

L'expérience immersive, l'exposition de société de demain

24 h de la vie d'une femme de Ars Anima

par **Laurence Pauliac**

Chercheuse en histoire de l'art et muséologie, Université Paris Nanterre, laboratoire ArScAn ;
membre du Centre de recherche Cultures – Arts – Société (Québec)
lpauliac@hotmail.com



L'exposition *24 h de la vie d'une femme*. © Ars Anima

Depuis 2022, *24 h de la vie d'une femme* invite les visiteurs à incarner, le temps d'un parcours immersif, le quotidien de femmes engagées pour l'égalité, l'éducation et la liberté. À partir de cette expérience conçue par Ars Anima, l'article interroge les conditions artistiques, pédagogiques, scientifiques et éthiques qui permettent à l'exposition immersive de devenir un véritable outil de médiation sur les grands enjeux de société.

Forte de plus de 23 000 visiteurs à Bordeaux, Marseille et Nantes – dont près de 50 % de scolaires –, l'exposition *24 h de la vie d'une femme* articule vingt ans de pratique de l'immersion, les apports des neurosciences, des pédagogies actives et une scénographie multisensorielle pensée pour induire l'empathie et l'engagement.

Le fonctionnement d'une immersion

Un socle de confiance et de sécurité : une condition éthique et artistique

Basée sur des histoires vraies, l'exposition propose six parcours en immersion dans la vie de femmes engagées pour l'égalité, l'éducation et la liberté dans le monde : Aouda (Guinée), Marie (France), Abi (Nigeria), Juanita (Guatemala), Vandana (Inde) et Shayda (Iran). Six femmes confrontées aux différents visages d'un patriarcat qui divise, humilie et sépare au nom de traditions, de religions, de guerres, de trafics et de systèmes économiques et politiques. Équipé d'un casque audio et d'un bracelet nominatif, chaque visiteur incarne son personnage pendant environ une heure.

Aborder des sujets aussi sensibles dans un espace culturel ouvert au grand public suppose une responsabilité éthique forte. Ars Anima a développé à cet effet ce que l'on pourrait appeler une « architecture de la confiance » : un ensemble de choix scénographiques et dramaturgiques qui construisent, avant toute confrontation difficile, un espace de sécurité psychologique pour le visiteur. Quitte à ne choisir que certaines parts de la réalité pour la rendre plus acceptable.

Un climat rassurant est donc instauré dès les premières minutes, permettant de se laisser aller à l'expérience de manière optimale. Chaque visiteur est invité à s'allonger dans un transat : la posture favorise un état de relâchement et d'ouverture immédiat. Une voix de femme, profonde et rassurante, enregistrée à la première personne, accompagne le visiteur dans l'enfance du personnage. Les lumières aux couleurs chaudes (inspirées du travail de l'artiste James Turrell) et les formes sphériques, enveloppantes, complètent le sentiment de quiétude.

Puis viennent le déplacement et la confrontation. La lumière se resserre et bascule au noir. Le visiteur entre dans les zones d'ombre du parcours de son



L'exposition 24 h de la vie d'une femme. © Ars Anima

personnage : violences conjugales, jugement familial, guerre, etc. Des masques neutres représentent symboliquement les visages des figures oppressives. La tension monte, mais le dispositif ne laisse jamais le visiteur seul face à l'accablant : s'ensuit un dénouement positif et une rencontre chaleureuse avec un personnage – amie, fils/fille ou une conseillère – filmé en proximité de regard, qui rapporte le constat des combats menés et des victoires obtenues.

Après la résilience vient le temps de l'engagement, guidé par une comédienne qui invite le groupe de visiteurs à une danse *flash mob* où hommes et femmes se mobilisent ensemble, apportant une réponse collective à une problématique sociétale trop souvent vécue dans l'isolement et la solitude.

La comédienne, formée à l'interaction avec le public, opère ici un rôle majeur de passeuse créant une relation d'intimité et de confiance propice à la mise en mouvement et à la libération des émotions engrammées pendant le parcours.

Les bases scientifiques du dispositif : neurosciences et pédagogies alternatives

Immersion et neurones miroirs

Inviter les publics à comprendre les enjeux de la malnutrition au Niger – sujet que personne ne semble prêt à aborder sereinement en occident – est sans doute l'un des plus grands défis que Ars Anima ait eu à relever dans l'exposi-

tion immersive *Nés quelque part*¹. En incarnant le rôle d'une mère dont l'enfant « a le corps chaud » (fiévreux), le visiteur opère immédiatement le lien avec une réalité familière – soigner son enfant – et touche ce que Cécile Delalande nomme « *le socle des besoins humains fondamentaux universels* » qui lui permet d'entrer directement en empathie.

La démarche de Ars Anima s'ancre dans des mécanismes cognitifs et affectifs bien documentés. Les neurosciences ont établi que l'empathie mobilise des circuits neuronaux spécifiques, notamment le système des neurones miroirs, qui régissent le mécanisme d'identification émotionnelle à un alter ego. La posture corporelle allongée et détendue, l'environnement sonore immersif et la voix à la première personne concourent à induire ce que l'on nomme un état de conscience modifié léger, propice à l'assimilation profonde d'informations à forte charge émotionnelle. Ce dispositif s'appuie sur ce que le neuropsychologue António Damásio (1994) a théorisé autour du rôle des émotions dans la prise de décision et la construction du jugement moral : ressentir, avant de comprendre. Le proverbe chinois (souvent attribué à Confucius) – et credo de Ars Anima – « *Dis-moi et j'oublierai, montre-moi et je me souviendrai, implique-moi et je comprendrai* » – trouve ici sa traduction neurologique.

L'exposition comme espace d'apprentissage expérientiel

Cécile Delalande aime à souligner : « *Quand on est enfant et que l'on joue à la marchande, on est réellement la marchande : une caisse, trois citrons... et ça marche !* » Ce principe, à la croisée du jeu de rôle et du théâtre grâce la présence de comédiens, est au fondement des projets de Ars Anima. Le comédien rassure, il est ce lien, yeux dans les yeux, qui nous relie à notre humanité. Sa présence ramène au moment présent, incarne et garantit la réalité de la fiction. Le personnage emprunté par le visiteur agit comme une protection : elle l'autorise à des réactions et des émotions souvent inhibées ou contenus dans la vie ordinaire. Si les adultes entre eux prennent plus de temps que les enfants à entrer dans le jeu, vingt ans de pratique ont progressivement démontré que le dispositif permet de lever ces résistances.

¹. *Nés quelque part*, une exposition immersive créé en co-production avec l'Agence française de développement sur les enjeux de développement durable, présentée de 2014 à 2019 avec dix comédiens dans sept villes en France.



L'exposition *24 h de la vie d'une femme*. © Ars Anima

Du côté des sciences de l'éducation, le procédé résonne avec les travaux fondateurs de John Dewey (1938) sur l'apprentissage par l'expérience (*learning by doing*), prolongés par la pédagogie de la situation de Maria Montessori. Dans le champ de la psychologie du développement, il fait écho aux travaux de Lev Vygotski (1934) sur l'apprentissage en situation sociale. L'expérience vécue dans la fiction permet d'intégrer ce qu'une explication frontale ne saurait transmettre.

Cette perspective rejoint les réflexions développées dans la muséologie contemporaine autour de ce que Daniel Schmitt et Muriel Meyer-Chemenska (2014) ont appelé « la liction », notion désignant ces mises en relation de perceptions, d'attentes, de savoirs et d'agir qui permettent au visiteur de « faire corps avec le monde ». Selon cette approche, la muséographie ne consiste pas en une transmission de messages de l'institution vers le visiteur, mais en une création de conditions favorables à l'émergence de sens à l'intérieur du visiteur lui-même, en fonction de son histoire et de ses attentes. C'est à cela que *24 h de la vie d'une femme* répond ; l'exposition n'explique pas les violences de genre, mais fait en sorte que le visiteur les ressente comme réelles, proches, humaines et les aborde en fonction de son propre vécu.

Les études d'impact menées avec le Groupe de recherche sur l'éducation et les musées (Grem) de l'Université du Québec à Montréal sur l'exposition ont permis d'objectiver ces effets. L'engagement du visiteur y est analysé selon trois composantes interdépendantes : cognitive (compréhension des enjeux), émotionnelle (empathie, identification) et comportementale (intention d'agir, questionnement des pratiques). Les résultats sont éloquentes : un jeune lycéen confie qu'il se sent « *concerné car l'exposition questionne [sa] place d'homme dans ces enjeux sociaux* » ; une adulte évoque que cela « *prend aux tripes et*

De la rue au musée : naissance d'une pratique de l'implication

En 1994, la place du Trocéro à Paris accueillait une installation inattendue : une pyramide de chaussures, apportées par des milliers de citoyens en signe de protestation contre les mines anti-personnel. Cette action, créée et coordonnée par Cécile Delalande pour Handicap International, posait déjà les jalons d'une conviction profonde : la mobilisation ne peut se passer d'une implication physique et émotionnelle du public. Bras civil de la Campagne internationale pour l'interdiction des mines (ICBL), prix Nobel de la paix en 1997, l'opération révélait la puissance d'un engagement fondé sur un acte symbolique personnel.

C'est dans ce terreau que germe la question qui anime Cécile Delalande, directrice de Ars Anima : faire entrer la société civile au sein des institutions culturelles pour raconter, avec profondeur et nuance, les grands enjeux de notre temps. La réponse se construit dès 1998 avec *Un Voyage pas comme les autres*, exposition interactive sur les réfugiés portée

par dix ONG (dont Amnesty International et la Croix-Rouge française) et présentée dans 1 500 m² de décors avec dix comédiens. L'expérience révèle que quelque chose d'intime et de profond se noue dans ce type de dispositif : des histoires non dites, des mémoires émotionnelles, des blessures vives trouvent un écho inattendu dans la fiction incarnée, ainsi qu'en témoignent ces mots d'un réfugié chilien devenu père de famille en France : « *Pour la première fois, mes enfants ont compris ce que j'ai vécu.* »

Fondée le 8 mars 2004 par Cécile Delalande, l'association Ars Anima crée et développe des projets d'éducation participatifs sur les thèmes de développement, culture et société sous forme d'expériences immersives et d'actions de médiation participative. Depuis lors, une dizaine de projets immersifs explorent successivement le sida, l'habitat du futur, les enjeux de l'alimentation dans le monde, la malnutrition infantile et, depuis 2022, la condition des femmes dans le monde avec *24 h de la vie d'une femme*.

<https://www.ars-anima.org/>

<https://www.24h-wmn.org/>



L'exposition 24 h de la vie d'une femme. © Ars Anima

provoque beaucoup d'empathie »; une jeune femme note : « Une expérience immersive, ça change beaucoup, d'habitude c'est juste une vidéo ou une lecture mais là on a vraiment le contexte. J'avais l'impression d'avoir laissé ma vie dans la salle d'attente là où on m'a mis le casque. »

L'exposition immersive comme outil muséal : enjeux, limites et perspectives

Ainsi, les dispositifs proposés par Ars anima se distinguent des grandes expositions immersives qui ont popularisé le terme auprès du grand public ces dernières années sous la forme de projections grand format. À leur manière, ils ont su faire la preuve qu'ils étaient particulièrement pertinents en termes de médiation sur des sujets de société sensibles. Selon Cécile Delalande, la force du récit, et sa capacité à amener le visiteur d'un point A à un point B sans le laisser bloqué dans une voie sans issue constitue l'un des points principaux de vigilance à bien encadrer. Les personnages de l'exposition sont « *résilients et porteurs d'espoir* ». Leurs histoires ne sont pas des témoignages de victimisation, mais des récits de dignité et de résistance. Cette exigence éditoriale n'est

pas seulement éthique : elle est la condition de l'efficacité du dispositif. *« On ne peut pas raconter l'histoire de femmes qui ne s'en sortent pas ; c'est le chemin vers l'engagement qui fait que le processus opère. Le moment difficile ne peut être que le prélude à la résilience et à l'action. »* Cela correspond en tous points à ce que Boris Cyrulnik (1999) a théorisé autour de la résilience comme reconstruction possible après le traumatisme.



L'exposition 24 h de la vie d'une femme. © Ars Anima

Par ailleurs, l'un des enjeux centraux sur des sujets aussi sensibles consiste à accompagner le moment qui suit l'expérience. Comment aider le visiteur à accueillir ses émotions, à passer d'un vécu intime à une réflexion partagée ? Ars Anima a conçu à cet effet un temps de médiation collective systématique en sortie d'expérience : espace d'écoute, présence de médiateurs et/ou d'associations, cartographie, ressources adaptées. D'après Cécile Delalande, *« l'immersion réussie est celle qui remet du lien avec la vie réelle et apporte une réponse collective à un problème de société »*.

Ce temps de décompression et de mise en mots est particulièrement précieux pour les publics scolaires. Les témoignages recueillis lors des tournées à Bordeaux, Marseille et Nantes révèlent une parole libérée : de nombreuses jeunes filles confient la résonance de ces parcours avec leur quotidien ; des garçons, d'abord sur la défensive, demandent comment ils peuvent aider. Ces échanges illustrent la capacité de l'exposition à créer un espace souvent trop rare dans l'institution scolaire : aborder les enjeux d'égalité non comme une leçon, mais comme une expérience partagée. Dossiers pédagogiques et parcours citoyens étayés sur les thématiques permettent ensuite aux enseignants d'inscrire la visite dans une dynamique d'engagement citoyen plus large.

Le concept de « musée bienveillant » (*caring museum*), apparu dans la littérature scientifique à partir du milieu des années 2010, désigne précisément cet horizon : un espace inclusif où les médiations sont adaptées aux besoins réels des publics, dans une visée de bien-être appréhendé de manière holistique (Zéo, 2023 ; Robertson, 2015).

Les nombreux témoignages recueillis au cours de vingt années d'expérience témoignent, avec le recul, de la manière dont l'expérience émotionnelle impacte les visiteurs et leur perception du monde, avec des retours surprenants, parfois de nombreuses années après la visite.

Conclusion : oser l'humain

À l'heure où les institutions culturelles cherchent à renouveler leurs relations aux publics, notamment jeunes, et à affirmer leur pertinence sociale dans un contexte de polarisation des débats de société, l'exposition immersive engagée constitue une piste sérieuse. Le format désinhibe, contourne les résistances et crée un espace d'identification. Il ne remplace pas les formes classiques de la médiation, mais les complète avec une dimension supplémentaire : celle du regard, du ressenti, du corps, de l'intime mobilisé au service du commun.

Vingt ans après les premières expériences immersives de Ars Anima, une conviction s'est renforcée : l'immersion n'est pas un gadget technologique ni un simple habillage scénographique. C'est une méthode, rigoureuse, éthique et adossée à des savoirs scientifiques, pour créer les conditions d'une rencontre réelle entre un visiteur et un personnage qui vit une réalité éloignée de la sienne,

mais qui pourtant le concerne pleinement, et avec lequel il partage ce socle commun des besoins fondamentaux humains qui nous relie d'un bout à l'autre de la planète. La présence de comédiens en est l'incarnation, le ciment et la force vitale.

Les partenaires institutionnels de Ars Anima, tels que l'Agence française de développement (AFD) ou la Fondation de France, l'ont compris depuis longtemps : oser l'humain dans nos institutions, c'est accepter l'inconnu de la rencontre, s'en remettre à l'intelligence émotionnelle du visiteur, et faire confiance au pouvoir de l'art pour dire ce que les discours peinent parfois à transmettre. ●

Bibliographie

- CYRULNIK B., *Un merveilleux malheur*, Paris : Odile Jacob, 1999.
- DAMASIO A. R., *L'Erreur de Descartes. La raison des émotions*, Paris : Odile Jacob, 2001 [1994].
- DEWEY J., *Expérience et éducation*, Paris : Armand Colin, 2011 [1938].
- MEUNIER A. et al., *Étude d'impact social de l'exposition « 24h de la vie d'une femme »*, Montréal : GREM-UQAM, 2023, document interne.
- ROBERTSON H. L. (dir.), *The Caring Museum: New Models of Engagement with Ageing*, Édimbourg / Boston : MuseumsEtc, 2015.
- SCHMITT D. & MEYER-CHEMENSKA M., « Expériences de visite : de la transmission à la liction », *La lettre de l'Ocim*, n° 155, 2014. En ligne : <https://doi.org/10.4000/ocim.1440>
- VYGOTSKI L. S., *Pensée et langage*, Paris : Éditions sociales, 1985 [1934].
- ZÉO C., « Pratiquer le care au musée. Vers une culture de l'attention », *La lettre de l'Ocim*, n° 207, 2023. En ligne : <https://doi.org/10.4000/14lrz>