assez souvent l'odorat pour créer la rencontre avec l'œuvre, pour tout type de public, par exemple face à une œuvre picturale. L'approche olfactive pour des collections beaux-arts est quotidiennement utilisée à Grasse dans nos structures et hors les murs (prison, psychiatrie).

Vous avez exporté votre expertise en 2015-2016 au musée du Luxembourg lors de l'exposition Fragonard. La médiation olfactive s'est-elle facilement adaptée à ce nouveau musée ? D'après vous, à quoi faut-il être attentif et quels pourraient en être les écueils ?

(...) Pour nous, aborder la peinture (de Fragonard ou de tout autre artiste) en utilisant les odeurs était une évidence. Notre "légitimité" : Fragonard est né à Grasse, le musée du Luxembourg souhaitait donc associer Grasse et développer une médiation particulière et aborder la thématique parfum. Avec mon équipe nous avons discuté de notre intervention, et il était évident de convoquer et d'aborder les émotions, autrement dit aborder l'œuvre de Fragonard "avec ses tripes" ! (...)

Pour reprendre rapidement les différentes étapes, il s'agissait tout d'abord de présenter des senteurs face auxquelles chaque personne était invitée à exprimer ses sensations, émotions et impressions ; cela permettant de créer des liens entre l'histoire personnelle et un contexte historique plus large.

Puis, le public était confronté à une œuvre face à laquelle il choisissait quelques odeurs définissant selon lui l'œuvre pour "la donner à sentir" en y associant des senteurs. Enfin, chaque personne énonçait les odeurs choisies et les raisons de ses choix face à l'œuvre choisie. C'est cette dernière phase la plus intéressante pour nous car c'est à ce moment-là que les personnes s'approprient les œuvres. C'est là qu'est véritablement LE temps de la médiation (...).

Les visiteurs étaient très contents et satisfaits. Mais cela ne nous suffit pas car l'idée pour nous, en terme de médiation, n'est pas tant qu'ils soient simplement contents mais qu'ils soient conscients, curieux, interrogatifs, interpellés, questionnés... Et en cela nous sommes très contents également car cela a fonctionné : les visiteurs nous ont fait des remarques sur leur approche des musées en particulier, de la peinture et de l'art en général, sur leur rapport aux œuvres, sur la parole du visiteur face aux œuvres... (...)

Une personne de la Réunion des musées nationaux me disait qu'elle était impressionnée du résultat, sa conclusion était à juste titre que passer par les sens permettait une meilleure proximité avec les œuvres. Cela est vrai mais il ne suffit pas de mettre de l'odeur, du son, du toucher pour que "ça marche". Notre dialogue nous a permis de convenir que les sens, ou l'expérience sensorielle, était de très bons outils mais pas une fin en soi. Il ne faudrait pas non plus que ces outils de médiation viennent masquer un manque de fond, qu'ils ne soient qu'illustration ou deviennent des outils marketings. Dans les cas et à notre sens, nous ne serions plus dans une démarche de médiation culturelle. (...)

DOCUMENT 4

NATHANAËL WADBLED

La sensation d'être au musée : une expérience éducative, sensorielle et récréative

(In Cristina Bogdan, Béatrice Fleury, Jacques Walter (dirs), *Patrimoine, création, culture. À l'intersection des dispositifs et des publics*, Paris, L'Harmattan, 2015, p. 49-66.)

Introduction : le musée comme espace de communication.

L'attention de la muséologie pour l'expérience de visite des sites patrimoniaux et des musées de société, appelés par Jean Davallon musées documentaires, semble s'être particulièrement portée sur sa dimension pédagogique¹. Selon une approche communicationnelle, les musées et les expositions apparaissent comme des dispositifs didactiques et éducatifs destinés à transmettre un savoir à des visiteurs. C'est notamment ainsi qu'est largement envisagée la dimension transmédiatique des expositions : la diversité des médias répondrait alors au double impératif de présenter chaque contenu particulier de la manière la plus adaptée, d'une part, à ce qu'il s'agit de transmettre et, d'une autre, au public à qui ce message est destiné².

Cependant, une exposition a également une double dimension sensible, sensorielle et émotionnelle. Par exemple, lorsque Jean Davallon mentionne l'importance des déplacements corporels pour évoquer la manière dont les visiteurs s'approprient ce qui leur est présenté, il ne développe pas les implications sensibles de cette situation. Or, le visiteur d'une exposition est engagé corporellement et physiquement dans une expérience sensitive, sensorielle et émotionnelle, qui ne peut être niée ou mise au second plan. (...)

L'expérience de visite ne saurait se limiter à celle d'un apprentissage cognitif. Elle se situerait à l'intersection avec une dimension sensible qui doit être considérée, non seulement comme participant de la transmission du contenu informationnel de l'exposition, mais aussi comme lui donnant un caractère ludique.

¹ E. HOOPER-GRENNHILL, *Museum and their visitors*, Londres et New York, Routledge, 1994; J. FALK et L. DIERKING, *Learning from Museums. Visitor Experiences and the making of Meaning*, Walnut Creek, Altamira-Press, 2000.

² R. GERMAN, « L'application de la narration transmédia à l'interprétation des patrimoines », master 2 Poitiers, 2012 ; J. DAVALLON, « Exposition scientifique. Espace et ostension », in *L'Exposition à l'oeuvre*, Paris, Éd. L'Harmattan, 1999, p. 79-82.

Ces dimensions sont essentielles, même dans des expositions destinées à transmettre un savoir, si, comme l'affirment Daniel Jacobi et Anick Meunier, les expositions « doivent dorénavant séduire et intéresser, surprendre et émouvoir le public et pas seulement lui délivrer des connaissances ; et d'un autre côté, soutenir et aider les visiteurs à s'approprier ce discours »⁷. (...)

La dimension sensorielle de l'information transmise

Une information sensorielle distincte d'une information cognitive serait produite par la relation physique entre les visiteurs et ce qui leur est présenté. Il y a une dimension physique, tactile et corporelle de la connaissance. Il n'est pas question alors de suggérer que le sensoriel n'aurait de valeur que par rapport à la connaissance, mais que cette dernière peut exister sur un mode sensoriel indépendant de son mode cognitif.

En même temps, sur le plan muséographique est induit un certain mode de relation à l'information aussi bien cognitive que sensorielle ainsi présentée. À un premier niveau, l'effet sensoriel produit par une certaine présentation donne en elle-même une information sur ce qui est montré. Par exemple, dans nombre de musée de l'Holocauste, la manière dont sont exposés les différents éléments produit un effet claustrophobique et anxieux dû à la difficulté ergonomique de déplacement et de perception des informations proposées¹¹. L'horreur de ce qui a eu lieu est ainsi sentie non seulement par ce qu'expriment les objets ou les textes historiques, mais aussi par la nature des médias les présentant. (...)

À un second niveau, la mise en avant et la manière dont les éléments vont être mis en relation va influencer sur l'importance relative de l'information qu'ils donnent dans la construction de la narration générale. Le temps et la narration peuvent également être orientés par les travaux du scénographe quand il met l'espace et les volumes à contribution pour orienter les déplacements et les orientations des visiteurs¹². (...)

⁷ D. JACOBI et A. MEUNIER, « Au service du projet éducatif de l'exposition : l'interprétation », in *La Lettre de l'OCIM*, n°61, 1999, p. 3-7.

¹¹ S. DUFOUR, « L'interprétation des lieux historiques : du temps raconté au temps éprouvé », in S. CHAUMIER et D. JACOBI, *Exposer des idées. Du musée au centre d'interprétation*, Paris, Complicités, 2009, p. 125 ; N. STEAD, « The ruins of history : allegories of destruction in Daniel Libeskind's Jewish Museum », *Open Museum Journal* 2, (5), 2000.

¹² J. DAVALLON, « Une écriture éphémère : l'exposition face au multimédia », in *L'Exposition à l'oeuvre*, op.cit., p. 211.

Au-delà du contenu informationnel transmis, qu'il soit cognitif ou sensoriel, l'articulation de différents médias dans un espace organisé peut être considérée comme favorisant plus ou moins la circulation, et dans tous les cas poussant à un certain comportement et à une certaine disposition vis-à-vis des contenus proposés. La multitude des supports et des documents de natures différentes n'aurait pas simplement un effet dans le contenu transmis, mais également sur la disposition à le recevoir. Il ne s'agit pas seulement de la quantité d'informations et de la pertinence de la narration proposée, c'est également une question d'ergonomie et de lucidité pour mettre le visiteur dans de bonnes dispositions l'incitant à poursuivre l'exposition jusqu'au bout avec une attention soutenue.

L'articulation de différents médias permet de présenter différents points de vue sur un même objet en développant ainsi la curiosité du visiteur passant de l'un à l'autre. Ce passage façonne une curiosité et développe une attention en cassant la monotonie d'une narration homogène. « Des dynamiques d'exploration »¹⁴ sont créées, développant l'envie de découvrir la continuité narrative d'un support à un autre en amenant chaque visiteur à se demander ce qu'il se passe ensuite¹⁵. (...)

Déjà en 1959, John Cotton Dana affirmait qu'un « un bon musée attire, divertit, provoque la curiosité et suscite des questionnements qui, à leur tour, encouragent le savoir »¹⁷. (...) Grâce à une expérience à la fois émotionnelle, cognitive et physique, les visiteurs ne sentent ni la fatigue ni le temps passé²⁰. (...)

Le plaisir d'être au musée

(...)

Cette articulation de médias (...) et de situations est cependant souvent critiquée comme susceptible de transformer l'exposition en espace de divertissement, donc perdant sa composante éducative au profit d'une dimension ludique. (...)

C'est ainsi qu'a pu être avancé le risque de la transformation des espaces culturels, que sont réputés être les musées, en espaces de divertissements récréatifs semblables aux parcs d'attractions. La mise en place d'un dispositif ludique s'opposerait à la démarche même de l'interprétation. (...)

¹⁵ F. ROSE, *The Art of Immersion: How the digital generation is remaking Hollywood, Madison Avenue, and the way we tell stories*, New York, London, W.W. Norton and Compagny, 2011, p. 129.

¹⁷ J. DANA, *Newark Museum ; A Survey : 50 years*, Newark, p. 9, cit. in R. MONTPETIT, in « Les musées, générateur d'un patrimoine pour aujourd'hui. Quelques réflexions sur les musées dans nos sociétés postmodernes », in B. SCHIELE, *Patrimoine et identité*, colloques à Montréal en mars 2000 et avril 2001, p. 109.

²⁰ J. FALK et L. DIERKING, *Learning from Museums. Visitor Experiences and the making of Meaning*, op. cit., p.

Cependant le plaisir peut être une finalité légitime de la visite lorsqu'il s'agit d'un plaisir d'apprendre²⁹.

L'effet produit par la visite peut ainsi être vu dans une autre perspective, non seulement au service de la transmission d'un message mais également en lui-même. Il s'agirait alors de mettre en avant le sentiment de plaisir produit par la visite, indépendamment de ce qui y est transmis. (...)

D'un côté, le plaisir est bien lié à une connaissance et à une exploration produisant la satisfaction d'une curiosité culturelle et intellectuelle, autant que celle d'une volonté de savoir correspondant à des intérêts. Mais, en même temps, ce plaisir est aussi celui simplement d'être là, de contempler et de déambuler dans un espace attrayant et agréable présentant des objets et des dispositifs médiatiques.

« L'amateur est interpellé par le lieu même, il prend conscience de son caractère inspirant (qui a d'ailleurs motivé sa venue) et prend plaisir à simplement être là, à se promener en ces lieux denses, à parcourir, physiquement et du regard, les zones successives dans lesquelles il pénètre et à découvrir des points de vue qui soudain, le long de son parcours, s'ouvrent sur le lointain ; il aime se livrer aux sensations nouvelles et changeantes que ces endroits lui offrent. »

Il est important de prendre acte de l'usage récréatif pouvant être fait des espaces muséaux et expositionnels, même lorsqu'ils ont une fonction didactique et éducative. Aller au musée, en particulier dans une exposition transmédiatique, ce n'est donc peut-être pas seulement pour apprendre, mais pour aussi pour le plaisir d'y être. (...)

Les musées peuvent ainsi être caractérisés non seulement comme des espaces d'apprentissage, mais également en tant qu'associés à des sentiments et à des émotions, dans la perspective ouverte par la géographie des émotions dont l'ambition est de prendre au sérieux les différentes émotions associées aux espaces, sans les subordonner à d'autres finalités, notamment éducatives³². Cette optique cherche par exemple à comprendre ce qui fait d'une exposition ou de ses différentes parties des lieux associés à des émotions spécifiques. (...)

²⁹ W. ALDERSON et S. PAYNE LOW, *Interpretation of Historic Sites*, Nashville, TN: AASLH, 1987, p. 23-24; J. FALK et L. DIERKING, *Learning from Museums. Visitor Experiences and the making of Meaning*, op. cit., p. 18.

³² J. DAVIDSON, L. BONDI et M. SMITH, *Emotional geographies*, Londres, Ashgate, 2007; M. SMITH, *Emotion, place and culture*, Farnham (Surrey, UK), Ashgate, 2009.

Conclusion : la muséologie à l'intersection des sciences de l'éducation, de la culture sensible et de la géographie des émotions

Il semble que la séparation théorique entre les expériences récréatives et éducatives, ou entre celles plaisantes et didactiques tende à limiter la prise en compte des dimensions sensibles, sensorielles et émotionnelles dans le champ de la muséologie. La suspicion de divertissement de tout ce qui pourrait éloigner d'une expérience pédagogique joue sans doute un rôle dans la mise au second plan de la dimension sensorielle de l'information et de celle émotionnelle pouvant lui être associée. (...)

La Nuit met nos sens en éveil !

Aénora Le Belleguic-Chassagne | formation-exposition-musee.fr | L'art de muser | Le magazine du master Expographie Muséographie de l'université d'Artois - 2014

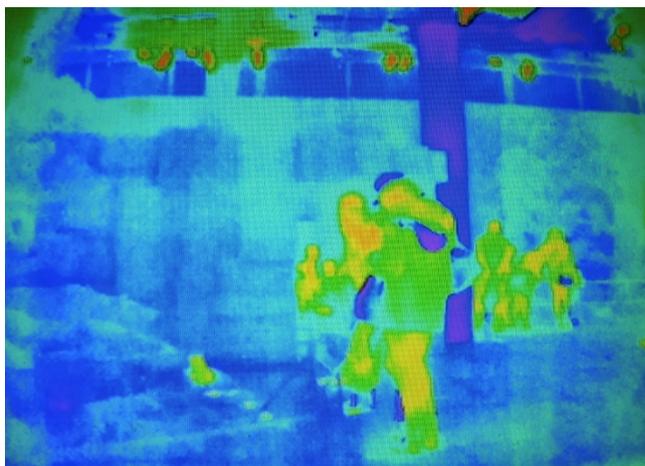
L'exposition *La Nuit* au Muséum National d'Histoire Naturelle à Paris vous a déjà été présentée sur ce blog. Ce précédent article a été l'une de mes motivations pour aller voir cette exposition : traverser des forêts peuplées d'animaux avant de rencontrer les monstres qui hantaient les nuits de mon enfance, beau programme ! Mais *La Nuit* est plus qu'une déambulation au sein d'un parcours muséographique. Tous nos sens se mettent en éveil grâce aux dispositifs de médiation qui nous sont proposés.

L'exposition se trouve en rez-de-chaussée et plus nous descendons les marches, plus nous avançons dans la pénombre de la nuit noire. Ce choix scénographique apparaît évidemment de circonstance, mais il est plus qu'un simple écho au titre de l'exposition. L'obscurité nous happe et met directement nos sens en alerte : nos yeux sont forcés de s'habituer à cet éclairage particulier, nous acceptons de nous plonger dans l'obscurité.

Dès la première partie de l'exposition notre toucher est sollicité : c'est une météorite qui s'offre à nos doigts. Difficile de voir à quoi elle ressemble précisément mais nous découvrons vite deux ressentis différents. Une partie est lisse, l'autre plus granuleuse. Ces expériences tactiles nous seront proposées à plusieurs reprises au sein du parcours muséographique, notamment lorsque nous traverserons la nature sauvage. Le toucher nous permet ainsi de savoir quel animal nous avons en face de nous ou, au contraire, celui que nous suivons à la trace.

Nos autres sens sont sollicités à des moments précis de l'exposition dans des maisonnettes nous proposant plusieurs expériences. Nous sommes ainsi totalement immergés dans la nuit : ce que l'on voit, les sons que l'on entend, les odeurs qui nous parviennent. Le goût n'est pas évoqué ?

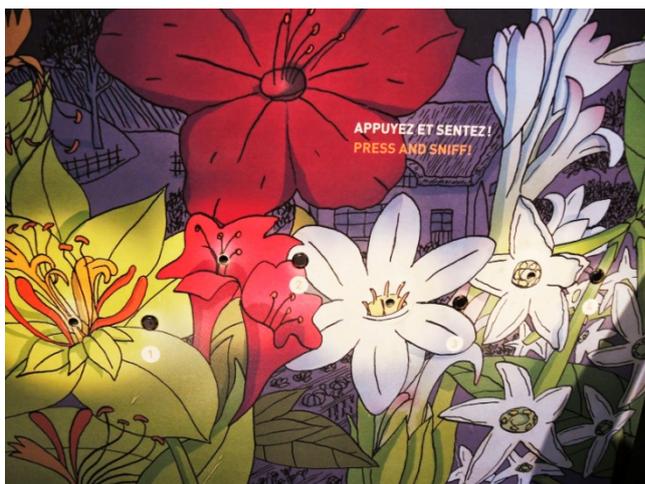
Qu'à cela ne tienne, d'autres expériences si coutumières aux animaux nous attendent pour nous dérouter.



Dispositif de vision thermique - © Albc

L'intérêt de ces dispositifs est aussi qu'ils nous permettent de nous glisser un instant dans la peau d'un animal. Si pour nous un paysage est quasiment noir, en regardant à travers trois lunettes nous voyons que les perceptions du chat, du rat ou de la chouette sont toutes différentes. De même, la partie sur le sixième sens nous permet d'essayer de nous repérer comme le serpent le fait grâce à la vision thermique. Vous ne verrez plus les amis qui vous accompagnent à cette exposition de la même façon !

Et bien entendu nous pouvons mettre à l'épreuve nos propre sens : vous n'entendrez peut-être jamais plus un papillon d'une façon aussi audible ! Vous saurez désormais de quelles fleurs proviennent les odeurs qui nous montent au nez quand on se promène dans la nuit.



Dispositif utilisant l'odorat - © Albc

Tous les sens en éveil, nous explorons avec plaisir et curiosité ce monde d'obscurité, prêts à nous émerveiller, à être étonnés par cet univers parfois effrayant. L'esprit alerte et disponible nous appréhendons la nuit d'un point de vue scientifique et ludique. Chacun se laisse porter par cette exposition où l'on apprend sans s'en rendre compte.

Comme l'écrit un visiteur dans le livre d'or : « *Une expo qui ne nuit pas !* »

L'intégration du sonore au musée

Quelques expériences

muséographiques Cécile Corbel - 2003

Cahiers
d'ethnomusicologie

Cahiers d'ethnomusicologie

La sonographie au musée ou « art d'écrire avec les sons » est pour Diane Lebœuf « la conception sonore et la mise en espace de cette conception » (Lebœuf 1998). Avant toute chose, je voudrais dire que j'ai trouvé « amusant » — certains diront décourageant — lorsque je faisais part de mon sujet à mes connaissances — dont des amis musiciens — de constater leur étonnement, voire leur incompréhension, quant au rapprochement des sons et de l'univers du musée. Bien souvent aussi, la définition du terme sonore était vue de manière restrictive : ils pensaient éventuellement à la musique, mais oubliaient les voix, les bruits, les sons de la nature... Cela me fait penser qu'il y a encore à mettre en œuvre tout un travail d'intégration du son dans le paysage muséal.

Fonctions du son dans l'espace muséal

La multiplicité des modes d'utilisation du son rend difficile toute synthèse et classement. On peut toutefois travailler autour de deux axes :

- les sons comme langage muséographique, c'est-à-dire comme outils de mise en exposition ;
- les sons comme patrimoine, qui deviennent des objets au même titre que les expôts matériels, voire même le sujet d'une exposition.

Ces deux catégories recèlent chacune de multiples possibilités, et diverses combinaisons sont possibles.

Acoustique des espaces

Le son comme outil pour l'exposition, c'est d'abord l'acoustique de ses espaces eux-mêmes : le cadre acoustique des lieux publics est généralement délaissé et leur fond sonore est donc généralement un produit résiduel. Or l'acoustique d'un espace paraît primordiale et joue un rôle, même en l'absence de présentation sonore, car elle participe pleinement à la mise en condition du visiteur, à son bien-être. Les études de psychoacoustique vont dans ce sens (Stocker 1994, 1995) : l'acoustique d'un espace concourt à la création d'un microcosme et offre de nouvelles pistes pour la muséographie. En effet, des traitements sonores, avec ou sans adjonction de son (on parle d'espaces

« actifs » ou « passifs »), peuvent servir à créer des espaces et des circulations, des liens entre les salles, des zones d'arrêt, de détente et de décompression, ou des encouragements à bouger.

Le silence, (...) peut aussi être utilisé comme un outil de muséographie : il peut avoir valeur de recueillement, conduire à être submergé par une œuvre ou exprimer des sentiments aussi variés que l'attente, le respect, la peur... C'est ainsi que la section sur le son d'Explora à la Cité des sciences et de l'industrie de la Villette à Paris s'ouvre par un « passage du silence » qui sert d'introduction, de « sas », avant d'accéder à une promenade auditive. Le silence est également un contraste nécessaire, une pause, dans des parcours sonorisés.

Ambiances sonores

La façon apparemment la plus simple d'introduire le son dans l'espace d'exposition est la création d'ambiances sonores parmi lesquelles on peut faire la distinction entre différents degrés : diffusées en sourdine, simple accompagnement ou habillage de l'espace qu'elles rendent moins sec, elles jouent un rôle de repère sensoriel, séduisant et confortable. En faisant écho aux thèmes développés autour d'elles, elles peuvent aussi créer un état réceptif, servir de porte pour basculer dans un univers particulier : une exposition sur les Indiens d'Amérique ou le carnaval peut s'accompagner d'un fond sonore sur le même thème. De manière plus construite, des ambiances sonores placées au premier plan, plus présentes et évocatrices, sont un véritable outil de mise en scène qui peut produire un impact émotionnel fort, dramatiser des espaces, les rendre poétiques, voire les transformer en des lieux magiques ou « extraordinaires ». C'est ainsi qu'un espace de la grande galerie de l'évolution du Muséum d'histoire naturelle à Paris propose au visiteur de se miniaturiser pour observer une faune sous-marine microscopique : la bande-son qui accompagne cette section a été spécialement composée pour renforcer le sentiment de miniaturisation.

Assez simples d'installation, les ambiances sonores présentent plusieurs dangers, notamment celui de tomber dans la facilité. Elles courent le risque de n'être qu'un remplissage, un collage, surtout si elles sont élaborées séparément du contenu de l'exposition, et peuvent fausser la perception ou « diluer » le message. Enfin l'assimilation à des lieux publics « ordinaires » (où les musiques d'ambiance sont omniprésentes) est plutôt désagréable.

Des ambiances sonores peuvent donc transfigurer un espace à condition qu'elles répondent à un travail de choix et de mise en cohérence avec les objets exposés. La question de leur dosage (en quantité et en volume sonore) paraît aussi importante.

Paysages sonores

Plus élaborés que de simples ambiances, des paysages sonores — au sens large du terme — s'intègrent à des muséographies plus évocatrices, dans le cadre de suggestions d'atmosphères, de reconstitutions, de transport du visiteur vers d'autres environnements spatiaux et temporels.

Un paysage sonore peut donner vie aux objets, les réinscrire dans leur environnement, animer des maquettes en les rendant vivantes et attrayantes. Il permet d'évoquer la durée (le son étant marqueur du temps par excellence), de donner du mouvement, d'ajouter à la véracité des reconstitutions et à leur compréhension. C'est le cas au Musée de la vie bourguignonne à Dijon où le son des horloges et des pendules participe pleinement à la reconstitution de l'atelier d'un horloger local. C'est aussi l'optique du Musée de la soierie de Charlieu où les anciens métiers à tisser fonctionnent tous les jours, dans un but pédagogique bien sûr, mais aussi parce que leur bruit appartient à l'ancien paysage sonore de la région. (...)

Narrations

Les commentaires sonores sont d'autres outils de la muséographie. Ils ont bien sûr été popularisés à l'intérieur des musées par le succès des audio-guides. Que ce soient de simples commentaires

descriptifs, des récits, plus sensibles, ou encore des fictions sonores avec scénarios élaborés spécialement pour l'exposition, les narrations permettent la transmission d'informations d'ordre cognitif et sensitif. (...)

Des objets sonores

Le son peut aussi devenir un véritable objet dans l'exposition quand il est présenté comme un document ou une œuvre au même titre que les objets matériels. Ainsi les enregistrements d'archives, les témoignages, les musiques, les voix, les langues, les bruits ou même le silence (quand on veut le présenter comme une matière « précieuse ») peuvent constituer une quatrième dimension de l'exposition, faite d'objets sonores qu'il va falloir matérialiser ou « mettre en volume », afin de les hisser pour le visiteur sur le même plan que les objets. Il faut donc créer des réceptacles physiques ou des espaces scénographiés pour les rendre présents et qu'ils ne glissent pas vers la simple ambiance sonore. L'exposition sur Carn, (petite île du Nord Finistère) du Musée national des arts et traditions populaires possédait des documents sonores (témoignages et récits) mis à la disposition du public grâce à une « station d'écoute » où ils étaient diffusés par casque.

La matérialisation réside tout simplement dans le fait de signaler et de détailler ce qui est donné à écouter (par des cartels ou des fiches plus ou moins développées). L'installation de réceptacles physiques spécifiques qui réifient le document sonore ou la création de lieux entièrement dévolus à l'écoute participe grandement à cette matérialisation.

En concrétisant de cette manière les objets sonores on peut alors imaginer des expositions où le seul prétexte à la visite est l'écoute de documents sonores et où les objets matériels deviennent de simples éléments de contextualisation ou des décors de l'écoute.

Un sujet d'exposition...

Plus qu'un objet ou un document, le son en tant que tel peut devenir le centre d'une exposition et donner lieu au développement de toutes sortes de thèmes : on peut porter sur lui un regard historique, scientifique, sociologique, réaliser des expositions sur l'environnement sonore passé ou actuel ou visant à une certaine éducation de l'oreille, et cela pas uniquement dans les musées de sciences... (...)

Les modes d'écoute

Le choix des installations sonores et de l'équipement joue un rôle déterminant dans la valorisation du son et sa réception par le public. (...)

Regarder, lire, écouter

On peut s'interroger sur la réception des dispositifs sonores par le public et plus particulièrement sur la relation entre les différents modes de perception dans une exposition qui utilise le son, c'est-à-dire sur l'interaction entre le sonore et le visuel. Cette association n'est pas toujours évidente, chacun des modes de perception possédant ses données propres, parfois contradictoires : la vue permet un mode personnel de lecture des objets ; le son, lui, est fugitif, temporel, mais il est aussi attirant, attractif, il stimule l'imagination et peut soutenir la perception visuelle directement, ce que ne permet pas un texte écrit par exemple.

Associer visuel et sonore pose le problème du mélange des activités et surtout de la durée de celles-ci, qui ne coïncide pas : on peut embrasser du regard la totalité d'un objet ou parcourir un texte, alors que le son exige une écoute suivie.

Regarder, lire, écouter : ces trois activités doivent jouer en complémentarité au musée. L'être humain a un certain quota d'attention à consacrer à tout ce qui sollicite ses sens : si on lui donne à voir, il a moins de temps pour ce qu'il écoute. Il faut réussir la juxtaposition d'un parcours de l'œil et de l'oreille, pouvant parfois s'interpénétrer et se contrarier, afin que l'image donne au son des sens nouveaux et vice versa.

On peut permettre au public de jongler avec les modes de perception en mettant en place des lieux entièrement consacrés à l'écoute, et d'autres où vision et audition sont connectées. Il faut également prendre soin de ménager des repos aussi bien sonores que visuels. On peut aussi associer les deux activités en proposant de *voir* le son — reste à imaginer les solutions : courbes, signaux, vidéos...

Dans cette optique de cohérence entre espaces sonore et visuel, la question du dosage des objets, des textes et de la durée des extraits proposés à l'écoute paraît primordiale.

Le matériau sonore est riche à exploiter au musée car il permet de jouer à la fois dans les registres de l'information, de l'émotif et du sensible, notamment si on considère le son comme un vecteur particulier du souvenir. Introduire le son participe à une muséographie du sensible qui peut transformer la visite d'une exposition en une « expérience totale » : en étant auditeur le public du musée est plus actif, plus attentif ; de simple *visiteur*, il devient un peu *spectateur* ou parfois *acteur* à l'intérieur de son parcours.

Utiliser le son au musée apparaît donc comme pertinent aussi bien comme outil de mise en exposition que comme objet d'exposition lui-même. C'est un outil puissant de muséographie, bien que délicat de mise en œuvre technique. Il est utilisable dans les musées type beaux-arts aussi bien que dans ceux de sciences ou d'ethnographie et offre des possibilités qui pourraient être encore plus exploitées. C'est non seulement un moyen de communication évident, mais il permet aussi des rencontres entre les arts, les différents modes de perception et les sens. Il est une porte ouverte dans l'exposition vers d'autres temps, d'autres espaces, paysages et personnes. Il est le partenaire d'expositions favorisant l'imagination et l'émotion ou cherchant à réveiller ou éduquer l'oreille. (...)

Le musée incarné : investir le corps des visiteurs

Guirec Zeo

metis-lab.com, 25/09/2019

Cet article est une réflexion condensée issue d'un mémoire de master 2 Politiques culturelles soutenu le 19 juin 2019 à l'Université Bretagne Sud (56), intitulé « Le musée incarné, de l'appréhension du "corps-visiteurs" par le musée ». (...)

Plusieurs enquêtes et entretiens ont été réalisés dans le cadre du mémoire. L'une des deux enquêtes a cherché à recueillir les observations de professionnels des musées et de leurs publics sur le thème de la sensorialité au musée. La seconde enquête s'est attachée, quant à elle, à recueillir les avis des visiteurs de musées – et de ceux qui ne les fréquentent pas – concernant le comportement qu'il leur semble obligatoire d'adopter au cours d'une visite muséale.

À ces deux outils de réflexions se joignent deux entretiens. Dans un premier temps, c'est l'association belge Apex, spécialisée dans la conception d'expositions sensorielles, qui s'est prêtée au jeu de l'interview. Puis, dans un second entretien, Fabienne Ruelland, médiatrice culturelle au Musée des Beaux-Arts de Quimper (29), a développé sa vision de l'appréhension sensorielle et corporelle des visiteurs par les musées des beaux-arts.

(...)

C'est la constitution, à partir des années 1980, de services muséaux destinés à penser et accueillir « le public » ainsi que la formation de leur personnel, qui a engendré le développement d'une approche incarnée du public (...). Le travail de ces professionnels a entraîné le développement d'une conception « personnelle » du visiteur : une multitude de visiteurs a dès lors été catégorisée en fonction de caractéristiques physiques évolutives (âges, déficiences, etc.).

D'un plaisir muséal aux plaisirs d'être au musée : la réalité d'un « hédonisme muséal »?

Si le corps du visiteur est institué comme un épicycle parmi d'autres au musée, c'est également en raison de l'institutionnalisation du plaisir comme l'une de ses principales missions. Les définitions du musée proposées par la loi française 2002-5 du 4 janvier dite « Loi Musée de France » et par le Conseil International des Musées (ICOM) cinq ans plus tard témoignent, par exemple, de l'éclosion de ce qui peut être désigné comme un hédonisme muséal.

Toutes deux établissent le « plaisir » et la « délectation » comme dynamiques inhérentes aux actions destinées à intégrer les visiteurs à l'institution. Or, c'est au sein d'un même territoire, celui du corps, que naissent d'abord les plaisirs, qu'ils soient intellectuels ou sensibles.

Déployer le plaisir au musée, c'est tenter de le rendre à la fois séduisant et – en apparence – accessible à tous. Cette vision s'avère partagée par les professionnels ayant répondu à l'un des deux questionnaires créés afin d'étayer l'analyse soutenue par le mémoire. Intitulé « Le Musée incarné », cet outil visait à interroger les pratiques et conceptions des professionnels évoluant auprès des visiteurs de musées francophones (Québec, Suisse, Belgique, France). Sur les 15 interrogés exerçant au sein d'un musée français, 11 d'entre eux embrassent l'idée que l'institution muséale se doit de privilégier le plaisir et le confort de ses visiteurs plutôt que la connaissance de ses collections. (...)

Le corps au musée : outil d'apprentissage et instrument de plaisirs ?



Photographie 2 – Visite sensorielle au Musée départemental breton © G.Zeo

(...)

La médiation sensorielle, lorsqu'elle n'est pas qu'un habillage communicationnel, permet d'accroître l'implication du visiteur. (...) En permettant d'investir sa collection par le toucher ou l'odorat, le musée donne la liberté aux intelligences multiples de mieux comprendre l'objet de la médiation et se rend accessible à une pluralité de visiteurs, qu'ils soient déficients sensoriels ou non. (...)

La visite sensorielle proposée par la médiatrice du Musée départemental breton de Quimper en est un bon exemple – parmi tant d'autres. Pendant plus d'1h30, les visiteurs sont immergés dans une visite interactive. Les yeux bandés lorsqu'ils doivent manipuler des objets ou encore sentir des odeurs liées aux collections archéologiques du musée, les participants s'engagent dans un jeu qui consiste à deviner le nom et l'utilité des objets qui passent entre leurs mains.

La matière, le poids, la longueur, sont discutés avec la médiatrice et les autres visiteurs. Puis, vient le temps de l'explication qui est apportée par la médiatrice et augmentée par les témoignages de certains visiteurs. L'idée, ici, est d'induire un rapport horizontal entre tous : pas de corps majestueux d'un guide monologuant pendant deux heures mais, au contraire, une médiation inclusive qui privilégie la rencontre avec l'autre et avec l'objet.

Cette médiation sensorielle peut s'accompagner en parallèle d'un souci de l'institution pour le confort de ses visiteurs. Dans certains cas, les musées chercheraient à instituer au cours de la visite un état de « tranquillité corporelle », expression de Marcus Weisen relayée par Cindy Lebat (Lebat, 2017).

Des stations de repos sont ainsi parfois aménagées au sein des espaces d'expositions, temporaires ou permanentes : chiliennes, fauteuils, zones dégagées d'œuvres ... L'idée est de limiter l'impact d'une fatigue muséale avant tout corporelle sur l'attention et la concentration du visiteur en instaurant des « sas » de décompression. (...)

Journée Partages vendredi 6 décembre 2013



Atelier enfants « Mimer la sculpture » © F. Brochoire / Musée du Louvre

Toucher : pour une approche multisensorielle du musée

Cette journée aborde la question du toucher et du multisensoriel à travers une approche aussi théorique que pratique. Elle privilégie la rencontre entre des experts de différents horizons : psychologues, ergonomes, architectes, mais également enseignants, professionnels des musées et médiateurs.

« Ne pas toucher » est une des règles fondamentales du musée de beaux-arts. Pour des raisons évidentes de conservation préventive, il y a une bonne distance à maintenir entre l'œuvre et le visiteur : étymologiquement celui qui « va voir ».

Parallèlement, des dispositifs de médiation pluri-sensoriels (à la fois visuels, tactiles et parfois auditifs ou même olfactifs) investissent le champ des musées, non plus seulement relégués dans des espaces distincts, mais offerts à tous au sein même des collections et parfois au plus proche des œuvres.

On peut s'interroger sur le bénéfice à convoquer le sens du toucher au musée. Et quand bien même il ne s'agit pas de toucher des objets originaux, pourquoi et quelle plus-value la dimension tactile offre-t-elle dans la compréhension et l'appropriation des œuvres ? Non seulement pour les personnes aveugles, mais aussi pour tous les publics. Tempérer la suprématie de la vision au musée nous incite à reconsidérer l'expérience de visite dans sa globalité, en devenant attentif aux perceptions tactiles et aux autres sens. Et donc plus largement au corps du visiteur.

LOUVRE



André Fertier, Marcus Weisen, Régis Herbin et Edouard Gentaz du Comité Partages 2013 © F. Brochoire / Musée du Louvre

4 tables rondes de 10h30 à 12h30

1 / Enfance

Toucher pour mieux comprendre : les 3 – 12 ans au musée

Parmi tous nos sens disponibles, le toucher apparaît comme une disposition essentielle du développement de l'enfant, en matière d'émotion, de perception du monde et d'expérience. Dans les musées d'art, le toucher, en tant que sens, est-il pris en compte, et de quelle façon, dans les dispositifs et outils conçus et destinés aux publics juvéniles et à leurs familles ? Les quatre interventions s'attachent successivement à explorer de façon critique les questions de perception, d'émotion et de cognition esthétique, chez l'enfant typique ; celles de la spécificité de l'accès aux représentations artistiques chez l'enfant déficient visuel ; puis, le rôle du toucher dans le travail d'éducation à l'art conduit avec des classes maternelles. Une approche sociologique des publics juvéniles, entre perception des enfants par les professionnels des musées et perception du musée par les enfants, conclut la table ronde. (...)

2 / Technologie

Supports technologiques et innovants au service de la perception tactile

Les nouvelles technologies s'imposent aujourd'hui dans le quotidien des musées et posent la question de la préhension tactile (statique et dynamique) pour tous. D'abord fondées sur la combinaison

de l'ouïe (le son) et de la vue (l'image), elles associent les autres sens et offrent ainsi de nouvelles explorations dans toutes les dimensions du monde. Mais comment les nouvelles technologies permettent-elles une exploration plus accessible des objets ? Quelles plus-values apportent-elles ? Et comment construire un discours de médiation pour assurer une complémentarité entre le visiteur, l'œuvre et sa représentation ? (...)

3 / Sculpture

Le toucher au service de la médiation, l'exemple du moulage

Si la sculpture, art tridimensionnel par excellence, se prête le plus naturellement à son appréhension tactile, comment le toucher opère-t-il ? (...) Quel discours accompagne la découverte ? Enfin quelles informations l'investigation tactile procure-t-elle, auxquelles la vision ne donne pas accès ? À travers l'exemple de la galerie tactile du musée du Louvre, il s'agira de comprendre les stratégies mises en œuvre ; mais aussi de recenser le vocabulaire associé au toucher, pour montrer comment l'approche tactile complète, affine voire se substitue à l'observation visuelle. (...)

4 / Corps

Le corps du visiteur dans le musée

Pour faire comprendre une œuvre, appréhender une technique ou solliciter l'imagination, les musées mettent en place des dispositifs de médiation où le toucher et parfois d'autres sens sont sollicités.

En rupture avec le mode de communication verbale et l'approche visuelle habituelle, ces médiations offrent des compléments ponctuels. Pourtant, ils éveillent chez le visiteur une capacité du corps à participer pleinement au jugement perceptif des œuvres et génèrent des sensations qui enrichissent l'expérience de visite.

Sont ici interrogés les choix scénographiques, l'architecture et l'aménagement intérieur des musées, en regard du corps du visiteur considéré dans tout son potentiel sensoriel.

La culture sur ordonnance, une approche canadienne

Lexpress.fr - Par Natacha Czerwinski - Publié le 25/02/2019

La Franco-Canadienne Nathalie Bondil a initié un projet pilote qui permet à des médecins d'envoyer leurs patients au musée.

Se voir prescrire la visite d'une exposition par son médecin ? Improbable, pensez-vous ? Pas au Québec ! Depuis début novembre, un projet pilote d'un an, mené conjointement par le Musée des Beaux-Arts de Montréal (MBAM) et l'Association des médecins francophones du Canada (MdFC), permet à certains patients de bénéficier de "prescriptions muséales", autrement dit de profiter, gratuitement et sur ordonnance, des bienfaits de la culture. "De plus en plus d'études le démontrent : le contact avec les oeuvres d'art a un réel impact sur l'état de santé physique et mentale de la population, avait réagi, lors du lancement du projet, le docteur Hélène Boyer, vice-présidente de la MdFC. Je suis convaincue que mes patients seront heureux de profiter d'une visite au musée pour apaiser leurs souffrances, et ce, sans aucun effet secondaire."

Ce programme très original vient compléter tout le travail mené au MBAM sur la thématique de la santé. Sous l'impulsion de sa directrice générale et conservatrice en chef, la Franco-Canadienne Nathalie Bondil, le musée, qui se veut "un acteur innovant pour le mieux-être par l'art", est en effet devenu un véritable laboratoire de recherche dans ce domaine. Entretien avec cette passionnée (...) qui s'emploie à décroquer le musée - et qui défend une vision "activiste" de l'art.

Vous portiez depuis plusieurs années ce projet de "prescriptions muséales". Pourquoi vous tenait-il à coeur ?

Mon frère est chirurgien et nous avons souvent des discussions sur l'approche holistique de nos professions. A une époque où on parle beaucoup d'intelligence artificielle, je crois, moi, en l'intelligence émotionnelle, et en la guérison par notre être sensible.

Nous faisons déjà beaucoup d'art thérapie au musée : un art-thérapeute est présent à plein temps - une première dans un musée - nous proposons des ateliers spécialisés, un espace de création (baptisé la Ruche d'art), qui met gratuitement à disposition du matériel artistique (celui-ci a accueilli près de 5200 participants depuis son inauguration en mars 2017, ndr), ainsi que des projets pilotes, parfois très complexes, autour de l'autisme, de la maladie d'Alzheimer ou encore de santé mentale. Dix études cliniques, dirigées par des spécialistes, sont actuellement en cours; nous offrons le musée comme plateforme et notre expertise comme médiation. Mais la force de l'initiative des prescriptions muséales, c'est qu'elle parle à tous. Tout le monde n'est pas atteint d'autisme, d'anorexie ou d'Alzheimer, mais tout le monde consulte un médecin.

Comment fonctionne le dispositif ?

Vous allez chez votre médecin - celui-ci doit faire partie de l'Association des médecins francophones du Canada, même si nous espérons élargir le programme à tous les praticiens - et il va vous expliquer pourquoi c'est intéressant d'aller au musée. C'est comme un outil supplémentaire qu'il a désormais dans sa boîte thérapeutique et qu'il peut proposer à des

patients atteints de pathologies chroniques, trop faibles pour faire de l'exercice physique ou encore enfermés dans une longue maladie ou des soins palliatifs. Pour le praticien, c'est aussi une approche qui peut compléter - et pas suppléer, évidemment - des médicaments traditionnels. Les médecins sont parfois très démunis face à des patients en souffrance à qui ils ne peuvent plus rien prescrire.

L'idée est que le malade et ses proches (chaque prescription muséale permet de profiter d'une visite gratuite en compagnie de trois autres personnes) puissent trouver au musée un temps de qualité, de réflexion, qu'ils aient la possibilité se recentrer sur eux-mêmes par l'intercession de la beauté, de la culture. Pour moi qui travaille dans un musée, il est évident que le rapport aux arts est quelque chose qui fait du bien. Mais tout le monde n'est pas forcément de cet avis. Ce qui est intéressant avec ce dispositif, c'est que ce sont des médecins qui vont expliquer au patient les avantages de ce type d'immersion esthétique, indiquer en quoi elle génère des phénomènes physico-chimiques et libère des hormones liées au bien-être.

Vous faites d'ailleurs le parallèle entre les bienfaits de l'art et ceux du sport...

Oui, je suis persuadée qu'au XXI^e siècle, la culture sera pour la santé ce que le sport a été au XX^e siècle. Quand on y pense, cela nous paraît un peu insensé, mais il y a un siècle, faire de l'exercice physique, cela semblait déplacé pour beaucoup de gens... On disait même que le sport déformait les corps ou menaçait la fécondité des femmes !

Il y a encore du chemin à parcourir mais on voit naître de plus en plus d'interdisciplinarité entre la science et les arts. Les musées ne sont plus perçus comme des coffres-forts de l'érudition ou de la conservation mais comme les acteurs d'un impact physiologique sur le visiteur. Autrement dit, la beauté et la culture sont de moins en moins pensées pour être délivrées comme quelque chose d'extérieur, mais pour être vécues comme une émotion esthétique, de la même manière qu'on peut être touché devant un paysage ou en écoutant un chant d'oiseau. L'avantage du musée - surtout quand on est en hiver, au Canada et que les chaussées sont impraticables - c'est que c'est un lieu très accessible, accueillant, bienveillant. On peut voir les oeuvres qu'on veut, profiter de cette visite seul, à plusieurs, en contemplation, en discutant ou même en riant !

(...)

Vous tenez les rênes du MBAM depuis 2007. Quand vous faites le bilan, de quoi êtes-vous le plus fière ?

Ce n'est pas tellement un mot que j'ai l'habitude d'utiliser... Mais il y a un aspect qui me touche, c'est le fait que le musée soit vu comme une institution bienveillante et comme un vecteur de progrès social. On sent que c'est une institution soutenue, aimée, qui a pris sa place dans la ville et qui a un rôle politique dans le sens premier du terme, c'est-à-dire qui est utile pour la cité. Pour moi, l'engagement social est prioritaire - si un musée sert seulement à préserver des oeuvres ou se faire plaisir entre amis spécialistes, cela n'a aucun intérêt. L'important c'est ce que ces collections peuvent vous dire à un moment donné, la façon dont elles vous habitent, vous animent. Nous travaillons beaucoup sur la transmission : comment faire en sorte que ces oeuvres soient pertinentes pour nos publics et les générations futures ? Car l'art renforce, structure. Et c'est un bonheur de vivre avec la beauté.



LA CLASSE, L'ŒUVRE !

Valoriser les projets éducatifs artistiques et culturels



Le musée des Beaux-Arts dans tous les sens

2017 - CHÂTEAU ROYAL ET MUSÉES DE BLOIS - Lycée des métiers de l'hôtellerie et de tourisme du val de loire

Le musée des Beaux-Arts dans tous les sens : découvrir les oeuvres du musée par une approche sensorielle. Concevoir une médiation en lien avec les 5 sens autour d'oeuvres choisies ... c'est ce que les élèves du lycée hôtelier de Blois proposeront le soir de la nuit des musées. Ils iront à la rencontre des visiteurs tout au long de la soirée pour leur présenter l'oeuvre choisie et mettre l'accent sur certains détails sollicitant un sens plus qu'un autre. Animations sonores et tactiles, jeux et découvertes olfactives et gustatives

Niveaux :

BTS 1re année

Disciplines :

accueil des touristes à besoins spécifiques

action professionnelle touristique

accueil animation professionnels

accueil

Domaines artistiques :

Arts numériques

Peinture

Photographie

ÉTABLISSEMENTS

Lycée des métiers de l'hôtellerie et de tourisme du val de loire

174 RUE ALBERT 1ER

3323

41033

Blois

02 54 51 51 54

COMPTE RENDU DU PROJET ET MÉDIATION

Avant la nuit européenne des musées

Deux séances de travail : première séance de découverte du musées et choix des œuvres, deuxième séance au lycée pour envisager les médiations possibles.

Les élèves du lycée hôtelier de Blois font découvrir au public certaines œuvres du musée des Beaux-Arts par une approche plutôt sensorielle qu'historienne. Ils choisissent des œuvres qui leur permettront d'évoquer les 5 sens. Ils travaillent seuls ou par groupe de 2 en choisissant une œuvre et proposent le soir même une médiation autour de 7 œuvres choisies . Margaux proposera un jeu de memory qui permettra de découvrir certains détails de l'œuvre de Couder, l'atelier du peintre. Philippine évoquera la recette de la galette des rois d'après le tableau de Molenaer en faisant sentir et deviner les ingrédients à partir de la recette écrite en vieux français. Amaury diffusera des odeurs d'essences de bois pour évoquer la fabrication des instruments de musique de la nature morte de Delaporte et fera écouter les instruments séparément par des QR codes. Chloe et Tracy animeront un jeu de blackbox pour évoquer les éléments en lien avec la marine de De Barry, Après la tempête (sables/sel marin/algues/coquillages...). Thomas fera découvrir l'histoire du tableau de Valentine de Milan en faisant écouter des sons tels que bruits de pas, portes grinçantes et larmes pour immerger les spectateurs dans le tableau. Philippe revisitera les attributs allégoriques du XVIIe au XXI e siècle à partir du tableau de l'allégorie du bon gouvernement en sélectionnant des objets caractéristiques de certaines époques. Naomie et Dorianne feront deviner au public le tableau qu'elles ont choisi à travers des indices...ces animations auront lieu de 21h00 à 23h30 en fonction de l'affluence du public. Ils seront vêtus de manière originale, en lien avec le tableau choisi.

Chaque élève prépare en parallèle une présentation de l'œuvre, du sujet et du peintre, remise en amont au professeur et au service pédagogique.