



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



CYCLE DES HAUTES ÉTUDES DE LA CULTURE

Session 23-24 : « Espace public et culture »

Rapport du Groupe 5

LA PRISE EN COMPTE DU CORPS DANS LES PROPOSITIONS CULTURELLES

RÉFÉRENTE : Catherine TSEKENIS, directrice générale du Centre national de la danse

Membres du groupe :

- **Héloïse BIARD**, cheffe du département des politiques numériques culturelles, service du numérique, Secrétariat général du Ministère de la Culture
- **Anne D'ABOVILLE**, directrice déléguée à la Seine Musicale, département des Hauts-de-Seine
- **Karine EMONET-VILLAIN**, maire adjointe déléguée à la culture et au patrimoine de la ville de Poissy
- **Jérôme FELIN**, conseiller arts plastiques, DRAC Normandie, Ministère de la Culture
- **Lieko LELONG**, directrice adjointe en charge des publics et de la RSO, Etablissement public du Palais de la Porte Dorée
- **Veneranda PALADINO**, journaliste aux Dernières Nouvelles d'Alsace

Avec la participation de Juliette ROBIC, étudiante à Sciences Po Paris

Les rapports du CHEC sont le fruit de la réflexion collective de leurs auteurs sans engager, dans leurs constats et propositions, le ministère de la Culture.



**MINISTÈRE
DE LA CULTURE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*



**CYCLE DES
HAUTES
ÉTUDES DE LA
CULTURE**

CYCLE DES HAUTES ÉTUDES DE LA CULTURE (CHEC)

Session 2023-2024 : “Art et espace public”

Rapport du groupe de travail n°5 LA PRISE EN COMPTE DU CORPS DANS LES PROPOSITIONS CULTURELLES



Thomas J. Price, Moments contained, photo D.R.

SOMMAIRE

SOMMAIRE	2
PRÉSENTATION DU GROUPE 5.....	4
PRÉAMBULE : histoire du corps, les mutations du regard	11
PRÉSENTATION DE L’OBJET D’ÉTUDE DU GROUPE 5.....	14
I. Le corps, submersion versus immersion	17
A. Le corps en otage : sur-sollicitation et détournement de l’attention	17
B. L’immersif : à la recherche de l’expérience globale	18
C. Le corps dématérialisé ou la mise en scène du corps virtuel	21
II. La reconnexion au corps par la culture.....	23
A. Culture et santé : du bien-être au mieux-être	23
B. Les lieux culturels comme espace de réappropriation de son corps	28
III. Le corps émancipé.....	35
A. Vers un corps émancipé	35
B. Faire corps en société	43
SYNTHÈSE DES RECOMMANDATIONS DU GROUPE :.....	53
Manifeste pour réinventer la place du corps dans les propositions culturelles dans l’espace public	53
REMERCIEMENTS	56
Bibliographie, ressources.....	57

PRÉSENTATION DU GROUPE 5

Présentation de notre référente

★ **Catherine TSÉKÉNIS** (Directrice générale du Centre national de la danse)

Catherine Tsekenis est issue du monde des arts de la scène. Elle commence une carrière de danseuse tout en poursuivant des études de philosophie. Ses mémoires de Maîtrise et de Diplôme d'études approfondies sont consacrés à des recherches dans le domaine de l'esthétique de la danse. Riche de ces deux expériences, elle interrompt sa carrière de danseuse et intègre l'Association nationale de formation et d'information de l'action culturelle (ANFIAC) pour y suivre une formation à la « Direction de projets artistiques et culturels ». Afin de rester proche de l'univers de la création, elle accompagne ensuite la production de chorégraphes (Philippe Decouflé, Mathilde Monnier et pendant neuf ans, Hervé Robbe). Puis, elle intègre le ministère de la Culture et de la Communication en qualité d'Inspectrice à la création et aux enseignements artistiques. Pendant quatre ans et demi, elle est conseillère pour la danse du directeur de la Direction de la musique, de la danse, du théâtre et des spectacles (Sylvie Hubac puis Jérôme Bouët).

En 2007, elle rejoint la maison Hermès avec pour mission d'élaborer et de développer la politique de mécénat. Ainsi, en avril 2008, la Fondation d'entreprise Hermès est créée et elle en assume la direction, sous la présidence de Pierre-Alexis Dumas, puis à partir de février 2016, d'Olivier Fournier. En 2014, Catherine Tsekenis est promue Chevalier dans l'Ordre national de la Légion d'honneur.

Elle est directrice générale du CND Centre national de la danse depuis le 1er juillet 2019.

Source : <https://www.cnd.fr/fr/page/1718-catherine-tsekenis>

Présentation des auditeurs et auditrices du groupe 5

★ **Héloïse BIARD** (Cheffe du département des politiques numériques culturelles - Secrétariat général du Ministère de la Culture / Service du numérique)



J'ai toujours eu un pied dans la culture, que ce soit en stage pendant mes études au Metropolitan Opera ou au Glyndebourne Festival ou au travers des missions à destination des acteurs culturels que j'ai réalisées quand j'étais consultante. A ce titre, j'ai travaillé pendant 5 ans auprès des collectivités territoriales de toutes tailles, y compris sur des audits de leurs opérateurs culturels. Le sujet des politiques culturelles territoriales au plus près des citoyens et de leur interaction avec les autres politiques territoriales est donc un sujet qui me tient à cœur. Par ailleurs, le numérique qui est au cœur de mon métier a un rôle important à jouer dans la mesure où il crée de nouveaux espaces publics dont la culture doit se saisir y compris pour rayonner auprès de tous les publics (en complémentarité de l'expérience physique et non pas en opposition ou en remplacement).

Désormais au sein du service du numérique du ministère de la culture, je développe avec le département que je pilote une offre pour accélérer la transformation numérique du ministère et de ses établissements. Cela demande de comprendre comment le numérique transforme les politiques culturelles, crée de nouveaux usages et également de nouvelles manières d'interagir au sein de l'espace public.

La thématique du corps dans les propositions culturelles est donc tout d'abord un enjeu pour moi de reconnexion avec l'offre réelle qu'il ne faut jamais oublier en raison du lien humain et des émotions qu'elle permet. C'est aussi un enjeu de voir comment le numérique crée un espace complémentaire de l'expérience physique et peut même permettre de créer un nouveau type d'expérience qui serait impossible dans la vie réelle. C'est pourquoi je n'oppose pas le numérique à l'expérience corporelle mais souhaite au contraire que le numérique soit davantage perçu comme une augmentation du réel pour solliciter le corps (par le son, l'image, les nouveaux imaginaires, le geste créatif augmenté par la technologie, etc.).

★ **Fleur Anne D'ABOVILLE** (Directrice Déléguée à La Seine Musicale, Département des Hauts-de-Seine)



Avant même de travailler dans le secteur culturel, je me suis investie à titre personnel dans plusieurs collectifs artistiques avec un fort intérêt pour la place du corps dans les démarches d'émancipation individuelle et collective. Après une expérience professionnelle dans le secteur de l'audit, puis en ingénierie culturelle et en direction de centre d'art contemporain, j'occupe actuellement la fonction de Directrice déléguée de la Seine Musicale pour le département des Hauts-de-Seine, j'ai en charge d'animer le partenariat public /privé qui régit cet équipement et de développer la mission de service public. A ce titre, j'ai travaillé à la création et au développement d'une offre culturelle 'Hors Scènes' (à l'extérieur des deux principales salles de spectacles) pour permettre au public de pleinement s'appropriier le lieu. Dans cet esprit le SeineLab, lieu d'expérimentation autour du son et du numérique, piloté par le Département des Hauts-de-Seine, a été créé au sein de La Seine Musicale. Le rapport au corps est un élément qui m'intéresse tout particulièrement au regard de l'implication du public et d'accès aux œuvres. C'est précisément l'objet du SeineLab, favoriser l'expérimentation par le corps, inviter à un geste de création sonore sans pré-requis musical. Conçu comme un laboratoire vivant, le lieu invite les visiteurs à expérimenter les interfaces homme-machines, à jouer et à repousser les limites de la création sonore, en impliquant le public dans un geste de création sonore.

★ **Karine EMONET-VILLAIN** (ex Directrice adjointe du développement des publics et de la communication, Universcience / Maire-adjointe déléguée à la culture et au patrimoine de la Ville de Poissy)



Formée au Celsa (Sorbonne Université), en marketing relationnel et communication, j'ai tout d'abord travaillé dans le secteur de l'industrie et des médias, pour de grands groupes français.

Par la suite, j'ai durant 16 ans mis mes compétences au service de la communication grand public et institutionnelle pour les 3 marques Cité des sciences et de l'industrie, Palais de la découverte et Universcience, au sein d'un établissement dont les missions de transmission de la culture scientifique ont contribué à mettre au coeur de mon quotidien les valeurs d'innovation, d'éco responsabilité et de durabilité.

A côté de ma pratique professionnelle, je suis engagée sur mon territoire avec un mandat d'élue pour une ville de 40 000 habitants. En tant que Maire Adjointe déléguée à la culture et au patrimoine de la ville de Poissy (Yvelines), j'ai le privilège de conduire une politique culturelle ambitieuse pour ma commune, avantageusement dotée d'un riche patrimoine (Villa Savoye de Le Corbusier, Prieuré royal, Château de Villiers...) et d'équipements culturels municipaux exceptionnels (Musée du jouet, Maison de fer, Théâtres, Médiathèques, Cinéma, Conservatoire à rayonnement intercommunal...).

Mes fonctions professionnelles et mon engagement politique se conjuguent parfaitement, dans une même logique de création et de diffusion - exigeante - de la culture française, au niveau local, régional, national et international.

Rendre la culture accessible au plus grand nombre, sur les agoras comme dans les plus petits recoins de l'espace public, me passionnent, et constituent un leitmotiv permanent.

La question cruciale de la prise en compte du corps dans les offres culturelles et l'espace public, sujet du présent mémoire et lien humain on ne peut plus universel, enrichit avantageusement nos réflexions individuelles et collectives, et cette 5ème session de façon transversale.

★ **Jérôme FELIN** (Conseiller arts plastiques - Drac Normandie, Ministère de la Culture)



Depuis 1991, j'ai été tour à tour commissaire pour l'art contemporain, professeur-fondateur d'une option histoire des arts en lycée et conseiller pour les arts plastiques pour le ministère de la Culture. Je suis également romancier et critique d'art.

Dans chacune de mes activités, il m'importe avant tout de donner à comprendre et par là de donner à voir, rendre claire et intelligible une œuvre de l'esprit : dans le cadre du dialogue avec les plasticiens, avec les structures culturelles, mais aussi en tant qu'auteur et traducteur de critique d'art.

Quant au romancier, si l'énigme est à la base de son récit, il s'attache à emmener le lecteur vers sa résolution.

Chef de projet plus d'une vingtaine de commandes artistiques pour l'espace public, juré à la commission nationale de la commande publique entre 2007 et 2012 j'ai une expérience très diverse de cette notion, notamment de l'œuvre comme un lieu de rencontre.

Mon rapport à la question du corps est d'abord celui d'un usager des espaces d'exposition. La scénographie, la disposition des œuvres entre elles créent du sens, tout comme l'appréhension possible du corps dans un rapport individuel à l'œuvre. Ce qui est encore plus marqué lorsqu'on se situe dans l'espace public.

Ma pratique de la danse contemporaine en amateur m'a appris à dépasser les limites qu'on impose au corps, de manière individuelle ou collective, pour faire œuvre et pousser le geste à son point d'expression pluriel.

★ **Lieko LELONG** (Cheffe du service des publics - Etablissement Public du Palais de la Porte Dorée à Paris)



Espace de passage ou de rencontre, lieu de contestation, d'occupation, d'habitation, de représentation... Multiple par ses usages, changeant dans le temps, aménagé ou en friche, l'espace public pose l'enjeu de son occupation (parfois de sa confiscation), et des libertés individuelles et collectives qu'il tend à réguler. Parce qu'il nécessite une entente, du moins une cohabitation à plusieurs, l'espace public est souvent pris en tension entre les différentes parties

prenantes où se mêlent collectivités, urbanistes, habitants, usagers, promoteurs, paysagistes ou encore acteurs touristiques. C'est alors que l'art et la culture peuvent jouer un rôle, pour créer une rencontre, reconnaître des identités singulières, re-crée un commun par le rapprochement des corps. En faisant surgir l'inattendu, la culture dans l'espace public ouvre une perspective nouvelle à la présence de "l'autre", à son acceptation, dans un rassemblement possible.

En tant que symbole puissant de liberté et d'expression personnelle, le corps se transforme en véritable toile vivante où peuvent circuler les sensations (à travers la pratique artistique), les idées (à travers l'échange et la médiation) et les points de vue (à travers l'écoute de soi et des autres).

Donner sa place à chacun.e et faire corps ensemble, entre art, émancipation citoyenne et conscientisation politique. Tel est le sens des initiatives culturelles et démarches inclusives que je mène dans le cadre de mes fonctions professionnelles auprès des publics (en milieu pénitentiaire, avec les acteurs éducatifs, associatifs, les collectivités et leurs habitants...), ainsi que dans mes pratiques artistiques.

★ **Veneranda PALADINO** (Journaliste - *Dernières Nouvelles d'Alsace*)



« Mouvements de vie »

Assis, debout, marchant, pensant, malade, valide, colonisé, (in)soumis, vibrant, le corps traduit souvent ce que la parole n'énonce pas. Pour reprendre les mots du philosophe Merleau-Ponty, le corps est « le sujet de sa propre perception » et introduit une pensée du corps social, de la communauté dans le rapport de soi à l'autre. Évoquer la philosophie du corps induit le touché : être touché dans son corps par l'extérieur, l'autre. Dans le

contexte de notre réflexion, par des propositions artistiques et culturelles déployées dans l'espace public.

Inspirée par la chorégraphe américaine Anna Halprin, je me suis intéressée aux pratiques artistiques émancipatrices des publics, œuvrant dans une dynamique thérapeutique. Au carrefour de l'anthropologie, de la thérapie, de la pédagogie et de la sociologie, fortement influencée par la gestalt-thérapie, Anna Halprin ne concevait pas de danse sans affects et abordait le mouvement sous l'angle de son fonctionnement interne, kinésiologique. Sortant le spectacle de la salle de théâtre pour l'amener dans les rues, la forêt, les bords de mer, Anna Halprin estimait que tout le monde pouvait danser. En recréant le lien avec notre environnement et en puisant dans nos mythes et histoires personnelles, les danses permettent de retrouver un sens profond, source de transformation et de guérison, tout en devenant un art du collectif.

La recherche de bien-être ou de mieux-être relevant de la santé physique et/ou mentale, permet de créer un rapport singulier à son corps, d'en prendre conscience, de l'accepter pour (mieux) l'habiter. Ou comment une pratique artistique se nourrit des expériences de la vie, et inversement comment la vie influence l'art.

« Prends soin de ton corps, pour que ton âme ait envie d'y rester », dit un proverbe indien.

★ **Juliette ROBIC** (étudiante associée - Sciences Po)

Notre corps semble aspiré dans une inlassable tension entre *permanence* et *absence* : il nous accompagne à chaque instant de notre vie, à en oublier parfois presque sa propre existence.

Depuis quelques années, je me suis attachée à développer une conscience corporelle, tant sur le plan physique que réflexif. D'une part, à travers ma formation et ma pratique de la danse contemporaine. D'autre part, en réalisant des travaux de recherche, notamment au Cycle Pluridisciplinaire d'Études Supérieures (Université PSL - Lycée Henri IV) où j'ai entamé certaines réflexions sur la place du corps dans l'espace muséal, sa construction physique dans l'espace social ou encore son rapport à l'espace urbain en tant que sujet chorégraphique.

J'assiste actuellement le groupe n°5 du CHEC du Ministère de la Culture comme étudiante du master de politiques publiques - spécialité culture - de l'École d'Affaires publiques de Sciences Po.

PRÉAMBULE : histoire du corps, les mutations du regard

Nul autre que le XXe siècle n'a connu un bouleversement aussi profond de la perception et de la conceptualisation du corps. L'histoire du corps en occident se mesure à l'aune du regard qu'on porte sur lui et qui détermine la considération qu'on en a. Le XIXe siècle avait vu l'avènement du corps comme un faisceau de mécanismes, morceau de matière constitué d'éléments amenés à agir ensemble comme une machine. Très largement héritée du XVIIIe, que l'on songe à la mode des automates qui sévit alors, elle trouve un point d'expression exemplaire dans le monstre du docteur Frankenstein, collection de membres épars et couturés, au sein du roman éponyme de Mary Shelley, en 1818. Pensons également à la chronophotographie d'Étienne-Jules Marey ou d'Eadward Muybridge qui avait pour objectif de décomposer le mouvement pour mieux comprendre le fonctionnement du corps.

Renforcé par la révolution industrielle qui imposa des tâches répétitives donc mécaniques à la majorité de la population, cet assujettissement allait bientôt enfanter une révolte. Le corps comme instrument de l'ouvrier avait pour pendant la confiscation du langage par les classes dirigeantes. Ainsi naquirent des mouvements individualistes et égalitaristes de protestation contre le poids des hiérarchies culturelles, politiques et sociales héritées du passé. L'oppression imposait le silence aux corps, le corps lieu de répression devenait instrument de liberté. C'est par le corps et ses manifestations dans l'espace public que naquit la révolte des catégories marginalisées, dans une revendication ponctuelle puis permanente jusqu'à la première guerre mondiale d'accès au langage et donc à la culture. Le conflit généralisé allait briser cet espoir. Les millions de morts, les gueules cassées de certains rescapés laissèrent place à la sidération. L'image donc la perception du corps connut son premier bouleversement. D'autant plus qu'elle s'accompagnait de la démocratisation de la photographie et de l'expansion du cinéma qui bientôt imposerait ses modèles.

La deuxième guerre mondiale et ses exactions apportèrent une deuxième phase de sidération. L'univers concentrationnaire, documenté, exposé au regard, donnait une vision absolument inédite du corps. Les images de brutalités guerrières retentissent encore.

Parallèlement, une autre révolution couvait. En même temps que le corps devenait une image, soumis à un faisceau permanent de regards, donnant naissance à l'individu vingtiémiste, le « moi-peau », cette image du corps intervenant dans la formation du sujet, Freud voyait ses conceptions de l'inconscient s'insinuer dans les formes sociales de la culture. Que l'on songe au développement concomitant du surréalisme en Europe, aux corps disloqués de Hans Bellmer par exemple, à la puissance du rêve comme facteur de métamorphose du regard. Une fois l'inconscient arrimé au

sujet, le corps devenait un objet. Le moi-peau devenait l'enveloppe matérielle des formes conscientes et des pulsions inconscientes.

En tant qu'élément biologique, une autre révolution du corps s'est opérée. La normalisation induite par l'individuation des corps répondant à des modèles sociaux a eu des conséquences sur la nature même des regards. Le XIXe siècle avait été la grande période des foires aux monstres. On exhibait l'anormal, dans une réjouissance morbide. Les foires ont disparu. Peu à peu, les corps ont été façonnés, dans un mouvement lent mais irrémédiable. Tout écart physique par rapport à une norme devait être réduit. Le handicap par exemple a fini par exister dans son rapport à la normalité avec les inventions liées à la mobilité ou à la fonctionnalité des membres. Avec le fauteuil et les prothèses on a assisté à une montée de la compassion concomitante à une police du regard.

Le cinéma a été un formidable aiguillon à la normalisation puis à l'idéalisation des corps, la vamp vénéneuse du début du siècle est devenue un modèle de séduction. On a rendu le monstre aimable. Le cinéma a par ailleurs développé ses pouvoirs. Il a joué un rôle dans la sexualisation des corps, qui n'a cessé de se développer, plus encore au XXIe siècle avec les réseaux sociaux; le corps intime, sexué est aujourd'hui surexposé. Le cinéma a par ailleurs démultiplié les regards. La caméra regarde, le metteur en scène regarde autrement par le montage, le spectateur regarde à son tour. Ainsi naît un kaléidoscope de points de vue qui brouille les repères. Si l'on ajoute à cela qu'en enregistrant la vie le cinéma a créé une armée de fantômes, le corps à bien des égards est devenu un objet évanescent.

Parallèlement, une exigence croissante quant à la transparence des corps, connaissance technique puis théorique de son fonctionnement et de ses écarts, a été favorisée par les progrès de la médecine et de la génétique. La tendance est aujourd'hui de vouloir que le corps soit transparent à soi-même. L'imagerie médicale a permis d'accéder à cette connaissance « intime ». Le regard sur soi en a été transformé. Le corps est désormais numérisé et peut être programmé. Les tentations eugénistes parallèles à travers le siècle ont conduit l'Unesco à fonder une «Déclaration universelle sur le génome humain et les droits de l'homme» L'idée est celle d'un patrimoine de l'humanité. Le corps est devenu un objet extrapatrimonial et inaliénable, même par celui qui le possède. Le corps est entré dans le domaine du droit et du devoir.

Si l'on veut bien s'intéresser à l'histoire de la danse, on la trouvera exemplaire de l'évolution et de la révolution des corps à travers le XXe siècle. De Loïe Fuller à Rudolf Laban, Merce Cunningham ou Angelin Preljocaj, la culture du mouvement a traversé le siècle et profondément modifié notre perception du corps. La première, dans un élan initié par les chronophotographes s'appliqua à rendre visible la mobilité, créant

une mélodie cinétique qui effaçait le corps. La métamorphose permanente conduisait à ce que chaque forme naisse de l'anéantissement de la précédente. Le mouvement créait la perception. Laban, quant à lui, considéra le corps de l'homme moderne comme un palimpseste, révélateur des mécanismes sédimentés de notre nature physique et psychique. Toute l'évolution de la matière s'y trouvait comme encodée, redécouverte par des traces et des vibrations qu'il fallait réactiver. De là le système de notation qu'il a élaboré. Pour Cunningham en revanche la danse procède d'une induction psychomotrice. Quitte à s'en remettre au hasard, une remontée s'opère, en amont de la conscience pour débusquer des perceptions puis des émotions qui seront autant de décharges motrices. Preljocaj fait advenir le corps comme une scène qui fascine le spectateur en révélant une forme d'involontaire. La vision devient tributaire du corps spécifique où elle se joue. Elle est stimulée par l'information visuelle donnée par le décor, le costume et même le spectateur. Le commun de la perception aboutit pour ce dernier à un état de corps modifié.

Des deux premiers mouvements d'effacement puis de réaffirmation du corps dans sa matérialité mémorielle, des seconds mouvements où le corps trouve en lui-même puis dans l'espace la source du mouvement, on relève les dialectiques qui n'ont pas cessé d'animer la représentation du corps au cours du XXe siècle.

Selon les époques, selon les créateurs, selon l'évolution sociologique, l'histoire du corps dans l'espace public relève de postures apparemment contradictoires. A l'heure du numérique, du virtuel et du métavers, si nous avons perdu ce lien, les artistes nous permettent-ils de renouer avec notre corps ? Peut-on affirmer que le corps, réconcilié avec l'esprit, maîtrisant une pluralité de langages, s'est libéré de ses chaînes, physiques, métaphysiques et sociales ? La question principale reste de savoir si l'art et la culture favorisent cette émancipation.

PRÉSENTATION DE L'OBJET D'ÉTUDE DU GROUPE 5

Rappel du thème du groupe 5 : La prise en compte du corps dans les propositions culturelles

Chacun s'accorde à reconnaître qu'une véritable rencontre avec une œuvre engage nécessairement la sensibilité et l'émotion. Pour autant, le corps, fondement des sensations et donc des émotions qui en découlent, est-il systématiquement et suffisamment pris en compte dans les propositions culturelles et dans les politiques culturelles qui définissent leurs conditions de mise en œuvre ?

Se posent tout d'abord de très importantes questions de confort et d'ergonomie des lieux ou dispositifs liés à telle ou telle proposition culturelle (concert en plein air, salle de cinéma, scénographie d'exposition), qui nécessitent d'être pensées en tenant compte notamment des nouvelles contraintes d'adaptation au changement climatique, mais peut-être aussi aux changements même des corps contemporains qui sont encore peu pris en compte dans les normes d'équipements (personne en surpoids, personnes âgées, rapport au genre, etc.)

Mais ces questionnements sont sans doute insuffisants, s'ils consistent à seulement faire que notre corps ne se rappelle pas à nous par la fatigue, la soif, la chaleur, pendant l'expérience culturelle. Comment engager la motricité et tous les sens dans ces moments d'intensité, d'apprentissage et de partage ? Comment penser aussi le rassemblement des corps, condition longtemps essentielle d'un partage, et de la création d'un espace public ?

Le numérique culturel, et par là même l'espace public qu'il constitue, n'échappe bien sûr pas à cette interrogation sur la présence des corps. Tout d'abord parce que même la simple consultation d'un site web engage des postures de corps, et des fatigues spécifiques associées. Mais aussi parce que c'est par le numérique que se sont développées des propositions dites "immersives", dont l'objectif est bien de permettre une expérience sensorielle la plus complète possible. Pour autant, certains de ces dispositifs (casques audio ou plus encore VR) peuvent se révéler enfermants, et réduire la possibilité de partage de l'expérience culturelle. À un moment historique où la séparation des corps a été rendue nécessaire pendant de longs mois de confinement, et où la communication en distanciel est devenue pour tous une habitude, peut-on se passer des expériences de partage à corps présents, même en ayant recours à des avatars et des technologies haptiques et de contrôle de mouvement ? Comment la culture peut-elle, dans toutes ses dimensions, encourager la convivialité ?

Enfin, cette réflexion sur l'importance du corps en culture permettra peut-être de repenser à nouveaux frais le statut des productions dites artistiques des intelligences artificielles.

Texte extrait de la note aux auditeurs de la session annuelle 23-24 du 08/08/2023

Le périmètre de notre travail :

Concernant la notion de corps

Nous avons fait le choix de concentrer notre réflexion sur le corps des publics selon ses modalités de réception, d'action et de représentation des propositions culturelles. Le corps des publics plutôt que celui de l'artiste, car la mise en jeu du corps de l'artiste s'est imposée comme un sujet majeur au XXe et constitue un objet d'études dont se sont emparés de nombreux philosophes, sociologues, critiques, etc.

L'implication du corps des publics dans les propositions culturelles est un postulat de départ, étant entendu que la réception d'une œuvre s'effectue nécessairement par le corps, siège des émotions. Nous avons souhaité aussi nous intéresser à la manière dont la sollicitation et l'implication du corps des publics modifient la perception de l'œuvre, son assimilation et interroger la notion d'émancipation.

Sans refaire ici l'historique des concepts "de publics", il apparaît en sociologie une diversité de publics que l'on désigne comme étant ces groupes qui se construisent autour d'une offre culturelle, que l'on peut catégoriser et décrire selon une pluralité de critères. L'étude des publics par les ministères, des cabinets d'études, des services des publics des musées, de structures dédiées, etc. portant sur leur élargissement, leur diversité, leur accessibilité, etc. s'est imposée plus récemment. Autant de perspectives qui posent de nouvelles questions politiques, qui dans le contexte actuel de crise de la représentation démocratique résonnent particulièrement.

De même que "le peintre apporte son corps", pour reprendre l'assertion de Paul Valéry, il n'y a pas d'œuvre qui ne soit pas traversée par le corps des publics, eux-mêmes porteurs d'histoires, de structures perceptives, de champs intentionnels singuliers.

La présence (ou l'absence) de corps humain dans les environnements naturels et architecturaux révèle également la manière dont les sociétés façonnent et interagissent avec leur espace, leur histoire, leurs traditions. Le corps, en tant qu'intermédiaire, objet vécu et incarné, est au cœur des pratiques culturelles, des rituels, et des représentations artistiques, tout en étant également un vecteur d'appréhension et de relation avec les espaces construits et les objets du patrimoine. Chaque culture, dans sa spécificité, développe une relation unique avec le corps. Ces rapports s'expriment à travers les pratiques quotidiennes, les danses, les chants...mais aussi à travers les gestes du quotidien, les vêtements, et les manières d'habiter l'espace. Ce que l'on appelle "l'habiter" n'est pas simplement une question de spatialité ou d'usage fonctionnel, mais également une question de perception et de ressenti dans les lieux. Le corps y est toujours en mouvement, en interaction avec les structures, l'atmosphère et les éléments naturels.

Améliorer la connaissance des publics de la culture a été l'une des premières missions confiées au service d'études du ministère des affaires culturelles au moment de sa création en 1963. En s'inscrivant dans cette dynamique, nous proposons modestement de l'éclairer par le prisme sensible du corps qu'appréhende notre préambule.

Concernant la notion d'espace public

La définition légale : « L'espace public est constitué des voies publiques ainsi que des lieux ouverts aux publics ou affectés à un service public ». Loi n° 2010-1192 du 11 octobre 2010.

A partir de cette définition, nous avons adopté une acception large de la notion d'espace public en tant qu'il renvoie à un "lieu de l'échange et de dialogue"¹ ; permettant de croiser et de faire s'entrechoquer des usages sociaux et des populations variées vers des apprentissages réciproques². Nous incluons donc à la fois l'idée d'un espace public *stricto sensu* - compris comme espace extérieur accessible à tous opposé à l'espace privé domestique - et celle d'un espace semi-public - l'espace muséal, l'espace numérique.

Questionnement

Notre réflexion s'articule autour de trois axes. Dans un premier temps nous partons du constat que le corps des publics dans les propositions culturelles est pris dans une forme de tension. Il est parfois sur-sollicité et souvent effacé, voire dématérialisé.

Face à ce constat, nous souhaitons mettre en lumière la capacité de propositions artistiques, culturelles à accompagner une forme de reconnexion à son corps. Enfin, au-delà d'une simple reconnexion, nous soulignons la potentielle faculté des offres culturelles à émanciper - via différentes formes - le corps du sujet et de la société.

Une vingtaine d'entretiens avec différents artistes et professionnels de la culture ont alimenté nos réflexions et nourri ces différentes pistes.

¹ Rapport MNACEP

² CALOGIROU Claire, "L'espace du privé, l'espace du public. Frontières et rencontres", *Diversité*, 1996, https://www.persee.fr/doc/diver_0335-0894_1996_num_107_1_7098#:~:text=La%20distinction%20espace%20public%2Despace,groupes%20sociaux%2C%20culturels%20ou%20g%C3%A9n%C3%A9rationnels.

I. Le corps, submersion versus immersion

Nos sociétés numériques créent aujourd'hui un environnement propice à une sur-sollicitation du corps, physique mais aussi désormais virtuels : production exponentielle de contenus, omniprésence des réseaux sociaux, recherche constante de nouvelles expériences plus engageantes et immersives pour attirer le spectateur, jeux vidéos et demain métavers, etc.

Le corps est tiraillé aujourd'hui entre plusieurs injonctions contradictoires : réussir à s'orienter dans la richesse (mais aussi parfois la submersion) des contenus et opportunités ; vivre pleinement grâce au numérique de nouvelles expériences culturelles en sollicitant ses sens visuels, auditifs voire olfactifs ; s'incarner au delà de son enveloppe corporelle pour explorer les espaces virtuels sans y perdre son sens du réel.

A. Le corps en otage : sur-sollicitation et détournement de l'attention

En moyenne, chacun d'entre nous voit 1200 messages publicitaires par jour en ligne et 92 mètres de contenus, majoritairement, ou en physique (étude ThinkGoogle de 2019³). La multiplicité des stimuli dans l'espace public n'est qu'une expression de l'économie de l'attention que Bruno Patino décrit parfaitement dans son dernier livre "Submersion". Il y fait le constat du déluge de signes, textes, images, sons qui nous entourent, déluge auquel les produits culturels contribuent fortement (chaque seconde 1 titre supplémentaire sur les plateformes musicales, 500 heures de nouvelles vidéos chaque minute sur youtube, etc.). Jamais nous n'avons eu autant de contenus culturels et d'informations à portée de clic. Dans un monde où *"la majesté du permanent efface la fragilité de l'éphémère"*, réussir à *"naviguer entre tout ce qui a été, un jour, enregistré, mixé, produit"* relève dès lors d'un exploit physique pour nos cerveaux sur-sollicités et a un impact sur nos corps (trouble de la concentration, addiction aux écrans, insatisfaction permanente, fatigue, perte de curiosité, etc.). Le choix dès lors devient une source d'angoisse et nous pousse à déléguer ce choix à des formules et des algorithmes qui cherchent à capter et guider notre attention passive : ces algorithmes, conçus sur la base de nos choix passés ou des choix passés de nos semblables, nous enferment dans une vision simplifiée de nous même (c'est ce qu'on appelle une bulle de filtre), nous poussent à abdiquer notre libre arbitre et à renoncer à l'imprévisible, pour n'être plus in fine que la caricature de nous même.

Plutôt que de subir cet état du monde, les politiques publiques et la culture jouent un rôle pour accompagner cette évolution structurante de nos modes de consommation et son impact sur nos sociétés, à l'heure également de l'explosion des contenus générés

³ <https://www.thinkwithgoogle.com/intl/fr-fr/strategies-marketing/video/%C3%A0-vos-marques/>

par l'IA.

Ainsi, la politique publique relative à la publicité extérieure s'inscrit dans un objectif de qualité du cadre de vie en réduisant l'impact des panneaux publicitaires dans l'espace public : diminution du nombre de dispositifs, réduction des formats ou encore règles de limitation des nuisances lumineuses.

L'éducation à l'image et aux médias est également clé pour *“accompagner le public dans le bon usage du numérique et le décryptage de l'information diffusée massivement sur internet et les réseaux sociaux”*. Dans un contexte de transformation profonde des chaînes de valeurs et de responsabilités, elle est essentielle à l'exercice d'une citoyenneté éclairée, à celle des droits culturels ou encore à la déconstruction de facteurs de discriminations ou de stéréotypes.

Le secteur culturel a enfin son rôle à jouer pour accompagner son public dans sa capacité à faire des choix :

- améliorer la “découvrabilité” de son offre (la découvrabilité est l'art d'être trouvé alors que l'on n'est pas cherché) en jouant à la fois sur la qualité et la quantité de l'offre,
- jouer toujours plus un rôle de conseil et d'orientation (comme le dit Bruno Patino : *“redevenir des tiers de confiance dont la tâche est de certifier le réel”*).

B. L'immersif : à la recherche de l'expérience globale

Ce tableau de notre société et de notre consommation culturelle ne doit pas masquer non plus la diversité des réflexions qui animent le secteur culturel pour renouveler l'expérience du public et explorer de nouveaux formats, grâce notamment au numérique et aux technologies immersives.

A la frontière entre art et technologie, exposition et jeu vidéo, ces offres proposent de nouvelles expériences et de nouveaux imaginaires à la croisée entre plusieurs disciplines (patrimoine, théâtre, opéra, danse, arts visuels, littérature, etc.). Elles se distinguent par la recherche d'une expérience et d'une forme de récit nouvelles plus interactive ou plus narrative, proposant des ressentis et des émotions et mettant le spectateur au cœur. Elles peuvent mobiliser et combiner des technologies comme la réalité virtuelle, la réalité augmentée, le son spatialisé ou encore le vidéo mapping.

Selon une étude du CNC⁴, 49 % des Français ont déjà expérimenté la réalité virtuelle, et 25% d'entre eux dans le cadre d'une exposition, d'un musée. 93 % jugent ces

⁴ https://www.cnc.fr/professionnels/etudes-et-rapports/etudes-prospectives/les-usages-immersifs-de-la-realite-virtuelle-au-metavers_2022269

expériences globalement satisfaisantes en leur permettant de découvrir des lieux insolites (85 % d'accord) et en donnant lieu à des expériences spectaculaires (85 %).

L'immersif est ainsi un moyen de tester de nouveaux rapports entre le corps et le sujet traité afin de jouer sur de nouvelles manières de faire passer des messages culturels. Il ne s'oppose pas à l'expérience réelle mais au contraire il la prolonge et continue de solliciter activement le corps et les sens.



Ainsi, *Mondes disparus* au Muséum national d'histoire naturelle, co-produite avec Excurio, permet une déambulation en réalité virtuelle (avec casques) dans les différents âges de notre planète scientifiquement reconstitués. Cette "expédition immersive" est collective, les corps de nos compagnons de marche étant symbolisés par des avatars simples et sobres afin de ne pas trop distraire le spectateur du message au cœur de l'expérience. En permettant de découvrir de manière ludique en immersion des mondes qui ont disparu, le Muséum fait le pari d'une nouvelle forme de médiation plus active et qui passe par l'impact de l'image, l'accès à une expérience impossible dans le réel et la recherche de l'émotion au service des messages scientifiques.



Noire (écrite par Tania de Montaigne, produite par Novaya, co réalisée par Stéphane Foenkinos et Pierre-Alain Giraud), qui a été présentée en 2023 au Centre Pompidou, a remporté récemment le prix de la meilleure oeuvre immersive au festival de Cannes : à mi-chemin entre théâtre, documentaire et exposition, le spectateur évolue dans un décor où prennent vie Claudette Colvin et les protagonistes de son histoire pour nous la faire revivre en réalité augmentée. Les personnages (des hologrammes incarnés par des acteurs filmés en captation volumétrique puis reconstitués en modèles 3D) et les décors apparaissent et disparaissent sur les murs et les mobiliers pour faire revivre avec encore plus d'émotion l'histoire de Claudette

Colvin qui la première refusa de se lever dans un bus pour laisser la place à une femme blanche en 1955. L'histoire se déroule sous nos yeux et on en fait partie : l'impact physique et émotionnel en est décuplé, ainsi que la mémoire de l'instant et le ressenti de l'injustice vécue.



L'Hôtel de la Marine (Centre des Monuments Nationaux) a accompagné la rénovation de ses salons d'un casque "Confident", compagnon de visite qui utilise le son 3D spatialisé pour recréer un environnement sonore historique tout au long de la visite : le son s'adapte aux mouvements de la tête et les personnages qui ont habité le lieu reprennent vie (par le son) autour du visiteur. Le choix du casque est également intéressant car il n'isole pas le spectateur de ses compagnons de visite et permet de garder une interaction.



Enfin, les concerts Fip360° produits par Radio France proposent des concerts électroniques en son spatialisé, ensuite enregistrés et accessibles en podcast binaural.

L'écriture sonore spatiale est un nouveau langage audio qui permet de créer autour de l'auditeur un champ sonore tridimensionnel comme dans le monde réel lui permettant de localiser les sons très précisément et de se situer au centre de la scène sonore. Ces nouvelles expériences de concert cherchent à offrir ainsi une expérience sonore plus réaliste et immersive. L'artiste et l'ingénieur son disposent grâce à ces technologies d'une palette créative très large puisqu'ils peuvent travailler sur la manière dont ils vont disposer les sons dans l'espace et dont ils vont les faire bouger pour créer encore plus d'émotion chez le public. En effet, les facteurs à l'origine d'une réponse émotionnelle dans un concert sont multiples et sont à la fois physiologiques et psychologiques : le contenu musical lui-même, l'environnement de l'auditeur, son interaction avec les autres auditeurs, sa propre physiologie ou encore sa propre culture musicale et son état d'esprit. Des recherches sont menées notamment par l'entreprise L-Acoustics afin d'identifier comment ces technologies de son spatialisé créent une réponse émotionnelle accrue chez le spectateur, mais également quels sont les facteurs qui ont un impact sur l'intensité de cette réponse et comment cette intensité se manifeste. Si l'impact des technologies de son spatialisé reste encore à démontrer scientifiquement, elles ouvrent un nouveau champ d'exploration intéressant pour les salles de concert ou même la reconversion de lieux qui n'ont naturellement pas d'acoustique propice aux concerts.

Les exemples cités ici démontrent l'importance de travailler sur le message, la narration ou encore l'intention créative pour créer des expériences qui ont du sens pour le public et qui sollicitent intelligemment le corps de manière différente - et à bon escient - pour

faire passer un message.

C. Le corps dématérialisé ou la mise en scène du corps virtuel

En 2022, les Français ont passé en moyenne 4,6 heures par jour devant un écran, d'après le Baromètre du numérique⁵. Les 18-24 ans consultent leur smartphone en moyenne 50 fois par jour. Tous passent de plus en plus de temps en ligne. Dans tous les secteurs culturels, les pratiques culturelles numériques sont en forte expansion : ainsi la moitié des jeunes générations accède aujourd'hui à la culture presque exclusivement grâce à des outils numériques, comme en témoigne la dernière édition de l'enquête décennale du ministère et son rapport sur les pratiques culturelles paru en 2020⁶. En 2022, 86 % des internautes français de 15 ans et plus ont consommé au moins un bien culturel dématérialisé parmi les douze catégories de biens observées par l'ARCOM (musique, films, séries TV, jeux vidéo, livres, photos, logiciels, retransmissions sportives en direct, presse, podcasts, spectacles vivants et documentaires), soit près de 45 millions de consommateurs. En comparaison, selon l'INSEE, 40% des Français sont allés au moins une fois au cinéma en 2022, 32% au musée, 22% au spectacle vivant et 60% ont lu au moins un livre.

Au-delà de ses excès régulièrement dénoncés pour leur impact en matière de santé publique, la vie en ligne est aujourd'hui également perçue comme un facteur de sociabilité, qu'il s'agisse des réseaux sociaux, certes, mais aussi de la pratique du jeu vidéo. En effet, 39,1 Millions de Français jouent aux jeux vidéos en France. En 2023, l'étude du SELL, Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs, montre que le jeu vidéo est un fort vecteur de sociabilité pour les Français : 69 % déclarent jouer aux jeux vidéo pour le plaisir de partager un moment convivial et 61 % des joueurs jouent à des jeux collaboratifs, que ce soit en ligne ou physiquement. Cette dimension sociale du jeu vidéo entraîne des répercussions concrètes dans la vie des joueurs : 32 % d'entre eux affirment que le jeu vidéo les a aidés à nouer de nouvelles amitiés, et 31 % ressentent un sentiment d'appartenance à une communauté de joueurs. Parmi ces derniers, 89 % considèrent que leur communauté est bienveillante et inclusive, 80 % déclarent qu'elle leur a permis de se lier d'amitié avec des individus qu'ils n'auraient jamais rencontrés autrement, et 82 % estiment que cette communauté transcende le cadre du jeu vidéo, rassemblant ses membres autour d'autres centres d'intérêt communs.

⁵ https://www.arcep.fr/uploads/tx_gspublication/rapport-barometre-numerique-edition-2022-Rapport.pdf

⁶ <https://www.culture.gouv.fr/espace-documentation/statistiques-ministerielles-de-la-culture2/publications/collections-de-synthese/culture-etudes-2007-2024/Cinquante-ans-de-pratiques-culturelles-en-France-CE-2020-2>

Cette vie en ligne ou dans des mondes virtuels conduit à une perception différente des corps : elle pose la question de la manière dont on se perçoit et dont on souhaite se représenter auprès des autres ; mais aussi la manière dont on arrive à créer un sentiment d'interaction sociale avec d'autres personnes.



MetaHuman Creator d'Epic Games

C'est ici qu'intervient notamment la notion d'avatar. Le rôle de l'avatar est ainsi de remplacer son propre corps et d'incarner son identité dans un environnement numérique : un double numérique de soi-même. Il ressort des

études, menées notamment par Epic Games que nous avons interrogé, que la plupart d'entre nous choisissent de nous représenter sous une forme idéalisée de nous-même et non pas sous une forme radicalement nouvelle. Nous nous représentons souvent en fonction de ce que nous imaginons être la perception que les autres ont de nous. Et cette projection a un impact concret sur la manière dont nous agissons et dont nous retournons ensuite à la vie réelle. L'effet Proteus, décrit pour la première fois par les chercheurs Nick Yee et Jeremy Bailenson de Stanford en 2007, veut que le comportement d'un individu au sein de mondes virtuels soit modifié par les caractéristiques de son avatar : si j'incarne Léonard de Vinci en ligne, je serai plus créative ; la manière dont je me comporte avec mon avatar en ligne influence ensuite mon comportement dans la vie réelle. Cela pose ainsi la question du rôle que peuvent jouer ces avatars et cette vie en ligne virtuelle pour travailler sur sa propre identité.

Dès lors les applications pour créer son propre avatar ou pour créer des avatars fictifs (MetaHuman Creator d'Epic Games, Mesh to MetaHuman Workflow de Scanning Heads, JALI Lipsync/Facial Motion Capture Plugin, Caricature Creator de Real illusion, etc.) rivalisent d'ingéniosité pour proposer des méta-humains les plus proches possibles d'une réalité idéalisée ou les plus ressemblants au modèle d'origine (travail sur la tonalité de la peau, sa texture, le style de cheveux, les dents, la corpulence, etc.). Les principaux champs de recherche désormais s'attachent à travailler à la fois sur la manière de transmettre les émotions (le mouvement et l'expression des yeux, le sourire, le mouvement synchrone de la bouche, sont des éléments particulièrement complexes) ainsi que de restituer la fluidité du mouvement humain pour répondre à un contexte (le mouvement du corps, et notamment des mains, est également un marqueur fort de l'identité de chacun ainsi que de la création et du geste artistique). C'est le principal champ de recherche d'une entreprise française comme Mocaplab qui travaille aujourd'hui pour de nombreux studios de réalité virtuelle.

Tous ces travaux ont pour vocation d'accroître le sentiment d'intimité avec son avatar et la manière dont il interagit avec son environnement virtuel : la manière dont l'avatar est capable d'exprimer une émotion a un impact sur la qualité des relations sociales virtuelles.

Les applications sont nombreuses à explorer pour le secteur culturel tout en évitant les écueils de ce que Bruno Patino appelle "*la société de la fiction permanente*" où le rapport au réel passerait au second plan au profit d'un monde du faux et du simulacre, peuplé d'avatars et de "deep fakes" générés par l'IA. La capacité à générer de la fiction, du faux, des mondes virtuels fait également partie de la liberté de créer et les possibilités offertes par les technologies peuvent aussi être l'occasion de vivre d'autres réalités, de décentrer son point de vue, de se libérer temporairement des contraintes sociales et physiologiques de son propre corps, de créer un lien plus émotionnel avec des personnages fictifs ou même avec des guides de visite virtuelle. La contrepartie : développer sa capacité critique et apprendre à maîtriser les aller-retour entre virtuel et physique, imaginaire et réalité.

II. La reconnexion au corps par la culture

A. Culture et santé, du bien-être au mieux-être

Longtemps peu traitées par le champ des sciences sociales, les liens entre culture et émotions s'avèrent être une piste intéressante dans le cadre de notre champ d'investigations. Nos émotions, notre humeur, notre capacité de concentration, notre mémoire sont stimulés durant l'expérience artistique. En confirmant l'intuition des philosophes, les neurosciences continuent de nous révéler comment notre cerveau et, par là, notre corps entre en résonance, est modelé par l'expérience artistique.

Que fait la culture à nos émotions et que nos émotions lui font-elle? Sur ces questions, l'ouvrage *Culture & émotions, La dimension affective des goûts* (éd. SciencesPo Les Presses, Ministère de la Culture, département des études et de la prospective des statistiques et de la documentation) placé sous la direction de Christine Détrez, Kevin Diter et Sylvie Octobre dégage des pistes intéressantes pour notre réflexion. Rassemblant des contributions originales de chercheuses et chercheurs français et étrangers en sociologie, en sciences de l'information et de la communication et en sciences de l'éducation, l'étude montre que les émotions et sentiments sont centraux dans nos rapports à la culture. L'étude éclaire également le travail sur les émotions réalisé par les professionnels de la culture qui depuis plusieurs années, se sont

rapprochés de ceux de la santé.

1. Les exemples de la “Parkidanse” et de la muséothérapie

Pour rappel, les ministères de la Culture et de la Santé mènent depuis plus de vingt ans une politique commune d'accès à la culture pour tous les publics en milieu hospitalier et médico-social. Destinée à promouvoir les actions en faveur du rayonnement et de la visibilité de la thématique "Culture et Santé", cette politique interministérielle contribue à amener la culture « près » des citoyens et à développer le partage d'expériences entre les acteurs. L'ensemble de la communauté de soin est visée : personnes hospitalisées, personnes âgées, familles, professionnels de la santé et du médico-social.

Des rapports internationaux de l'OCDE/ICOM (2018) et de l'OMS (2019) comme de nombreuses études de cas, ont montré la pertinence de pratiques culturelles en matière de bien-être, de mieux être voire de guérison. L'OMS ne limite pas la santé à l'absence de maladies ou d'infirmités mais insiste sur l'importance d'un état de bien-être physique, mental et social, centré sur des besoins individuels et sur la qualité de vie.

Les œuvres d'art contribuent à l'équilibre entre émotions et cognitions ainsi qu'à une mise en relation avec les autres. Le spectateur/visiteur/regardeur entre en empathie grâce à l'émotion esthétique suscitée en leur présence. Elles activent notre intelligence émotionnelle et permettent de se connecter par empathie subjective au monde.

Alors on « Parkidanse » ?

L'idée est venue d'Arlette Welaratne, attachée de recherche clinique et coordinatrice du programme d'éducation thérapeutique à la Pitié-Salpêtrière (AP-HP), et du neurologue à la Pitié-Salpêtrière Emmanuel Flamand-Roze, convaincu des bienfaits de l'activité physique dans les maladies neurologiques. Depuis 2017, ces ateliers hebdomadaires de danse (deux heures), « Parkidanse » sont animés par Svetlana Panova, danse thérapeute et chorégraphe - élève de France Schott-Billmann, une des pionnières de la danse-thérapie. La -maladie de Parkinson touche environ 200 000 personnes en France. Ses effets varient beaucoup d'un -malade à l'autre : raideur, lenteur des mouvements, tremblements, problèmes d'équilibre... et souvent une grande fatigue. Si elle ne se guérit pas, des médicaments peuvent atténuer les symptômes, et une chose est sûre : bouger est nécessaire. La technique de “Parkidanse” est celle de l'expression primitive, -basée sur le rythme, les mouvements simples, répétitifs, et la voix exprimée par les danseurs. « *Des études ont décrit les effets bénéfiques de la danse sur la maladie* », indique Emmanuel Flamand-Roze. Pour le neurologue, danser au contact des autres, mobiliser les facultés

d'apprentissage, évoluer en rythmes apporte sur un long cours plus de bienfaits que des séances individuelles de kinésithérapie. En fonction, de leur état, il délivre à ses patients une ordonnance d'une séance de danse par semaine. Si l'association France -Parkinson propose ces séances de danses dans les grandes villes, ce n'est malheureusement pas suffisant.



Depuis 2017, les ateliers hebdomadaires de « Parkidanse » sont animés par Svetlana Panova, danse-thérapeute, avec des patients.es soignés à l'hôpital de la Pitié-Salpêtrière (AP-HP). Photo Véronique Lerroux

L'art de la muséothérapie

De la rencontre entre les univers, culture et santé, est aussi née la muséothérapie afin de mieux accompagner les patients et de mieux inclure des publics empêchés. Pionnière de ce mouvement, l'historienne de l'art franco-canadienne Nathalie Bondil a formulé le concept de muséothérapie. Le musée ne se transforme pas en un lieu de soin mais le soutien thérapeutique s'exerce dans cet environnement spécifique avec des espaces d'accès aux œuvres. Holistique, l'approche s'adosse aux neurosciences et à la médecine. A la tête du musée des Beaux-Arts de Montréal (2007/20), Nathalie Bondil a instauré avec l'association des Médecins francophones du Canada, des prescriptions médicales inédites et inauguré un atelier d'éducation et d'art-thérapie employant un soignant à plein temps.

Si les premières expérimentations datant des années 1980 et 1990, se sont multipliées dans le monde anglo-saxon, elles ont évolué. Depuis une quinzaine d'années, [des programmes comme Meet Me, au MoMA](#) (New-York) à l'adresse de personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer se sont développées. En France, la prise de conscience s'est accentuée à la suite de la pandémie du Covid-19. L'isolement, la privation de culture et de l'accès aux musées ont démontré que malgré la prégnance des écrans, le contact avec les œuvres d'art, la culture et la

socialisation demeurent essentiels. C'est l'ensemble des acteurs culturels qui s'investit davantage dans la santé publique, que ce soit les questions de santé mentale, les maladies chroniques ou encore le handicap. A l'échelle de la France, diverses initiatives visent à intégrer les visites de musées et plus généralement l'art et la culture, aux parcours de soins individuels. A Lens, le programme «Louvre-Lens-Thérapie » convie dix participants par session, dès 16 ans, « à vivre un moment d'introspection avec des œuvres d'art» et ce gratuitement. Une proposition qui complète l'ensemble des activités de l'institution faisant la part belle aux sens via la sophrologie, les siestes de pleine conscience ou des stages comme «L'art d'être grands-parents ». Pratiquer le yoga dans les collections du musée Rodin, des Beaux-Arts de Rennes, celui de l'Oeuvre Notre-Dame à Strasbourg, du Louvre, à la Cité de l'architecture et du patrimoine etc. Ou encore ralentir le pas avec « la slow visite » menée par une sophrologue à l'Institut du monde arabe à Paris, que dirige actuellement Nathalie Bondil.

2. Au Palais des Beaux-Arts de Lille, l'art-thérapie sur ordonnance

Au Palais des Beaux-Arts (PBA) de Lille, on pratique l'accueil et l'implication des publics. Ce service est actuellement placé sous la direction de Cathy Courbet ; nos interlocutrices : Marie Vidal De La Blache, et Céline Chevalier étant chargées du développement des publics. Au centre de cette politique inédite, la muséothérapie menée en collaboration avec le CHU de Lille. Une convention triennale signée en octobre 2023 encadre ce partenariat.

Initié en 2008, le projet d'accueil de 500 enfants ayant un trouble du spectre autistique (TSA), lors d'ateliers de pratique artistique adaptée, a donné naissance en 2021, à un « *Guide muséal pour l'accueil des personnes autistes* » co-écrit avec les musées de Dallas et de Montréal et parrainé par le FRAME (FRench American Museum Exchange). En 2011, le PBA recrutait deux art-thérapeutes.

Les initiatives contribuant au « bien-être » des visiteurs (le « care », muséothérapie ou l'art qui fait du bien) voire à leur « mieux être » (le « cure », art-thérapie ou l'art qui soigne) se sont développées. Sur la base d'une véritable « prescription muséale » effectuée par les praticiens de santé du CHU - des services de pédopsychiatrie, d'addictologie, d'endométriose et de traitement de la douleur -, des patients du CHU peuvent dans le cadre de leur parcours de soins, bénéficier de 140 ateliers d'art-thérapie annuel au Palais des Beaux-Arts (capacité 1 500 patients par an).



Cours de yoga parmi les collections du musée de l'Oeuvre Notre-Dame de Strasbourg. Photo DR

Une programmation de séances de yoga ou de méditation dans les salles, d'accompagnement des campagnes de sensibilisation et de prévention (Octobre Rose en 2021 et 2022, Don du sang avec l'Etablissement Français du Sang en 2021 et en 2023, Mois de l'endométriose en 2023, etc.) renforce la dimension inclusive du PBA. Chaque séance donne lieu à un questionnaire conçu conjointement par le musée et l'équipe soignante. Un document simple qui permet de constater l'évolution de l'état émotionnel, les effets ressentis de la personne avant et après le temps passé au musée. L'ambition du PBA est de devenir « un authentique laboratoire scientifique de recherche » dans ce domaine encore très expérimental afin d'aboutir à la mise en place d'une vraie politique de « prescription muséale ». Une ambition qui nécessite d'autres moyens financiers que les seuls subsides des puissances publiques. L'appel aux mécènes est lancé.



Séance d'art-thérapie aux Beaux-Arts de Lille. Photo DR

3. La muséothérapie, simple tendance ou pratique durable ?

Chargée de projet au sein de [l'association Culture & Hôpital](#), et ancienne élève de l'école du Louvre, Leslie Labbé [a soutenu en 2021, un mémoire de fin d'études sur la](#)

[muséothérapie](#). Dans son analyse des potentiels thérapeutiques du musée, un lieu dont le rôle est amené à évoluer dans la société, elle pointe le fait que « l'évaluation est la clef du développement des programmes de muséothérapie et de son établissement en tant que discipline reconnue ». Elle souligne par ailleurs la nécessité « de créer une véritable collaboration entre les institutions de santé et celles du musée ». Et d'ajouter que c'est « grâce à au dialogue et à la collaboration de ces deux mondes que la muséothérapie peut se développer et prendre une place importante. Pour cela, il semble capital de former les professionnels de chaque secteur aux problématiques des autres ». Au-delà d'un phénomène de mode, ces pratiques s'inscrivent dans la dynamique de l'évolution des musées et de celle du soin qui sort de l'institution et de la seule dimension médicamenteuse.

En termes de formation, l'Université Claude Bernard Lyon 1 a été l'une des premières à proposer dans le cadre d'une formation en santé, un diplôme d'université qui inclut un « Parcours Prescriptions culturelles : arts et santé ». Son objet : sensibiliser les soignants ou acteurs du soin à l'aide aux soins apportées par les prescriptions culturelles sur le plan psychologique et dans l'amélioration des interactions et des liens soignants-soignés. Ses objectifs ? Développer une formation interdisciplinaire et transdisciplinaire en s'appuyant sur les connaissances actuelles montrant l'importance de l'art dans le soin ; des connaissances scientifiques diverses et complémentaires de base en biologie et neurobiologie, en épigénétique, psychologie, sociologie, anthropologie, etc.

En partenariat avec l'Institut du Monde Arabe, l'Institut national du Patrimoine a proposé au printemps dernier, un séminaire autour de la muséothérapie dont la coordination pédagogique a été confiée à Nathalie Bondil. « Du care au cure : muséothérapie et caring museum », cette formation s'adressait aux conservateurs du patrimoine et des bibliothèques, chercheurs, archéologues, chargés d'études documentaires, etc.

B. Les lieux culturels comme espace de réappropriation de son corps

Le rôle inclusif des lieux culturels : de l'objectif à l'injonction

La nouvelle définition de Musée sur laquelle s'est accordée l'ICOM* en 2022 décrit « une institution permanente, à but non lucratif et au service de la société, qui se consacre à la recherche, la collecte, la conservation, l'interprétation et l'exposition du patrimoine matériel et immatériel. Ouvert au public, **accessible et inclusif**, il encourage la **diversité** et la durabilité. Les musées opèrent et communiquent de manière éthique et professionnelle, avec la participation de **diverses communautés**. Ils offrent à leurs

publics des **expériences variées** d'éducation, de divertissement, de réflexion et de partage de connaissances.”

** A Prague, le 24 août 2022, l'Assemblée générale extraordinaire de l'ICOM a approuvé la proposition de nouvelle définition du musée avec 92,41% (Pour : 487, Contre : 23, Abstention : 17).*

Aux missions de diffusion, de transmission, d'éducation artistique et culturelle des lieux culturels (publics ou privés, théâtres, centres d'art, centres de création...) viennent s'ajouter des enjeux de diversité, d'inclusion, et d'accessibilité des contenus et programmations. A mesure que les offres culturelles se sont affinées par typologie de publics pour répondre toujours plus aux spécificités des uns et des autres, une autre logique d'**accessibilité universelle** s'est progressivement développée au sein des équipes d'institutions culturelles, non pas en contradiction mais en complémentarité d'actions. Visant une approche inclusive, permettant à toute personne de réaliser des activités en autonomie, l'accessibilité universelle part d'une spécificité et y répond de manière adaptée, pour le bénéfice du plus grand nombre. Notons par exemple les efforts en matière de signalétique (utilisation de pictogrammes en remplacement de langues multiples, le choix de typographie simples, grandes et sur fond de couleur contrasté...), d'ergonomie (ajout d'assises plus confortables dans les lieux publics, de différentes hauteurs, les rampes d'accès et ascenseurs), le développement de plans tactiles, ou encore la systématisation de sous-titres dans les contenus audio-visuels... Toutes ces facilitations pour les sens, le corps, et le mental sont aujourd'hui des pré-requis au confort de visite, appréciés de tous les publics, qu'ils soient en situation de handicap, de fragilité ou tout simplement de fatigue.

En témoignent les exemples d'adaptation de muséographie au **Musée Carnavalet** ou au Musée national de la Marine (rouvert en 2023) avec les nombreux dispositifs de médiation à manipuler, les parcours sensoriels, plans en relief, ou adaptations audiovisuelles de contenus.

La démarche d'accessibilité universelle pleinement intégrée au projet de refonte muséographique du Musée Carnavalet dédié à l'histoire de Paris (de 2016 à 2021) a ainsi permis la mise en place de parcours de visite pour les personnes en situation de handicap visuel, auditif ou mental, et à un public beaucoup plus large, grâce à des dispositifs tactiles, tactilo-visuels, textes simplifiés et illustrés, surface graphiques (illustrations, cartes, frises, citations...), contenus multimédias, cartels enfant. Ces derniers couvrent par exemple 10% des œuvres du parcours. Selon l'institution, l'ensemble de cette médiation in situ a ainsi permis de développer la venue de nombreux groupes de scolaires et du champ social pour des visites en autonomie.

En termes d'inclusion et de représentativité, le Musée Carnavalet s'est aussi attaché à assurer une meilleure représentation des femmes et personnes issues des minorités dans le parcours, en tant qu'artistes mais également en tant que sujet des œuvres présentées. Des cartels explicatifs viennent, par exemple, apporter des clés de lecture et une contextualisation sur des représentations de personnes dites "racisées" présentes sur des objets de la collection.



Texte du cartel de l'enseigne "Au Nègre joyeux" élaboré par le comité scientifique explicitant les stéréotypes racistes répandus à la fin du 19e siècle "Au Nègre joyeux" élaboré par le comité scientifique mis en place en 2018 : Souvent utilisés pour la publicité de produits alimentaires importés des colonies, l'image de l'homme noir et le mot "nègre" renvoient aussi à l'histoire de l'esclavage, celui-ci ayant été aboli en France en 1848. Ici, l'homme vêtu d'un costume du 18e siècle s'apprête à se servir. Cette représentation parodique, qui inverse l'image courante du serviteur noir, témoigne des clichés et stéréotypes racistes répandus à la fin du 19e siècle. "

Peinture anonyme, enseigne, 19e siècle. Musée Carnavalet, Histoire de Paris

En lien avec l'exposition "Parisiennes citoyennes" en 2022-2023, le Musée a fait dialoguer historiennes, artistes, autrices, militantes et activistes dans le cadre de sa programmation dédiée aux luttes féministes contemporaines. De même, les visites "A la découverte du Paris noir" proposées au Musée Carnavalet par le guide conférencier Kévi Donat (dans le cadre de la semaine de lutte contre le racisme et l'antisémitisme en 2024) proposent d'explorer les collections du Musée sous l'angle de la représentation des personnes racisées, notamment noires, l'histoire des personnes racisées dans la ville de Paris.

Pour les musées et les lieux culturels en général, il ne s'agit plus seulement d'aborder des sujets sociétaux actuels, mais bien d'offrir un espace de débat, de dialogue, et de représentation de la société civile dans des institutions souvent sacralisées, perçues comme déconnectées de la réalité sociale contemporaine, voire comme l'extension d'une élite culturelle et politique qui décrèterait ce qui est beau, ce qui fait patrimoine, ce qui est légitime de montrer et donc de retenir dans l'histoire. L'ouverture à de nouvelles disciplines, de nouvelles voix, le décentrage esthétique et historique contribue à reconnecter les lieux culturels avec de nouvelles générations plus engagées et plus sensibles à l'engagement des institutions.

Le groupe de travail dédié aux "Diversités dans les musées" piloté par le Ministère de

la Culture va dans ce sens, en explorant la notion de diversité dans les équipes, les collections, les expositions temporaires ou encore la médiation culturelle.

Lancées en 2005 sous le nom de Ciné-ma différence, les **séances Relax** au cinéma (accompagnées par la structure Culture Relax) proposaient de profiter en famille ou entre amis des séances ordinaires, rendues accessibles pour tous les spectateurs dans des séances inclusives et conviviales, en misant notamment sur la sensibilisation des spectateurs. Ces séances inclusives permettant d'accueillir des comportements atypiques (personnes ayant un trouble du spectre autistique, polyhandicapées, en situation de handicap intellectuel, cognitif, psychique, etc.) sont aujourd'hui étendues aux représentations de spectacle vivant labellisées "Relax" (théâtre, concert, danse) comme au Théâtre national de la Colline (Paris) ou à la Philharmonie de Paris qui propose "un dispositif d'accueil inclusif, bienveillant, visant à faciliter la venue de personnes dont le handicap (autisme, polyhandicap, handicap intellectuel, handicap psychique, maladie d'Alzheimer...) est susceptible d'entraîner des comportements imprévisibles pendant la représentation. Le public et les artistes sont informés et les codes habituels assouplis pour que chacun puisse vivre ses émotions sans crainte du regard des autres." Par ailleurs l'utilisation de plus en plus répandue des gilets vibrants, par des équipements culturels, permet aux personnes sourdes ou malentendantes de ressentir les vibrations lors de concerts.

Outre Atlantique, la démarche intégrant à la fois les enjeux de diversité et d'accessibilité se développe sous l'appellation "DEAI" (Diversity, Equity, Accessibility, Inclusion) à laquelle s'ajoute désormais le terme d'"Anti-racism". L'American Alliance of Museums met ainsi à disposition de nombreuses ressources et partages de bonnes pratiques en ligne autour de cet axe : "Les musées jouent un rôle essentiel dans la façon dont nous racontons qui nous sommes, qui nous avons été et comment nous vivrons ensemble. Ils entretiennent notre héritage culturel et nous apprennent à quel point nous sommes différents et identiques. Le travail de la DEAI et de la lutte contre le racisme est essentiel à la durabilité et au dynamisme du domaine muséal et à son impact sur nos communautés." (source <https://www.aam-us.org>)

Plus particulièrement depuis les années 2010, la normalisation des politiques culturelles en faveur de l'accessibilité et de la mise en oeuvre des droits culturels s'est accompagnée de la professionnalisation des métiers de la médiation, sans toutefois faire effet de levier financier pour mener des projets sur le long-terme, souvent peu médiatisés et ne s'adressant qu'à des publics très spécifiques.

Le développement d'offres de plus en plus segmentées favorise certes une adaptation plus fine des programmes culturels aux spécificités des publics mais peut aussi s'enliser dans les travers du "tout accessible" : le risque étant de faire de l'accessibilité une finalité plutôt qu'un moyen, un "prétexte à faire" plutôt qu'une "manière de faire",

faisant de l'hyper segmentation une pente glissante vers la stigmatisation des publics ainsi réduits aux limites de leurs corps et de leur représentation.

Le corps en jeu : les lieux culturels comme espace de réappropriation de son corps

Souhaitant afficher une ouverture à toutes et tous, les lieux culturels misent aujourd'hui sur la notion d'accueil et d'hospitalité, tant dans ses infrastructures que dans l'aménagement de ses espaces, la création de nouveaux services, entre le musée, le tiers-lieu et l'agora, entre la culture et l'espace public.

Dans l'organigramme d'institutions culturelles affluent des vocables encore peu fréquents dans le secteur culturel : c'est ainsi que l'on voit apparaître une direction de l'hospitalité au Théâtre National de Chaillot, sous l'impulsion de son Directeur, Rachid Ouramdane qui déclarait pour son projet d'établissement : « Je veux défendre le théâtre des diversités aussi bien dans les esthétiques que dans les publics. Je porterai une grande attention à tout ce qui nous relie les uns aux autres en invitant des chorégraphes initiant aussi des formes d'hospitalité nouvelle. » (source <https://theatre-chaillot.fr>)

Au Palais des Beaux-Arts de Lille, une Direction de l'accueil et de l'implication des visiteurs incluant notamment les équipes de médiation. La prise en compte des retours des visiteurs, à travers des études et mises en situation permet de tester des refontes muséographiques, la compréhension de textes de cartels, des dispositifs de médiation (par exemple des parcours sur tablettes pour des enfants en situation de handicap mental)...

Au Palais de la Porte Dorée, le département de la qualité de l'accueil, au sein du service des publics, porte à la fois les enjeux d'accueil du public, mais aussi de billetterie, de SAV, de réponse aux commentaires négatifs sur les livres d'or numériques, etc. Une charte de la qualité de l'accueil commune à tous les agents face public formalise les engagements de chaque agent en matière d'accueil, de bienveillance, et d'hospitalité. De même les projets de médiation reposent sur les principes de co-construction et les techniques de design thinking basé sur le bénéfice utilisateur et les itérations entre un prototype et des tests utilisateurs.

En mettant le visiteur au cœur des projets menés, les lieux culturels n'hésitent pas à s'appuyer sur des techniques issues d'autres secteurs, notamment des métiers du marketing et du monde marchand (focus group, panel visiteurs). De même, les critères d'exigence en matière d'accueil, monnaie courante dans d'autres secteurs économiques, viennent infuser les pratiques et usages au profit de tous les visiteurs.

Des espaces peuvent être aménagés à l'abri des regards pour des mères allaitant leur nourrisson, ou au calme pour des personnes aux besoins physiques et psychiques.

Au **Musée national de la Marine** (rouvert en 2023) a vu le jour la “Bulle”, un petit espace (9m²) pensé pour les publics en situation de handicap mental ou ayant un trouble du spectre autistique. Espace sensoriel en accès libre, il permet “de s’isoler, de s’apaiser et de se ressourcer (..). Le visiteur entre dans un espace de 9m², aux tons neutres, aux courbes douces, et proposant différents éléments tactiles. Selon son besoin et pour favoriser son mieux-être, il [peut] activer une ambiance lumineuse, sonore et olfactive permettant l’apaisement ou bien la stimulation sensorielle. Ce nouvel espace s’inspire de la méthode Snoezelen, initiée dans les années 1970 aux Pays-Bas. Il s’agit d’une exploration par les sens pour favoriser la détente, l’éveil, la confiance, au profit de personnes polyhandicapées. Aujourd’hui, cette méthode est utilisée dans des institutions médicalisées (hôpitaux, EHPAD...) ou encore dans des crèches.” (source <https://www.musee-marine.fr>)

De même, le musée propose également des créneaux de visite avec une «scénographie adoucie», durant lesquels les variations sonores et lumineuses sont réduites, pour offrir une expérience de visite plus confortable aux personnes fatigables ou hypersensibles (publics en situation de handicap mental, personnes âgées, personnes ayant des difficultés à se concentrer...).

Ouvert en septembre 2023 au Palais de Tokyo, l’espace **Le Hamo** (700m²) accessible depuis le hall du bâtiment est dédié à la médiation culturelle, à l’éducation et à l’inclusion par l’art. Destiné à accueillir aussi bien des scolaires, des acteurs et relais socio-éducatifs que des personnes en situation d’exclusion ou de handicap, il a été pensé comme “un village aux abords des expositions”, avec la “volonté de rapprocher les œuvres et les publics dans une logique alliant permaculture institutionnelle et droits culturels.” (source <https://palaisdetokyo.com/>)

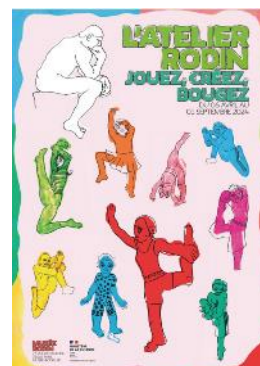
De même, les offres et espaces dédiés aux familles dans les lieux culturels se sont développés, à mesure que celles-ci sont devenues des cibles de publics particulièrement prisées dans des lieux habituellement peu accessibles aux tout-petits : le petit Studio au Musée du Louvre, l’espace famille au Musée d’Orsay ou l’atelier Rodin au Musée Rodin, le Petit Dojo au sein de l’exposition Olympisme au Musée de l’histoire de l’immigration...

Autres exemples d’espace d’accueil entièrement dédié au couple parent / enfant, citons **Mille formes**, le centre d’initiation à l’art pour les 0-6 ans à Clermont-Ferrand, ou encore la **Maison des Petits** au 104 à Paris, inspirée par la Maison Verte de Françoise Dolto, et accueillant les enfants (de la naissance à 5 ans révolus) et leurs parents. Elle propose un espace de jeux, d’échange, de partage et d’écoute, dans un lieu investi par l’art, au design original pensé par l’artiste Matali Crasset. Dédier un espace à la

parentalité au sein d'une structure culturelle pose l'importance du rôle social assumé par l'institution et résolument tourné vers son territoire immédiat et ses habitants. La frontière entre espace privé et espace public s'estompe pour proposer un lieu tiers d'accueil, d'écoute et de rencontre, aux abords d'espaces dédiés à la pratique artistique amateur et professionnelle (résidence d'artistes, expositions, lieu de danse ouvert au public, salle de spectacle...).



© Mille formes



© musée Rodin

La **fatigabilité des visiteurs** dans des lieux culturels comme dans n'importe quel espace public est une dimension de l'expérience de visite bien identifiée, constituant un enjeu de satisfaction des publics. Parmi ses facteurs, citons le temps d'attente, l'affluence dans les espaces de visite, le manque d'assises, les ascenseurs régulièrement en panne, mais également la densité des contenus, la saturation d'éclairage ou de son, la multitude de dispositifs numériques autonomes, etc. Les contraintes du corps, quelle que soit sa condition physique, son âge, sa situation, se rappellent à nous de manière directe, et souvent inéluctable. Dès lors, comment s'imprégner d'un propos, découvrir une œuvre, suivre une visite guidée, vivre un moment d'enrichissement culturel si les conditions d'écoute, de déplacement et de disponibilité ne sont pas présentes ?

Alors que le public devient le centre de toutes les attentions et qu'on le sollicite à chaque instant (expérience immersive, enquête), peut-être faut-il également réduire la pression qui pèse sur lui : proposer moins de contenus, intégrer des phases de test d'utilisateurs en termes d'ergonomie, de circulation et de compréhension, penser à l'expérience de visite dans son entièreté de l'arrivée à son départ d'un lieu, favoriser le confort du corps avant de penser à l'expérience esthétique ou intellectuelle, offrir un cadre de déambulation sans l'imposer, s'adapter aux publics spécifiques sans les enfermer...

Si la connaissance d'un lieu passe par sa découverte, son appropriation passe par la familiarité et le fait de se sentir chez soi, invité à s'asseoir, prendre le temps ou pas, s'arrêter, manipuler, intégrer. L'expérience s'imprime alors dans la mémoire du corps, dans ses mouvements, ses errances ou ses découvertes, au gré du hasard et des parcours proposés. L'appropriation du temps et de l'espace par la mise en mouvement du corps,

par son souvenir d'avoir vu, touché, fait, parlé, été mu...

III. Le corps émancipé

A. Une émancipation en 3D

La surenchère immersive et participative dans les propositions culturelles actuelles offre un terrain fertile à la notion d'émancipation dans le contexte actuel de forte poussée de la participation alors que la représentation ne semble plus suffire.

Cette promesse d'émancipation est-elle recherchée par les créateurs eux-mêmes ou s'agit-il plutôt d'injonction d'un public qui se sent limité voire frustré par son rôle de spectateur ? Ou peut-être les deux ?

Les formats actuels, en immergeant et faisant participer les corps, semblent favoriser l'individualisation et l'autonomie tant par la personnalisation des expériences proposées, que par l'exploration de nouvelles identités, par l'engagement corporel et sensoriel. Ils semblent appeler ainsi à l'émancipation via la créativité de chacun davantage qu'à la construction d'une communauté sociale. Qu'en est-il dans la réalité des propositions que nous avons choisi d'étudier ?

Nous nous sommes placés du point de vue du corps du public et avons tenté d'analyser le lien entre engagement du corps et facteur d'émancipation individuelle au travers de trois dimensions: tout d'abord **par rapport au processus créatif et à la verticalité de l'offre**, ensuite du point de vue de **l'accès à l'oeuvre** et enfin par rapport au **corps et à ses limites**.

1. Par rapport à la verticalité de la politique de l'offre ?

Le cas du théâtre immersif et de la danse

Nos entretiens dans le domaine du théâtre et de la danse ont été l'occasion de tenter de comprendre le spectre d'application de l'engagement du corps. Jusqu'où la participation du corps du public interfère-t-elle avec le processus créatif ?

Dans quelle mesure **la participation du corps permet-elle au public d'intervenir dans le processus de création** ? Les formes d'art participatives, telles qu'entre autres le théâtre immersif permettent-elle réellement les conditions d'une co-crédation avec l'auteur de l'oeuvre ?

Notre premier sujet d'étude est la compagnie 359°, créée en 2017 qui se définit comme une compagnie d'expériences vivantes avec une démarche visant à développer l'interdépendance oeuvre/public et l'expérience du spectateur.

Dans ses créations et notamment dans son œuvre *La grande suite*, le corps du spectateur progresse dans l'œuvre à travers plusieurs filtres et selon plusieurs strates de présence avec un protocole très précis pour lui permettre d'avancer en totale sécurité. La plongée dans l'immersion se fait au travers de différents SAS. Un formulaire est adressé en amont au futur spectateur que ce dernier doit remplir et dont les données seront ensuite utilisées dans la pièce pour personnaliser chaque représentation. Le recours à un algorithme assez sophistiqué permet de prendre en compte les données du public dans la narration du spectacle.

Si la pièce s'alimente des données partagées par le public, parfois citées de manière anonymisée par les comédiens pour étayer un fil narratif déjà établi, en revanche sa trame ne s'en trouve pas modifiée.

La participation sensible du spectateur ne se limite pas à sa propre contribution au spectacle mais s'effectue aussi par procuration à travers la participation des autres spectateurs : l'objectif étant de faire réfléchir sur les réponses apportées par d'autres.

“Le rôle donné au spectateur reste évidemment une utopie car l'expérience du théâtre demeure. L'objectif n'est pas d'inverser les rôles mais de construire un collectif avec le public et les comédiens le temps du spectacle. La mise en scène a mis en place les outils et les dominos s'enchaînent les uns après les autres”. Eva Carmen Jarriau, metteuse en scène et directrice artistique de la compagnie 359°.

En ce sens, dans les pièces immersives de la compagnie 359°, la participation du public n'interfère pas avec le processus créatif.

A la liaison entre cette verticalité et un rapport nouveau à l'œuvre, l'expérience de la compagnie de danse *Moi-Peau*, dirigée par Sébastien Laurent, illustre à l'inverse un exemple abouti de co-construction avec le public. Familier des pratiques participatives, le chorégraphe a tenté également d'intégrer le corps du spectateur en amont de l'œuvre, lors de sa création. Dans sa pièce *Corps Inouïs* il entreprend de faire le portrait d'une adulte atteinte d'un trouble du spectre autistique, Carl. Ce dernier est intégré à la troupe de danseurs qui, chacun, jouent et déjouent la question du portrait. Carl est au centre de cette attention, même s'il n'est sur scène que vingt minutes sur les soixante-dix que dure la pièce.

L'utilisation de la vidéo comme ressort chorégraphique permet de prolonger sa présence. Si on ajoute à cela que les spectateurs sont invités à écrire des éléments de

portrait qui sont performés sur scène, on obtient une oeuvre participative à plusieurs niveaux, une création mêlant amateurs et professionnels, répétition et improvisation, qui semble déjouer la question de la verticalité et proposer à une personne une voie vers l'émancipation. © TAP Poitiers



Le cas des installations immersives et interactives dans l'art numérique

Dans *“Du renouveau esthétique dans l'expérience d'un environnement immersif”*, Nathanaëlle Raboisson nous rappelle que les installations immersives et interactives en art contemporain engagent physiquement le visiteur dans la révélation de l'œuvre. Dans l'art numérique interactif, le spectateur a l'opportunité de compléter l'œuvre par sa présence, en activant certaines données prédéfinies par l'artiste. Cette idée de co-auctorialité n'est pas nouvelle et remonte aux débuts de l'art participatif dans les années 60. L'art numérique interactif réinvente cette notion en la renforçant à travers des propositions toujours plus ouvertes et complexes. De nombreux artistes concentrent désormais leur attention intentionnellement sur le spectateur en tant que sujet, plutôt que sur l'œuvre en tant qu'objet.

L'art numérique consacre l'œuvre comme un dispositif que parachèvent la présence et la participation du public. L'art se révèle au croisement des options proposées par l'artiste et les actions des participants. Dans un art numérique expérientiel, l'expérience de l'œuvre devient la principale finalité et enjeu, car c'est cette expérience que l'artiste conçoit et propose au visiteur. L'œuvre ne représente plus un objet statique face auquel le spectateur se trouve, mais plutôt une expérience immersive et corporelle.

2. Par rapport à l'œuvre?

Si dans l'exemple de *La grande suite* de la Compagnie 359°, la contribution du public se limite à un partage de données qui alimentent la pièce à la marge, en revanche selon la compagnie, la réelle spécificité du théâtre immersif serait la présence active du public du fait de son engagement corporel. L'interactivité est dès lors envisagée comme vecteur d'immédiateté pour une meilleure présence et attention du public. “Cette présence et immédiateté de l'action n'existe pas ou différemment dans le théâtre classique en raison de la convocation du corps qui fait qu'on ne peut pas être détaché de ce qu'on fait on doit être complètement dans l'instant présent (du point de vue du public mais aussi des comédiens)”. Eva Carmen Jarriau.

Le temps présent est ressenti de manière différente aussi bien par l'artiste que le

spectateur. L'interaction créerait donc une immédiateté qui accroît la présence du corps.

Pour Eva Carmen Jarriau, le choix de l'immersif, "c'est de réunir des individus dans une expérience collective et de rassembler pour dépasser les frontières individuelles y compris sur des sujets que par essence on ne vit qu'individuellement tels que la mort (thème de *La grande suite*), le deuil, en somme l'objectif est de désindividualiser ces thèmes et réunir".

La dimension collective et la notion d'immédiateté permettraient donc d'instaurer un lien privilégié avec l'œuvre selon la compagnie. **La convocation du corps serait-elle le gage d'un meilleur accès aux œuvres?**

L'appréciation d'une œuvre d'art a longtemps été associée à une certaine passivité du corps. Lorsqu'on est face à une œuvre, le sujet participe activement à sa réception, mais cette participation se limite principalement à la perception sensorielle. Les pratiques immersives rompent avec le paradigme artistique traditionnel caractérisé par la frontalité et la focalisation visuelle, en invitant le public à abandonner cette posture pour le laisser emporté par l'expérience. Ces dispositifs sollicitant les sens au travers de l'engagement corporel, plongent le spectateur littéralement au cœur de l'œuvre. Cette immersion engendre une proximité qui réduit la distance habituelle entre le spectateur et l'œuvre. Jouer avec la présence dans l'espace du public, l'engager corporellement, sortir des lieux conventionnels pour tenter d'abolir le 4ème mur, sont autant de pratiques qui tendent à se généraliser. Citons deux créations du CND Les tréteaux de France:

- *KiLLT – Ki Lira Le Texte ? - Les Règles du jeu* (2020), forme d'incitation à la lecture à voix haute d'une pièce de théâtre. Sorte de rapport à la lecture ludique qui engage le corps. Le spectateur est invité à donner la réplique à un comédien. Des textes parsèment l'espace et le public est invité à rechercher sa réplique à la manière d'un escape game.



- Ou encore les créations *4X4* créées à partir de commandes à des auteurs autour de lieux publics tels qu'un vestiaire d'équipement sportif, un banc public, une salle de classe, une boucherie, une salle de restaurant, la salle du conseil communal, une piscine publique etc.. Le texte s'inspire d'un lieu qu'on peut trouver dans tous les territoires pour y être ensuite joué. Une équipe artistique de 4 personnes, comprenant l'auteur, a pour mission de réaliser en 4 semaines une forme spectaculaire courte (44 minutes), avec la complicité de la population

locale. S'ensuivent des représentations dans le lieu public concerné en présence du public qui est amené à interpréter un corps particulier: élus, athlètes etc, selon le lieu dans lequel se déroule l'œuvre.

@Christophe Raynaud de Lage

L'objectif ici n'est pas tant de conquérir un public qui se dit que le théâtre n'est pas pour lui, que de lui permettre de faire corps avec le texte qui lui est proposé.

A travers ces deux formats, à l'instar de *La grande suite* de la Compagnie 359°, l'on retrouve la même recherche pour créer de l'immédiateté, une présence active du public soit donc la condition de la rencontre avec un public qui n'est pas statique mais en tension et en mouvement.



Ce travail de « rupture » du 4^{ème} mur, se retrouve à partir de la seconde moitié du 20^{ème} siècle dans les recherches des metteurs en scène avant-gardistes espagnol, empruntant à la performance et au happening pour repousser les limites de la représentation et susciter cette présence active du public.

Dans cette lignée, la compagnie catalane La Fura dels Baus, créée en 1979 implique dans ses créations le spectateur spatialement. Ce dernier est ainsi invité à se mouvoir et est interpellé, pris à parti, invité à prendre position. La compagnie convoque les nouvelles technologies dans ses spectacles à travers ce qu'elle définit comme un théâtre numérique" (association de littérature, de musique, de vidéos et d'internet) pour offrir un mélange d'organique et d'inorganique, destinés à déstabiliser le public pour mieux favoriser son intégration et son immersion. L'objectif étant encore toujours de provoquer cette présence active du public, le sortir de la passivité. Citons XXX, créé en 2002, spectacle, réservé aux adultes, qui revisite l'œuvre de Sade, *La Philosophie dans le boudoir*, à travers une exploration audacieuse du plaisir et de la douleur, ainsi que des thèmes de l'innocence, de la perversion et de la folie. Le public est invité à participer, à se dévêtir et à laisser libre cours à ses fantasmes, tout en conservant la liberté de s'engager ou non dans l'expérience. Le spectacle crée un univers numérique peuplé de corps humains surdimensionnés, où les actions des acteurs et des spectateurs interagissent. D'autres productions de la compagnie, comme *Obit* créée en 2025, abandonnent définitivement la frontalité. Dans cette pièce, centrée sur la réflexion sur

la mort, le public est convié à se présenter 90 minutes avant le début de la représentation pour participer à sa préparation. Ici le spectateur est invité à agir: “Obit te propose de faire. Ce n’est pas un théâtre à voir, ce n’est pas un théâtre à contempler. Tu construis Obit. Obit est ton action et celle des autres, une action collective. Nous te proposons que ce soit tes actions qui t’accompagnent, pas seulement tes réflexions..., nous nous te proposons, toi tu as le choix. Tu joues ?”

@La Fura dels Baus

Si les œuvres immersives permettent aux spectateurs de s’engager pleinement dans l’expérience, **cette immersion sensorielle peut aussi abolir la distanciation critique vis-à-vis de l’œuvre**. Le ‘spect-acteur’ peut être moins enclin à adopter une perspective critique, l’immersion favorisant l’émotion au détriment de la réflexion analytique. Cette hypothèse est difficile à confirmer de manière empirique car le spectateur a rarement la possibilité de comparer deux versions d’une même œuvre selon un mode immersif ou non. Ainsi bien que le caractère immersif d’une œuvre lui confère un accès sensoriel enrichi, il peut aussi présenter un défi en termes de maintien d’une distanciation critique nécessaire à une appréciation réfléchie.

Par ailleurs, la **convocation du corps** dans la révélation d’une œuvre est une **petite révolution dans la perception de ce qu’est une œuvre d’art**. Dans son article “*Immersion et vision périphérique*”, de l’ouvrage “*Corps et immersion*”, Marc Boucher nous explique que la distinction entre les sens proximaux et distaux a joué un rôle crucial dans la définition du domaine artistique. Depuis Platon, la vue et l’ouïe ont été privilégiées en tant que seuls sens esthétiques, car elles permettent d’établir des relations mathématiques entre la sensation et l’objet (telles que la mesure, la proportion et l’harmonie). Dans ce paradigme esthétique, seules la vue et l’ouïe sont considérées comme des voies d’accès à l’art et à la transcendance, car elles permettent de percevoir la distance. En revanche, le toucher, l’odorat et le goût ont été exclus en tant que sens esthétiques, car ils impliquent une altération voire une destruction de l’objet par la consommation, ce qui est incompatible avec une attitude de contemplation favorisant le détachement, la connaissance, la médiatisation, la symbolisation et la distanciation. Avec l’avènement de l’immersion, un tout autre paradigme émerge, mettant l’accent sur la proximité, la multisensorialité, l’interactivité et la participation.



3. Par rapport aux limites du corps

Les installations immersives et interactives en art contemporain impliquent corporellement le spectateur dans la révélation de l'œuvre, au point qu'il devienne un participant à part entière, un “*immersant*” selon Char Davies, artiste contemporaine connue pour ses œuvres de réalité virtuelle immersives. Être immersant devient une fonction et un rôle déterminé du spectateur agissant dans les enjeux du spectacle.

L'art numérique interactif offre au public l'opportunité de parachever l'œuvre par sa présence, via l'actualisation de certaines données prédéfinies par l'artiste.

La continuité gesto-sensorielle crée une sensation de fusion avec l'environnement (captation de sons émis par le corps (captation d'images du corps et réutilisés dans le dispositif, création d'avatars etc..) **modifiant ainsi le schéma corporel** (représentation des limites corporelles vécues par un individu) selon 2 dimensions :

- Un corps interfacé avec l'environnement (traduction sensible de sa propre action corporelle créatrice)
- Un corps expansé

Nous pouvons citer ici *Body paint*, installation interactive de Mehmet Akten (2009), des caméras à infrarouges captent les gestes des visiteurs et les interprètent selon les paramètres définis par l'artiste. Ces gestes sont ensuite traduits en tracés visuels sur un écran de projection. Le visiteur peut ainsi peindre sur cette toile sans la toucher.



Body Paint" @ Sonar Istanbul, Turkey (2019)

Un autre exemple d'interaction et d'expansion du corps prend pour appui cette fois le corps de l'artiste: *Starwatch* est un dispositif de capture gestuelle, sans fil de la taille d'une montre qui traduit les gestes en sons, testé notamment par la danseuse Annabelle Bonnery.

Dans son article “*Du renouveau esthétique dans l'expérience d'un environnement immersif*”, extrait de “*Corps et immersion*” de Catherine Bourko et Steven Bernas, Nathanaëlle Raboisson indique que de tels dispositifs, en facilitant une continuité gesto-sensorielle via l'interfaçage comportemental, engendrent une sensation de fusion avec l'environnement, le transformant en une expression directe de notre présence. L'immersion résultant de cette interaction semble altérer la perception de notre corps. Le visiteur “*expansé*” peut se sentir parfois confondu entre le réel et le virtuel lorsque son corps est intégré comme matériau sonore ou visuel dans l'installation, à travers la

capture et la réutilisation de sons ou d'images émis par le corps, ou la création d'avatars, entre autres. Cette corporéité singulière proposée par ces dispositifs semble être à l'origine d'une nouvelle forme d'art participatif, engendrant ainsi un nouveau sentiment esthétique de soi.

Dans une approche physiologique, essentiellement guidée par les travaux du professeur Alain Berthoz, professeur honoraire de la Chaire de la physiologie de la perception et de l'action au Collège de France, Nathanaëlle Raboisson émet l'hypothèse selon laquelle " l'environnement construit par l'installation immersive et interactive peut modifier la représentation de schéma corporel de son visiteur.. certaines conditions d'action modifient la représentation des limites corporelles vécues par un individu... le schéma corporel est donc flexible, en fonction de l'action en cours et d'éventuels outils de suppléances perceptivo-motrices".

Du témoignage d'Annabelle Bonnery, son expérience de danse est sensiblement différente selon qu'elle danse avec ou sans la *Starwatch*, la conscience corporelle serait soit centrée soit "*provenir des extrémités*", le dispositif modifiant l'expérience de la danseuse.

Toujours selon Nathanaëlle Raboisson, dans les installations immersives, l'apprentissage se concentre sur l'expérience corporelle du visiteur, explorant les possibilités expressives, perceptives et motrices qui lui sont offertes. Plutôt que d'expérimenter le point de vue de l'artiste, dans une position de retrait, le visiteur se trouve confronté à une œuvre qui reflète directement son action corporelle créatrice. L'effet de présence établit une connexion entre le corps du visiteur et l'environnement. Cette nouvelle sensibilité perceptuelle et motrice peut aider le sujet à reconsidérer sa manière d'être et d'agir, en libérant une conscience de soi renouvelée dans cet espace. Les concepts de Robert Shusterman et de la "soma-esthétique" appréhendent un art qui joue un rôle formateur dans le développement individuel, en aidant le sujet à mieux comprendre son propre corps et à s'épanouir dans une nouvelle conscience corporelle. Cette expérience esthétique favorise l'émergence d'une conscience corporelle réflexive, reconnaissant le corps comme le principal médium de la perception et de l'action. Les installations immersives et interactives, en mettant l'accent sur l'interaction entre l'environnement, le sujet et leur interrelation, favorisent cette prise de conscience du rôle du corps en tant que lieu d'expérience.

Si les positions des auteurs supra laissent entendre que les formats immersifs et interactifs numériques permettraient bien d'élargir le schéma corporel, d'autres en revanche voient plutôt dans ces nouveaux formats une aliénation du corps, qui serait empêché, harnaché, collecteur de données.

B. Faire corps en société

L'espace public est le lieu de la revendication sociale et politique, le lieu par excellence de la colère : manifestations, rond points Gilets Jaune. Comment créer une étape transitoire avant l'expression de la colère et faire de l'espace public le lieu de l'envie et une **tribune des futurs souhaitables et d'empowerment** avant d'être un lieu d'expression de la colère ?

Nous nous sommes intéressés à deux axes de réflexion permettant cette fois de raisonner en termes de collégialité :

- L'expression corporelle et la participation citoyenne comme pilier des droits culturels
- La réappropriation de l'espace public de manière pérenne avec des espaces d'expression collectives

1. L'engagement du corps et la participation citoyenne comme moyen de mise en oeuvre des droits culturels

Pour mémoire le rapport du groupe 5 de la session 19-20 du CHEC nous rappelait les principes des Droits Culturels:

- Permettre aux personnes d'accéder à leur propre culture et à celle des autres,
- Favoriser la liberté d'expression artistique,
- Elaborer collectivement et en permanence le « vouloir vivre ensemble »,
- Développer la vitalité du territoire en favorisant les interactions entre les cultures.

Nous nous sommes intéressés à plusieurs initiatives locales, engageant les citoyens dans une démarche de construction d'un récit collectif.

Citons par exemple, à l'initiative de la communauté de communes du Mont des Avaloirs, un projet portant sur la réalisation de portraits d'habitants par une compagnie de théâtre, pour récolter ce qui fait culture pour chacun d'eux. Ces témoignages ont ensuite été mis en scène, restitués sous forme de pièce de théâtre et enfin analysés pour définir d'autres projets culturels à partir des besoins et des pratiques des habitants. L'objectif étant pour la communauté de communes, de solliciter des compagnies en capacité, par le biais de protocoles, de mener des enquêtes auprès des habitants pour

ensuite valoriser ce qui est dit et rendre publique la parole habitante.

Des exemples de projets portés par les bailleurs sociaux en lien avec les Dracs, permettent aux habitants de contribuer à des installations artistiques temporaires ou permanentes dans l'espace public, telle qu'une sculpture géante composée de milliers de petits objets créés par les résidents. Ces projets encouragent la participation communautaire à la création artistique et contribuent à façonner la politique culturelle locale en favorisant l'inclusion et l'appropriation de l'espace public par les habitants. Citons le cas du bailleur social Toit et Joie (La Poste Habitat). Sa directrice de la culture, Patricia Guérin, explique que le bailleur favorise des résidences d'un an ou deux "au pied des immeubles". L'objectif est de favoriser le bien vivre ensemble en suscitant des expériences, en lançant locataires et artistes dans des aventures créatives. La culture peut alors même prendre la place d'un trafic. Le public est mis au centre des attentions, l'habitant est au cœur du projet dont les gardiens, dans les résidences, sont les ambassadeurs.

Ces projets engagent le corps et donnent de la voix aux récits des habitants en vue d'une meilleure représentation culturelle. L'on pourrait d'ailleurs voir un parallèle entre l'usage du corps comme enjeu de visibilité, dans l'empowerment des femmes artistes via la performance dans les 60', discipline alors relativement vierge et moins soumises à la dominance masculine contrairement à la peinture ou la sculpture et aujourd'hui dans la mise en oeuvre des droits culturels, avec la participation des habitants.

2. L'espace public comme espace de mise en oeuvre des droits culturels

Des installations pérennes pour la pratique artistique

Au même titre que des lieux pour la pratique sportive, des lieux dédiés à l'expression artistique pourraient être pensés dans l'espace public à l'instar de *Vost*, espace scénique et de rencontre créé par Mathieu Herbelin sur la dalle du quartier Grand Mare à Rouen. Commande publique de la ville de Rouen en 2015, l'œuvre, aux confins de l'objet d'art et de l'architecture, ponctue une dalle de béton auparavant nue de tout édifice. Avec une scène centrale et quatre élévations en gradins, elle se propose d'être un espace agora, où chacun peut prendre la parole. Dans un quartier qui parle douze langues et comprend vingt-sept nationalités, la question de la parole reste compliquée d'une part car il s'agit de se faire comprendre, d'autre part parce qu'elle suscite la controverse. Les porte-voix initialement installés ont vite disparu, mais les pratiques collectives sont demeurées. Musique et théâtre amateur y ont trouvé leur place. La pièce est ordinairement un lieu de rencontre et de réunion.



Mathieu Herbelin, VOST. Photo © Anya Tikhomirova

Dès lors, la question se pose de savoir s'il faut créer des formes spécifiques pour l'espace public de manière à ce que la voix et le corps conquièrent leur autonomie. En l'occurrence l'usage de la pièce s'est avéré plutôt collectif. Le corps fait œuvre ensemble.

Faire corps en société

Nous pouvons tirer plus d'enseignements de l'exemple précédent. Vost a été à sa manière un laboratoire. Conçu comme un espace scénique, il relève de deux champs, l'architecture et les arts performatifs. Fondé sur le plan d'une rose des vents, ses quatre élévations de gradins ne sont pas directement frontales avec la scène centrale, elles la continuent. Les lieux de la scène s'étendent jusqu'aux gradins, désacralisant un potentiel performer et délogeant le spectateur de sa passivité supposée. Les espaces de prise de parole sont aussi en haut des gradins : les rôles entre acteur et spectateur ne sont pas inversés, mais mixés. C'est assez dire l'importance de l'architecture dans la fabrication du corps social. Elle donne des opportunités à l'acte de création. Ainsi la compagnie des frères Georges avait-elle, lors de l'inauguration, créé une sarabande festive qui avait investi chaque point précité de la pièce, plaçant une partie du public en dehors de la pièce qui pour autant restait le cœur magnétique des mouvements des acteurs et des spect-acteurs.

En l'occurrence que peut-on qualifier d'espace public ? On pourrait croire que les espaces vastes et ouverts sont d'emblée publics et favorisent la constitution du corps

social. Cependant la dalle de la Grand'mare avant Vost était assez peu un espace public, au sens collectif du terme. Devient espace public ce que l'on identifie, ce que l'on nomme comme tel. C'est un espace que l'on occupe de manière autorisée ou pas mais que l'on revendique comme un espace de transition, performatif, qui peut ou pas s'accommoder des ses données plastiques, un espace où la performance prend lieu dans un temps circonscrit, mais suspendu. Ainsi la manifestation *1 km de danse*, organisée par le Centre National de la Danse investit-elle les bords du canal de l'Ourcq et les rues de Pantin, réunissant des amateurs et des professionnels, et des milliers de spectateurs. Le succès est tel que l'édition 2024 a été étendue à Sète, Château-Thierry et La Rochelle. Tous les habitants d'un territoire sont conviés à la danse, associations, conservatoires, artistes et chorégraphes. La manifestation en permettant à chacun de montrer une part de son identité culturelle par la danse, s'inscrit dans le respect des droits culturels, l'objectif étant "de partir de la danse de chacun pour aller vers le collectif". Elle permet à chacun de voir une diversité d'expressions chorégraphiques, de participer selon ses envies et aussi aux associations de se rencontrer. C'est une manière festive de négocier l'altérité.

Plus modestement en apparence peut-on évoquer l'expérience de l'association Art Exprim avec trois danseurs et chorégraphes, Yahï Nestor Gahe, Songa Ouattara et Ikhyeon Park. Ceux-ci sont intervenus à Paris dans l'espace public, des rues, des jardins, des squares, des centres sociaux... pour une création participative intitulée Equi libre. La problématique était de penser l'équilibre comme une combinaison de forces qui s'allient. L'équilibre ne se trouvant qu'à plusieurs, la création devient une métaphore de l'égalité. C'est l'espace public en l'occurrence qui induit un discours démocratique.

Bien sûr, le théâtre de rue est exemplaire de cet investissement de l'espace. L'artiste de rue est en contact direct avec le public. Comme le rappelle Laëtitia Lafforgue, comédienne, auditrice du Chec 2023-2024, il ne dispose ni de loge, ni de scène, le spectateur n'a pas de siège non plus. Mais selon elle, ce rapport direct peut changer la portée de ce qu'on dit. Il ne s'agit pas d'un théâtre exclusif, mais inclusif, commun et collectif, dans une approche essentiellement politique.

Le grand théoricien de l'espace public, Jürgen Habermas, en a retracé la généalogie. Il parle tout d'abord de sphère publique bourgeoise, d'abord littéraire puis politique, au sein de laquelle on fait usage de sa raison pour critiquer le pouvoir. Ainsi verrait-on la naissance d'une opinion publique. Cependant, si en théorie le public peut s'éclairer collectivement soi-même, cette opinion bourgeoise ne se constitue qu'à partir des seuls propriétaires, ces derniers apparaissant comme les seuls citoyens. Ils confisquent la publicité - au sens de rendre public une information - pour la subvertir et faire admettre aux "pauvres" leurs choix politiques. D'où le besoin de constituer une nouvelle agora.

Ce que cela nous apprend vis-à-vis de nos exemples contemporains, c'est la nécessité permanente de réinstaller du politique dans nos espaces communs. Les formes peuvent en être multiples. On songe tout d'abord à des actions spectaculaires.

Le début du XXI^e siècle a été marqué par les déboulonnages de statues. Ces corps de substitution, lorsqu'ils représentaient des personnages controversés ont été mis à bas avec une volonté d'effacer leur mémoire. L'exemple le plus fameux est celui de la statue d'Edward Colston, à Bristol (Royaume Uni). Bienfaiteur de la ville mais aussi trafiquant d'esclaves, son effigie a été parsemée de graffitis, déboulonnée et jetée à l'eau. Les exemples de ces corps symboliquement «destitués» abondent. Les réseaux sociaux constituent alors une agora, un nouvel espace public : internet détient cette capacité virale à fonder la contestation puis à garder une mémoire de ces actes.

De la même manière, Colbert, Washington, Jefferson ont été fortement déconsidérés à cause de leurs liens avec l'esclavage (le premier auteur d'un Code noir, les seconds possesseurs d'esclaves) et l'on a voulu débaptiser des bâtiments publics qui portent leur nom. Quand le consensus n'existe plus, la présence des statues, l'appellation des lieux sont contestées dans l'espace public. Les cas évoqués ici ont en commun de partager le même rapport au temps. Tous présentent des situations passées vues à travers les filtres émotif, éthique ou juridique du présent. Ce rapport au temps qui perçoit avec les valeurs du présent des faits passés est la marque de ce que l'helléniste François Hartog appelle le « présentisme ». Philosophiquement, cela signifie que passé et futur n'ont d'existence que conceptuelle. Peu ou prou, on substitue la mémoire à l'histoire, une monosémie à une polysémie, la synchronie à la diachronie. Or, le corps monosémique perd de son sens dans la contemporanéité. Et un piédestal nu témoigne encore de l'existence du corps qu'il manifeste. Ces statues auxquelles chacun se montrait indifférent sont devenues par la grâce des réseaux sociaux des objets de contestation. On livre une interprétation de l'histoire en espérant pouvoir inclure dans le paysage urbain des récits différents. Cependant, cette réduction du sens est problématique dès lors que l'issue est la destruction de signes qui sont aussi des objets patrimoniaux : le déboulonnage des statues est souvent celui d'un art académique. Est-ce à dire que se manifeste là un rejet aussi esthétique ? Parfois, l'alternative est proposée de mettre ces statues au musée où elles retrouveront peut-être leur pluralité de sens. On assiste là à une opposition entre l'espace public numérique, ressort de ces actions, et l'espace public muséal, comme refuge de l'Histoire.

Cependant la problématique peut être énoncée différemment. Rapportons ici l'initiative de la ville de Genève dont le Conseil Administratif a adopté un plan d'action portant sur les difficultés que posent les hommages rendus dans l'espace public à des personnalités ayant encouragé le racisme et le colonialisme. Il s'agit de prendre en

compte les enjeux liés à la mémoire et à la lutte contre le racisme. Ce plan d'action sert de révélateur à un pan de l'histoire méconnu, et de rendre compte de son impact néfaste pour un pan de la population. Sami Kanaan (maire de Genève) rappelle qu'il a souhaité lancer cette démarche "pour... mettre en question, de manière nuancée et factuelle, les hommages rendus dans l'espace public à certaines figures historiques". Pour Alfonso Gomez (conseiller municipal), "Les actions retenues se veulent symboliquement fortes, transformatives de l'espace public et doivent offrir au public, de manière pérenne, une contextualisation et une sensibilisation générale à notre Histoire."

Le plan d'action ne prévoit pas de retirer de l'espace public des monuments recensés à ce jour, ni de renommer les lieux controversés. Il n'y a pas dès lors d'effacement de cette mémoire particulière. Il s'agit ici d'éclairer, d'expliquer sans justifier.

La ville de Genève veut par ailleurs, en édifiant un mémorial, rendre hommage aux victimes de l'esclavage et de la colonisation, et commémorer des figures historiques alternatives, la plupart du temps invisibilisées. Une étude des professeurs Mohamedou & Rodogno de l'Institut des Hautes Etudes Internationales et du Développement (IHEID), publiée en mars 2022, recense les hommages controversés présents sur le territoire de la ville de Genève.

Un groupe de travail constitué de représentantes et de représentants d'associations directement concernées par la problématique (association Sankofa, Collectif Afro-Swiss, Collectif pour une réflexion décoloniale, Université populaire africaine en Suisse), des milieux académiques, du secteur patrimonial (Patrimoine Suisse Genève) et de l'administration municipale a été constitué et consulté.

Depuis 2020, une quinzaine d'actions destinées au public ont été menées sur la thématique. Parmi celles-ci : une application cartographiant les hommages controversés recensés dans l'étude de 2022, des tables rondes, des visites guidées sur l'histoire de figures controversées honorées en ville de Genève, un soutien à une série documentaire audio dédiée au sujet. Depuis le 3 mai 2024, et jusqu'au 5 janvier 2025, se tient au Musée d'ethnographie de Genève (MEG) l'exposition temporaire *Mémoires. Genève dans le monde colonial*.

En l'occurrence, la question du corps se pose de plusieurs manières. Il s'agit du corps représenté dans l'espace public (ou signifié par une métonymie) pour ce qu'il connote de néfaste, du corps non représenté (ou idem non signifié) et enfin du corps du spectateur. Le corps non représenté, non débattu, non signifié est littéralement privé de parole. Il s'agit de le faire entrer en débat avec l'existant, et du même coup, lui conférer une identité.

Une autre attitude est possible, celle d'exposer fièrement les corps invisibilisés à l'image de *Moments contained* de Thomas J. Price qui figure sur la place de la Gare à Rotterdam, statue monumentale d'une jeune femme noire. Ici la figure féminine acquiert une valeur universelle, plus qu'un signe, une identité, c'est un symbole qui peut revêtir plusieurs significations.



Thomas J. Price *Moments contained* Photo D.R.

Il est à noter que le titre est polysémique. Il peut désigner l'attente dans les gares, comme des moments "retenus" comme on retient ses émotions ou ses sentiments.

Dans l'exemple de Genève comme celui de Rotterdam, le corps du spectateur, grâce au dialogue ouvert avec la mémoire, peut bien sûr se voir représenté par de nouvelles œuvres, mais aussi, sans qu'il soit besoin de mimétisme, entrer en compréhension avec l'histoire et l'espace de la ville.

Autre approche : on peut aussi, comme l'artiste Julien Berthier, fondre des pigeons en bronze et les adjoindre aux statues existantes, geste artistique ironique. On peut, comme lui encore, regrouper les panneaux signalétiques et les caméras de surveillance sur le coin d'un abribus pour dégager des espaces de libre expression. Ou, enfin, créer des pavés préhensiles. Des pavés ergonomiques, qui facilitent la prise en main ? C'est tout à la fois dire la manifestation, rendre hommage, sourire d'un prêt-à-manifester, tenir à distance les motifs d'une manifestation, s'interroger sur ceux-ci et donc s'en forger de meilleurs. Avec ce type d'exemples, l'œuvre d'art dans l'espace public touche aux limites de la visibilité. Mais elle engage bien le corps du public.

Les manières d'engager le corps dans un temps artistique sont multiples. Discrètes comme les précédentes mais aussi plus appuyées. Prenons d'abord pour exemple les sculptures de Niki de Saint-Phalle, pour certaines d'entre elles de véritables architectures, des œuvres à habiter. Le jardin des tarots se compose de vingt-deux œuvres, sculptures très colorées et monumentales, faisant jusqu'à quinze mètres de haut.

Si nous sommes ici dans une acception ludique de l'art dans l'espace public, les références au facteur Cheval et à Gaudi nous entraînent aussi vers l'expression d'un imaginaire lui aussi moteur des corps.



Vue du Jardin des Tarots, Garavicchio, Italie, © Laurent Condominas

Prenons comme autre exemple le Skatepark de **Koo-Jeong-a**, sur l'Île de Vassivière. L'œuvre est située à proximité immédiate du Centre international d'Art et du Paysage. C'est une sculpture, dont les courbes épousent les reliefs du terrain, mais aussi un skatepark en pleine ruralité. Sa présence interroge les usages en insistant sur les paradoxes que dévoile parfois la démarche artistique.



Otro, Koo Jeong-a, D.R.

Baptisée *Otro*, elle a la particularité de s'éclairer la nuit grâce à une peinture luminescente. Elle se voit ainsi de l'autre rive du lac. Elle évoque alors les lumières urbaines. Elle est aujourd'hui inscrite dans une chaîne de skateparks, pratiqués de manière itinérante et collective. Ainsi un spot d'art dit urbain a-t-il été créé sur une île

en milieu rural.

On peut pousser plus loin les apparents paradoxes. L'art dans l'espace public peut être si omniprésent qu'on l'en oublie. C'est l'apanage de l'architecture qui n'existe que pour et par le corps, qui en est l'origine et la destination.

Depuis le *Timée* de Platon la vision est considérée comme le sens privilégié de la réception esthétique. Le philosophe considérait l'architecture comme tous les autres arts, voué à la représentation, qui peut être vérité ou illusion. Si nous changeons de point de vue, si nous faisons du corps le vecteur de l'émotion esthétique, dès lors, l'originalité de l'œuvre architecturale s'impose. L'expérience première que je fais de mon corps est celle d'un mouvement dans l'espace. Sa perception passe alors aussi par le toucher. C'est par ce sens que l'on fait l'expérience d'une résistance extérieure, si bien que l'expérience que j'ai de mon corps est liée au sentiment de l'espace qui se crée. Le corps est impliqué dans l'architecture et dans la ville. Celle-ci devient un espace-temps, le corps s'y crée une forme d'espace à un moment donné. Si bien que l'on peut considérer l'architecture comme le prolongement du corps. L'esthétique en architecture, le sentiment d'habiter un espace, passent par une perception vibratile des volumes. L'espace architectural provoque des sensations corporelles.

La proximité du corps et de l'architecture a trouvé une illustration dans *Le Modulor* de Le Corbusier (1950). Il essaie d'établir des rapports de proportion. Sur la base d'un homme d'1,83 mètre, il établit des correspondances entre l'homme et l'espace. L'homme aux bras levés fait 2,26 mètres, la hauteur au niveau du plexus est de 1,13 mètre. Ce qui lui permet de définir des espaces et des formes d'habitat.

L'architecture est l'art omniprésent. Selon Mickaël Labbé, maître de conférences en esthétique et philosophie de l'art à l'Université de Strasbourg, le corps est le point zéro de l'espace, le point de référence, l'architecture pense "en corps", elle aménage des espaces atmosphériques pour un corps qui est aussi, rêve, mémoire, esprit. En cela, on l'a vu, l'architecture est aussi un art du temps. Il cite alors Auguste Perret : "l'architecture est l'art de faire chanter le point d'appui" (conférence du 31 mai 1933, Institut d'art et d'archéologie de l'université de Paris). L'architecture est une immersion totale. Elle crée une atmosphère, un rapport sensible et émotionnel à l'environnement.

La ville du Havre en soi est une œuvre d'art dans l'espace public, l'architecture et l'urbanisme accompagnent et facilitent le parcours du corps à un point tel qu'ils peuvent s'effacer. La perception de l'espace dérive du conscient si bien que la manifestation *Un été au Havre*, installation d'œuvres d'art monumentales dans l'espace public, est venue instiller un trouble nouveau. On pense bien sûr à la *Narrow House* d'Erwin Wurm, mais

on peut citer aussi Up#3 de Lang et Baumann. Installée sur la plage, la sculpture abstraite évoque une architecture et par sa teinte, un blanc cassé, quelquefois se confond avec l'atmosphère et devient visuellement vaporeuse. Son emplacement inédit, sa mise en perspective dans le tissu urbain, sa capacité à abolir les distances viennent déjouer le confort physique procuré par la ville elle-même et réintroduire une poésie potentielle.



Up#3, photo Lang-Baumann

SYNTHÈSE DES RECOMMANDATIONS DU GROUPE :

Manifeste pour réinventer la place du corps dans les propositions culturelles dans l'espace public

Voici dix recommandations pour une culture incarnée, inclusive et invitant à l'expression des identités singulières, plurielles, individuelles et collectives, dans l'espace public. L'ordre de ces recommandations a été proposé suite à un vote collectif avec les autres auditeurs du CHEC.

1. Intégrer la diversité des corps dans les représentations culturelles

Représenter la pluralité des corps sur scène et dans l'espace public, à travers une distribution inclusive des artistes et la représentation des personnes dans le public ou dans une œuvre (leur corps, leur culture, leur identité).

2. Restituer des espaces de liberté

Réaménager l'espace public pour offrir des zones de repos, de bien-être et d'expression artistique, permettant aux corps de s'exprimer librement, loin des contraintes et de l'agitation.

3. Réduire le bruit, amplifier l'essentiel

Limiter la surcharge d'informations pour offrir des propositions culturelles plus sobres, permettant une meilleure appropriation sensorielle et intellectuelle des œuvres.

4. Croiser les disciplines pour enrichir les propositions culturelles

Favoriser la collaboration entre artistes, ergonomes, sociologues, professionnels du secteur médico-social, experts du numérique..., afin de décroquer et de renouveler la manière de créer à destination de toutes et tous.

5. Mesurer l'inclusion plutôt que l'accessibilité

Inventer des métriques qui tiennent compte de la diversité des personnes et des usages concernés par une offre culturelle, et mesurer le niveau d'inclusion (impact) plutôt que l'accessibilité d'une proposition culturelle (moyens).

6. Réaffirmer la centralité du corps dans l'expérience culturelle

Placer le corps au centre des propositions artistiques et culturelles en reconnaissant son rôle fondamental dans la perception, l'interaction et la participation active à l'œuvre.

7. Placer l'expérience du public au centre

Tester et évaluer en amont les propositions artistiques et dispositifs culturels en les expérimentant avec des publics divers, afin d'adapter ou de prendre en compte les personnes dans leur expérience (sensorielle, corporelle, émotionnelle).

8. Reconnecter le corps à son environnement

Passer de la passivité à la mise en mouvement du corps, inviter à agir, sentir, ressentir à travers des expériences sensorielles variées.

9. Préparer le corps

Accompagner le public avant et après une proposition artistique (en particulier dans les arts performatifs) par des temps de préparation ou de mise en condition physique et émotionnelle, facilitant la réception et l'immersion dans une œuvre.

10. Créer des œuvres à l'échelle des corps

Concevoir des dispositifs culturels adaptés à la diversité des morphologies, des capacités physiques et des rythmes, en veillant à ne pas sur-solliciter les sens

La mise en place de ce manifeste pourrait passer par les actions suivantes :

1. Encourager l'adoption du manifeste **comme charte partagée par un réseau de lieux culturels** (festivals, musées, théâtres, lieux publics, etc.) en créant un **label « Culture et Corps »** pour les lieux engagés à respecter ces principes.
2. Mettre en place des **laboratoires d'expérimentation** dans des lieux culturels pilotes pour tester les recommandations du manifeste avec des publics divers.
3. Développer un **réseau de partage** entre lieux ayant adopté le manifeste, facilitant l'échange d'expériences et la mutualisation des ressources.

REMERCIEMENTS

Un immense remerciement à Manuel BAMBERGER, Cécile PORTIER et Juliette DHULST pour avoir créé les conditions uniques et propices aux riches échanges, aux rencontres foisonnantes, inspirantes et durables.

Un remerciement particulier à Catherine Tsékénis pour son soutien, sa bienveillance et ses conseils éclairés.

Nous remercions grandement l'ensemble des artistes et professionnels de la culture interrogés par notre équipe :

- Michèle ANTOINE (Directrice des expositions chez Universcience) et Sabine TUYARET (Déléguée à la qualité d'usage et à l'accessibilité d'Universcience)
- Rémi BRUN (Directeur de Mocaplab)
- Eva CARMEN JARRIAU (Directrice artistique de la Cie 359 Degrés)
- Marion CAZAUX (Doctorante en histoire de l'art contemporain à l'Université de Pau et des pays de l'Adour)
- Etienne CORTEEL et Nicolas EPAIN (Director of Education & Scientific Outreach, Ingénieur de recherche en acoustique et traitement du signal audio chez L-Acoustics)
- Solenne DU HAÏS MASCRÉ (Cofondatrice et directrice générale du Paris Dance Project)
- Tarek EL KHAMSA (Directeur de projet XR chez Excurio)
- Emmanuel FLAMAND-ROZE (Neurologue à Pitié-Salpêtrière et professeur à Sorbonne Université)
- Patricia GUERIN (Directrice culture Toit et joie, Groupe La Poste Habitat)
- Jamie HURCOMB (Unreal Engine Education Advisor for Epic Games)
- Tatiana JULIEN (Danseuse et chorégraphe, Cie Interscribo)
- Sébastien LAURENT (Chorégraphe de la Cie Moi Peau)
- Pierre-Benjamin NANTEL (Danseur et chorégraphe)
- Thierry SEGUIN (Directeur du Centre national de création adaptée (CNCA) de Morlaix)

Bibliographie, ressources

- Johnnetta Betsch Cole and Laura L. Lott *Diversity, Equity, Accessibility, Inclusion for museums*.
- Tom Boellstorff, *Coming of Age in Second Life : an Anthropologist Explores the Virtually Human*. Princeton University Press, 2008.
- Marc Boucher, article *Immersion et vision périphérique*, de l'ouvrage *Corps et immersion*, édition L'Harmattan, 2012.
- Catherine Bourko et Steven Bernas, article "Du renouveau esthétique dans l'expérience d'un environnement immersif", de l'ouvrage *Corps et immersion*, édition L'Harmattan, 2012.
- Julie Cattant, *Le Corps dans l'espace architectural*, Le Corbusier, Claude Parent, Henri Gaudin
- Jean-Jacques Courtine (dir.) *Histoire du corps, Les mutations du regard, le XXe siècle*, coll Histoire, éditions Point, 551 pages
- Pierre Godo, *L'Architecture et le corps*, revue Philosophoire, déc. 1998
- Jürgen Habermas, *L'espace public*, Payot, 1988
- David Owen, *Player and Avatar: the Affective Potential of Videogames* 1st ed., McFarland & Company, Inc., Publishers, 2017
- Bruno Patino, *Submersion*, Editions Grasset, 2023
- L. Procter (2021) *I Am/We Are: Exploring the Online Self-Avatar Relationship* *Journal of Communication Inquiry*, 45(1), 45-64
- Nathanaëlle Raboisson, *Du renouveau esthétique dans l'expérience d'un environnement immersif*, de l'ouvrage *Corps et immersion*, édition L'Harmattan, 2012.

Ressources internet :

- Podcast "C'est pas du commun", épisode [Espace public : terrain de jeu et d'enjeux pour artistes](#)
- Article [Du sabotage en architecture - Les anti-projets de Didier Faustino](#), 2011
- [Manifestation 1km de danse](#) du CnD
- [Sur l'expérience de Art Exprim](#)
- Article [monuments et héritage raciste dans l'espace public : étude de l'IHEID et perspectives](#)
- [Les vertiges du corps et les espaces de l'Art – Émission Croisements \(France Culture\) du 21 août 2011](#)
- [Les usages immersifs, de la réalité virtuelle au métavers | CNC](#)
- [Le baromètre du numérique - édition 2023 | Arcep](#)

- Insee, France portrait social édition 2023 [Pratiques culturelles – France, portrait social | Insee](#)
- ARCOM, 2022 [Baromètre de la consommation des biens culturels dématérialisés](#)
- [Etude 2023 sur Les Français et le jeu vidéo, du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs](#)
- The work of Eva & Franco Mattes: Recreations of Performance Art pieces inside of Second Life [Reenactments \(2007-10\)](#)
- Marina Abramovic:
- [The Artist is Present Performance](#)
- [I Am/We Are: Exploring the Online Self-Avatar Relationship - Lesley Procter, 2021](#)
- [Coming of Age in Second Life: An Anthropologist Explores the Virtually Human on JSTOR](#)
- Mickaël Labbé, *Des corps de l'architecture*
- Yee, Nick, et al, [\(PDF\) The Proteus Effect Implications of Transformed Digital Self-Representation on Online and Offline Behavior](#) Communication Research, vol. 36, no. 2, 2009, pp. 285–312.
- [L'art dans l'espace public : une liberté en train de se restreindre ?](#) Interview de Laetitia Lafforgue, comédienne de rue, OPC Culture.