

MUSÉES

NOUVELLES TECHNOLOGIES

CAHIER THÉMATIQUE H • LE DEVOIR, LES SAMEDI 22 ET DIMANCHE 23 NOVEMBRE 2014



Les jeunes adultes au musée: qui sont-ils?
Page H 2



MACM: «Cinquante ans, ce n'est que le début»
Page H 6



MUSÉE DE LA NATURE ET DES SCIENCES DE SHERBROOKE

Le Musée de la nature et des sciences de Sherbrooke a fait le pari de l'expérience immersive avec *Terra mutants*. Ce spectacle traverse 400 millions d'années pour expliquer les origines géologiques et naturelles des Appalaches.

LES MUSÉES À L'HEURE DU NUMÉRIQUE

La technologie au service de l'expérience muséale

Plusieurs musées québécois jouent désormais la carte du numérique auprès de leurs visiteurs. Un souci demeure le même chez tous les établissements: trouver la technologie collant le mieux à leur exposition ou leur collection.

ETIENNE PLAMONDON EMOND

Des papiers froissés, usés et déchirés par endroits sont exposés derrière une vitrine. En traversant l'exposition permanente du Centre commémoratif de l'Holocauste à Montréal (CCHM), il est facile de passer à côté de cette section, anodine au premier coup d'œil. «C'est parmi les objets que je trouve les plus importants dans le musée», confie pourtant Julie Guinard, coordonnatrice musée et collection au CCHM. Il s'agit en fait de lettres échangées entre des mouvements de résistance coincés dans différents ghettos juifs de Pologne

durant les persécutions nazies. Depuis un an, les visiteurs peuvent décrypter ces messages codés en yiddish grâce à l'application numérique que le musée a concoctée. Une traduction des manuscrits, une photo d'archive de l'homme qui les recevait et un témoignage vidéo de ce dernier ajoutent une nouvelle dimension auparavant inaccessible.

C'est au moment de revoir son exposition permanente que le CCHM a revu son approche. Les guides bénévoles étaient souvent accaparés par les groupes scolaires et les visiteurs seuls étaient plutôt laissés à eux-mêmes. Le musée a mené une enquête auprès de ces derniers et 63% déclaraient qu'ils auraient aimé

visionner plus de témoignages.

Aujourd'hui, l'application tablette offre trois visites guidées thématiques différentes: une première est consacrée aux survivants à qui ont appartenu les objets exposés, une deuxième se concentre sur les enfants qui ont grandi dans ces bouleversements et une dernière aborde les théories du génocide et de la question des droits de la personne. Il devient donc possible pour le public de revenir plusieurs fois et de parcourir l'exposition permanente avec une nouvelle interprétation. L'application est disponible partout et plusieurs téléchargements ont été effectués depuis l'extérieur de l'Amérique du Nord. «Ça fait rayonner notre musée et notre collection en dehors de Montréal. C'était aussi un des buts», indique M^{me} Guinard.

Le risque, avec les technologies, «est de vouloir courir derrière toutes les nouveautés et de

perdre son identité», observe M^{me} Guinard. «C'est nous qui sommes là-dedans, précise-t-elle en montrant la tablette et l'application. On n'a pas essayé de se réinventer parce qu'on avait un nouvel outil. On a essayé d'enregistrer les histoires qu'on racontait déjà et les témoignages de gens qu'on connaissait, mais que nos visiteurs n'avaient pas forcément la chance de rencontrer.»

Au Musée de la civilisation de Québec (MCQ), on expérimente depuis un bon moment le potentiel des nouvelles technologies. Michel Côté, directeur général du MCQ, considère que le numérique constitue «un outil nécessaire et incontournable dans le monde contemporain» pour «améliorer nos projets culturels». En revanche, il met en garde contre certains effets pervers. Lors de certaines expositions de l'établissement, «la personne pouvait parfois regarder davan-

tage la tablette que l'objet», constate M. Côté. L'enjeu de la conception s'articule désormais autour de la façon dont la technologie peut établir un dialogue avec l'objet ou devenir une valeur ajoutée sans en traverser la contemplation.

Ces questions, le Musée national des beaux-arts du Québec (MNBAQ) se les pose aussi. «Quand on est devant une œuvre d'art, il y a une relation émotive ou intellectuelle qui s'établit, et il ne faut pas venir placer l'écran entre l'objet et le visiteur», souligne Anne-Josée Lacombe, responsable des guides, des animateurs et des programmes éducatifs au MNBAQ. L'établissement planifie en ce moment les outils numériques qui accompagneront l'ouverture d'un nouveau pavillon à la fin de l'année 2015 et le redéploiement de ses collections. Des contenus multiplateformes seront élaborés en lien avec des œuvres et dif-

férents parcours de visites seront conçus pour s'adresser à des publics variés. «Un des formidables atouts du numérique est de pouvoir personnaliser l'expérience et offrir des contenus plus ciblés en fonction des intérêts, du profil ou même de l'âge» du visiteur, note Anne Eschapaspe, directrice des expositions et de la médiation.

Pour ce nouveau chantier, le MNBAQ s'inspire de son «expérience pilote» autour de l'exposition Alfred Pellan — *Le rêveur éveillé*. Une application sur téléphone intelligent donne entre autres accès à des archives et à un jeu interactif pour mieux pénétrer dans l'univers de l'artiste. Elle mise aussi sur l'expérience de réalité augmentée devant une œuvre: l'appareil photo reconnaît la toile et va générer aussitôt du contenu supplémentaire. «L'idée, c'est d'utiliser le numérique pour offrir

VOIR PAGE H 8: TECHNOLOGIE

PREMIÈRE MONDIALE

Les Grecs

D'Agamemnon à Alexandre le Grand

À Pointe-à-Callière du 12 décembre 2014 au 26 avril 2015

Exposition réalisée par le ministère de la Culture et des Sports de la Grèce (Athènes, Grèce), Pointe-à-Callière, cité d'archéologie et d'histoire de Montréal (Montréal, Canada), le Musée canadien de l'histoire (Gatineau, Canada), The Field Museum (Chicago, É.-U.) et le National Geographic Museum (Washington, D.C., É.-U.). L'ambassade de Grèce au Canada et l'ambassade du Canada en Grèce collaborent à la promotion de l'exposition.

POINTE-À-CALLIÈRE
Cité d'archéologie et d'histoire de Montréal
Montréal

350, place Royale
Vieux-Montréal (Qc) H2Y 3Y5
pacmusee.qc.ca

Canada **stm**

INTERCONTINENTAL
MONTREAL

AÉROPORTS DE
MONTREAL

tradiTours

COMUNITÀ ITALIANA DEL GRAN HOTEL
KASHIER KOPOTRE KHEPOTE KOTTPAK

TOURISME
Montréal

PACART

MUSÉES

PLAN CULTUREL NUMÉRIQUE DU QUÉBEC

Près de 11 millions de dollars pour accroître l'offre numérique des musées

Le 29 septembre dernier, le gouvernement Couillard a dévoilé son Plan culturel numérique, qui prévoit des investissements de 110 millions de dollars sur sept ans. C'est moins que les 150 millions qui avaient été annoncés par le gouvernement Marois avec sa Stratégie culturelle numérique, tout juste avant les dernières élections. Mais la nouvelle a réjoui le milieu muséal, particulièrement concerné par ce plan, dans une période politique marquée par l'austérité budgétaire et les compressions.

ETIENNE PLAMONDON EMOND

« Il y a moins d'argent que ce qui avait été anticipé sous le gouvernement précédent, mais il y a quand même des sommes qui sont très intéressantes et qui sont annoncées assez précisément pour les deux prochaines années », exprime Michel Perron, directeur général de la Société des musées québécois (SMQ).

Une bonne nouvelle pour les musées, donc, d'autant plus qu'une grande proportion de l'enveloppe du Plan culturel numérique leur est consacrée. Sur les 36 millions de dollars prévus pour les deux prochaines années, 10,9 millions, soit environ 30 % des sommes investies, sont dédiés à ce secteur. Quelques raisons expliquent cette part du gâteau. Sur 15 organismes et sociétés d'État relevant du ministère de la Culture et des Communications (MCC), trois sont des musées, soit le Musée de la civilisation de Québec (MCQ), le Musée national des beaux-arts du Québec (MNBAQ) et le Musée d'art contemporain de Montréal. À cela s'ajoute le Musée des beaux-arts de Montréal (MBAM), qui est encadré par une loi provinciale. « C'était un secteur qui avait tout de même beaucoup de besoins », observe Dany Gilbert, directeur des programmes et du développement culturel numérique au ministère de la Culture.

Selon un sondage effectué auprès de ses membres en 2008, la Société des musées québécois estimait que seulement 9 % des collections muséales de la province étaient numérisées. Plusieurs personnes travaillant dans le milieu, interrogées pour cet article, ont indiqué que les établissements québécois étaient en retard à ce chapitre. « Ce sont des institutions qui ont énormément de matériel », indique M. Gilbert. On ne se cachera pas que les deux premières an-

nées du plan sont un peu des années de démarrage. Il faut numériser pour pouvoir par la suite utiliser ce contenu dans le développement de certaines plateformes, applications ou autres événements. »

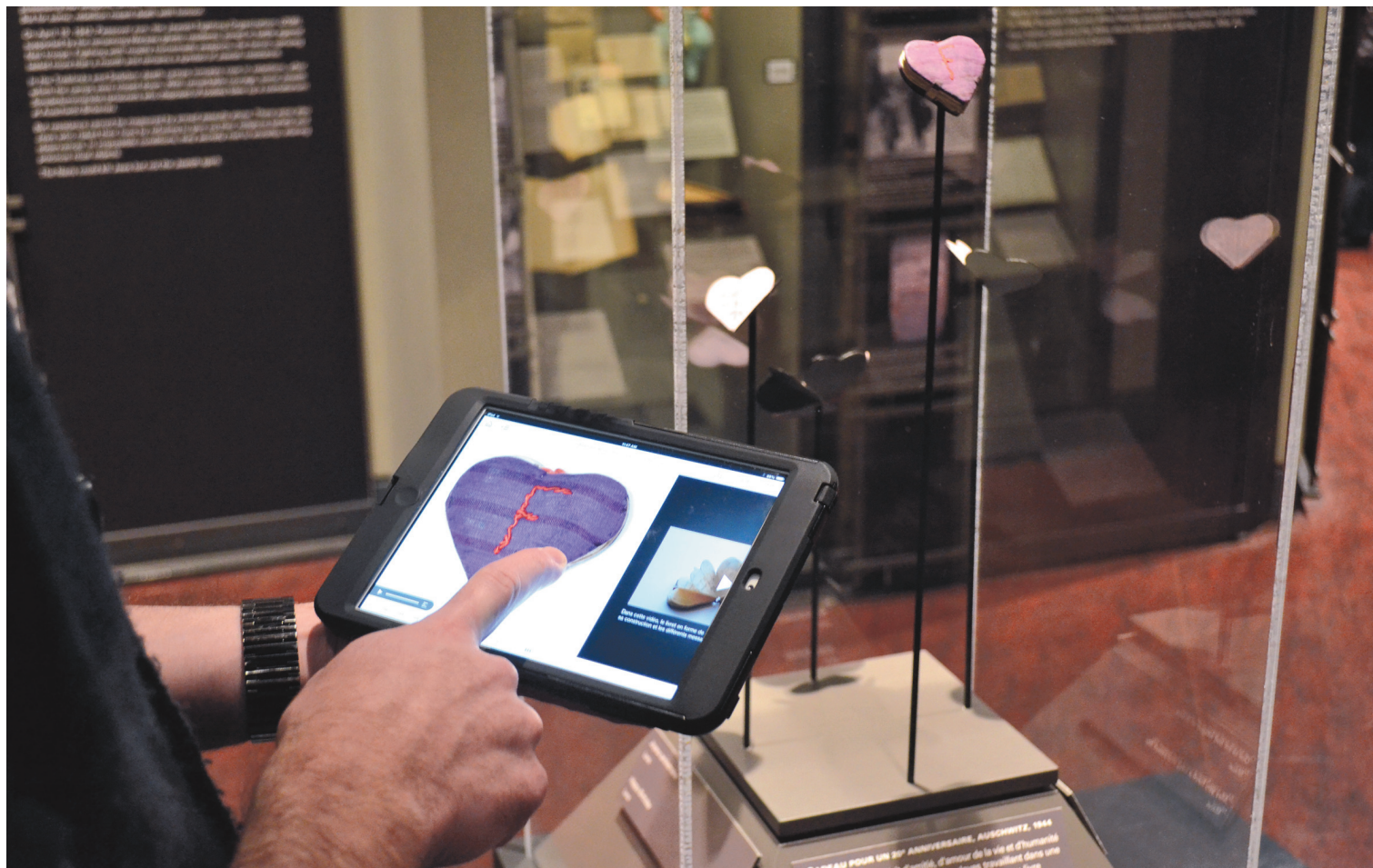
Mathieu Rocheleau, conseiller numérique pour le MCC, ajoute que « c'est aussi un secteur où on reconnaissait une urgence d'agir pour numériser, parce que les musées détiennent des objets ou des documents qui sont plus fragiles et qui nécessitent une action plus rapide ».

Si les budgets pour les deux prochaines années ont été dévoilés, les mesures et la répartition des sommes pour les cinq années suivantes n'ont pas encore été fixées. « On en viendrait à probablement rater des initiatives très intéressantes, justifie M. Gilbert. Pour l'instant, on ne sait pas encore quelle forme prendront des technologies, et de nouvelles façons de faire pourraient apparaître au cours des prochains mois. C'est un milieu qui va tellement vite qu'on voulait vraiment y aller par étapes. »

« Quand on commence à travailler sur des questions de nouvelles technologies, il faut poursuivre les investissements, parce qu'il n'y a rien qui vieillit plus vite », commente Yves Bergeron, professeur en muséologie à l'UQAM. Ça demande des efforts constants et des investissements réguliers pour développer l'expertise et la garder. »

Des mesures

Le Plan a édicté 11 mesures pour le secteur muséal. La plupart d'entre elles émanent de demandes formulées par les différentes institutions, qui ont amorcé depuis longtemps une réflexion sur leurs usages du numérique. « Le ministère a assez bien travaillé dans la consultation et la concertation pour bâtir ce plan », juge Michel Côté, directeur général du MCQ. Parmi les mesures, le MBAM créera une plateforme pour diffuser des contenus thématiques basés sur ses



Selon un sondage effectué auprès de ses membres en 2008, la Société des musées québécois estimait que seulement 9 % des collections muséales de la province étaient numérisées.

collections. Le MCQ, quant à lui, mettra en œuvre un programme d'expositions et d'ateliers-résidences jumelé à un laboratoire participatif numérique de type fab lab ouvert au grand public. Le MNBAQ développera des contenus didactiques créatifs, visant à favoriser la découverte et les apprentissages interactifs.

Mais les petits établissements ne sont pas en reste. La Société des musées québécois (SMQ) s'est vue confier le mandat de mettre en place un programme d'aide sur le numérique pour les institutions muséales reconnues par le ministère. « On va pousser des projets de numérisation. Simultanément, on va développer un volet qui sera axé davantage vers la diffusion de contenus muséaux, y compris des collections, en vue de créer des systèmes d'exposition virtuelle, des dispositifs en salle ou des technologies numériques pour la médiation », explique M. Perron.

De plus, la SMQ s'assurera de la création de contenus par ses membres pour alimenter le site du Répertoire du patrimoine culturel du Québec

(RPCQ), en collaboration avec le MCC et Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ). Le portail est déjà en ligne depuis plusieurs années. Mais le travail consiste désormais à « en faire une plateforme commune pour l'ensemble du réseau de la culture, de l'ouvrir et d'aller moissonner les diffé-

rentes banques de données des partenaires », explique M. Rocheleau, du MCC.

Yves Bergeron voit cette démarche d'un bon œil. « La grande tendance internationale se structure autour de ce qu'on appelle en anglais les LAN — pour Library, Archive and Museum —, où il y a une conver-

gence des trois grandes institutions. Au Québec, on l'a fait avec BAnQ. Mais il y a des pays qui vont plus loin et qui regroupent aussi les musées. Ça permet d'envisager sous un angle différent le patrimoine. »

Collaborateur Le Devoir

Des défis

Plusieurs défis seront tout de même à prévoir dans le cadre du Plan culturel numérique. M. Rocheleau souligne l'enjeu des standards internationaux d'interopérabilité des données pour s'assurer une diffusion à grande échelle des collections numérisées. Mais c'est la question des droits d'auteur qui pourrait se révéler le défi le plus complexe. Parfois, des musées ne peuvent pas ajouter des créations sur leur plateforme numérique, faute d'avoir la permission. Le MNBAQ, par exemple, a développé une section sur ses collections dans son site Web l'année dernière. Malheureusement, les images de plusieurs œuvres datant d'après 1954 ne peuvent être consultées, une indication selon laquelle l'œuvre est protégée apparaissant à leur place. Dans le Plan culturel numérique, le ministère s'est engagé à coordonner un chantier sur

l'adaptation des droits d'auteur à l'ère numérique pour tous les domaines artistiques concernés. « On aura beau numériser et renommer, si toute la question des droits d'auteur n'est pas débattue et réglée en fonction des avancées de ce secteur, il y aura une perte de diffusion qui sera énorme », reconnaît M. Gilbert. « Il faut savoir qu'il y a des législations en Europe et aux États-Unis qui permettent la diffusion d'œuvres d'art couvertes par le droit d'auteur à des fins de documentation, de pédagogie et d'information, mais aussi de divertissement », souligne Anne Eschappasse, directrice des expositions et de la médiation au MNBAQ. C'est un chantier fondamental. On ne peut pas dire qu'on est des diffuseurs qui promeuvent la créativité québécoise et s'empêchent en même temps de faire rayonner ses œuvres d'art aux quatre coins du monde par les outils numériques. »

Les jeunes adultes au musée : qui sont-ils ?

JACINTHE LEBLANC

Les jeunes adultes ont des comportements bien à eux quand vient le temps de visiter les musées. Ils veulent rentabiliser leur sortie en visitant plus d'une exposition, bien souvent entre amis. Ils ne fréquentent pas le café ou le restaurant du musée et ils veulent des expériences interactives. Ils sont aussi très influencés par le bouche-à-oreille, qui passe désormais par les médias sociaux. Les résultats d'une étude de Lucie Daignault éclairent sur les comportements de ces jeunes adultes et donnent des pistes aux musées pour s'y adapter.

Il y a une dizaine d'années, Lucie Daignault, responsable de l'évaluation au Musée de la civilisation de Québec (MCQ), a constaté une diminution de la fréquentation des 18-34 ans dans ce musée. Elle a donc été mandatée par le MCQ pour trouver les raisons expliquant cette baisse. Puis, au printemps dernier, elle a élargi son analyse sur une période de 25 ans, soit de 1988 à 2013. Les tendances extraites du rapport sont bien différentes de ce qui est préféré par les familles, les touristes ou les personnes plus âgées.

GénérationCité, initiative philanthropique originale

Directrice adjointe à la Fondation du musée Pointe-à-Callière, Chantal Vignola remarque aussi une façon de visiter le musée qui est propre aux jeunes adultes. En juin dernier, Pointe-à-Callière a lancé le groupe GénérationCité. Celui-ci vise à rejoindre les jeunes adultes et à « développer un sentiment d'appartenance à Pointe-à-Callière », explique M^{me} Vignola. « On veut que les gens reviennent sur le site et se réapproprient ce musée-là », poursuit-elle. GénérationCité est composé d'une douzaine de nouveaux bâtisseurs et philanthropes âgés de 20 à

45 ans. Le groupe propose des activités différentes et ciblées pour les jeunes adultes qui visitent les musées autrement.

GénérationCité vient participer de façon active et créative au développement de la Cité d'archéologie et d'histoire de Montréal, tout en assurant une relève philanthropique pour la Fondation de Pointe-à-Callière. Cette nouvelle façon de faire dans le domaine de la philanthropie obtient une réponse positive de la part des jeunes adultes. Chantal Vignola voit là un intérêt grandissant pour la culture, ce qui la rend confiante pour la suite des choses. Cette soit d'événements culturels est, pour elle, rafraîchissante.

La diversité dans les expositions

Ces temps-ci, Lucie Daignault mène des groupes de discussion auprès de jeunes qui ne fréquentent pas les musées. « Les jeunes disent : "Pour nous, vous seriez mieux de mettre de l'avant la diversité des [expositions] que vous offrez, la diversité des approches plutôt que de mettre l'accent sur une expo" », mentionne la chercheuse. Ils veulent donc visiter plusieurs expositions pour rentabiliser leur sortie, tant au point de vue financier que de la découverte et du divertissement. Cet avis est également partagé par ceux qui fréquentent les musées.

« Cette variété à la fois dans les thèmes, mais aussi dans les approches, c'est un moyen d'attirer les jeunes adultes au musée », constate Lucie Daignault. Elle donne l'exemple de l'exposition sur les jeux vidéo au Musée de la civilisation de Québec, l'année dernière, qui a attiré plus d'hommes qu'à l'habitude. « Nécessairement, ajoute-t-elle, la programmation d'un musée — n'importe quel musée — a quand même un impact sur la composition sociale des publics. »

VOIR PAGE H 3 : JEUNES ADULTES

MUSÉE CANADIEN DE LA GUERRE
CANADIAN WAR MUSEUM

CETTE NOUVELLE EXPOSITION RÉVÈLE COMMENT LES CANADIENS ONT DÛ S'ADAPTER SUR LES CHAMPS DE BATAILLE EN BELGIQUE PENDANT LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE.

SE BATTRE EN FLANDRE
GAZ. BOUE. MÉMOIRE.

COMMANITAIRE PRÉSENTATEUR NATIONAL

VISIT FLANDERS

JUSQU'AU 26 AVRIL 2015

Une exposition réalisée par le Musée canadien de la guerre en partenariat avec le Memorial Museum Passchendaele 1917, en Belgique, et avec le généreux soutien de la E.W. Bickie Foundation.

Canada

PARTENAIRES OFFICIELS DU CENTENAIRE DE LA PREMIÈRE GUERRE MONDIALE

John et Pattie Cleghorn et leur famille
Colonel honoraire (retr.) John C. Eaton, O. Ont., K. St. J., D. Com. et le colonel honoraire Sally Horsfall Eaton, S. St. J., C. D., I. A., L. L. D.

MUSÉES

Plus de visiteurs que jamais.
Pour combien de temps ?

JÉRÔME DELGADO

Un sommet. Une année record. Les institutions muséales du Québec n'avaient jamais été aussi visitées qu'en 2013. Le chiffre magique : 14,2 millions. Or, tout n'est pas si rose lorsqu'on le voit de près. Les données, livrées par l'Observatoire de la culture et des communications du Québec (OCCQ) en mai 2014, révèlent aussi des points sombres : baisse de la fréquentation en région, chute de la clientèle scolaire, centres d'exposition de moins en moins courus.

Michel Perron, directeur de la Société des musées québécois (SMQ), croit néanmoins que les résultats de l'étude menée par Christine Routhier sont positifs. Dépasser le seuil des 14 millions de visiteurs donne une occasion de se réjouir.

« Absolument, que c'est une bonne nouvelle, dit-il. On a brisé le plafond de verre. En 2012, on établissait déjà un record [avec 13,4 millions d'entrées]. On est sur une pente ascendante. 14,2 millions, c'est excellent. Ces chiffres montrent que les musées sont populaires. »

En 2003, année de la première récolte de ce type de statistiques, les musées et autres établissements similaires étaient visités par 12,4 millions de personnes. Il faut noter que ces chiffres tiennent compte des activités extra-muros d'institutions — celles présentées dans la rue ou dans une école, par exemple. Quand la recherche comptabilise seulement les gens qui franchissent les tourniquets des musées, leur nombre s'arrête, en 2013, à 13,3 millions, ce qui constitue quand même un point culminant. C'est la première année que le chiffre 13 est dépassé.

Michel Perron se réjouit aussi de la participation massive des établissements au sondage, ce qui permet de livrer un constat juste de la réalité. Autour de 90% d'entre eux ont répondu. « C'est un indice d'intérêt de leur part », note-t-il. La tâche pour compiler les visiteurs — une de plus — pourrait être considérée comme une dépense superflue en ces temps d'austérité. Tel n'est pas le cas.

Derrière le beau portrait, que trouve-t-on? Excepté une exposition hyper-populaire comme *Chihuly*, dont les 277 051 visiteurs ont fait d'elle,

à la fin de l'été 2013, la plus courue des années 2000 au Musée des beaux-arts de Montréal — et la quatrième de son histoire, loin quand même du demi-million de têtes attirées par Picasso en 1985 —, les programmations des membres de la SMQ sont-elles à la traîne? Non, croit le directeur du regroupement, pour qui la courbe ascendante des dix dernières années démontre que le succès d'estime n'est pas qu'une affaire de superproductions.

« En Montérégie, on attire 10% de la clientèle [de tout le Québec]. C'est énorme, dit-il, si on considère qu'on n'y trouve pas de grande institution. La Montérégie tire son épingle du jeu [sans superproduction]. »

Parmi les données de 2013 qui réjouissent M. Perron, il y a la popularité grandissante des musées d'art et des musées de science, dont la fréquentation a augmenté respectivement de 20% et de 19% par rapport à la moyenne des cinq années précédentes.

Le cas scolaire

Les données moins heureuses de l'étude de 2013 concernent la fréquentation des institutions muséales par des groupes scolaires. Certes, il n'y a pas le feu, puisque les visiteurs individuels représentent de loin la majorité de la clientèle, à 78%. Sauf que les statistiques concernant les écoliers au musée, dont le nombre en 2013 aura dépassé à peine celui de 2009, placent l'écart avec la moyenne des cinq années précédentes dans le négatif. Les lendemains ne s'annoncent pas heureux.

Prenez le cas de la Mauricie, pourtant flatteur. Pendant que toutes les régions voient baisser la clientèle scolaire de leurs musées et consorts, pendant qu'à Montréal la hausse est d'à peine 1,8% (toujours en regard des années précédentes), à Trois-Rivières et autour d'elle, les groupes scolaires ont été si nombreux en 2013 que leur taux de fréquentation a augmenté de 14%.

Marie-Andrée Levasseur, directrice du centre d'exposition Raymond-Lasnier, situé dans le quartier historique de la capitale de la Mauricie, rit lorsqu'on lui demande la recette gagnante de sa région. Il n'y en a pas, mais il est vrai, re-

connait-elle, que le regroupement qu'elle préside depuis quatre ans, Médiat-Muse, a fait beaucoup d'efforts pour attirer les écoles.

En fait, la Mauricie a bénéficié entre 2011 et 2013 d'un projet pilote gouvernemental, la Cellule régionale en expertise muséale (CREM), désormais abrogé, qui a permis de bâtir des ponts entre le réseau muséal et le milieu scolaire. De là est né le projet L'art de sortir, par lequel Médiat-Muse offrait aux enseignants un coffre à outils (sur clé USB) en lien avec les programmations et activités culturelles.

« Le projet a été très apprécié. Pour les établissements régionaux, qui n'ont souvent qu'un employé, préparer ces outils demande beaucoup de temps et de marchandage. Même s'ils le voulaient, ils manquent de ressources humaines. Se déplacer dans une école signifiait fermer le musée », donne en exemple Marie-Andrée Levasseur.

La muséologue n'a pas la preuve pour affirmer que L'art de sortir a fait augmenter le taux de fréquentation des établissements. « La majorité d'entre eux, soutient-elle néanmoins, nous signifiaient que le projet avait des retombées concrètes. Le contact était important. Il paraît même que des enseignants disaient "On avait ça, en région?" »

Avec la suppression de la CREM, les relations entre les musées et les écoles ne seront pas aussi faciles. Michel Perron signale qu'« enlever [ce] soutien financier a supprimé un emploi permanent ». « Tout repose après sur le bénévolat, sur la surcharge de travail », note le directeur de la SMQ, qui dé-



MICHAËL MONNIER LE DEVOIR

Les institutions muséales du Québec n'avaient jamais été aussi visitées qu'en 2013. Le chiffre magique : 14,2 millions. Or, tout n'est pas si rose lorsqu'on y regarde de près.

plore ces « économies de bout de chandelle ». Ça le désole parce que L'art de sortir était un projet qui connaissait du succès et qui bâtissait l'avenir.

« S'il y a un danger à applaudir la hausse de fréquenta-

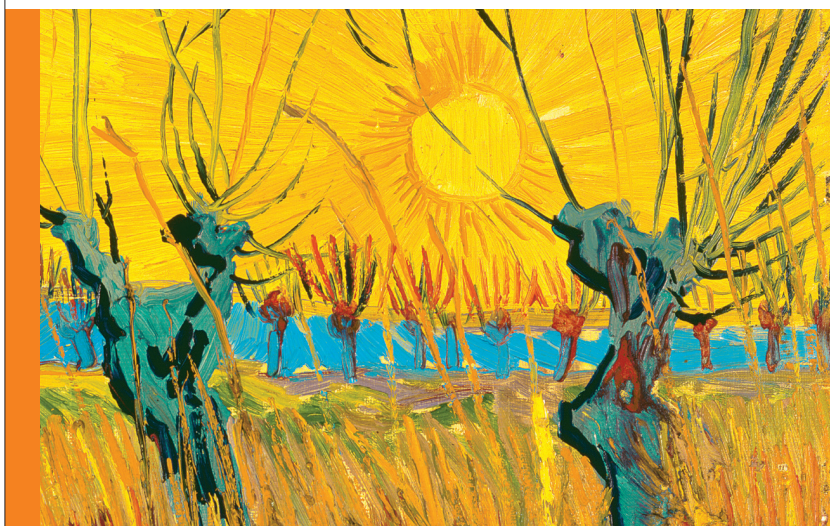
tion, commente-t-il enfin, c'est qu'on risque de perdre de vue que le mandat d'un musée en est surtout et avant tout un de conservation, de protection du patrimoine. Il n'y a pas juste la finalité de la fréquentation. Il

faut aussi penser à des projets à long terme. »

Après le sommet de 2013, la descente est-elle inévitable?

Collaborateur
Le Devoir

DES EXPOSITIONS À NE PAS MANQUER

DE VAN GOGH
À KANDINSKY

De l'impressionnisme à l'expressionnisme, 1900-1914

« Du jamais-vu ! »

- Le 15-18, ICI Radio-Canada Première

JUSQU'AU 25 JANVIER

Une présentation de



En collaboration avec

WARHOL
S'AFFICHE!

Une recherche inédite : les affiches publicitaires et les illustrations pour magazines

« Maniaques de publicité et créatifs du Québec, cette exposition a été conçue pour vous ! »

- Huffington Post Québec

JUSQU'AU 15 MARS



ABSOLUT.

ILLUSIONS
& MIRRORS

Le dernier court-métrage de Shirin Neshat, mettant en vedette Natalie Portman

En première nord-américaine dans le cadre de La Biennale de Montréal

« Un incontournable »

- The Globe and Mail

JUSQU'AU 1^{er} FÉVRIER

JEUNES ADULTES

SUITE DE LA PAGE H 2

Qui sont-ils ?

Selon l'étude de M^{me} Daignault, les jeunes adultes misent beaucoup sur l'interaction sociale. Ayant un important besoin de sociabilité, ils veulent être avec des personnes de leur âge et pratiquer des activités en groupe. Ils aiment également participer à des événements qui sont rassembleurs et sortent de l'ordinaire. Les activités doivent être accessibles puisque les jeunes adultes, pour diverses raisons, n'ont ni le temps, ni le budget pour tout faire.

Ce profil différent fait que les activités mises de l'avant par GénérationsCité s'y adaptent. « Pour eux, cela leur fait du bien de pouvoir voir une exposition, de parler fort avec quelqu'un, de rire, d'avoir accès à ça sans avoir l'impression de déranger d'autres types de visiteurs. C'est un autre genre d'activités. Sur le plan créatif, je trouve cela vraiment le fun », s'enthousiasme Chantal Vignola.

Par exemple, GénérationsCité a organisé un événement chez Moment Factory, partenaire de Pointe-à-Callière, afin de se faire connaître, car la première étape pour eux est de se positionner. Le prochain événement du groupe de jeunes philanthropes aura lieu à l'hiver prochain, au sein même du musée parce qu'un des défis, reconnaît la directrice adjointe de la Fondation de Pointe-à-Callière, « c'est de leur amener sur le site pour leur montrer [son] importance ».

Les nouvelles technologies

Autant pour les rejoindre à l'extérieur qu'à l'intérieur d'un musée, les nouvelles technologies font partie du quotidien des jeunes adultes. Ces derniers se trouvent constamment plongés dans l'univers numérique. Lucie Daignault, du MCQ, a remarqué que les musées doivent mettre de l'avant les possibilités d'interaction et de participation lors des visites. Et ceux-ci répondent à l'appel en assurant une présence sur les médias sociaux et en modifiant leurs communications selon le type de clientèle visé.

D'un point de vue philanthropique, alors que, pour certains groupes de donateurs, « l'invitation avec enveloppe de retour » est de mise, Chantal Vignola constate que les jeunes adultes sont plus facilement joignables par les médias sociaux. Par exemple, GénérationsCité est actif sur Facebook, et les communications avec les 18-34 ans se font majoritairement par courriel.

Mais il faut faire attention de ne pas offrir de la technologie pour de la technologie. « Ce n'est pas uniquement le contenant. Il faut quand même approfondir le contenu », nuance Lucie Daignault. Miser sur l'interactivité, les laisser évoluer à leur propre rythme, faire appel à leurs émotions et solliciter leurs sens : voilà quelques pistes pour encourager les jeunes adultes à fréquenter les musées de la province.

Collaboratrice
Le Devoir

ACHETEZ VOS BILLETS DÈS MAINTENANT
MBAM.QC.CA

f /MBAMTL @MBAMTL
@MBAMTL MBAMMMFA



RBC Fondation



AIR CANADA



RICHTER

Fibre d'appuyer le programme d'art contemporain du Musée des beaux-arts de Montréal

MUSÉE DES
BEAUX-ARTS
MONTREAL

MUSÉES

MUSÉOMIX 2014

L'exploration technologique au musée

ARNAUD STOPA

Le buste de Léopold de Médicis de Foggini commence à ronfler. Le *Portrait d'une femme en Astrée* de Nicolas de Largillière, qui le regarde, s'écrie: «*Et voilà qu'il se met à faire du bruit!*» Rires dans la salle du musée. Voilà un des dialogues un peu futiles d'un prototype issu de l'événement Muséomix 2014 au Musée des beaux-arts de Montréal (MBAM).

«*C'est un gros sprint créatif de trois jours, qui met en relation des gens aux profils variés, pour explorer l'utilisation de la technologie dans le cadre muséal*», explique Arthur Schmitt, un des trois coordinateurs de l'événement et ingénieur. Des spécialistes ont été invités à concevoir et «*prototyper*» de nouvelles expériences muséales mêlant interactivité et solutions numériques. Le départ de ce marathon créatif a eu lieu le 7 novembre dernier, au MBAM. «*Vous ne verrez jamais autant de professionnels réunis au sein d'une institution et réfléchissant, travaillant pour cette même institution, sur place, avec 120 technologies à leur disposition*», indique Justine G. Chapleau, coordinatrice et muséologue de métier.

Peur des musées

L'expérience a voulu démontrer que l'apport des nouvelles technologies permettait d'actualiser le rôle des musées. «*On a souvent dit que le musée était un peu passif et en retrait, qu'il se laisse aller. Avec des initiatives comme celle-là, le musée permet carrément de prendre vie et de devenir acteur de la société*», indique-t-elle.

«*Les nouvelles technologies, ça fait peur, dans un sens, aux musées*, continue Arthur Schmitt. *Ils pensent en nombre d'iPad, mais ce n'est pas la question. La technologie ne saute pas forcément aux yeux. Ça peut être de l'utilisation intelligente.*» La muséologue soutient le point de son collègue. «*Muséomix n'a pas la solution unique et ce n'est pas la panacée aux problèmes de tous les musées. On prône l'intégration des nouvelles technologies de façon intelligente, en collaboration avec le public, de façon ouverte et avec du prototype.*»

«*L'idée de prototype est centrale dans Muséomix. Il s'agit de faire comprendre que c'est très simple d'arriver à quelque chose de fonctionnel en un ou deux jours à partir de rien.*» Elle déplore que les démarches des musées dans ce sens se fassent plutôt sur d'énormes cahiers de charges inutiles et déconnectés des demandes de sa clientèle. «*On a eu une équipe qui a fait un vox pop le vendredi. On a découvert que les demandes tenaient à des trucs con, comme des chants dans les salles d'art liturgique, mais qui peuvent faire la différence et donner une plus-value à la visite.*»

«*C'est un gros sprint créatif de trois jours, qui met en relation des gens aux profils variés, pour explorer l'utilisation de la technologie dans le cadre muséal*»

Arthur Schmitt, un des trois coordinateurs de Muséomix 2014 et ingénieur

Mouvement international

Initiée en 2011 en France, l'idée visait à rendre les musées proactifs dans leur évolution au travers de passionnés de technologie. Depuis, elle a conquis de nombreuses villes et ne cesse de faire des émules. Le mouvement, majoritairement francophone, a déjà été organisé en 2013 au Musée des civilisations de Québec. La force du mouvement est son organisation horizontale, selon ses organisateurs. «*Demain, si des participants de cette année [à Montréal] veulent se lancer à Gatineau ou à Sherbrooke, il n'y a aucun souci, mais c'est à eux de monter leur communauté, d'organiser leur événement*», spécifie Lucie Brillouet, la troisième coordinatrice et designer.

72 participants, jeunes professionnels pour la plupart, choisis par un jury sur un questionnaire de motivation et d'intérêts plutôt que sur CV, sont arrivés au MBAM le vendredi matin. «*Ils ne savaient pas ce qui allait se passer. Ils avaient une toute petite idée de ce sur quoi ils pouvaient travailler, mais sans pour autant savoir avec qui ou même dans quelle salle du musée*», dit M^{me} Chapleau.

Six grands défis propres au musée ont été définis, comme montrer «*l'immontrable*», renouveler l'expérience visiteur ou encore le musée et les sens. «*On leur a d'abord demandé de brainstormer. Au bout de dix minutes, on leur avait demandé de trouver leur idée coup de cœur. De là, des facilitateurs ont aidé à monter des projets. On en a eu 25.*»

Mélange des genres

12 projets ont été finalement retenus et des équipes de six personnes ont été formées, aux profils variés: designer graphique, designer de contenus, communicateur, médiateur en expériences utilisateur, codeur-développeur. À cela, les coordinateurs ont voulu innover. «*On voulait essayer une nouvelle catégorie: les improbables. C'était deux personnes des milieux d'avocats, deux personnes en développement d'affaires et des personnes avec de l'expérience en social*», indique Lucie Brillouet.

Le samedi est consacré à la fabrication. Un espace, conçu comme un *fab lab*, un atelier de fabrication numérique, où se mêlent imprimantes 3D, ordinateurs, écrans tactiles, mais aussi pièces en bois ou tables de découpe de vinyle. Des partenaires de l'événement venaient en aide aux participants sur les questions d'ordre technique. «*Les participants venaient avec une idée précise ou en panique, mais on les jumelait toujours avec des gens qui possèdent cette expertise et qui pouvaient leur trouver une solution.*» Le dimanche était consacré au montage et à l'exposition au public.

Succès d'estime

Même si elle relativise le succès en affirmant que le public du dimanche était d'avance conquis par la démarche, Justine G. Chapleau attend les résultats de l'enquête faite auprès du public par le musée. Cette dernière a autorisé à ce que les prototypes restent une semaine. «*Là, on va voir avec un vrai public, des jeunes, des habitués. On saura alors si l'intégration des technologies muséales contribue positivement à leur visite ou si c'est une nuisance.*»

Arthur Schmitt se satisfait d'avoir réussi à faire venir Hélène David, ministre de la Culture. «*Qu'on soit apparu sur son radar et qu'elle se dise "Je dois passer", c'est super positif. Dans le cadre du plan culturel numérique, ça a un impact.*»

Collaborateur
Le Devoir



PHOTOS PORTRAITS DE MONTRÉAL/MUSÉOMIX MTL
Le *Portrait d'une femme en Astrée* de Nicolas de Largillière, devant lequel un haut-parleur a été installé pour diffuser les discussions.



Le Fab lab de Muséomix 2014

ITINÉRAIRES
MUSÉES POUR
DÉCOUVRIR

La Société des musées du Québec vous propose de partir à l'aventure!

itineraires.musees.qc.ca



SOCIÉTÉ DES MUSÉES
DU QUÉBEC

Québec

Avec la participation de:
• Ministère du Tourisme
• Ministère de la Culture et des Communications

INDE
MINIATURES DU SUD DE L'ASIE
DU SAN DIEGO MUSEUM OF ART

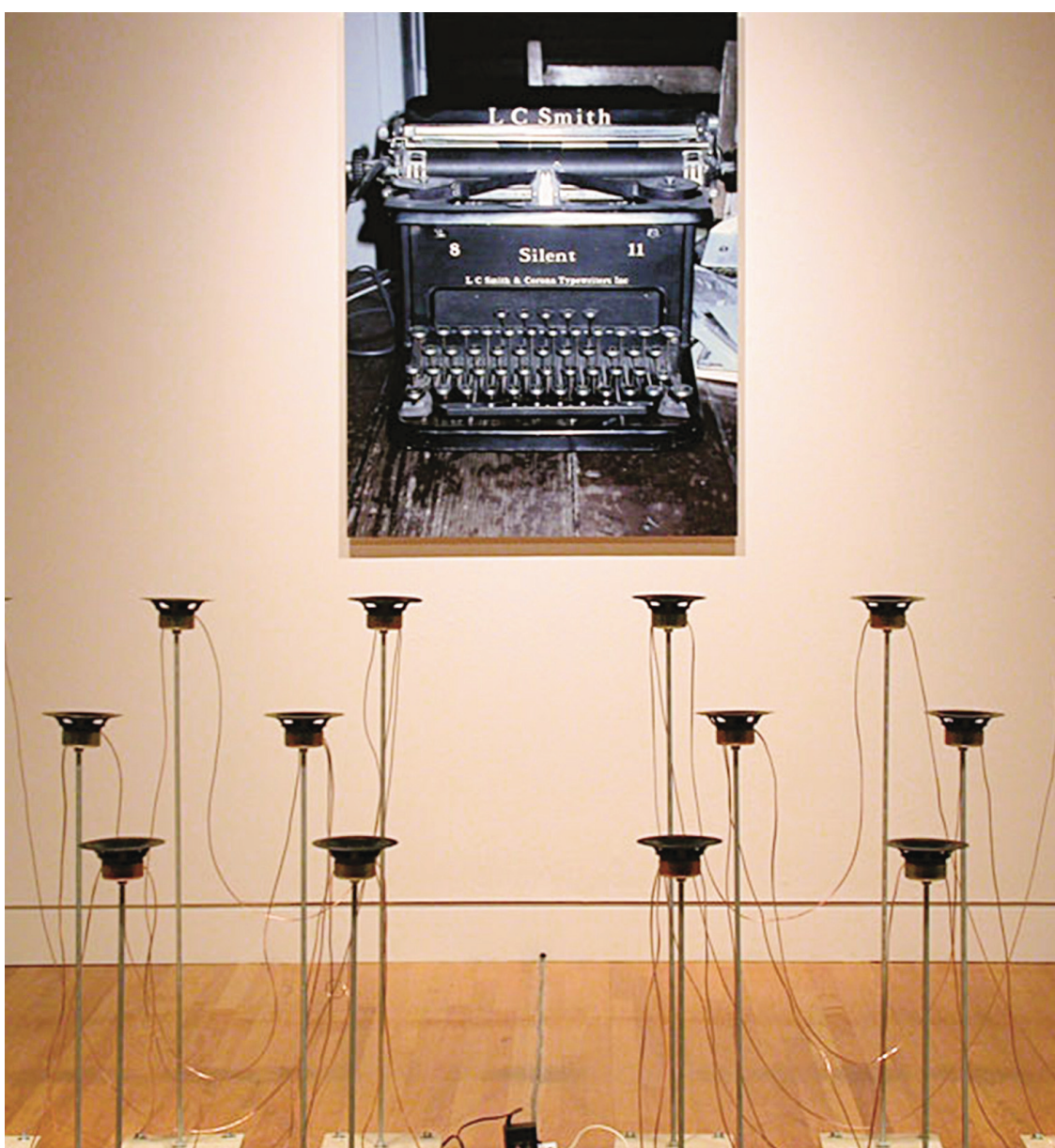
Musée national des beaux-arts du Québec

9 OCTOBRE 2014 - 18 JANVIER 2015

THE SAN DIEGO MUSEUM OF ART

Cette exposition a été organisée par le San Diego Museum of Art en collaboration avec le Musée national des beaux-arts du Québec. / L'empereur Muhammad Shah à cheval sur le terrain de chasse (détail), Inde, vers 1720. Aquarelle opaque et or sur papier, 29 x 20,5 cm. Collection Edwin Binney 3rd, The San Diego Museum of Art, 1990.384.

MUSÉES



JOCELYN ROBERT

L'origine des espèces, une installation de l'artiste Jocelyn Robert, directeur de l'École des arts visuels de l'Université Laval, montée à Montréal puis à Berlin

L'interdisciplinarité comme spécialité

BENOIT ROSE

« Quand tu fais une œuvre d'art et que t'es capable d'en prévoir le résultat, ça ne vaut pas la peine de la faire. Parce que t'es en train de faire quelque chose que tu connais déjà, donc tu n'es pas en train de faire une œuvre d'art: t'es en train de réaliser ou de consolider de la culture. L'art, lui, essaie toujours d'être un peu en dehors de ça, de mettre un pas de plus, de faire un pas de côté, de changer de point de vue, ou quelque chose comme ça. »

Directeur de l'École des arts visuels de l'Université Laval, l'artiste Jocelyn Robert assume à travers son enseignement cette position à laquelle il tient, et qui peut entraîner le jeune — ou moins jeune — créateur sur des sentiers certes incertains, mais pouvant mener aux plus grands plaisirs de l'inédit. En cherchant à créer quelque chose qu'il ne connaît pas encore, l'artiste décide d'aller dans une direction qu'il croit connaître, dit-il, « et puis, éventuellement, tu te retrouves à la limite, et puis tu continues encore un peu... et tu découvres! »

Sympathique touche-à-tout, l'homme était invité à s'exprimer le 12 novembre dernier au Musée national des beaux-arts de Québec, dans le cadre d'un cycle de conférences nommé Arts, sciences et philosophie. Ce cycle invite différentes personnalités à s'interroger notamment les liens entre les démarches artistique, scientifique et philosophique. Rencontré dans son atelier du quartier Saint-Roch, à Québec, M. Robert se voit comme un généraliste ayant des compétences et des connaissances limitées, mais qui touchent à une variété de disciplines, allant de la vidéo aux mathématiques du chaos, en passant par l'architecture.

Construire des ponts

Un bagage qui peut permettre de développer un certain art, celui de savoir « connecter des choses ensemble », résume-t-il. « C'est plus que pour simplement voir ce que ça donne. C'est parce que j'ai l'intuition qu'une connexion est possible. » Reconnaître certaines formes dans différents systèmes et voir qu'elles sont relativement symétriques, telle est la compétence particulière que peut développer un généraliste curieux, créatif et, dans une certaine mesure, autodidacte. Au point où M. Robert croit qu'ultimement, l'interdisciplinarité devrait devenir une spécialité en soi.

« L'interdisciplinarité en elle-même doit avoir ses stratégies, ses outils, ses concepts, ses méthodes, avance-t-il. Tu ne peux pas seulement asseoir ensemble des gens de différents domaines et espérer qu'il va y avoir des connexions. À mon avis — et je pense qu'il faut fouiller cette question-là —, si on veut que des scientifiques, des philosophes et des artistes se parlent et se comprennent, il faut organiser des ponts. Ceux-ci ne se construisent pas tout seuls. » Il souhaite ainsi que l'on se donne les moyens permettant l'existence de cette interdisciplinarité.

Ces croisements possibles entre les différentes sphères peuvent être générateurs de belles découvertes, comme le constate parfois M. Robert au gré de ses aventures exploratoires. Le titre de sa conférence, Le moiré interdisciplinaire — Le monde numérique comme métaphore d'une société participative, fait référence au moiré, ce phénomène d'interférence visuel associé généralement à certains tissus. C'est l'effet qui lorsque l'on croise deux structures visuelles ou géométriques d'une certaine façon en révèle une troisième, auparavant invisible.

Aujourd'hui, le numérique facilite les croisements interdisciplinaires et les rend beaucoup plus accessibles au commun des mortels. « Je suis capable de générer un attracteur de Lorenz

dans le même logiciel où je suis capable de contrôler de la vidéo, d'illustrer M. Robert. Alors les liens sont plus faciles à faire pour moi. Je ne suis pas obligé d'essayer d'emmener un mathématicien et un vidéaste dans le même studio. » Il peut intervenir seul, et ce, dans une même page de programmation.

Un exemple assez simple de son travail: pour son installation *L'origine des espèces* (2006), montrée à Montréal puis à Berlin, le fichier informatique ayant servi à imprimer l'image d'une vieille machine à écrire — de modèle « Silent » — a ensuite été lu comme un fichier sonore. Le résultat particulier a été diffusé dans l'espace en même temps que l'image par 48 haut-parleurs. Lors de sa performance en deux parties nommée *La politique de la géométrie*, en 2007, inspirée du tracé autoritaire du mur de Berlin, il a exploré cette fois les géométries urbaine (*Lignes aveugles*) et sonore (*Les cloches de Notre-Dame de la Réconciliation*).

Rester en vie dans le mur

Les technologies numériques contribuent certainement à plusieurs égards à « une démocratisation à partir des spécialistes vers les généralistes », pour employer les mots de M. Robert. Il évoque l'exemple amusant des « mashups », ces habiles remontages audio et vidéo que l'on peut dénicher sur la toile. Par exemple, sous le nom de Wax Audio, un Australien superpose à temps perdus des succès musicaux populaires des dernières décennies. Il a notamment fusionné deux « hits » des Bee Gees et de Pink Floyd, dans un mariage judicieusement intitulé *Stayin' Alive In The Wall*.

« J'en parle dans mes cours », confie le professeur avec un sourire aux lèvres. Deux aspects lui apparaissent très intéressants dans cet exercice de remontage: d'abord, on peut y voir un croisement faisant apparaître de manière frappante la simplification, voire le formatage industriel de la musique pop qui s'est développé au fil des décennies. Ensuite, ce travail créatif révèle à sa façon qu'on ne peut, malgré tout, empêcher des gens de réinventer constamment le monde dans lequel ils baignent, les technologies numériques aidant.

« Pour moi, c'est un conflit industriel versus non-industriel », propose comme idée M. Robert, lorsqu'on revient sur les « erreurs » qu'il commettait enfant lorsqu'il apprenait le piano, et qui nourrissaient en lui une certaine frustration. En conférence, il donnait l'exemple d'une chaîne de montage de laquelle serait rejetée une tasse à cause de son anse « croche ». « Dans l'enseignement classique de la musique, t'en as pour quinze ans à essayer de faire des tasses droites, jusqu'à ce qu'on t'accorde le droit de faire une tasse. Mais évidemment, après quinze ans d'endoctrinement, tu n'es plus capable de faire une anse croche. C'est fini. »

L'idée, c'est simplement que les tasses « déviantes » ne sont pas aussi dénuées d'intérêt que ce que la standardisation suggère. Ça dépend du point de vue que l'on prend, des critères que l'on se donne. « Si les roses étaient toutes identiques, elles ne nous intéresseraient pas beaucoup. Ce qui est génial, c'est que toutes les fleurs sont différentes, tous les matins sont différents! C'est ça qu'on aime! Alors pourquoi la manière dont toi tu mets tes doigts sur un clavier, qui est différente de ce qu'elle est censée être, serait-elle moins intéressante? » Ne rejetons donc pas systématiquement toutes nos signatures, et tous nos incidents inédits, car ce sont peut-être là de précieuses fenêtres ouvrant sur un monde réinventé.

Collaborateur
Le Devoir



UNE EXPOSITION GRATUITE!

Du 14 novembre 2014 au 4 janvier 2015

www.stewart-museum.org



Jean-Drapeau



Parc Jean-Drapeau



L'AS SOUS TOUTES MO SES COUTURES UR

ROBES DE MARIÉE
DU MUSÉE McCORD

JUSQU'AU 12 AVRIL 2015



GRATUIT 1 ENTRÉE VIP
POUR LE GRAND SALON MARIONS-NOUS*



690, RUE SHERBROOKE OUEST

McGILL

MUSEE-MCCORD.QC.CA

*Un coupon échangeable pour une entrée VIP au Grand Salon Marions-Nous du 10 et 11 janvier 2015 sera remis à la billetterie du Musée à l'achat d'un billet pour l'exposition entre le 21 novembre 2014 et 11 janvier 2015 inclusivement.

JUSQU'AU 6 AVRIL 2015

L'ÎLE AUX JOUETS.
PARTEZ À L'AVENTURE!

Éditeur invité



École des loisirs

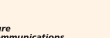
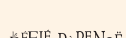
30 ANS DE CRÉATION



L'EXPOSITION DE JOUETS
DU MUSÉE McCORD,
UN RENDEZ-VOUS FAMILIAL
REMPLE DE DÉCOUVERTES

MUSEE-MCCORD.QC.CA

GRATUIT
POUR LES
12 ANS
OU MOINS



690, RUE SHERBROOKE OUEST

McGILL

MUSEE-MCCORD.QC.CA

MUSÉES

L'ÉCOMUSÉE DU FIER MONDE

La 4D au service du patrimoine

Le Québec est en retard dans le développement d'outils numériques dans un cadre muséal. En attendant les retombées du Plan culturel numérique, certains musées ont déjà pris des initiatives. L'Écomusée du fier monde s'est allié avec le Laboratoire d'histoire et du patrimoine de l'Université du Québec à Montréal pour faire revivre, au moyen d'une modélisation évolutive, l'usine Raymond, sise sur la rue Panet à Montréal. Une première dans la province, dont l'inauguration aura lieu en octobre 2015. Retour sur la genèse du projet.

ARNAUD STOPA

Le doigt sur le curseur du temps, le bâtiment s'agrandit; les photos s'affichent, le texte défile. L'utilisateur fait pivoter le bâtiment, s'en approche, y entre. Il comprend alors que l'ancienne usine Raymond a été bâtie dans un siècle d'expansion. De cette évolution, il ne reste que photos, plans, témoignages, et ce qu'il reste du bâtiment: l'actuelle Usine C. L'Écomusée du fier monde investit le numérique pour souligner ce patrimoine.

L'environnement 4D — pour l'espace et le temps — proposé par le musée pour modéliser l'usine de confiture de fruits se veut novateur. «L'utilisateur verra l'évolution du site, car ce n'est pas seulement un bâtiment, mais quatre. Il y a eu beaucoup d'évolution [depuis 1913], comme des ajouts d'étages, la construction d'entrepôts, d'une chaufferie, d'annexes, etc. Il y a eu beaucoup de modifications, c'est très intéressant de voir ça», explique Nathalie Charbonneau, agente de recherche au Laboratoire d'histoire et du patrimoine de l'Université du Québec à Montréal et conceptrice de l'application.

Le laboratoire collabore depuis longtemps avec l'Écomusée et il avait été décidé d'utiliser le site de l'usine Raymond, fermée dans les années 1970, pour cette première expérimentation, indique Joanne Burgess, directrice du Laboratoire. «L'usine Raymond nous intéres-

sait parce qu'on a un site industriel qui se développe en pleine zone résidentielle et qui prend de l'expansion en transformant les espaces périphériques.»

René Binette, directeur de l'Écomusée, prévoyait utiliser l'environnement 4D en prévision d'une exposition pour le 375^e anniversaire de Montréal. «On a un projet qui s'appelle Nourrir le quartier, nourrir la ville, dont le résultat est prévu pour 2017. On cherche à comprendre comment on passe d'une production maison à une production industrielle. Les anciennes usines Raymond, actuellement l'Usine C.»

Développement maison

Nathalie Charbonneau travaille sur l'application depuis deux ans. À partir des documents qu'on lui a fournis — plans d'architecte, mesures de terrains, photos —, elle a mis en place un programme spécifique pour l'usine Raymond. «C'est un système qui lie trois logiciels. Un logiciel-cadre de conception assisté par ordinateur, qui génère la maquette, modélise et crée les géométries; une base de données pour le volet information — les mesures, par exemple — et un module de visualisation, Unity 3D, qui est un moteur de jeu, pour être utilisable dans le cadre d'une interaction.»

Bien que le jeune public sera plus à l'aise, Nathalie Charbonneau estime que cet outil de vulgarisation, qui met à disposition toutes les connaissances historiques du site, sera utilisable



NATHALIE CHARBONNEAU

L'environnement 4D proposé par l'Écomusée du fier monde pour modéliser l'usine sise sur la rue Panet se veut novateur.

ble par tous. «On veut vraiment joindre un public le plus varié possible. On ne veut pas juste une interface pour des jeunes qui aiment bien les jeux vidéos 3D. Il y aura des petites interfaces partielles pour ceux qui ont moins l'habitude des interfaces complexes, ou qui ont des problèmes de vue ou d'alphabétisation», indique-t-elle.

Collecte de sources participatives

L'application, subventionnée par le Conseil de recherche en sciences humaines du Canada, a subi une série de tests auprès d'utilisateurs au cours de cette année pour évaluer les besoins et les améliorations à apporter. Les retours sont positifs, selon M^{me} Charbonneau. «Ce que les gens apprécient le plus, c'est le lien entre photo et

maquette numérique. La maquette est un peu froide, car ce sont des formes parfaites, il n'y a pas de textures. On l'a faite juste pour se repérer dans le site. Les photos sont d'autant plus intéressantes qu'il y a des gens au travail ou des voitures d'époque. C'est très apprécié!»

La prochaine étape, c'est l'utilisation par des personnes qui ont travaillé dans l'usine, afin de recouper les sources et apporter des modifications aux données historiques. «On espère faire du crowdsourcing, avec des gens qui connaissent le site et qui nous diront, par exemple, que ce mur n'était pas là parce qu'il y avait une machine, ou qu'ils rentreraient par cette porte plutôt qu'une autre», explique-t-elle.

Selon l'agente de recherche, le Québec est très en retard

sur le plan numérique, comparativement à la France, par exemple. «Il y a beaucoup de choses intéressantes qui s'y font au niveau du patrimoine, et nous, on est un peu à la traîne. La 3D est un domaine intéressant. Si les gens prennent l'habitude de trouver ces bornes interactives dans les musées, il y aura moins de barrières pour explorer cette voie.» Elle espère ainsi pouvoir utiliser l'environnement 4D du laboratoire et le décliner pour d'autres sites patrimoniaux.

Présentation au public

Les recherches ont amené à fouiller les archives de HEC Montréal, où l'héritière de la famille Raymond avait déposé un important fonds. «Il y a tellement de stock sur Alphonse Raymond qu'on fera une exposi-

tion dès l'an prochain, au mois d'octobre, indique René Binette. On est en train de travailler sur une façon d'intégrer la modélisation. Ça va rendre le tout plus dynamique. Une photo, c'est beau, c'est intéressant avec un texte, mais là, on va avoir une image qui bouge, on a quelque chose avec quoi les gens vont interagir.»

Heureux hasard, l'Usine C fêtera ses 20 ans l'année prochaine, et une collaboration est envisagée par le musée, indique son directeur. «On va voir avec eux comment on va aussi intégrer l'histoire de l'usine à la programmation de leur anniversaire. Je vois ça avec des visites guidées du quartier, par exemple.»

Collaborateur
Le Devoir

MUSÉE D'ART CONTEMPORAIN DE MONTRÉAL

« Cinquante ans, ce n'est que le début! »

ASSIA KETTANI

Il y a 25 ans, dans le cadre des festivités entourant le 350^e de Montréal, le Musée d'art contemporain de Montréal (MACM) était inauguré dans son nouvel édifice, après 25 ans d'errances entre la Place Ville-Marie, le Château Dufresne et la cité du Havre.

Aujourd'hui, l'institution fête son premier demi-siècle, toutes voiles tournées vers l'avenir: «50 ans, ce n'est que le début», clame le directeur du musée, John Zeppetelli.

Seul musée au Canada consacré à l'art contemporain, le MACM est né de la volonté d'artistes, de collectionneurs, de critiques et d'hommes

d'affaires qui ont joint leurs efforts pour la création d'une institution dédiée à l'art actuel québécois. Un «pur produit de la Révolution tranquille», le musée allait devenir le visage culturel d'une nation dont l'identité s'affirmait et le pilier d'une scène artistique bouillonnante en voie de consécration.

Au fil des ans, ce n'est pas sans difficulté que le MACM a rempli sa mission de faire connaître, de préserver et de promouvoir l'art contemporain québécois. Il a notamment dû composer avec des ressources toujours limitées — rappelons qu'il s'agit d'une société d'État et que le gouvernement du Québec est son principal bailleur de fonds — et un public loin d'être conquis d'avance. Mais au cours de son histoire, nombreux sont les exemples qui font honneur à cette mission: citons, en 1982, le record de foule de 75 000 personnes

autour de l'exposition *The Dinner Party* de Judy Chicago et, en 1993, les 81 000 visiteurs rassemblés autour des œuvres d'Alfred Pellan, sans oublier la performance de Spencer Tunick en 2001 où 3000 personnes se sont dénudées sur l'esplanade de la Place des Arts. À l'étranger, le MACM a également servi de levier à des artistes d'ici en coproduisant des expositions, de *Bor-duas et les automatistes* au Grand Palais en 1971 à David Altmejd au Musée d'art moderne de Paris cette année. «Quand on fait un survol, depuis 50 ans, tout ce qui a été important au Québec a eu une présentation au MAC», estime John Zeppetelli.

Pour prouver l'attachement des artistes à l'institution, rappelons seulement que lorsqu'en décembre 1963 le galeriste Otto Bengle proposait que les fondations de la

collection du musée reposent sur des dons d'artistes locaux, Alfred Pellan, Jacques de Tonnancour, Guido Molinari et plusieurs autres ont accepté d'offrir une pièce de leur collection pour nourrir celle du MACM naissant. 50 ans plus tard, le musée a rendu hommage à ces donateurs avec l'exposition *La beauté du geste*, rappelant à quel point ce musée au cœur de la ville est également au cœur de la vie artistique. Une équation qui n'a guère changé. «Il y a ici une communauté qui nous adore et qui nous suit.» En témoignent les chiffres de fréquentation de certains événements, comme la dernière nocturne du musée, qui a réuni 2000 personnes en une nuit, ou encore le succès de l'œuvre *The Clock* de Christian Marclay, exposée au printemps.

Malgré cela, c'est bien vers le grand public que John Zeppetelli a les yeux tournés. 50 ans après sa création, le MACM a-t-il réussi à faire tomber les barrières entre un art réputé pour son hermétisme et le grand public? Certes, on se félicite des chiffres. Un achalandage qui était de 50 000 personnes dans ses anciens locaux est aujourd'hui stable autour de 200 000 à 220 000 personnes. Mais, «ça reste un milieu trop restreint. Le MACM souffre d'un problème de notoriété». Et pour preuve, le directeur du musée cite à titre anecdotique la réaction spontanée des chauffeurs de taxi à qui il demande, négligemment, de le conduire au Musée d'art contemporain. «Ils me demandent invariablement s'il s'agit de celui qui se trouve rue Sherbrooke...»

Reste donc à resserrer les liens avec le public, à l'image de la place névralgique qu'occupe

VOIR PAGE H 7: MACM

VIRTUELLE,
LA COLLECTION
DU MAJ BIENTÔT
PLUS DISPONIBLE
QUE JAMAIS



MUSEEJOLIETTE.ORG OU
SURVEILLEZ NOTRE PAGE FACEBOOK



L'inoubliable performance de Spencer Tunick, en 2001, où 3000 personnes se sont dénudées sur l'esplanade de la Place des Arts.

PAUL CHIASSON LA PRESSE CANADIENNE

MUSÉES

PRIX RELÈVE 2014 DE LA SOCIÉTÉ DES MUSÉES QUÉBÉCOIS

La lauréate, une maman qui concilie travail et famille avec succès

JÉRÔME DELGADO

Entre Marco Polo et *Passe-Partout*, il n'y a pas qu'un monde. Ce sont des mondes, des siècles, et même des années-lumière (de culture) qui les séparent. C'est pourtant sur des sujets aussi disparates qu'Élisabeth Côté travaille depuis son entrée dans le métier de la muséologie. Et c'est pour cette capacité à toucher à tout, à l'hier lointain comme proche, à la grande histoire universelle comme au petit écran local, que la Société des musées québécois (SMQ) lui a remis le Prix Relève 2014 lors de son congrès annuel, au début du mois d'octobre.

Prix pour la relève, mais une relève, si l'on se fie aux commentaires du jury de cette année, bien rodée. «*Les défis qui ont jalonné son parcours étaient imposants, lit-on dans le communiqué de presse de la SMQ à propos de la lauréate, et elle a su faire la démonstration qu'elle pouvait les relever avec ce qu'il faut de passion, de rigueur et de créativité pour en assurer le succès.*»

Élisabeth Côté a commencé sa carrière de manière éclatante, en 2007, avec l'exposition *Le phénomène Passe-Partout*. Ce gros succès du Musée québécois de culture populaire, à Trois-Rivières, avec ses 88 000 visiteurs, n'a été dépassé, sur le plan de la fréquentation, que par *La petite vie*, qui a pris fin en septembre 2014 avec 107 000 entrées au compteur.

Le phénomène *Passe-Partout*, Élisabeth Côté l'a monté de A à Z, avec une amie, Catherine Dubois. Il fallait, selon elle, avoir du front tout autour de la tête pour penser qu'une institution prendrait le temps



Élisabeth Côté

d'écouter deux jeunes inconnues sans expérience.

«*On a monté un dossier. Peut-être que le jury [du Prix Relève] a été impressionné par l'audace qu'on a eue d'appeler un musée. Et le projet a eu un écho important. Quelque chose comme vingt médias ont assisté à la conférence de presse, ce qui est rare*», se rappelle-t-elle, au bout du fil.

Depuis ces débuts en fanfare, Élisabeth Côté a atterri à Pointe-à-Callière, musée d'archéologie et d'histoire de Montréal. C'est là que sa palette a pris toutes ses couleurs. En tant que chargée de projets, elle a coordonné la mise en place d'expositions phares (*Les routes du thé et Marco Polo, le fabuleux voyage*) et travaillé à l'aménagement d'un pavillon tout neuf, la Maison-des-Marins. Elle a aussi développé l'atelier *Archéo-aventure*, qui consiste en des simulations de fouilles pour les familles, ainsi



CAROLINE BERGERON

Chargée de projets à Pointe-à-Callière, musée d'archéologie et d'histoire de Montréal, Élisabeth Côté a développé le concept de l'exposition permanente *Pirates ou corsaires*?

que le concept de l'expo permanente *Pirates ou corsaires*?

Passe-Partout, Marco Polo, bateaux de pirates ou tasses de thé; Élisabeth Côté, elle s'y connaît. Et depuis sept mois, elle développe aussi l'expertise de... maman. L'anecdote a son importance: la principale intéressée voit dans le fait d'être primée pendant son congé de maternité un signe de reconnaissance d'une réalité trop souvent méprisée dans les mi-

lieux professionnels.

«*Je suis touchée que mon profil ait été reconnu. Je suis touchée parce qu'on a choisi une femme qui n'a pas fait le choix entre la carrière et la famille. On peut être mère et professionnelle*», dit celle qui ne distingue pas les deux rôles. Son prix souligne, quelque part, la vie telle qu'elle devrait l'être. «*On n'est pas monopassionné, on s'intéresse à plusieurs choses. On a juste à trou-*

«*L'histoire et le patrimoine sont des éléments fondamentaux d'une vie. Le musée rend cette culture accessible au plus grand nombre.*»

Élisabeth Côté, lauréate du Prix Relève 2014 de la Société des musées québécois

ver un équilibre», croit avec philosophie la diplômée de l'Université de Montréal.

Dans ses souvenirs d'enfance, Élisabeth Côté se voit, toute petite, visiter le Palais des civilisations, à l'île Notre-Dame. «*J'avais l'âge de la parole et je marchais*», précise-t-elle. Construit pour être le pavillon de la France lors de l'Expo 67, et avant de devenir au tournant des années 1990 un casino, le bâtiment avait accueilli des expositions internationales. Celles sur Ramsès II (1985) et sur le cinéma et la ville (Cités-Cinés, 1989-1990) ont été pour la jeune Élisabeth des «*moments marquants*». C'est son expérience, quelques années plus tard, comme guide-animatrice au Musée de la civilisation, à Québec, qui lui donnera véritablement le goût de travailler dans ce champ particulier de la muséologie.

«*L'histoire et le patrimoine sont des éléments fondamentaux d'une vie, estime-t-elle. Le musée rend cette culture accessible au plus grand nombre. Mais ce que j'aime avant tout dans un musée, c'est qu'on invite les gens à se plonger dans un savoir en trois dimensions, dans un univers précis. Tout ne leur est pas donné cependant. Ils doivent*

faire un bout du chemin.»

Dans l'avenir, même proche, Élisabeth Côté ne sait quels thèmes elle traitera, quels objets elle manipulera. Pas carriériste pour un sou, elle prendra ce qu'on lui offrira. Son projet actuel demeure celui de s'occuper de son jeune fils. En janvier, à son retour au bureau, elle en saura plus. Si elle s'attend à travailler dans les prochains mois autour du 375^e anniversaire de la fondation de Montréal, elle n'a aucune autre ambition que celle de «*faire du travail de qualité*». Et si on se fie au jury du Prix Relève, elle ne manque ni de passion, ni de rigueur, ni de créativité.

Le jury 2014 était composé de Martine Bernier, muséologue à Espace pour la vie, Valérie Bourgeois, directrice de Boréal, centre d'histoire de l'industrie papetière à Trois-Rivières, Cécile Gélinas, directrice du Musée des beaux-arts de Sherbrooke, Carl Johnson, consultant en arts et muséologie et jadis directeur du Musée régional de Rimouski, ainsi que Richard Pedneault, directeur et conservateur du Musée Laurier, à Victoriaville.

Collaborateur
Le Devoir

MACM

SUIITE DE LA PAGE H 6

le musée au cœur du centre-ville montréalais. «*Je veux faire rentrer l'art contemporain à l'intérieur d'un quotidien.*» Car loin d'évoluer en vase clos, «*l'art contemporain est une réflexion sur les enjeux de la société, à la fois politiques, sociaux, mais aussi personnels.*» Dans le sillage des mouvements artistiques et identitaires qui ont entouré la naissance du MAC, «*l'art contemporain allie la recherche esthétique avec l'urgence sociale.*» Les artistes? «*De magnifiques penseurs, dit-il. Il n'y a pas que les politiciens, les écrivains et les journalistes qui peuvent avoir un impact sur le discours sociétal. Les artistes contribuent de façon très importante à la conversation et au débat. Et leur place est au cœur de la ville.*»

Mais pour que le message passe, encore faut-il se donner les moyens d'ouvrir les portes et de donner les clés nécessaires, insiste-t-il. «*Devant une pièce qu'il ne comprend pas, le public a besoin de pistes de lecture pour que l'œuvre s'ouvre.*» Dans cet espace, l'art devient un moyen de communication, un «*nouveau langage, où les différents enjeux sont abordés à travers de nouvelles formes.*» Pas étonnant donc que parmi les premières préoccupations du musée, on retrouve celle de pouvoir «*transmettre le monde de savoir qu'est l'art contemporain et en parler publiquement beaucoup plus souvent.*»

Pour ce faire, le projet d'agrandissement du musée fait partie intégrante du tableau: se re-

faire une beauté et jouer la carte de la séduction en exposant sous un jour autrement plus attirant que dans de grandes salles majestueuses, mais froides. Côté enveloppe, le MACM compte sur les quelque 19 millions de dollars promis par gouvernement provincial, bonifiés d'une aide fédérale pour atteindre un budget cible d'environ 44 millions de dollars. «*Nous pourrions devenir une attraction majeure et instrumentaliser l'architecture*» pour river les yeux de tous sur l'art contemporain à Montréal. «*Un musée comme le Guggenheim de Bilbao a transformé le visage de la ville.*» L'agrandissement permettrait aussi de rendre à César ce qui est à César, puisque les œuvres du musée sont le fruit de dépenses publiques. En aménageant des espaces d'exposition supplémentaires, le musée pourrait espérer augmenter la maigre proportion de 1% des œuvres aujourd'hui exposées, d'autant plus que, contemporain oblige, cette collection toujours croissante compte aujourd'hui quelque 8000 œuvres.

D'ici là, le musée compte sur deux avenues de taille pour attirer les amateurs et les curieux. D'une part, la création d'une plateforme numérique rassemblant l'ensemble des catalogues d'expositions et certaines œuvres de la collection permanente du MAC. Et d'autre part, une programmation «*absolument fantastique*», aux dires de John Zeppetelli, qui verra prochainement se succéder Sophie Calle, Simon Starling, David Altmejd et Geneviève Cadieux.

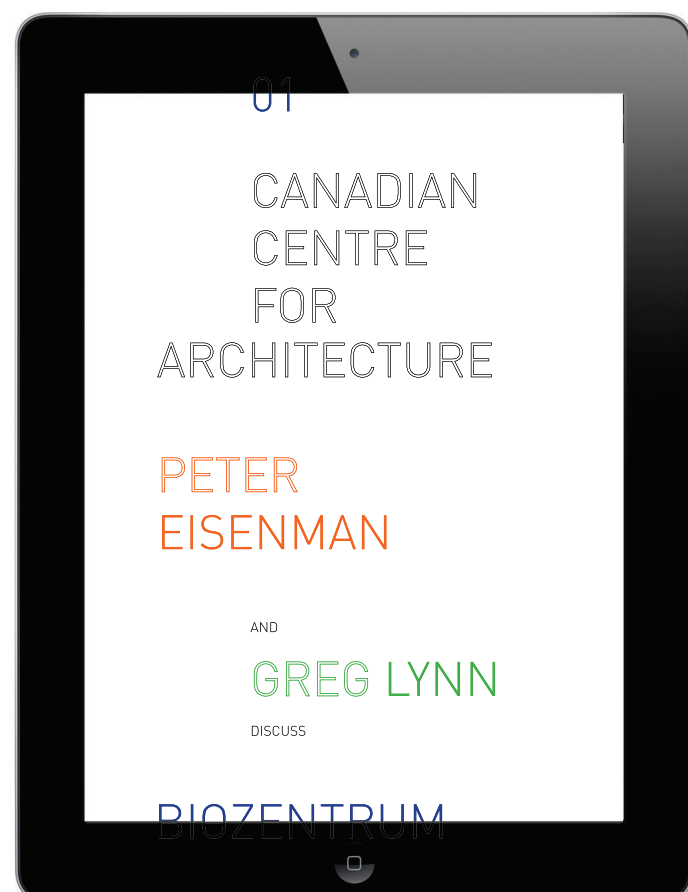
Collaboratrice
Le Devoir

Une nouvelle série sur les pionniers de l'architecture numérique

Maintenant disponible : Peter Eisenman, Chuck Hoberman, Frank Gehry, Shoji Yoh, Kas Oosterhuis

cca.qc.ca/epub-adn

En anglais seulement



CCA

Centre Canadien d'Architecture | Canadian Centre for Architecture
1920, rue Baile, Montréal 514 939 7026 cca.qc.ca

MUSÉE DES BEAUX-ARTS DE SHERBROOKE

LES ANNÉES 70

Le grand virage des arts visuels au Québec à partir de la collection du Musée du Bas-Saint-Laurent

JUSQU'AU 18 JANVIER 2015

À VOIR

CATHERINE BOLDUC
LA MATIÈRE SOMBRE
ET AUTRES PAYSAGES HYPOTHÉTIQUES

JUSQU'AU 25 JANVIER 2015

MUSÉE DES BEAUX-ARTS DE SHERBROOKE, 241, rue Dufferin, au centre-ville | T. 819 821-2115 | www.mbas.qc.ca | f



MUSÉES

MUSÉE CANADIEN DE LA GUERRE

Les faits d'armes des soldats canadiens durant la Première Guerre mondiale

ANNE-LAURE JEANSON

La Première Guerre mondiale est à l'honneur au Musée canadien de la guerre, 100 ans après le début du conflit.

Jusqu'en avril 2015, le musée présente les faits d'armes des 100 000 soldats canadiens partis se battre en Flandre, entre 1915 et 1918, aux côtés de l'armée britannique.

«La guerre a commencé en Belgique et a fini en Belgique, pour les Canadiens, lorsqu'ils ont libéré la ville de Mons, en 1918. C'est une partie très importante et peu connue de leur contribution dans la Première Guerre mondiale», affirme Mélanie Morin-Pelletier, commissaire de l'exposition et historienne de la Première Guerre mondiale.

Au printemps prochain, on célébrera le 100^e anniversaire de la deuxième bataille d'Ypres, première grande participation de nos troupes sur le front de l'Ouest.

Les Canadiens y ont joué un rôle majeur, tout comme dans la très fameuse bataille de Passchendaele, où ils ont dû se sortir d'une boue épaisse pour prendre le village et la crête.

L'art de s'adapter

Intitulée *Se battre en Flandre - Gaz. Boue. Mémoire*, cette exposition multisensorielle raconte trois grandes batailles, à Ypres (1915), au mont Sorrel (1916) et à Passchendaele (1917), en plus d'un volet sur le travail de mémoire entourant cette guerre.

À travers ces manœuvres militaires, on apprend comment les Canadiens et les Terreneuviens ont continué à combattre malgré les gaz utilisés par les Allemands et malgré des conditions climatiques terribles. On découvre aussi l'artillerie qui leur a permis, à l'époque, de venir à bout de l'ennemi.

«En 1914, le Canada était un tout petit pays, avec huit millions d'habitants. Il a eu à s'adapter rapidement aux réalités de la guerre», explique M^{me} Morin-Pelletier.

Dans la section sur la deuxième bataille d'Ypres, les visiteurs peuvent sentir l'odeur du gaz moutarde, du chlore et du phosgène et découvrir les premiers masques à gaz inventés par les Britanniques.

Avant la mise au point des masques, les soldats se protégeaient le visage avec un tissu imbibé d'urine.



Adopté en août 1916, le petit appareil respiratoire est le meilleur respirateur que les Britanniques et les Canadiens ont utilisé jusqu'à la fin de la guerre. Doté d'un filtre pour éliminer les substances irritantes et d'un masque offert en quatre tailles, il était facile à utiliser et offrait une protection adéquate et un confort acceptable. Photo prise en mars 1917.

«On présente le matériel et la formation développés pour protéger les soldats des gaz mortels ainsi que les armes qui permettaient de libérer ces produits chimiques, car les Alliés les ont aussi utilisés», affirme la commissaire de l'exposition.

En 1916, les Canadiens étaient encore dans la région d'Ypres. Ils ont été attaqués par surprise le 2 juin et ont perdu plus de 8000 hommes en quelques jours lors de la bataille du mont Sorrel. Pour reprendre le terrain perdu face aux Allemands, ils ont disposé plus de 200 grosses pièces d'artillerie sur un front de 1500 mètres.

L'évolution de l'armement et de l'artillerie, entre 1914 et 1916, est étudiée dans cette partie de l'exposition. La présence d'un obusier allemand de sept tonnes et des extraits de la série *Apocalypse* sur écran géant permettent de saisir la capacité de destruction de cette artillerie.

La bataille de Passchendaele, près d'Ypres, qui s'est déroulée entre juillet et novembre 1917, est aussi importante dans l'histoire canadienne.

Cette région, formée principalement de terres basses et plates, a été le théâtre de trois années de rudes combats. En 1917, les pluies automnales précoces transformèrent le champ de bataille en mer de boue, de telle sorte qu'encre aujourd'hui Passchendaele est synonyme d'horribles conditions de bataille.

Dans ce volet, les moyens entrepris pour se sortir de la boue et pour prendre la crête sont mis en lumière. On observe, grandeur nature, les faits d'armes du soldat Thomas William Holmes, qui a reçu la croix de Victoria pour avoir pris un abri allemand (casemate) ainsi qu'un caillebotis (passerelle) qui leur permettait d'avancer sur le sol boueux.

Une dernière section sur la mémoire canadienne et belge présente une copie du poème *In Flanders Fields* de John McCrae prêté par Bibliothèque et Archives Canada.

«Lorsqu'il a écrit ce poème, M. McCrae venait de voir mourir son ami Alexis Helmer sur le champ de bataille, en 1915», indique M^{me} Morin-Pelletier.

Après avoir connu une rapide popularité, le coquelicot, évoqué dans le poème, est devenu la fleur du souvenir aux morts de guerre au Canada et dans de nombreux autres pays.

Tout au long de l'exposition, des citations de soldats jalonnent le parcours du visiteur afin de saisir les émotions qui les habitaient à l'époque.

Des troupes d'élite

Jusqu'en 2020, le Musée canadien de la guerre mettra en lumière des aspects peu connus de ce conflit militaire européen qui aura tué près de 65 000 Canadiens, et neuf millions de personnes au total.

Dès février 2015, une nouvelle exposition permanente intitulée *Le front intérieur, 1917* approfondira les thèmes de la conscription, de l'économie en temps de guerre, de l'implication des femmes et du contexte dans lequel elles ont obtenu le droit de vote, en 1918, au Canada.

L'enrôlement obligatoire est imposé en 1917 malgré l'opposition des Québécois.

«On croit que la conscription n'est pas qu'un conflit opposant les francophones et les anglophones. Il y a des hommes qui ont été tués à Québec, au printemps 1918, mais il y a eu des pochettes de résistance partout au pays», raconte M^{me} Morin-Pelletier.

En 2017, le musée présentera la contribution canadienne dans la bataille de la crête de Vimy et en 2018, une exposition sur les 100 derniers jours de la guerre sera présentée.

«À la fin de la guerre, les troupes canadiennes sont devenues des troupes d'élite. Leur réputation est faite et on les utilise pour contrer les attaques allemandes, en première ligne. Leurs interventions dans les 100 derniers jours vont mener à la défaite allemande. Pour moi, c'est une des contributions les plus importantes des Canadiens. On a bien hâte de faire découvrir ce pan de notre histoire aux visiteurs», conclut l'historienne.

Collaboratrice
Le Devoir

TECHNOLOGIE

SUIITE DE LA PAGE H 1

un regard sur ce qui n'est pas visible, sur les coulisses et sur un contexte qui n'existe plus, puisque les objets qu'on a dans les musées sont généralement extraits de leur contexte», résume M^{me} Eschapassee.

Le musée McCord, de son côté, utilise la réalité augmentée pour transporter à nouveau des œuvres dans leur contexte. En 2011, il a lancé le Musée urbain MTL, une application pour téléphone intelligent mettant en valeur sa riche collection d'archives photographiques. «Les gens peuvent découvrir l'histoire et le musée autrement en allant sur les lieux où l'histoire s'est faite», explique Stéphanie Poisson, chargée de projet, Web et multimédia, au Musée McCord. Pendant que l'établissement renouvelait son exposition permanente, le Musée de Londres faisait grand bruit avec son application nommée Street Museum, qui superposait de vieilles photos sur l'écran photographique lorsqu'on pointait son appareil depuis l'endroit où elles avaient été prises des décen-

nies plus tôt. Le Musée McCord s'en est inspiré pour reproduire la formule dans les rues montréalaises. Une façon de sortir des quatre murs et d'«entrer dans le quotidien des gens», affirme M^{me} Poisson.

Les musées de science: des cas à part?

Les musées des sciences vivent un rapport différent avec les nouvelles technologies. «Il n'y a généralement pas de collection», rappelle Michel Groulx, chef recherche et contenu au Centre des sciences de Montréal. «Le numérique est là pour créer l'expérience et pas seulement pour servir de médiateur entre un objet et les visiteurs.» N'empêche, il remarque que «le rapport à l'objet et aux vrais phénomènes scientifiques, qu'on peut observer ou avec lesquels on peut interagir, reste important et populaire». Lorsque vient le temps d'aborder des expériences qui nécessitent de l'équipement lourd de laboratoire, les simulations numériques sont par contre de mise. Mais même avec les nouvelles technologies, «il faut laisser une place à l'expérience tactile, physique et matérielle», croit-il.

Le Musée de la nature et des


sciences de Sherbrooke a pour sa part une grande collection qu'on peut explorer avec différentes visites guidées disponibles sur tablette. Mais il a aussi fait le pari de l'expérience immersive avec *Terra mutantès*. Ce spectacle traverse 400 millions d'années pour expliquer les origines géologiques et naturelles des Appalaches. Les visiteurs peuvent interagir, grâce à des caméras infrarouges, avec des images projetées sur une table, faisant ainsi bouger des poissons préhistoriques et provoquant des mécanismes d'érosion à l'aide de leurs mains. «Pour nous, le numérique, c'est un outil pour faire vivre des émotions», explique Marie-Claude Letarte, directrice de la production. Luc Lapointe, développeur informatique pour le musée, qualifie l'expérience sensorielle de pédagogique en ce qu'elle facilite la mémorisation des différents phénomènes. «Il y a le danger d'une surenchère entre les musées, prévient-il tout de même. Il faut faire attention de ne pas franchir la limite vers un spectacle à la Walt Disney. On est là pour faire aimer la science et la nature.»

Collaborateur
Le Devoir

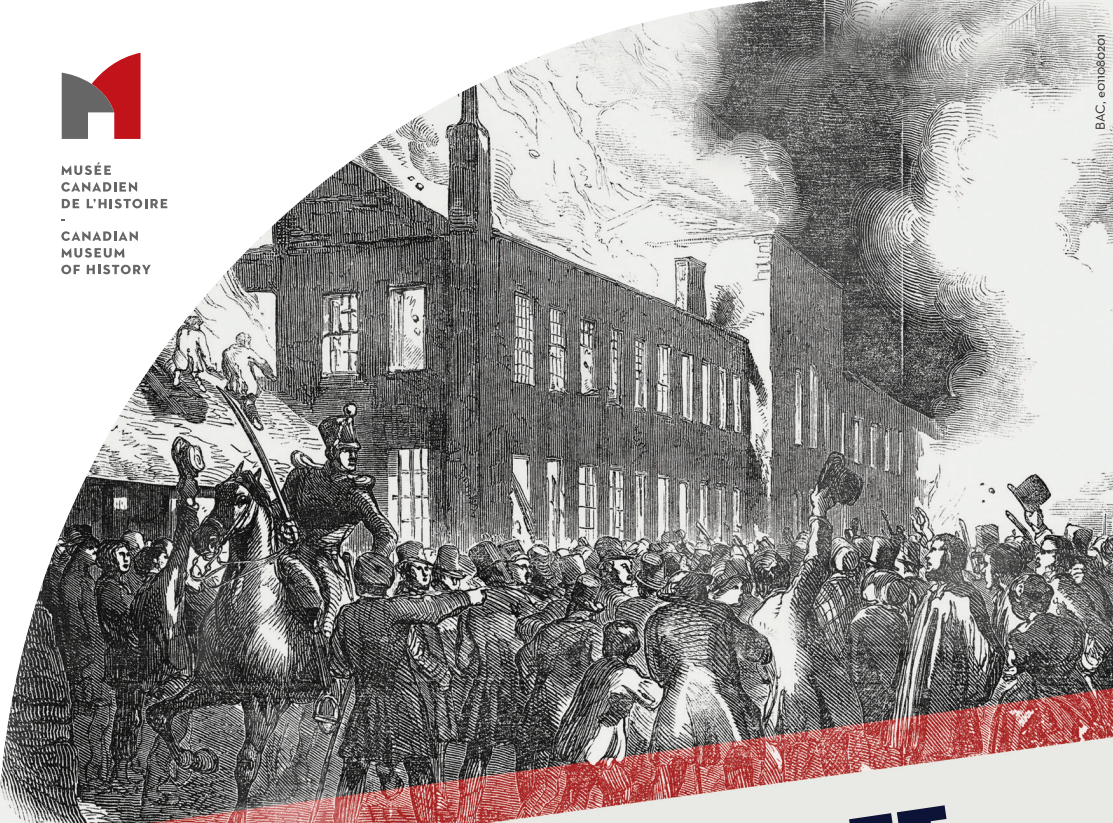


CENTRE COMMÉMORATIF DE L'HOLOCAUSTE À MONTRÉAL


C'est au moment de revoir son exposition permanente que le CCHM a revu son approche. Aujourd'hui, l'application tablette offre trois visites guidées thématiques différentes.



MUSÉE CANADIEN DE L'HISTOIRE
CANADIAN MUSEUM OF HISTORY



1867 **REBELLION ET CONFÉDÉRATION**



Commanditaire présentateur national

ACPP
ASSOCIATION CANADIENNE DES PRODUCTEURS PÉTROLIERS

NOUVELLE EXPOSITION À L'AFFICHE LE 28 NOVEMBRE

Découvrez ceux qui se sont battus, qui ont négocié et fait des compromis au cours des 30 années qui ont précédé la naissance du Canada.

100, RUE LAURIER, GATINEAU QC
museedelhistoire.ca/1867

819-776-7000
#1867

Partenaire média
OTTAWA CITIZEN

Une exposition réalisée par le Musée canadien de l'histoire.

Canada