

## TROIS VISIONS EN MATIÈRE DE DESIGN D'EXPOSITION MUSÉALE



LOUIS LAPOINTE

Comme nous avons accès instantanément à l'information interactive, par l'intermédiaire de nos applications mobiles, comment l'expérience au musée peut-elle encore séduire son public? Si la muséologie s'est redéfinie par l'apport des nouvelles technologies, son design d'exposition tente de renouveler sans cesse les stratégies, pour informer et divertir le visiteur. L'objectif est de le convaincre de faire la démarche jusqu'à l'espace d'exposition et de consacrer une partie de son temps pour vivre une expérience où ses sens et ses émotions seront au rendez-vous.

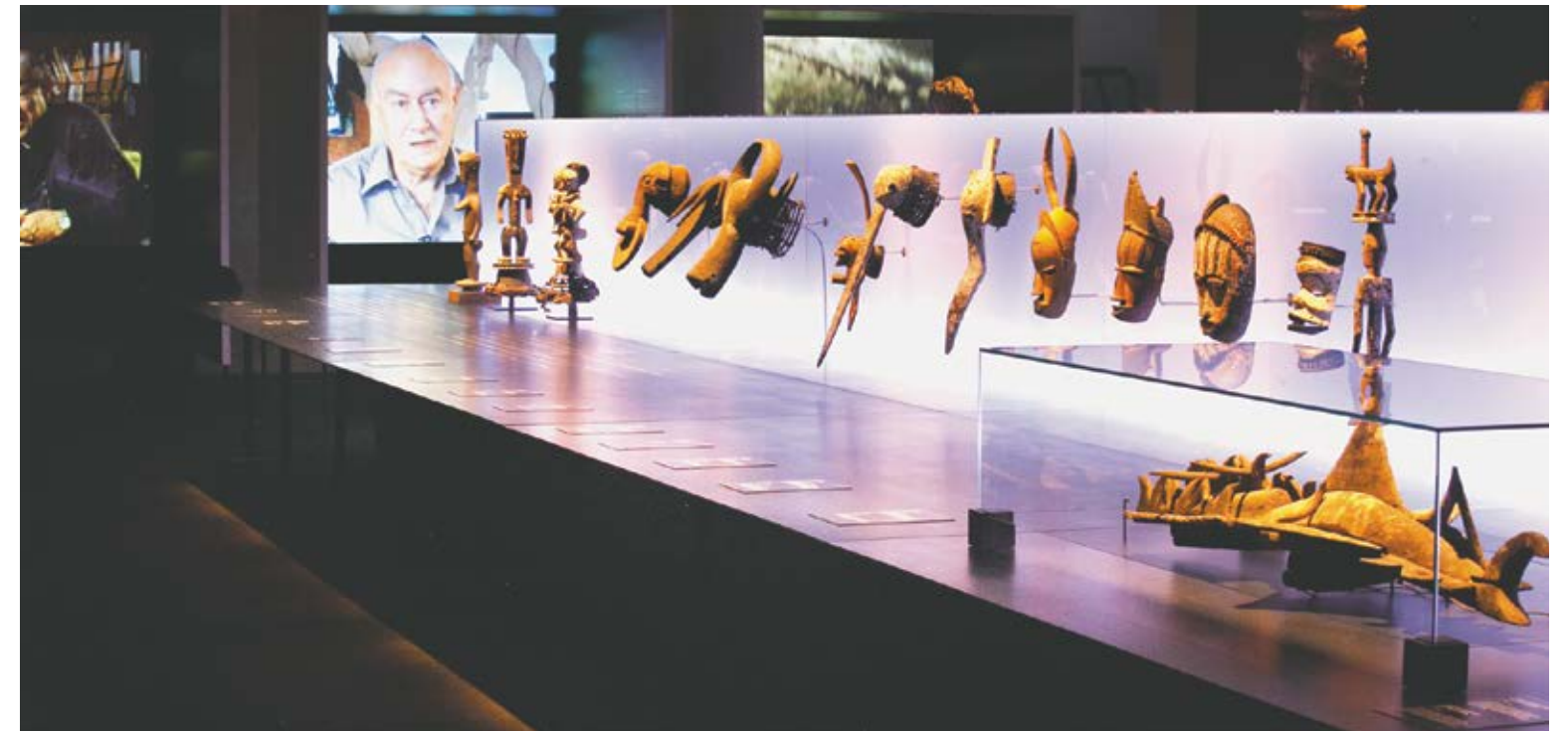
Voici donc trois exemples récents de visions du design d'exposition muséale au Québec, offrant des solutions adaptées spécifiquement à leur contenu.

### Le Musée des beaux-arts

On visite au **Musée des beaux-arts de Montréal (MBAM)** l'exposition intitulée *Pérou, royaumes du Soleil et de la Lune*, qui propose un parcours du pays à travers quatre grandes périodes de son histoire. Pour ce faire, le musée a opté pour une mise en scène adaptée à chaque thème du parcours du visiteur. D'entrée de jeu, on crée un impact, alors qu'on se trouve face à une imposante projection vidéo en accéléré du site archéologique de Machu Picchu. Quelques documents d'époque retracent l'histoire de la découverte du site et nous donnent l'occasion de jouer à l'explorateur. « Créer un rythme de salle en salle est essentiel afin de faire sentir l'évolution du parcours au visiteur, affirme **Sandra Gagné**, chef de la production des expositions au MBAM. Grâce à l'utilisation de maquettes et de modélisation virtuelle en 3D, des essais de mise en espace permettent d'évaluer le recul nécessaire face aux œuvres et de planifier le parcours des individus et des groupes scolaires. » Une prévisualisation de l'exposition était déjà établie au moment du choix des pièces par le commissaire, **Victor Pimentel**, lors de visites des collections, notamment celles du Pérou.

*Pérou, royaumes du Soleil et de la Lune* nous propose des atmosphères variées, baignées de mystère, où les teintes s'harmonisent à l'éclairage des artefacts, alors que de subtiles textures viennent parfois donner une patine aux surfaces du mobilier. Tout le long du parcours, les petites pièces sont exposées de telle sorte qu'il soit possible d'avoir un rapport privilégié avec chaque objet, en pouvant l'admirer sous tous les angles. « C'est un très gros défi que de briser les barrières entre les petits objets et le visiteur, car cela implique des enjeux de sécurité. Afin de rehausser leur présentation, tout en restant dans une grande simplicité, nous avons opté pour l'utilisation du métal, du plexiglas et de l'acier pour le mobilier de l'exposition », explique M<sup>me</sup> Gagné.

Une salle de projection a été aménagée dans un décor recréant l'espace d'entrepôt de la collection précolombienne du MBAM. Cette mise en scène fait un clin d'œil à la muséologie traditionnelle. Des écrans vidéo, installés sur les étagères parmi les céramiques, ont pour but de créer un lien évident entre le passé et les traditions folkloriques actuelles, en nous proposant quelques films. À d'autres moments, ce sont des chants d'enfants qui ajoutent à l'expérience sensorielle du visiteur. « Il est important d'optimiser les résultats, en jouant de façon créative avec les contraintes de notre espace. En poursuivant le parcours vers la section coloniale de l'exposition, les couleurs et la structure en voûte des salles rappellent l'architecture religieuse du Pérou », note M<sup>me</sup> Gagné.



### Le Musée de la civilisation

Depuis l'automne 2012, le **Musée de la civilisation** (Québec) présentait *Arts du Nigeria dans les collections privées françaises*. L'art tribal africain évoque souvent des visions stéréotypées; l'exposition surprenait le visiteur, en lui faisant découvrir la diversité artistique du pays le plus peuplé de l'Afrique subsaharienne. D'entrée de jeu, on déroutait ses attentes, en lui proposant des œuvres étonnantes, loin de rappeler l'esthétique de l'art moderne.

Pour **Thérèse Beaudoin**, chargée de projets d'expositions, le défi demeure toujours d'attirer le visiteur, en suscitant sa curiosité et en créant un moment fort pour l'inciter à poursuivre sa recherche, après sa visite. L'institution offre donc différents points de vue au fil de sa programmation et, si d'autres expositions s'adressent à la famille, celle du Nigeria s'adresse plutôt aux spécialistes, désireux d'apprécier spécifiquement la beauté des objets. « Visiter une exposition comme celle du Nigeria est un moment privilégié de symbiose avec des œuvres uniques. Le catalogue d'exposition permet de poursuivre l'expérience chez soi, en informant les plus curieux sur les aspects ethnologiques et historiques », précise **Daniel Castonguay**, designer de l'exposition.

Lorsqu'on entre dans les salles, il se dégage une atmosphère de calme méditatif, soutenu par l'éclairage feutré de l'exposition. L'éclairage<sup>1</sup>, parfaitement ajusté à chaque pièce, semble venir d'on ne sait où, pour rehausser l'unité monochrome des masques et de la statuaire. Ce concept crée un jeu savant d'ombres et de lumières, autour des objets en suspension, comme entourés d'un silence de matière. C'est un subtil travail que d'adapter chaque support à son objet, tout en conservant l'unité rythmique dans la présentation des salles. « Un travail d'éclairage admirable fut mis en place pour chaque pièce, en suivant les consignes d'**Alain Lebas**, commissaire de l'exposition et collectionneur français d'art nigérian. Son apport était primordial, car il savait comment et par quel angle particulier il fallait regarder chaque objet », précise M<sup>me</sup> Beaudoin. Pour obtenir un éclairage impeccable, venant du plafond, le musée a utilisé des spots aussi abondants que pour ceux d'une scène de théâtre. Ce système d'éclairage de type DEL dégage peu de chaleur, ce qui libère le designer de l'exposition de certaines contraintes techniques.

La neutralité du mobilier, fait de surfaces stratifiées ou de panneaux MDS peints, ainsi que les surfaces translucides du verre et du plexiglas créent des transparences et des effets d'apesanteur, pour laisser place aux textures chaudes du bois et des métaux. « Dans le cas de cette exposition, l'information



est passée par les objets, note Daniel Castonguay. C'est un véritable défi que de réduire les barrières entre le visiteur et les pièces. Il est convié à une expérience sensorielle, en touchant la réalité artistique des œuvres. La présentation est faite de telle façon qu'on a un contact presque tactile avec les pièces, sans pourtant pouvoir les rejoindre. » Chaque artefact est clairement identifié par une vignette bien lisible, avec une typographie au contraste noir et blanc, dont l'intégration fait en sorte qu'elle n'entre pas en conflit avec l'espace des pièces exposées. C'est un travail remarquable qui fut réalisé en collaboration avec **Paquebot Design**, de Québec.

Au fond de la première salle sont aménagés trois espaces pour visionner les témoignages de collectionneurs. On est invité librement à écouter ces experts, lorsque ces derniers livrent leur point de vue. Des films d'archives mettent aussi en contexte certaines pièces, en montrant des danseurs costumés et masqués, alors qu'en milieu de parcours, une carte du Nigeria aide à situer le corpus de l'exposition.

Vue générale de deux salles présentant les céramiques et autres petits objets précolombiens. *Pérou, royaumes du Soleil et de la Lune* – Musée des beaux-arts de Montréal, jusqu'au 16 juin 2013. Photos : Denis Farley

Deux prises de vue générale de la première salle. On remarque au fond de la salle les espaces pour visionner les témoignages des collectionneurs. *Arts du Nigeria dans les collections privées françaises* – Musée de la civilisation de Québec, jusqu'au 21 avril 2013. Photos : Nicola-Frank Vachon



Vue générale d'un parcours ouvert parmi les objets de l'exposition *Vodou*. On remarque les grandes photos apposées aux murs ainsi que les bornes aux écrans bleus permettant de visionner de courts témoignages. *Vodou* – Musée canadien des civilisations à Gatineau, jusqu'au 23 février 2014.  
Photos : Louis Lapointe

### Le Musée canadien des civilisations

Jusqu'en février 2014, le Musée canadien des civilisations (Gatineau) propose une exposition intitulée *Vodou*. L'exposition présente plus de 300 objets provenant principalement de la collection de Marianne Lehmann, Haïtienne d'adoption mais Suisse d'origine.

Lisa Leblanc, directrice du développement créatif et de l'apprentissage au musée, nous explique comment l'approche thématique a défini les enjeux de la présentation. « Nos planificateurs en interprétation envisagent l'expérience globale d'une visite, en investissant dans le développement d'une thématique, pour qu'elle soit adaptée à tous les produits de l'exposition. L'élément important qui amène les visiteurs au musée est de vivre une expérience unique dans cet espace physique. Nous voulons leur raconter une histoire, en offrant un contenu qui stimule leur intellect et leurs émotions. La question que nos équipes se posent régulièrement est de savoir comment prolonger l'expérience au-delà de la visite, et comment permettre au visiteur de poursuivre, s'il le veut, sa recherche après coup. Plus particulièrement dans le cas de cette exposition, l'objectif premier est d'ouvrir l'esprit du visiteur à une façon différente

de voir le vodou, et de favoriser son questionnement. L'information portant sur les objets de culte se trouve véritablement sur leurs vignettes. La perception du vodou n'est pas ici celle des Blancs, mais elle est véhiculée par la voix des vodouisants, par les textes et les projections vidéo. »

L'espace comporte très peu de divisions murales, permettant ainsi au visiteur de planifier son parcours, à travers trois aires ouvertes. « Pour les vodouisants, ces objets sont encore chargés d'énergie; pour cette raison, nous avons évité d'utiliser une barrière vitrée, tout en étant conscients de créer une problématique pour la question de la sécurité des objets », précise Lisa Leblanc. Pour remédier à ce problème, des poteaux de bois ont été aménagés à la verticale, afin d'empêcher les curieux de trop s'approcher, sans toutefois créer un obstacle visuel.

Les personnes sont invitées à circuler, en admirant un corpus unique et parfois déroutant, en écoutant des témoignages audio et vidéo, ou en regardant de courts films d'archives. La projection sur grand écran d'une cérémonie, ainsi que la présence de miroirs et de photographies de dimensions monumentales, redéfinissent de façon évidente notre perception de l'espace.

Ce parcours nous amène de surprise en surprise, en augmentant l'impact émotif de la visite. Dans chaque salle, il y a beaucoup de fluidité et le défi est de bien guider le visiteur, sans toutefois imposer un parcours linéaire. Certaines aires mettent l'accent sur un objet particulier, nous préparant ainsi à la découverte de la prochaine zone.

### Dénominateur commun

En conclusion, si le dénominateur commun de ces trois expositions est d'offrir une expérience unique aux visiteurs, on remarque que les responsabilités des designers ont pour but de trouver les meilleures solutions créatives à des problématiques et contraintes techniques similaires. L'expérience qui se vit dans l'espace du musée ne peut être remplacée par une visite virtuelle, car elle favorise un rapport privilégié avec les objets, alors qu'on y découvre leurs dimensions véritables et la synergie qui s'établit entre eux.

Le design d'exposition joue donc un rôle qui dépasse largement celui de présenter et de protéger adéquatement les pièces puisqu'on stimule la réceptivité du visiteur, on touche à sa sensibilité et à ses émotions et on sollicite tous ses sens. Idéalement, l'effet de résonance se traduira par un nombre croissant de personnes disposées à visiter les salles d'exposition pour y vivre personnellement cette expérience. ■

1 Les consignes de l'éclairage se sont faites en collégialité entre le commissaire, le designer et l'éclairagiste, Yvon Harton.