

# CONGRÈS

SOCIÉTÉ DES MUSÉES  
DU QUÉBEC

+ COLLOQUE

2016

## Compte rendu

### Récits et dialogues au musée

PLUS DE 250 PARTICIPANTS SE SONT RÉUNIS À GATINEAU, DU 4 AU 6 OCTOBRE 2016, AFIN DE PRENDRE PART AU CONGRÈS ANNUEL DE LA SOCIÉTÉ DES MUSÉES DU QUÉBEC (SMQ) ET AU COLLOQUE RÉCITS ET DIALOGUES AU MUSÉE. VOICI UN RÉSUMÉ DES COMMUNICATIONS PRÉSENTÉES LORS DU COLLOQUE DU MERCREDI 5 OCTOBRE ET DU JEUDI 6 OCTOBRE.

[» Programme complet](#)

## Mercredi 5 octobre

### CONFÉRENCE D'OUVERTURE

#### L'éloge de la naïveté et de l'émerveillement

**SERGE BOUCHARD**, anthropologue, auteur et animateur

D'entrée de jeu, Serge Bouchard a annoncé que sa conférence serait une forme d'éloge de la naïveté et de l'émerveillement. Pour lui, dont le métier consiste à raconter des histoires dans ses livres et à la radio, tout mérite d'être raconté. Néanmoins, il est facile de regarder la réalité sans vraiment la voir. Lorsque les histoires sont relatées d'un point de vue subjectif, elles font surgir l'aspect fabuleux de la réalité et lui donnent du relief. En comparant les histoires que lui racontait son père et les bulletins de nouvelles quotidiens, Serge Bouchard démontre que l'intérêt des récits naît dans la subjectivité du narrateur. Selon lui, la première médiation de la réalité est celle réalisée par le cerveau humain, puisque l'histoire se construit à partir des choix effectués par un narrateur subjectif. Celui-ci choisit les images évocatrices, suscite des émotions, et finalement, crée du sens. Ainsi, le récit devient un outil pédagogique puissant.

Pour Serge Bouchard, les histoires basées sur la foi en ce qui est raconté, sur l'amour (ou la haine) des personnages et sur l'absence de contraintes et de conventions sauront générer l'intérêt de ceux qui les reçoivent. En outre, une culture partagée par le plus grand nombre pourra en découler. C'est pourquoi il conseille aux musées de ne pas se sentir coupables d'utiliser la subjectivité dans les récits qu'ils proposent au public. Il serait triste « de demander à un humain d'être un objet » et de le priver par le fait même de la joie de fabuler!

[Conférence de Serge Bouchard sur Première Plus](#)

# LE RÉCIT POUR RACONTER DES HISTOIRES AU MUSÉE

## 1. Au fil des pas, ou l'émergence de deux expositions

**ANNICK POUSSART**, rédactrice et réalisatrice

Annick Poussart montre l'utilisation des récits dans deux expositions de Pointe-à-Callière, musée d'archéologie et d'histoire de Montréal : *Marco Polo, le fabuleux voyage* et *Les Aztèques, peuple du Soleil*.

Basée sur le Livre des merveilles, la première misait sur une muséographie inspirée du récit de Marco Polo. Tout au long du parcours, le visiteur suivait les étapes du voyage telles que décrites par l'explorateur italien. Les textes prenaient une forme standardisée pour susciter l'intérêt du visiteur : d'abord une contextualisation puis une citation du *Livre des merveilles*. Le visiteur allait à la rencontre de Marco Polo qui le guidait dans l'exposition, reconstituant ainsi une partie de son long périple. Des dispositifs renvoyaient au récit, par exemple, une carte qui illustrait le chemin parcouru. Ailleurs, des « puits découverte » renfermant des objets évoqués dans le récit forçaient les visiteurs à se pencher pour observer l'artefact placé en contrebas. « Tricoter serré le contenu et le contenant » était primordial pour les concepteurs de l'exposition. Contrairement à ce projet, l'exposition *Les Aztèques, peuple du Soleil* ne prenait pas assise sur un récit écrit. L'équipe de conception a modelé une trame narrative basée sur la dualité, vie et mort, Aztèques et Espagnols, en suivant un ordre chronologique. L'exposition faisait un survol historique et culturel de cette civilisation, de ses origines, avec la fondation de la ville de Tenochtitlan, à la conquête espagnole. Pour aborder certaines thématiques plus difficiles à comprendre, comme les sacrifices humains, l'exposition proposait un solide ancrage dans la culture de cette civilisation, illustrée par des objets phares et de multiples artefacts mis en valeur de façon spectaculaire. Faisant écho à la présentation de Serge Bouchard, Annick Poussart a rappelé à quel point faire des choix représente le plus grand défi dans la réalisation de telles expositions. En effet, tout ne peut être dit compte tenu des limites spatio-temporelles auxquelles le média de l'exposition est confronté.

## 2. Méthodologie de concertation-crédation pour amener la parole des porteurs de culture jusqu'à l'exposition

**OLIVIER BERGERON-MARTEL**, chargé de projet, La Boîte rouge vif

Olivier Bergeron-Martel a abordé des méthodes basées sur la concertation pour assurer le succès de récits, qui donnent la parole aux porteurs de culture d'une communauté autochtone, dans le cadre d'une exposition.

Dans un premier temps, les intervenants définissent le niveau de collaboration que nécessite le projet. Par la suite, le déploiement thématique de l'exposition s'appuie sur les informations et la documentation recueillies en allant à la rencontre et en écoutant les membres de la communauté. Le conférencier précise que toute l'information recueillie demeure la propriété de la communauté. Puis, cette information est traitée et organisée lors d'ateliers collaboratifs faisant parfois appel à des acteurs de la communauté. À cette étape, les informations et la documentation font l'objet d'une sélection pour circonscrire le sujet en fonction des objectifs du projet. Enfin, la contextualisation des objets dans l'exposition, appuyée par la parole des porteurs de culture et par une mise en scène artistique, permet d'en faire ressortir la polysémie.

Comme les communautés sont impliquées de près dans la réalisation de ces expositions, elles sont en mesure d'assumer la responsabilité des propos sur les sujets sensibles. Cela diminue les risques de controverse pour le musée et favorise l'écriture d'un scénario qui incite à faire l'effort de découvrir une nouvelle réalité.

### 3. Récits arctiques

**FRANCK MICHEL**, commissaire indépendant  
**DOMINIQUE LAPOINTE**, médiatrice de récits d'expérience

Franck Michel et Dominique Lapointe présentent leur ambition d'arrimer l'art contemporain et la science en une même exposition. L'idée de ce projet pluridisciplinaire découle de l'expérience vécue par un chercheur à la vue d'une photographie émouvante qui le renvoyait à son indicible réalité vécue dans l'Arctique.

Pour la réalisation du projet, des artistes ont été jumelés à des équipes scientifiques dont ils ont partagé les missions de recherche sur des problématiques environnementales en Arctique. Scientifiques et artistes ont mené leurs travaux respectifs dans une sorte de laboratoire humain qui a généré des expériences communes et des confrontations.

Au retour de ces missions, les participants se sont réunis pour en faire le bilan. En filigrane des observations scientifiques, les commissaires ont recueilli les récits des rencontres avec l'autre et le paysage. Ce partage allait contribuer à l'écriture collective de l'exposition. Au terme de cet exercice, les commissaires ont pris la mesure du défi que représente l'écriture d'un scénario qui juxtapose science et art contemporain, ménageant à chacun la place qu'il mérite.

Les commissaires se demandent maintenant comment exposer les différents niveaux de récits recueillis. Selon eux, une piste de solution se trouve dans la démarche documentaire de l'artiste Emmanuelle Léonard qui souhaite faire témoigner les scientifiques de leur rencontre avec autrui.

## LES DIFFÉRENTS MOYENS AU SERVICE DES RÉCITS ET DES DIALOGUES AU MUSÉE

### 1. La Toile-mémoire de la danse au Québec : de la coconstruction de la connaissance à la navigation personnalisée

**GABRIELLE LAROCQUE**, chargée de projets, Regroupement québécois de la danse

La Toile-mémoire de la danse au Québec est issue du besoin d'inscrire une pratique sur une ligne du temps. Cette toile conceptuelle regroupe 315 acteurs de la danse au Québec au 20<sup>e</sup> siècle et rend compte de leurs filiations, de personne à personne, de corps à corps. Elle a aussi donné lieu à la création d'une typologie des filiations. Il en résulte un autorécit porté par la communauté de la danse au Québec. Les acteurs et les liens qui les unissent sont illustrés dans une Toile-mémoire statique qui a été présentée dans le contexte d'expositions sur la danse.

La deuxième partie du projet vise à créer une version numérique multipliant les hyperliens et enrichie de courts textes ainsi que de visuels. En amont, à partir du fonds disponible à la bibliothèque Vincent-Warren, Gabrielle Larocque et son équipe ont effectué une recherche documentaire complétée par la collecte de témoignages et validée par des professionnels. La navigation dans la Toile-mémoire favorisera l'implication du visiteur dans un récit non linéaire, basé sur ses intérêts et sa connaissance personnelle du milieu de la danse, ce qui contribuera à donner un sens au parcours choisi. Ce projet est dynamisé par la communauté de la danse qui complète spontanément les informations sur les documents d'archives. Ainsi, selon Gabrielle Larocque, la Toile-mémoire relève d'une nouvelle muséologie fédératrice, vivante et innovante.

### 2. L'expérience du dialogue à la Salle Alfred-Pellan

**JASMINE COLIZZA**, muséologue, Salle Alfred-Pellan de la Maison des arts de Laval

La notion de dialogue est une préoccupation constante dans le travail effectué à la Salle Alfred-Pellan qui, pour l'instaurer, privilégie l'interdisciplinarité, la mise en exposition et la présentation d'œuvres d'art relationnel.

On distingue deux types d'interdisciplinarité : l'interdisciplinarité inhérente et l'interdisciplinarité dans l'exposition. La première désigne les œuvres interdisciplinaires par essence. Les œuvres créent d'abord un dialogue par leur multidisciplinarité, par exemple, les œuvres d'Annie Thibault où se croisent l'art, la science et l'écologie. L'interdisciplinarité dans l'exposition consiste ensuite à instaurer un dialogue entre les disciplines. La Salle Alfred-Pellan a notamment présenté ce type d'expositions, lui donnant son identité pluridisciplinaire : *Banlieues! Ordre et désordre* et *Contours, détours et retournements*.

Enfin, l'art relationnel engendre un dialogue entre l'œuvre et le public. Dans le cadre de l'exposition sur les banlieues, cela s'est traduit par la présentation d'une œuvre d'art créée à partir d'objets dont se départait un couple de banlieusards avant de quitter la maison où il avait élevé ses enfants. Puis, l'organisation d'une vente de garage, toujours dans le cadre

de l'exposition, engageait le public dans le processus créatif, intégrant l'aspect relationnel puisque l'œuvre n'existe pas sans cette cocréation avec le public.

Jasmine Colizza termine en mentionnant que le dialogue appelle un décloisonnement : des disciplines, des statuts d'émetteur et de récepteur, tout comme des œuvres elles-mêmes.

### 3. Stratégie d'interprétation numérique et cohérence médiatique

**ÉRIC LANGLOIS**, professeur et chercheur en muséologie et patrimoine, Université du Québec en Outaouais

À la confluence des stratégies de communication intra-muros et extra-muros se trouve une stratégie hybride, dite trans-muros. Ce territoire médiatique permet de raconter et de dialoguer, bref de communiquer, à la fois à l'intérieur et à l'extérieur de l'institution muséale. Le dialogue s'en trouve complexifié alors que des interactions prennent forme avant, pendant et après la visite. Ainsi, dans la continuité du musée-temple et du musée-forum théorisés par Duncan Cameron (1971), le musée *virtualis*, ou musée de tous les possibles, prend forme.

Pour Éric Langlois, le récit et le dialogue proposent une expérience. Référant à la taxonomie DICAS, il estime que le récit atteint des objectifs de types expérientiel, cognitif et affectif. Ceux-ci induisent des processus auxquels fera appel le musée-producteur : représenter, identifier, décrire, expliquer, témoigner, démontrer par l'image, le son ou le texte. Le visiteur-utilisateur fait également appel à différents processus pour appréhender l'exposition : observer, apprécier et situer (niveau connotatif) de même que connaître et comprendre (niveau dénotatif).

À cette dynamique d'interprétation s'ajoutent la participation et la collaboration du public pour ouvrir ce dialogue dit trans-muros. Pour ce faire, il est possible de demander au public de soumettre des contenus (folksonomie). Ce dialogue entre public et musée, devenus tous deux créateurs de contenus, instaure la notion de partage d'autorité. Cette intervention du public bouscule non seulement la linéarité du récit mis de l'avant par le musée, mais permet également d'améliorer le dialogue ainsi que l'appropriation des contenus.

### 4. Le récit en cinéma immersif 360° au service de l'émerveillement et de la communication scientifique

**SÉBASTIEN GAUTHIER**, astronome et réalisateur, Planétarium Rio Tinto Alcan de Montréal

Sébastien Gauthier aborde le récit au musée par le biais du cinéma immersif 360°. Pour lui, l'émerveillement et la communication scientifique sont des concepts-clés pour changer la façon de raconter les histoires grâce à la projection d'images en mouvement.

Pour commencer, il importe de différencier la communication scientifique de l'éducation scientifique. La première transmet une culture de la science, n'impliquant pas tant une compréhension de la science que l'idée d'une expérience unique. Par contre, l'éducation demeure une explication ayant un but didactique qui sert notamment en contexte d'enseignement. Ainsi, Sébastien Gauthier suggère de favoriser le sublime plutôt que l'effet eurêka lorsqu'on a recours au récit. Il vaut mieux démontrer l'aspect grandiose de la nature que de rechercher l'effet euphorisant de la compréhension d'une notion scientifique. Selon Nicolas Hulot, « l'émerveillement constitue le premier pas vers le respect. » Le deuxième pas serait celui de la connaissance.

De toute évidence, une représentation rigoureuse et factuelle peut, et doit, générer l'émotion. Même s'il n'y a pas de recette pour créer le sublime, le conférencier propose une approche personnelle pour faire des récits en contexte de cinéma immersif 360° qui se décline ainsi :

- le récit visuel ne vise pas à diriger le regard afin de s'adapter à la surface de projection;
- l'absence de cadre pour le public doit être prise en compte;
- le savoir-faire des guides de parcs nationaux et les visites guidées en autobus inspirent sa pratique;
- le public a besoin de temps pour la contemplation.

# Jeudi 6 octobre

## LES DIFFÉRENTES FORMES DE DIALOGUE AU MUSÉE

### 1. De la communication au dialogue : quels possibles, quelles limites? L'exemple du Musée de l'Homme

**AGNÈS PARENT**, responsable du programme muséographique des expositions permanentes au Musée de l'Homme à Paris

Le musée est un émetteur aux multiples voix, soit celles des chercheurs, des responsables des collections, des équipes de projet, des architectes, des scénographes et bien d'autres. Par la présentation de collections et de contenus, l'exposition devient un vecteur de communication et les publics en sont les récepteurs.

Traditionnellement considéré comme communicant, le musée propose plusieurs options qui articulent et orientent la réflexion. Il met en place un discours pluridisciplinaire ne présentant pas une seule vérité, mais bien une diversité de points de vue. Agnès Parent se demande alors comment en faire un musée questionnant. En fait, le musée « crée » des visiteurs acteurs et sujets, notamment en conférant à la muséographie un rôle important. Tout doit être pensé, jusqu'au mobilier qui favorise les échanges, pour que l'espace muséal soit un lieu où le visiteur se sent bien. Une scénographie originale devient alors le véhicule des idées, bousculant la présentation traditionnelle de la collection.

La communication des contenus par le musée passe aussi par les dispositifs expographiques. La muséographie excentrique, parfois utilisée par le Musée de l'Homme, comme le mur des langues où le visiteur était invité à tirer sur des langues en résine pour entendre des langues de partout sur la planète, écarte certains publics. En revanche, la médiation humaine est un moyen de favoriser le dialogue, que ce soit par des visites guidées, des animations ponctuelles ou la présence de chercheurs spécialisés dans les salles. Enfin, la coconstruction permet d'élaborer certains contenus avec le public ou des communautés ciblées lors de focus groups.

En terminant, si pour Agnès Parent, le récit muséal met en valeur les collections, il faut aussi aller vers de nouveaux publics, puis ouvrir le dialogue. Les musées devraient donc repenser leur rôle en fonction de l'enjeu des différents types de dialogues.

### 2. L'art et les rencontres au Musée des beaux-arts de Montréal : dialogue au contact de l'art

**LOUISE GIROUX**, responsable, programmes éducatifs, mieux-être et art-thérapie au Musée des beaux-arts de Montréal

Louise Giroux interroge les possibilités de dialogue entre les objets culturels, les visiteurs et les médiateurs ainsi que la dynamique que ces dialogues installent.

Devant l'œuvre et avec le médiateur, les visiteurs s'expriment, réagissent, réfléchissent... Il s'en dégage une multiplicité de regards et de témoignages qui peuvent être réinvestis par le musée. À travers ces dialogues, le musée et ses visiteurs deviennent des vases communicants.

Dans cet esprit, le Musée des beaux-arts de Montréal (MBAM) a mis en place le programme « Musée en partage », lequel ciblait les personnes en marge de la société. Ayant dû apprendre à écouter les visiteurs, les médiateurs ont trouvé de nouvelles façons de communiquer basées sur la rencontre autour de l'art, ce qui a engendré un partage d'expériences humaines très enrichissant.

Ce dialogue s'adresse à plusieurs types de publics. Ainsi, avec des personnes atteintes de la maladie d'Alzheimer, l'approche préconisée vise à éveiller les souvenirs, à stimuler la créativité et l'imagination. Notamment avec la construction d'un nouveau pavillon, le MBAM a pu multiplier et diversifier ses pratiques et ses approches, que ce soit pour les Inuits, la médiation culturelle en danse, l'art-thérapie, etc. Dans toutes ces formes de dialogues muséaux, l'œuvre devient une sorte d'émetteur, autour duquel les médiateurs et les publics s'informent pour, ensemble, donner un sens à l'expérience.

### 3. Histoire de CHESS. Du storytelling aux multiples dialogues dans l'espace culturel

**LAIA PUJOL**, chercheure Marie-Curie, Université Pompeu Fabra de Barcelone

*Cultural Heritage Experiences through Socio-personal interactions and Storytelling* (CHESS) est un projet financé par la Commission européenne s'étant déroulé de 2011 à 2014. Il visait la création et la mise à disposition d'histoires multimédias interactives, personnalisées et adaptées dans des espaces culturels. Le modèle de création d'histoires qui en est issu a été expérimenté dans trois lieux culturels : le Musée de l'Acropole (Athènes, Grèce), le site néolithique de Çatal Höyük (Turquie) et le Musée Stedelijk (Amsterdam, Pays-Bas) .

Laia Pujol présente le modèle de création d'histoires, calqué sur celui du cinéma, en quatre étapes : le scénario, la mise en scène, la distribution et le tournage, puis l'appréciation.

Dans tous les cas, l'interaction se situait essentiellement entre le dispositif numérique et le visiteur, les visiteurs restant isolés les uns des autres. Pour favoriser les échanges entre eux, l'équipe de travail a proposé de fragmenter l'information afin d'inciter les visiteurs à interagir pour accéder à l'ensemble du contenu.

Le projet CHESS a permis de formuler des constats intéressants en matière de storytelling et de dialogues en contexte culturel. D'abord, le processus de conception est constitué d'une multitude d'étapes et il n'est pas nécessaire de travailler ensemble de façon continue. Il est également avantageux de faire appel à des professionnels externes et de recycler des outils existants. Le projet a d'ailleurs amené les professionnels à envisager les publics d'une nouvelle façon et à acquérir de nouvelles compétences. Quant au récit en contexte culturel, il n'est pas figé et doit inclure de multiples perspectives. De plus, de nouvelles attitudes peuvent être induites par le dispositif interactif, par exemple, toucher et parler dans des lieux culturels.

Selon Laia Pujol, l'empathie est l'attitude-clé pour créer le dialogue entre les professionnels, entre les institutions ou entre le musée et le public, voire entre les visiteurs. Les travaux entamés avec CHESS se poursuivront dans le cadre d'un nouveau projet appelé *EMOTIVE* pour *Emotive Virtual cultural Experiences through personalized storytelling*.

**Compte rendu :**

Jessica Minier, étudiante en muséologie et patrimoine, UQO  
Caroline Émond, chargée de communication, SMQ