

Chloé LEWANCZYK

Un stage au Musée de la civilisation de Québec : immersion au cœur d'une expérience comparative

Mots-clés : médiation éducative, conception d'activités, fonctionnement muséal, Québec.

Keywords : educational mediation, activity design, museum operations, Quebec.

Introduction

Durant l'été 2019, j'ai réalisé un stage au Musée de la civilisation de Québec pendant trois mois dans le cadre de mon master en Histoire de l'art et archéologie. Le Service de muséologie de l'Université de Liège offre effectivement la possibilité à ses étudiants de se former professionnellement à l'étranger. J'ai choisi cette voie car je désirais confronter mes acquis théoriques à une réalité de terrain différente de celle enseignée tout au long de mon cursus académique. Le Canada m'est dès lors apparu comme un pays susceptible de me faire découvrir de nouvelles approches muséologiques puisqu'il est souvent décrit comme un pays de référence dans le monde muséal. Je souhaitais également travailler dans le domaine de la conception d'exposition ou de la médiation. Ainsi, lorsque le Musée de la civilisation a répondu positivement à ma demande de stage en me proposant de collaborer au développement de plusieurs activités d'animation, j'ai accepté avec plaisir et intérêt.

Je présenterai tout d'abord le musée en évoquant brièvement son histoire, ses collections, ainsi que sa politique de réflexion et d'exposition. Ensuite, j'aborderai succinctement le déroulement de mon stage avec les diverses tâches qui m'ont été confiées. Je pointerai finalement les principales différences entre les systèmes muséaux québécois et belges, remarquées durant mon stage, avant de conclure cet article.

1. Présentation du musée

Jusqu'à l'aube des années 1980, les collections ethnographiques du Musée de la civilisation ainsi que les collections artistiques du Musée national des Beaux-Arts du Québec étaient réunies dans une seule et même institution : le Musée du Québec¹. Cependant, suite à

¹ MUSÉE NATIONAL DES BEAUX-ARTS DU QUÉBEC [en ligne], disponible sur <https://www.mnbaq.org/a-propos/histoire> (consulté le 17 août 2021).

l'édiction d'une nouvelle loi² en 1983, le statut de ce dernier change et ses collections se réduisent aux œuvres artistiques. Dès lors, le projet de fonder un musée ethnographique se dessine dès 1984.

Le Musée de la civilisation, inauguré en 1988, conjugue à la fois des bâtiments modernes et historiques, tels que la Maison Estèbe et la Banque de Québec, respectivement édifiées en 1752³ et 1865⁴. En 1995, les collections du Séminaire de Québec sont intégrées à celles du Musée de la civilisation. Une partie du site du Séminaire lui appartient également depuis lors et accueillait, jusqu'en septembre 2019, le Musée de l'Amérique francophone, aujourd'hui définitivement fermé pour laisser place à de nouvelles expositions. En effet, lors de mon stage, le Séminaire de Québec était au cœur d'un nouveau projet intitulé *La cité du Séminaire*, qui visait à exposer les objets des collections scientifiques issues de ce lieu. Ce dessein s'est aujourd'hui modifié et élargi pour concorder avec un nouveau projet d'envergure provinciale, *Les Espaces bleus*. Ce dernier est destiné à promouvoir le patrimoine et les savoir-faire de la province du Québec à travers l'ensemble de son territoire. Plusieurs antennes seront ainsi disséminées dans les différentes régions administratives que compte la province, et le Séminaire de Québec se trouve avoir été choisi pour être l'une d'entre elles. Au sein du Musée de la civilisation, l'idée de proposer une exposition axée sur les sciences n'a pas été abandonnée puisqu'elle sera montrée dans un futur proche au sixième étage du Séminaire de Québec. Les troisième, quatrième et cinquième étages seront eux réservés à ce nouveau projet des *Espaces bleus*.

Quant aux réserves du Musée de la civilisation, elles sont situées dans un quartier industriel en périphérie de la ville de Québec, dans un bâtiment construit expressément pour répondre à cet objectif. Les objets y sont classés dans divers départements en fonction de leur taille, mais aussi de leur type de matériaux constitutifs afin de leur assurer une conservation optimale. Alors qu'aujourd'hui la réserve est presque arrivée à saturation dans certains départements, le Musée de la civilisation projette à court ou moyen terme un agrandissement du bâtiment.

D'un point de vue organisationnel, le Musée de la civilisation compte neuf départements, dont celui de la direction de la programmation et de l'innovation, qui regroupe lui-même le personnel chargé de la conception de nouvelles expositions ainsi que celui affecté à la médiation éducative et à la médiation culturelle. Le Musée de la civilisation distingue effectivement les chargés de projet en médiation éducative, qui conçoivent les diverses animations en lien direct avec les expositions (visites guidées, ateliers scolaires et

² *Ibidem*. Il s'agit de la *Loi sur les musées nationaux*, promulguée en 1983.

³ VEILLARD Jean-Yves, 1993 : « Le musée de la Civilisation du Québec. Un monde en continuité et en devenir », *Terrain. Anthropologie & sciences humaines*, n° 20, mars, p. 135-146. Disponible sur <https://journals.openedition.org/terrain/3064> (consulté le 18 novembre 2019).

⁴ *Ibidem*.

familiaux, etc.), et d'autre part, les chargés de projet en médiation culturelle qui programment des activités qui gravitent plus largement autour des expositions (concerts, conférences, etc.). Au sein du service de médiation éducative, un document interne⁵ énonce les objectifs que le musée souhaite atteindre auprès de ses publics : selon la vision du Musée de la civilisation, ceux-ci devraient « être transformés, se sentir à [leur] place et avoir du plaisir ». Dès lors, le musée espère amener ses visiteurs à modifier leur regard sur la société qui les entoure et ainsi, les faire réfléchir sur le monde dans lequel ils vivent et s'inscrivent. Néanmoins, cette transformation doit s'accompagner du sentiment d'être à sa place et ne pas provoquer un état de mal-être. Afin de concrétiser ses objectifs, le Musée de la civilisation mobilise quatre stratégies principales : *dialoguer*, *expérimenter*, *jouer*, et enfin *observer*, et ce dans le but de procurer de l'émotion, mission essentielle et centrale du musée⁶.

Ces objectifs et stratégies sont traduits dans les différentes expositions et activités proposées par le musée. Actuellement, le Musée de la civilisation compte deux expositions permanentes : *Le temps des Québécois* et *C'est notre histoire. Premières nations et Inuit du XXI^e siècle*. La première retrace l'histoire de la province du Québec et épingle les figures emblématiques de la culture populaire, tandis que la seconde, co-créée avec les onze nations amérindiennes qui résident au Québec, aborde les échanges entre les colons et les autochtones, y compris dans ses aspects moins glorieux, ainsi que les difficultés rencontrées aujourd'hui par les peuples amérindiens. Le Musée de la civilisation propose également un parcours ludique destiné aux plus jeunes dans le but d'aiguiser leur sens de l'observation, ou encore, un atelier de costumes inspirés des personnages de contes de fée pour développer leur créativité et leur imaginaire. Quant au *MLab Creaform*, il est conçu sous forme d'un laboratoire dans lequel le public peut s'essayer à l'expérimentation de plusieurs technologies. Outre ces activités permanentes, le Musée de la civilisation présente aussi plusieurs expositions temporaires par an. Les expositions peuvent être entièrement créées par le Musée de la civilisation, ou en collaboration avec d'autres musées ou organismes, d'autres encore sont achetées et retravaillées pour s'insérer dans la vision propre au musée. Actuellement, le Musée de la civilisation travaille à la réactualisation de son exposition permanente *Le temps des Québécois*. Il envisage également de redimensionner ses salles d'exposition, notamment en fusionnant certaines d'entre elles.

⁵ MUSÉE DE LA CIVILISATION, octobre 2018 : *Le projet éducatif. Faire émerger la vision du Musée*, p. 3 (document interne).

⁶ *Ibidem*.

2. Déroulement du stage

Lors de mon stage, j'ai contribué à la conception d'activités éducatives dans le cadre de deux expositions temporaires : *La tête dans le nuage*⁷ et *Histoires de pêche*. La première s'est déroulée du 28 novembre 2019 au 5 avril 2021⁸ et était consacrée au monde numérique, à la technologie et aux utilisations possibles de celle-ci. L'objectif de cette exposition était de montrer les enjeux de la révolution numérique dans la société actuelle, sans tomber ni dans la moralisation, ni dans la stigmatisation. Quant au nuage évoqué dans le titre, il renvoie au nuage numérique dans lequel sont stockées nos diverses données personnelles. Contrairement à ce que son nom laisse penser, ce nuage n'a rien d'immatériel puisque les informations envoyées dans ce *cloud* sont en fait enregistrées dans d'immenses centrales informatiques bien réelles.

À mon arrivée en juin 2019, soit six mois avant le lancement de *La tête dans le nuage*, la conception de cette exposition était déjà bien avancée. La première étape de mon stage a dès lors été de me documenter sur les sujets traités par cette exposition afin de combler mes lacunes. J'ai ensuite conçu diverses animations éducatives, en collaboration avec ma maître de stage, France Gagnon. Pour *La tête dans le nuage*, celle-ci souhaitait proposer un grand nombre d'activités, qu'elles soient scolaires ou familiales. De plus, elle désirait essayer un nouveau concept d'atelier famille : celui de séparer les enfants et les adultes afin de leur proposer un contenu adapté à leur âge. Au terme de l'animation, l'idée était de faire émerger la discussion entre les enfants et les adultes pour qu'ils expriment ce qu'ils ont vécu. Ainsi, dans le cadre de cette exposition, j'ai réalisé un des ateliers scolaires portant sur l'apprentissage des intelligences artificielles ; l'idée était d'appréhender le concept selon lequel les intelligences artificielles définissent leurs propres critères en matière de reconnaissance d'images, et parviennent finalement à identifier correctement celles-ci en se basant sur le principe d'élimination. Après avoir expliqué la différence entre les robots et les intelligences artificielles⁹, les guides-animateurs procédaient à un petit jeu avec leur groupe afin de renforcer les apprentissages des élèves sur le sujet. Quelques séances de tests auprès du public-cible ont été réalisées avec une version provisoire du jeu, ce qui a permis de prendre conscience des ajustements à effectuer. J'ai également travaillé à la conception de deux des différents ateliers familles proposés au public. D'une part, j'ai imaginé l'activité dédiée aux enfants pour la zone d'exposition sur les robots. Le jeu imaginé

⁷ Visite virtuelle de l'exposition via le site internet du Musée de la civilisation : MUSÉE DE LA CIVILISATION [en ligne], disponible sur <https://www.mcq.org/fr/exposition?id=775901> (consulté le 17 août 2021).

⁸ *Ibidem*.

⁹ Contrairement aux robots, les intelligences artificielles (IA) ont la faculté d'apprendre en établissant leurs propres critères ; l'apprentissage des IA fonctionne effectivement sur le principe du *deep learning*, aussi appelé apprentissage machine, alors que les connaissances des robots sont le fruit de la programmation. Ainsi, le fait de soumettre une grande quantité d'images aux IA et de leur énoncer ce que l'image représente leur permet d'établir des critères de reconnaissance. Ces critères leur permettent ensuite d'identifier correctement une image inédite.

pour cet atelier amenait les enfants à réfléchir sur l'apparence des robots ainsi que sur leurs utilisations possibles. J'ai d'autre part entrepris la création d'un autre atelier famille, dédié cette fois-ci aux parents, dans le cadre d'une zone d'exposition consacrée au traitement de nos données personnelles. L'activité se présentait sous la forme d'un *livre dont vous êtes le héros* dans lequel le visiteur naviguait de page en page pour répondre aux questions qui lui étaient posées. L'activité le questionnait sur le rapport qu'il entretenait avec sa vie privée face à internet et aux objets connectés. Chaque question qui lui était adressée renvoyait à un élément exposé. Enfin, une journée de tests a été mise en place le 13 septembre 2019 dans le but d'évaluer la réceptivité et la compréhension du public vis-à-vis d'une zone de l'exposition, consacrée à la relation que le visiteur entretient avec lui-même, avec les autres ou avec la technologie face au numérique. Dans le cadre de ces tests, je me suis chargée de la réalisation des questionnaires ainsi que de leur analyse. Je souhaitais effectivement toucher à différents aspects du travail de conception d'exposition et de médiation.

La seconde exposition sur laquelle j'ai collaboré, *Histoires de pêche*, a été inaugurée le 26 juin 2020 sur les réseaux sociaux, compte tenu de l'actualité sanitaire, et s'est tenue jusqu'au 6 septembre 2021. Contrairement à *La tête dans le nuage*, sa conception était moins avancée puisque son ouverture était initialement programmée le 1^{er} avril 2020, soit un peu moins d'un an à compter du début de mon stage. De plus, la personne chargée de la conception de cette exposition a été mutée au Musée des Beaux-Arts du Québec et une autre chargée de projet a donc été choisie afin de lui succéder. Il s'agissait alors pour la nouvelle équipe de s'approprier le projet dans son entièreté, comprenant ainsi sa documentation, la structure thématique de l'exposition, les idées développées par l'équipe précédente, etc. Ma première réunion concernant *Histoires de pêche* a coïncidé avec la première réunion de cette nouvelle équipe de travail. Cette exposition traitait de la pêche sportive en eau douce sur le territoire de la province du Québec. Elle entendait désacraliser le monde de la pêche et détendre l'atmosphère autour d'un sujet souvent abordé avec beaucoup de sérieux. Les propos tenus par cette exposition n'en restaient pas moins scientifiquement corrects.

Concernant l'exposition *Histoires de pêche*, j'ai réalisé le scénario d'un atelier famille dont l'idée était de créer des histoires de pêche farfelues par le simple hasard d'un tirage de cartes et ainsi, de passer un moment de rire en famille sans se prendre au sérieux. Cette animation était rythmée par cinq activités autour de la pêche, qui étaient autant de missions à accomplir pour recevoir une carte. J'ai également imaginé diverses activités autonomes, laissées à disposition des visiteurs dans une des zones de l'exposition : des mots-croisés, un jeu de taquin avec l'image d'un poisson, un jeu de dés facile à comprendre sur le thème de la pêche, un électro quiz avec des expressions qui utilisent des noms de poissons, etc.

Enfin, l'exposition *Histoires de pêche* pouvait se visiter à l'aide d'une application mobile, ajoutée à l'interface *Mon MCQ*, qui est l'application officielle du Musée de la civilisation. L'application *Pars à la pêche* était une forme de quiz ludique que le visiteur complétait au fil de son parcours dans l'exposition. Les personnes ne disposant pas de smartphones avaient également la possibilité d'utiliser des bornes interactives installées dans l'exposition. Cette application a été conçue en grande partie par France Gagnon, ma maître de stage. Mon rôle était de me mettre dans la peau des développeurs de contenus numériques afin de décomposer au mieux chaque étape de l'activité, mettre des mots précis sur ces étapes pour qu'elles s'enchaînent de manière logique dans l'application. En effet, le choix du visiteur entraînait une action différente selon le contenu qu'il sélectionnait. Il convenait donc d'expliquer au mieux aux programmeurs quels étaient les visuels, textes et animations à insérer et à quel moment. En 2021, l'application *Pars à la pêche* a gagné un prix Numix, décerné aux meilleurs produits numériques, dans la catégorie Exposition Immersive¹⁰.

Quant aux diverses activités développées en collaboration avec France Gagnon, celles-ci ont été réellement utilisées dans les animations proposées au public. Néanmoins, certains ajustements ont dû être réalisés suite au contexte sanitaire que nous connaissons aujourd'hui, et les manipulations prévues dans certains jeux ont dû être adaptées afin d'éviter un maximum de contacts entre les visiteurs issus de bulles familiales différentes.

3. Confrontation des systèmes muséaux belges et québécois sur base des observations effectuées lors de mon stage

Lors de mon stage au Musée de la civilisation, j'ai pu remarquer des différences de fonctionnement entre les musées belges et les musées québécois. En effet, d'après mes connaissances théoriques en matière de conception d'exposition en Belgique, les musées créent généralement des expositions sans intégrer la médiation dès la genèse du projet. Or, au Québec, ou du moins au Musée de la civilisation, la médiation éducative et la médiation culturelle sont représentées dès l'aube du projet d'exposition et ce, afin de partager avec le reste de l'équipe leurs besoins et attentes dans les espaces expositionnels. De plus, un autre point de divergence observé concerne l'organisation du travail au sein même de la médiation éducative : entre les chargés de projet d'une part, et d'autre part, les guides. Les premiers créent les scénarios d'animation et gèrent la réalisation du matériel en faisant appel à des prestataires extérieurs si besoin, tandis que les seconds animent les ateliers et visites guidées auprès du public. Lors de la passation des scénarios, les guides-animateurs reçoivent en sus divers documents destinés à leur expliquer plus en profondeur les propos tenus dans l'exposition afin de leur donner une vision large et complète de celle-

¹⁰ PRIX NUMIX [en ligne], disponible sur <https://numix.ca/projets-2021/pars-a-la-peche/> (consulté le 18 août 2021).

ci. Un carnet de communication virtuel permet en outre d'assurer des échanges réguliers entre les chargés de projet et les guides, notamment concernant les problèmes inhérents aux ateliers. Ainsi, les chargés de projet en médiation éducative sont au courant des éventuelles modifications à apporter aux animations. Aujourd'hui, les équipes de conception d'exposition comptent également un guide, ce qui permet à ce dernier de partager son point de vue, issu de la réalité de terrain.

Conclusion

Ce stage m'a permis de découvrir une organisation de travail différente de celle pratiquée dans les musées belges. Selon moi, il n'y a pas de meilleur système qu'un autre en termes d'organisation de la médiation éducative ; que celle-ci soit morcelée entre un chargé de projet et un guide, ou que ces fonctions soient, au contraire, assurées par une même personne. Cependant, si un musée opte pour la première façon de faire, il est primordial de mettre en place des outils de communication efficaces entre les différentes structures de l'institution afin d'éviter les problèmes dus à des lacunes communicationnelles. Par ailleurs, il me semble appréciable que la médiation soit intégrée à l'équipe de conception d'exposition dès la genèse du projet. En effet, cela peut éviter plusieurs désagréments tels que le manque d'espaces dédiés aux animations dans les salles d'exposition. Cela peut également entraîner une meilleure intégration et uniformisation des dispositifs de médiation avec les propos de l'exposition, ainsi qu'assurer une communication efficace entre les différents acteurs dans la mise en place de l'exposition, y compris de la médiation. En effet, le personnel chargé de la médiation dispose d'une bonne connaissance des divers publics et de leurs attentes, et peut dès lors suggérer des axes d'amélioration de l'exposition, si nécessaire.

Finalement, ce stage a été réellement bénéfique à ma spécialisation en muséologie car il a permis de renforcer mes acquis théoriques, de me donner l'opportunité d'endosser le rôle de chargée de projet en médiation éducative durant trois mois et aussi, de m'offrir une première expérience professionnelle. Par ailleurs, la possibilité donnée aux étudiants de muséologie d'effectuer ce stage à l'étranger est également une expérience enrichissante à tout point de vue, tant que sur le plan académique que sur le plan personnel, et je la recommande à quiconque souhaite tenter l'aventure.

Bibliographie

ARPIN Roland, 1992 : *Le Musée de la civilisation : concept et pratiques*, Québec, Éditions Multimondes.

ARPIN Roland, 1998 : *Le Musée de la civilisation : une histoire d'amour*, Musée de la civilisation de Québec.

GAGNON France (chargée de projets en médiation éducative au Musée de la civilisation), 17, 18, 20 et 24 août 2021 : échange de courriers électroniques avec LEWANCZYK Chloé.

LEWANCZYK Chloé, 2019-2020 : *Le Musée de la civilisation de Québec. Rapport de stage*, rapport de stage pour le cours Atelier muséologie – stage en musée (320 heures) en Histoire de l'art et archéologie, finalité spécialisée en muséologie, Université de Liège.

MUSÉE DE LA CIVILISATION, octobre 2018 : *Le projet éducatif. Faire émerger la vision du Musée* (document interne).

MUSÉE DE LA CIVILISATION DE QUÉBEC [en ligne], disponible sur <https://www.mcq.org/fr/> (consulté le 17 décembre 2019).

MUSÉE DE LA CIVILISATION [en ligne], disponible sur <https://www.mcq.org/fr/exposition?id=775901> (consulté le 17 août 2021).

MUSÉE NATIONAL DES BEAUX-ARTS DU QUÉBEC [en ligne], disponible sur <https://www.mnbaq.org/a-propos/histoire> (consulté le 17 août 2021).

PRIX NUMIX [en ligne], disponible sur <https://numix.ca/projets-2021/pars-a-la-peche/> (consulté le 18 août 2021).

VEILLARD Jean-Yves, 1993 : « Le musée de la Civilisation du Québec. Un monde en continuité et en devenir », *Terrain. Anthropologie & sciences humaines*, n° 20, mars, p. 135-146. Disponible sur <https://journals.openedition.org/terrain/3064> (consulté le 18 novembre 2019).

Notice biographique

Diplômée en janvier 2021 d'un master en Histoire de l'art et archéologie, et spécialisée en muséologie, l'auteure évoque dans cet article son stage réalisé au Musée de la civilisation de Québec entre juin et septembre 2019. Lors de cette expérience professionnelle, Chloé Lewanczyk travaillait en tant que chargée de projet en médiation éducative, ce qui lui a notamment permis de développer des animations pour divers publics dans le cadre d'expositions temporaires. Toujours sensible aux questions liées à la médiation, elle est actuellement guide au Musée de la Banque nationale de Belgique.

Contact : chloe.lewanczyk@alumni.uliege.be