

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

LA MUSÉOGRAPHIE SENSORIELLE :
UNE AVENUE FRUCTUEUSE

TRAVAIL DIRIGÉ
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN MUSÉOLOGIE

PAR
LAURIE-ANN NORRIS

Juillet 2022

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce document diplômant se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév. 04-2020). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Avant tout, je souhaite remercier mon entourage pour son support infatigable au cours de cette étape de mon parcours. L'intérêt de mes proches pour mon sujet de recherche n'a fait qu'accentuer ma détermination à le suivre là où il me mènerait.

Je tiens aussi à remercier l'équipe du Château Ramezay, l'artiste parfumeur Alexandra Bachand, ainsi que Viveka Melki, la commissaire de l'exposition *Fleurs d'Armes*, qui, tout à fait inconsciemment, ont fait naître chez moi la curiosité qui a animé cette recherche sur la muséographie sensorielle.

Je souhaite surtout remercier mon directeur de recherche, Raymond Montpetit, qui m'a guidée dans ma réflexion et m'a offert son appui continu par ses commentaires très appréciés, partagés avec diligence, tout au long de mon cheminement.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	iv
RÉSUMÉ	vi
INTRODUCTION	1
CHAPITRE I : LA VUE ET L'OUÏE.....	5
1.1 Une brève histoire de la sensorialité au musée	5
1.2 Des méthodes favorisant l'accessibilité universelle.....	9
1.3 La recherche de l'innovation muséale par la sensorialité	12
CHAPITRE II : LE GOÛT ET L'ODORAT	14
2.1 L'olfaction en société.....	14
2.2 Une renaissance sous forme d'art olfactif.....	17
2.3 Le goûter en milieu muséal	25
CHAPITRE 3 : LE TOUCHER	32
3.1 Le toucher pour favoriser l'apprentissage	33
3.1.1 Les musées pour enfants	33
3.1.2 Les musées de sciences et de technologies	35
3.2 Le toucher pour favoriser la guérison	38
3.2.1 Le bien-être d'ânés en contexte de soins	39
3.2.2 La réappropriation par des communautés autochtones	42
CHAPITRE 4 : LES ESPACES IMMERSIFS	48
4.1 La proprioception au musée	53
4.2 Les « réalités » immersives	54
4.2.1 La réalité virtuelle	55
4.2.2 La réalité augmentée	57

CHAPITRE 5 : COMMENT APPLIQUER LA MUSÉOGRAPHIE SENSORIELLE DANS LES MUSÉES DE SOCIÉTÉ ET D'HISTOIRE QUÉBÉCOIS?	59
5.1 Pourquoi appliquer la muséographie sensorielle dans des lieux de mémoire? .	61
5.2 Comment appliquer la muséographie sensorielle dans les musées de société et d'histoire québécois?.....	62
5.3 La collaboration : une avenue pour toutes les institutions	66
CONCLUSION.....	70
LISTE DES RÉFÉRENCES	73

LISTE DES FIGURES

1. Lori Millan & Shawna Dempsey, *SCENTBAR*, 2003. Vue d'exposition : *Five holes : reminiSCENT* au centre FADO Performance Inc. (2003) Photographie Miklos Legrady. Récupérée de : <http://www.performanceart.ca/index.php?m=gallery&id=259>20
2. Lori Millan & Shawna Dempsey, *SCENTBAR*, 2003. Vue d'exposition : *Five holes : reminiSCENT* au centre FADO Performance Inc. (2003) Photographie Miklos Legrady. Récupérée de : <http://www.performanceart.ca/index.php?m=gallery&id=259>20
3. Alexandra Bachand, *Amour Familial*, 2018. Vue d'exposition : *Fleurs d'Armes* au Château Ramezay (2018-2020) Photographie Laurie-Ann Norris21
4. Projectiles; Mardi8; Sensory Odyssey, 2021, *Sous la surface du sol*, 2022. Vue d'exposition : *L'Odyssée sensorielle* au Muséum d'histoire naturelle (2021-2022). Photographie récupérée de : https://www.francetvinfo.fr/culture/patrimoine/lodyssee-sensorielle-une-balade-immersive-au-coeur-des-ecosystemes-a-experimenter-au-museum-dhistoire-naturelle_4911429.html.....23
5. Flying Object (2015), *A member of the Tate Britain eats a chocolate in front of a painting by Francis Bacon entitled Figure in Landscape 1945*. Vue d'exposition : *Tate Sensorium* au Tate Britain (2015). Photographie: Alastair Grant/Associated Press. Récupérée de : <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/aug/25/chocolate-with-bacon-tate-britain-feast-senses>.....24
6. Raymond Montpetit, 1997. Vue d'exposition : *Bannique, baguette, bagel. Les pains de Montréal* à Pointe-à-Calière (1997-1998). Photographie Raymond Montpetit.....28
7. MOFAD, 2015. Vue d'exposition : *Flavor : Making It and Faking It* au Museum of Food and Drink (MOFAD) (2015). Photographie récupérée de : <https://thisismold.com/event/exhibitions/mofad-flavor-making-it-and-faking-it>29
8. Alimentarium, 2020. Vue d'exposition : *Beurk! Yuck! Igitt! The food we love hate* à l'Alimentarium (2020). Photographie récupérée du Rapport annuel 2020 : https://www.alimentarium.org/sites/default/files/media/doc/2021-10/ALI_Annual_Report_2020_web.pdf.....30
9. Please Touch Museum, *The Supermarket*, 2021. Vue d'exposition : *Food and Family* au Please Touch Museum (2021). Photographie J. Fusco. Récupérée de : <https://www.visitphilly.com/things-to-do/attractions/please-touch-museum/>.....35

10. August Coppola, *Tactile Dome*, 1971. Vue d'exposition : *Tactile Dome* à L'Exploratorium (2013). Photographie récupérée de : <https://www.exploratorium.edu/exhibits/tactile-dome>.....36
11. Museums & Collections/Hospitals Arts Départements (UCL), *Heritage in Hospitals*, 2008. Photographie récupérée de : <https://culturehealthresearch.wordpress.com/heritage-in-hospitals/#:~:text=In%202008%2C%20researchers%20and%20curators,an%20enrichment%20activity%20for%20patients>.....41
12. Musée McCord-Stewart/Avataq, *Sarah Cain, Elena Airo, and Lucy Haukai trying out two hair ornaments (object accession number ME987.155.1-2), and Lydia Nayoume handling a snow beater (object accession number ACC955)*, 2010. Vue d'un atelier avec des aînés inuit (2010). Photographie Marie-Pierre Gadoua. Récupérée de : https://www.researchgate.net/profile/Marie-Pierre-Gadoua/publication/265341036_Making_Sense_through_Touch_Handling_Collections_with_Inuit_Elders_at_the_McCord_Museum/links/5666fe6708ae8905db8b733b/Making-Sense-through-Touch-Handling-Collections-with-Inuit-Elders-at-the-McCord-Museum.pdf.....45
13. Ashmolean Museum, *Objects are Fragile* ou « *Touchometer* », 2009. Vue d'exposition : *Conserving The Past* (entre 2011 et 2015). Photographie : Danai Koutromanou. Récupérée de : <https://etheses.whiterose.ac.uk/17295/>.....47
14. The Metropolitan Museum of Art, *Living Room from the Francis W. Little House, Wayzata, Minnesota, 1912-14*, 1982. Vue d'exposition : Frank Lloyd Wright Room (1982). Photographie : The Metropolitan Museum of Art. Récupérée de : <https://www.metmuseum.org/about-the-met/collection-areas/the-american-wing/period-rooms/frank-lloyd-wright-room>50
15. Musée Taizhou, *Area of Shitang village*, 2016. Vue d'exposition : *Love for the Earth : Taizhou Folk Customs from the perspective of Cultural Geography* (2016-). Photographie : Siyi Wang ou Musée Taizhou. Récupérée de : <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/7/3061>.....52
16. Museo Marítimo Nacional, *Cultura Oceánica en 360° se presenta en el Museo Marítimo Nacional*, 12 mars 2022. Vue d'activité : *Cultura Oceánica en 360°* (2022). Photographie : Marine Chilienne. Récupérée de : <https://www.armada.cl/cultura-oceanica-en-360-se-presenta-en-el-museo-maritimo-nacional>.....56

RÉSUMÉ

Malgré une hausse de la fréquentation des institutions muséales d'histoire et de société au Québec, il existe un certain désintérêt chez le public local, particulièrement chez les jeunes adultes, envers leurs collections historiques. Au cours d'une visite, le sensorium se limite généralement à la stimulation par la vue et l'ouïe. Des tentatives pour augmenter le spectre du sensorium à l'aide de techniques sensorielles ont eu lieu, mais celles-ci sont généralement conçues pour l'accessibilité universelle et plus rarement pour la mise en valeur des collections. Bien que l'histoire, la sociologie et l'anthropologie sensorielles aient déjà été abordées par les chercheurs, nous constatons que l'apparition des sens dans le milieu muséal est un phénomène grandissant mondialement, ce qui justifie l'importance d'effectuer un état des lieux actuel. À ce sujet, on remarque un certain retard dans les musées d'histoire et de société par rapport aux musées pour enfants ainsi qu'aux musées de sciences et d'art contemporain. La question posée par cette recherche consiste donc à savoir si une muséographie sensorielle peut avoir une portée sur le rayonnement et l'interprétation des collections historiques. L'hypothèse soutenue confirme cette portée, ce que nous allons illustrer à l'aide d'exemples d'expositions multisensorielles ayant eu lieu à travers le monde depuis le tournant des années 2000. Ce texte se conclut sur quelques pistes visant à favoriser l'intégration de la muséographie sensorielle dans les institutions muséales de toutes les tailles.

Mots-clés : muséologie sensorielle, muséographie sensorielle, musées d'histoire, publics muséaux, visuel, sonore, olfactif, gustatif, tactile, immersion, réalité virtuelle, réalité augmentée

INTRODUCTION

Il est intéressant de comparer le musée au marché public : où les voix et bruits divers se mélangent, où notre regard suit le plus de mouvements possibles, où les odeurs de chaque kiosque se frappent au gré de notre déplacement, où nous pouvons palper et goûter des produits frais. Et si le musée pouvait générer une telle expérience? On nous dira que ce n'est pas possible : un musée est un endroit pour ressentir intellectuellement et esthétiquement, plutôt que *physiquement*... Pourtant, au XVIII^e siècle, Alexander Baumgarten a défini l'esthétique (*aesthetic* en anglais) comme une « expérience par les émotions et les sentiments » dans une philosophie qui « devrait être une source de connaissances sensorielles, contrairement à la logique¹ ». Bien que nous ne nous rendions pas toujours compte de notre rapport à nos sens, tant ceux-ci sont sollicités et par le fait même, désensibilisés, celui-ci occupe une place tout à fait importante dans nos vies.

Malgré la préoccupation de certains domaines envers l'étude des sens, il demeure que ceux-ci n'ont pas occupé les mêmes priorités dans le monde occidental que nombreuses cultures du monde. Pourtant, depuis l'Antiquité, plusieurs penseurs dont Thomas D'Aquin, Francis Bacon et John Locke ont admis (parfois à contrecœur) que l'humain avait besoin de ses sens autant que de ses capacités cognitives pour développer sa pensée. Au XX^e siècle, les rôles de la sensorialité ont été reconsidérés au sein de plusieurs domaines, dont la philosophie, la psychologie et la sociologie². De plus, la culture matérielle est davantage étudiée de nos jours afin d'en établir l'impact sur les sociétés. Selon Constance Classen, il est d'une part possible d'appliquer le même

¹ Traduction libre de « In the 18th century Alexander Baumgarten defined 'aesthetics' as the experiencing of something by means of emotion and feelings. It was thought at the time that aesthetics as a branch of philosophy should be a source of sensory knowledge as opposed to logic which emphasized truth » dans Beata Hoffmann, « Scent in science and culture », *History of the Human Sciences*, vol. 26, n° 5, 2013, p. 36, consulté en avril 2022. Récupéré de : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0952695113508120>

² Beata Hoffmann, *ibid.*, p. 32-33.

principe à la « vie sensorielle des choses » pour explorer les façons avec lesquelles nos expériences liées à des objets sont influencées par nos pratiques sensorielles³. Alors qu'en est-il de la sensorialité dans le milieu muséal?

Malgré une hausse de la fréquentation des institutions muséales d'histoire et de société au Québec⁴, il existe un certain désintérêt chez le public local, particulièrement chez les jeunes adultes, envers leurs collections historiques⁵. Au cours d'une visite, le sensorium⁶ se limite généralement à la stimulation par la vue et l'ouïe. Des tentatives pour augmenter le spectre du sensorium à l'aide de techniques sensorielles ont eu lieu, mais celles-ci sont généralement conçues pour l'accessibilité universelle⁷ et plus rarement pour la mise en valeur des collections. À ce sujet, on constate un certain retard⁸ dans les musées d'histoire et de société par rapport aux musées pour enfants ainsi qu'aux musées de sciences et d'art contemporain. La question posée par cette recherche consiste d'ailleurs à savoir si une muséographie sensorielle peut avoir une portée sur le rayonnement et l'interprétation des collections historiques. Une limite

³ Constance Classen, « Museum Manners. The Sensory Life of the Early Museum », *Journal of Social History*, vol. 40, n° 4, Été 2007, p. 896, consulté en avril 2022. Récupéré de :

<https://www.jstor.org/stable/25096398>

⁴ Marik Danvoye, « La fréquentation des institutions muséales en 2018 et 2019 », *Optique culture*, n° 75, novembre 2020, 15p., consulté en avril 2022. Récupéré de :

<https://statistique.quebec.ca/en/fichier/no-75-novembre-2020-la-frequentation-des-institutions-museales-en-2018-et-2019.pdf>

⁵ Lucie Daignault, *Typologies de publics dans les musées du Québec*, Société des musées du Québec, 2020, p. 18, consulté en avril 2022. Récupéré de :

<https://www.musees.qc.ca/fr/professionnel/activites-publications/smq/typologie-de-publics-dans-les-musees-du-quebec>

⁶ Constance Classen et David Howes, *Ways of Sensing. Understanding the Senses in Society*, Londres, Routledge, 2014, 200p.

⁷ *Guide pour élaborer une muséographie universellement accessible*, Québec, SSIM - Service de soutien aux institutions muséales; Société Logique; Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine; Direction du patrimoine et de la muséologie, mai 2012, 100p., consulté en avril 2022. Récupéré de :

https://www.mcc.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/publications/guide_museo_accessible_2012.pdf

⁸ David Howes, « Introduction to Sensory Museology », *The Senses and Society*, vol. 9, n° 3 « Sensory Museology », 2014, p. 262. Récupéré de :

<https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.2752/174589314X14023847039917>

importante a été celle de la présence sur les lieux des expositions mentionnées. Nous avons bien fait la visite de quelques-unes, mais nous n'avons pas eu la chance de faire l'expérience de celles à l'extérieur du Québec. Notre démarche est donc majoritairement basée sur un corpus d'expositions et d'informations trouvées en ligne. Cela dit, le numérique offre tout de même de nombreuses possibilités sur le plan de la diversité et de la quantité d'informations pertinentes disponibles.

Bien que l'histoire, la sociologie et l'anthropologie sensorielles aient déjà été abordées par les chercheurs, nous constatons que l'apparition des sens dans le milieu muséal est un phénomène grandissant mondialement, ce qui justifie l'importance d'effectuer un état des lieux actuel. Nous tenterons d'établir ce qui a été fait en termes de muséographie sensorielle au cours des vingt dernières années sous le format d'une revue de littérature. Pour ce faire, nous nous appuierons sur un corpus documentaire et numérique ainsi que des expositions passées ayant sollicité plus que la vue et l'ouïe (à l'exception du premier chapitre, qui abordera précisément ces deux sens). L'hypothèse de ce projet soutient donc que la muséographie sensorielle peut provoquer un intérêt renouvelé chez les publics envers les collections historiques.

Les travaux de plusieurs auteur.es ont largement contribué à notre démarche. David Howes et Constance Classen, du département des *Sensory Studies* de l'Université Concordia (Montréal), ont été des acteurs clés dans les études sensorielles aux niveaux culturel, historique et muséographique. Helen Rees Leahy, avec son ouvrage *Museum Bodies: The Politics and Practices of Visiting and Viewing* (2012), a exploré en profondeur les pratiques corporelles en milieu muséal, tandis que Nina Levent et Alvaro Pascual Leone ont dirigé *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space* (2014), publication incontournable à l'étude de la muséographie sensorielle. Plusieurs autres auteur.es dont les écrits ont servi à des chapitres spécifiques seront régulièrement référenciés au cours de ce texte.

En premier lieu, nous établirons comment le milieu muséal est devenu aussi aseptisé pour laisser récemment la sensorialité peu à peu reprendre du terrain. L'utilisation exclusive de la vue et de l'ouïe, les sens les plus fréquemment utilisés en milieu muséal, sera d'ailleurs remise en question. Le second chapitre regroupera l'incorporation du goût ainsi que de l'odorat dans les musées, puisqu'ils ne se distinguent que rarement. En troisième lieu, la tactilité sera abordée en ce qui a trait à l'éducation ainsi que la guérison. Le quatrième chapitre fera état de quelques incontournables des espaces immersifs. En cinquième lieu, finalement, la muséographie sensorielle sera abordée en ce qui a trait à son application dans les musées de société et d'histoire québécois afin de constater certaines solutions au manque d'attrait des jeunes publics envers ces derniers.

CHAPITRE I : LA VUE ET L'OUÏE

1.1 Une brève histoire de la sensorialité au musée

Bien avant que les musées soient des institutions aussi reconnues, ils ne constituaient que la suite logique des cabinets de curiosité. Aux XVII^e et XVIII^e siècles, l'attrait de l'exotique et de la fantaisie lointaine y régnait et les domaines de la science, de la religion et de l'esthétisme étaient loin d'être exclusifs⁹, constituant des facteurs influents sur l'interprétation des visiteurs. Dans la période de transition entre les cabinets de curiosité et les institutions muséales proprement dites, certains visiteurs pouvaient s'attendre à certaines libertés lors de leur expérience. Ces derniers étaient plus souvent qu'autrement des collectionneurs, ou du moins des connaisseurs, leur permettant d'examiner de plus près les objets. Pour ceux qui se déplaçaient au musée dans le but de se cultiver (et démontrer à quel point ils étaient, effectivement, cultivés), l'évaluation d'un objet passait autant par son toucher, son odorat et même son goût plutôt qu'uniquement par son apparence. Il était possible de peser un objet dans sa main, de constater sa texture et de lui attribuer des qualités subjectives à chacun. La vue, quant à elle, était considérée superficielle dans le processus d'appréciation des objets¹⁰, même si elle constituait le premier sens utilisé à l'entrée d'une salle pour en lire le parcours et le comportement souhaité. L'acte de manipuler et d'examiner de près des objets pouvait permettre de rapprocher des individus de connaissances et d'émotions qu'ils n'auraient pu acquérir sinon. L'attitude du visiteur était spécifique au lieu muséal, tout comme d'autres contextes sociaux demandant le respect de différentes règles de bienséance bien précises¹¹. Il en va de même pour les habitudes

⁹ Constance Classen, *op. cit.*, p. 907.

¹⁰ *Ibid.*, p. 906.

¹¹ Helen Rees Leahy, *Museum Bodies: The Politics and Practices of Visiting and Viewing*, Londres, Routledge, 2012, p. 5-6.

corporelles des visiteurs, comme de pointer du doigt ou de prendre des notes à profusion, qui dépendent des modes en vigueur à ce moment en société.

Au contraire de ce que l'on peut s'imaginer aujourd'hui, les musées ont déjà été des lieux de « récréation quotidienne », au cours desquels les publics muséaux de toutes classes sociales ne s'y rendaient pas nécessairement par intérêt intellectuel, mais simplement pour s'offrir un répit de l'ordinaire. Effectivement, beaucoup profitaient des musées comme d'une sortie différente et surtout, gratuite. Il n'était pas surprenant qu'un manque de décorum y soit remarqué. Cela pouvait inclure des gens qui mangeaient, buvaient, parlaient fort. Il fallut donc réfléchir à une manière de demeurer socialement inclusif (pour l'époque) tout en encadrant de façon homogène un ensemble de personnes de plus en plus hétérogène¹². Le British Museum peut exemplifier ceci. Une solution tentée fut de rassembler la foule durant la visite pour qu'elle soit visible et que ses membres se surveillent entre eux, puisque même si tous les visiteurs n'étaient pas toujours intéressés, personne ne voulait d'un dérangement significatif. Bien que le concept soit ici simplifié, ceci constitue la base de ce que définit Helen Rees Leahy comme le « *social body* » ou « corps social ». C'est ainsi qu'elle nomme alors ce comportement où de multiples corps physiques se fondent en un unique corps social¹³.

Afin de retrouver des comportements muséaux « raisonnables », certaines institutions ont décidé de restreindre les admissions de publics « indésirables » par divers moyens. De ce fait, le musée décrète en 1757 que les heures d'ouverture seraient limitées (pendant que la majorité de la population travaillait), que l'achat des billets demanderait un passage en personne au musée avant la réelle visite (ce qui implique du temps libre et la volonté d'organiser une visite à l'avance) et que celle-ci,

¹² *Ibid.*, p. 20.

¹³ *Ibid.*, p. 21.

finalement, se ferait en petits groupes suivant un guide¹⁴. Bien que l'institution soit, en théorie, financièrement accessible à tous, cela n'était pas le cas en pratique.

En 1832, le *Penny Magazine of The Society for the Diffusion of Useful Knowledge* s'adresse directement à la classe ouvrière en promouvant la visite au musée comme « meilleure » façon d'occuper sa journée en dehors des heures travaillées. Ce texte, bien qu'il soit empreint de jugement et d'une logique élitiste, dicte trois règles à suivre une fois sur place dans le cas où une famille ouvrière se présente réellement au musée : « Ne pas toucher », « Ne pas hausser le ton » et « Ne pas déranger¹⁵ ». Voilà comment des règles sociales de l'époque victorienne en sont venues à demeurer en vigueur jusqu'à aujourd'hui dans la majorité des musées, du moins pour l'instant. Nous poursuivrons dans cette lignée au cours des prochains chapitres.

Suite à l'instauration, la suppression et les corrections amenées à plusieurs procédures visant un meilleur contrôle comportemental dans les salles, le British Museum fut marqué, au tournant du XIX^e siècle, par la réputation de causer une expérience compliquée, déplaisante, précipitée et généralement insatisfaisante¹⁶. Toutefois, les comportements indésirables ne sont pas disparus car des années 1830 à 1850, les archives de certains comités parlementaires britanniques prennent note de visiteurs utilisant l'espace de la National Gallery de Londres notamment pour se protéger du mauvais temps, rencontrer leur entourage, consommer boisson et nourriture et même pour distraire leurs enfants – peu importe ce que cela impliquait¹⁷.

À l'époque victorienne, le penchant vers la vérifiabilité scientifique a changé la visite au musée. Au lieu de sentir, peser et goûter un objet, celui-ci était maintenant mesuré par des instruments empiriques garantissant une présumée « certitude » scientifique.

¹⁴ *Ibid.*, p. 25-26.

¹⁵ Traduction libre de « Touch Nothing », « Do not talk loud » et « Be not obtrusive » dans Helen Rees Leahy, p. 7-9.

¹⁶ *Ibid.*, p. 29.

¹⁷ *Ibid.*, p. 20.

En éliminant l'implication des autres sens dans l'acte de visiter, la vue est devenue primordiale et prévalente au détriment des autres, qui étaient alors considérés « sauvages » ou « juvéniles »¹⁸. Coïncidant ainsi avec le courant du racisme scientifique, la sensorialité a été mise de côté. La science était jugée digne de confiance et l'expérience muséale s'est axée sur l'observation intellectuelle.

Pendant ce temps, l'écoute a remplacé le toucher comme second sens en usage au musée. Longtemps prise pour acquis en milieu muséal, l'ouïe est sollicitée aujourd'hui avec des ambiances sonores, transformant un contenu possiblement prévisible en contenu divertissant. Cependant, avec l'avenue des nouvelles habitudes muséales du XIX^e siècle, elle constituait le seul autre sens dont les visiteurs pouvaient dépendre. Son plus important rôle constituait maintenant l'écoute des guides au cours des visites, contrairement aux siècles précédents qui donnaient l'opportunité d'écouter autant les instruments de musique exposés que des naturalia aux effets sonores particuliers¹⁹. En visite autonome, cependant, le silence et les chuchotements étaient de mise, laissant place à une observation « quasi religieuse »²⁰ des objets et des œuvres.

Le XX^e siècle, bien que marqué de nombreux mouvements et changements de paradigmes pour le milieu muséal, ne changea pas significativement la différence faite entre la vue et l'ouïe ainsi que le reste de la sensorialité. En effet, la mission, le statut, les thématiques ainsi que les collections, la zone géographique et le contexte sociopolitique ont tous été des facteurs d'influence importants quant à l'approche de chaque institution. Quelques exemples marquants ont été le cube blanc et son épuration extrême, le courant interprétatif de Freeman Tilden faisant appel à l'interprétation des visiteurs par tous leurs sens, ainsi que la nouvelle muséologie et le tournant vers les visiteurs et l'éducation. Les changements se sont plutôt opérés dans la relation entre

¹⁸ Constance Classen, *Ibid.*, p. 907.

¹⁹ *Ibid.*, p. 904.

²⁰ Eric de Visscher et Kathleen Wiens, « How Do We Listen To Museums? », *Curator The Museum Journal*, vol. 62, n° 3, juillet 2019, p. 278. Récupéré de: [10.1111/cura.12318](https://doi.org/10.1111/cura.12318)

l'institution, les objets et les visiteurs que dans la mise en scène de la sensorialité au musée.

Outre un développement des technologies vers la fin du siècle permettant l'ajout d'une ambiance sonore ainsi qu'une faible hausse de la fréquence de manipulation physique à l'intérieur du musée, le XX^e siècle est sensiblement demeuré dans la zone de confort sensorielle constituée de la vue et de l'ouïe. À l'exception des musées pour enfants, de sciences et techniques ou d'art contemporain qui se font le devoir de pousser les limites des habitudes muséales, ce n'est réellement que dans les vingt (et même dix) dernières années que de nouvelles approches sensorielles sont explorées à travers le monde.

1.2 Des méthodes favorisant l'accessibilité universelle

De nos jours, lorsque nous entamons le sujet de la sensorialité dans les institutions muséales, il est impossible d'éviter son plus grand atout : l'accessibilité universelle. L'accessibilité universelle est d'ailleurs définie comme étant « le caractère d'un produit, procédé, service, information ou environnement qui, dans un but d'équité et dans une approche inclusive, permet à toute personne de réaliser des activités de façon autonome et d'obtenir des résultats équivalents²¹ ». En plus du *Guide pour élaborer une muséographie universellement accessible* (2012) qui sert de référence à de nombreuses institutions québécoises, il existe de plus la *Charte pour une culture accessible, inclusive et équitable* (2020)²², une collaboration d'Exeko, du Groupe des Onze²³, de chercheurs et de plusieurs organismes communautaires. Celle-ci inclut non

²¹ Service de soutien aux institutions muséales, *Guide pour élaborer une muséographie universellement accessible*, 2012, p. 14, consulté en avril 2021. Récupéré de : <http://collections.banq.gc.ca/ark:/52327/bs2107586>

²² Exeko, « Charte pour une culture accessible, inclusive et équitable », 2020, consulté en juillet 2022. Récupéré de : <https://chartecultureaie.com/>

²³ Ce regroupement non-exclusif inclut des institutions artistiques (Musée des beaux-arts de Montréal, Bibliothèque et archives du Québec, Société de la Place des Arts, Théâtre du Nouveau

seulement l'accessibilité universelle, mais aussi l'inclusion sociale et la représentation équitable. Ces initiatives permettent de penser les environnements et les activités en évaluant les potentiels de toutes les personnes, non seulement leurs difficultés²⁴. Cela fait partie du changement de perception de notre société vers l'inclusivité. Les milieux du divertissement et de la culture ne font pas exception et constituent même des environnements propices à cette accessibilité.

Avant d'atteindre toutefois cette accessibilité universelle, il est aussi possible d'adapter un lieu ou un service au cas par cas ou par des mesures prédéfinies pouvant être appliquées. Le Guide pour élaborer une muséographie universellement accessible (2012) donne notamment en exemple le Code de construction du Québec, qui opte pour certaines mesures précises comme la rampe d'accès. Cela demeure toutefois incomplet selon la vision inclusive privilégiée de nos jours. Il est donc fortement encouragé et même obligatoire d'opter pour une accessibilité réellement universelle²⁵.

« Le principe est simple : les obstacles rencontrés par les personnes ayant des limitations fonctionnelles révèlent des difficultés vécues, à un degré moindre, par tous les usagers²⁶ ». Les besoins sont très personnels, donc il faut absolument présenter une offre variée et flexible qui peut se fondre dans un cadre plus global, que ce soit une exposition ou une activité complémentaire. Les institutions muséales passent donc essentiellement par des ajustements à leurs services ainsi que par la muséographie pour bien répondre aux besoins de chacun, quelles que soient les particularités desdits publics.

Pour bien comprendre l'étendue des possibilités pour les institutions, le Guide établit un court bilan de mesures utiles. Nommons-en quelques-unes qui ciblent

Monde et plus) et permet de se rallier afin de faire valoir des enjeux culturels auprès du gouvernement québécois.

²⁴ Service de soutien aux institutions muséales, *op. cit.*, p. 16.

²⁵ *Ibid.*, p. 14.

²⁶ *Ibid.*, p. 16.

particulièrement les sens les plus sollicités au cours d'une visite muséale : la vue et l'ouïe. Pour commencer, il est possible d'aider les personnes ayant une déficience visuelle en « [proposant] un parcours sécuritaire, sans objet en saillie » et en éclairant adéquatement les salles d'exposition. De côté de la muséographie, il est important de ne pas sacrifier la détectabilité des supports par la canne blanche pour une scénographie visuellement minimaliste. Un « bon contraste de couleur entre les éléments exposés, leur support et l'environnement immédiat » peut faire la différence et l'ajustement de la taille des caractères peut en faciliter la lecture. Les outils informatiques disponibles peuvent quant à eux mettre à disposition des visiteurs des logiciels spécialisés permettant un meilleur accès à l'information ainsi que des « médias substitués, tels que le braille ». Dernièrement, l'acte de rendre sonore ce qui est visuel est l'idéal pour les personnes ayant une déficience strictement visuelle²⁷. De leur côté, les personnes vivant avec une déficience auditive peuvent mieux profiter d'une visite muséale lorsque le visuel compense pour ce qu'elles ne peuvent entendre. Certains facteurs facilitants sont la réduction de « l'écho et une augmentation de l'insonorisation », l'offre de « zones suffisamment éclairées permettant de bien voir l'interprète ou l'interlocuteur » et l'utilisation « sans délai » de « médias substitués, comme l'audio et la langue des signes »²⁸.

De plus, l'accessibilité universelle en général n'aide pas uniquement les personnes en déficit visuel ou auditif, mais aussi celles ayant une déficience motrice, intellectuelle, du langage ou de la parole ainsi que les personnes ayant un trouble envahissant du développement ou un trouble du spectre de l'autisme. Sans être exclusifs, plusieurs moyens existent pour permettre une meilleure accessibilité à toutes les personnes. Nous pouvons compter notamment les ajustements physiques dans les salles d'exposition (luminosité et ambiance sonore adaptatives, portes ouvertes et fixes, parcours sans obstacles ni retours en arrière, hauteur d'objets et de cartels accessible pour personnes

²⁷ *Ibid.*, p. 34.

²⁸ *Ibid.*, p. 21.

en fauteuils roulants), les compléments d'expositions (éléments interactifs, supports d'accompagnement), un parcours unique pour tous (sur un étage ou avec ascenseur et signalisation inclusive « évitant le symbole du fauteuil roulant au profit du symbole d'ascenseur ») et finalement, l'accompagnement personnalisé et attentif par le personnel²⁹. Cet accompagnement peut se faire sous forme de visites guidées – la Petite Galerie du Louvre offre des visites adaptées tactiles, en langage des signes et en lecture labiale³⁰ – ou d'ateliers spécialisés, comme le fait le Musée des beaux-arts de Montréal avec la Ruche d'art et l'art thérapie³¹. Si l'espace et les ressources de l'institution le permettent, l'ajout d'une pièce de repos sensoriel à l'extérieur des salles d'exposition, comme celle du Dallas Museum of Art, comprenant des surfaces souples, des casques supprimeurs de bruit, une douce luminosité et généralement, une ambiance chaleureuse, constitue une façon de rassurer les personnes pour qui la sortie au musée est un événement très stimulant et potentiellement anxiogène³².

1.3 La recherche de l'innovation muséale par la sensorialité

De nos jours, la population se fait offrir une quantité de divertissements de tous les genres, dont une grande partie vont faire la promotion de technologies avancées et d'outils immersifs. Pour demeurer pertinents, tous les domaines doivent innover afin d'attirer et de conserver les clientèles. Il en est bien sûr de même avec le domaine muséal. Les innovations attrayantes pour le plus grand nombre de publics sont celles basées dans l'immersion sensorielle, ce dont nous reparlerons plus loin. Il suffit de

²⁹ *Ibid.*, p. 24-38.

³⁰ Petite Galerie, « Accessibilité », consulté en janvier 2022. Récupéré de : <https://petitegalerie.louvre.fr/article/accessibilit%C3%A9>

³¹ French American Museum Exchange, « FRAMEwork : Guide muséal pour l'accueil des personnes autistes », 2021, p. 52, consulté en avril 2021. Récupéré de : <http://framemuseums.org/new/wp-content/uploads/2021/04/Framework1-FINAL-FRENCH-VERSION.pdf?fbclid=IwAR1fhHgMM29LP9o2YlwNstGyJfHYvU58oraAx7d4jClv2IkGSCsqhgPTEYs>

³² *Idem.*

mentionner que la réalité augmentée, la réalité virtuelle ainsi que divers niveaux d’ambiances « enveloppantes » constituent des attraits recherchés. Le milieu muséal n’est cependant pas limité à la technologie numérique pour en venir à des résultats originaux. Le toucher, l’odorat et le goût peuvent désormais renouveler l’offre muséale et culturelle en engageant les publics de manières complémentaires aux technologies habituelles ou complètement différentes. Même la recherche muséologique s’attarde, avec raison, à l’apport de la sensorialité au niveau de l’exposition et des perceptions des publics, notamment grâce à l’oculométrie³³.

Contrairement à l’utilisation historique de la sensorialité dans les musées, la vue et l’ouïe ne sont plus essentielles de nos jours à l’appréciation d’une visite muséale. Avec les bons outils et services mis en place, il est tout à fait possible d’apprendre et de se divertir sans dépendre de ces sens, autrefois primordiaux. L’apprivoisement de nos autres sens permettent une ouverture à la découverte et à l’expérience renouvelée, poussant ainsi les limites du milieu muséal. Dans les prochains chapitres, nous ferons le constat de diverses manières avec lesquelles la sensorialité est amenée à contribuer à l’évolution de la muséologie et ce, à travers le monde.

³³ Flora Bakondi, Hanna Brinkmann, Raphael Rosenberg *et al.*, « The display makes a difference: A mobile eye tracking study on the perception of art before and after a museum’s rearrangement », *Journal of Eye Movement Research*, vol. 13, n° 2, 2020, 29p.

CHAPITRE II : LE GOÛT ET L'ODORAT

L'odorat est sans doute le sens le plus sous-estimé de tous. Pourtant, nous l'utilisons quotidiennement. Peut-être est-ce, au contraire d'une personne malvoyante ou malentendante, parce qu'une personne anosmique – qui est née sans sens de l'odorat – n'affiche pas son handicap au reste de la société. Nous allons certainement apprécier de bonnes odeurs et en détester des mauvaises, mais notre réflexion quant à ce sens ne se rend généralement pas beaucoup plus loin. Pourtant, les odeurs peuvent, entre autres, intervenir sur notre subconscient lorsqu'un souvenir revient à la surface grâce à une odeur passante et informer notre cerveau des informations comprises dans les particules d'air ambiant.

Dans ce chapitre, nous allons aborder de façon plus extensive le sens de l'odorat que celui du goûter, non pas par manque de contenu sur ce dernier, mais par nécessité d'expliquer le dédain historique évident envers le premier. Le présent texte pourra ensuite déboucher sur quelques expositions pertinentes ayant utilisé les deux sens en question : l'odorat et le goût.

2.1 L'olfaction en société

L'utilisation consciente de l'odorat ne date pas d'hier. La fabrication de recettes alimentaires et de parfums vient naturellement à l'esprit. En effet, l'histoire des parfums fut déjà bien développée et remonte à plusieurs millénaires. Il est d'ailleurs possible de retracer une des plus anciennes recettes de *Kyphi* égyptien vers 1550 av. notre ère, la mise au point du procédé de distillation dans le monde arabe au tournant

du XI^e siècle ainsi que la première Eau de Cologne en 1695³⁴. Les cérémonies religieuses à travers le monde font usage régulier d'encens, notamment pour les rites de passage, lors desquels les odeurs sont utilisées en tant que vecteurs « émotifs » pour compléter la structure logique d'une transition entre catégories sociales³⁵. De nombreux peuples autochtones utilisent l'odorat de façon beaucoup plus élargie qu'en Occident; nommons en simple exemple les Andamanais, peuple d'Asie du sud, qui identifient les différentes saisons en reconnaissant les odeurs des végétaux en floraisons, comme un « calendrier d'odeurs »³⁶.

Alors que s'est-il passé pour qu'il soit nécessaire de sortir l'odorat de l'obscurité? Il a déjà été documenté, notamment par l'auteur Alain Corbin, que la désodorisation de la société s'est produite à partir des élites sociales de la fin du XVIII^e siècle. En effet, considérant la quantité et l'intensité des odeurs en présence constante, qu'importe l'environnement, il est logique de penser que la part aisée de la société ait pu vouloir éviter ce qu'elle seule pouvait éviter (et finalement, que partiellement). Suivant les élites, avec le temps, la bourgeoisie ainsi que la classe ouvrière ont suivi le rythme d'un monde – pas nécessairement plus propre – mais moins nauséabond³⁷. En milieu muséal, cette même époque se caractérise par la croyance que les peintures étaient toxiques pour ceux qui en respiraient trop les effluves. Des « empoisonnements mortels [étaient réputés être] provoqués par l'usage de certains pigments verts utilisés pour la coloration des papiers peints, et dont la toxicité était attribuée à l'odeur de la couleur »³⁸. Pourtant, les objets conservés en milieu muséal peuvent comporter des odeurs dues à leurs matériaux. Pensons notamment aux bois, fourrures ou textiles. Paradoxalement, les

³⁴ Mathilde Castel, « La muséologie olfactive, une actualisation résonante de la muséologie de Stránký par l'odorat » (Thèse de doctorat), Université Sorbonne Paris Cité, 2019, p. 586. Récupéré de : <https://core.ac.uk/reader/237324250>

³⁵ David Howes (dir.), *The Variety of Sensory Experience : A Sourcebook in the Anthropology of the Senses*, Toronto, University of Toronto Press, 1991, p. 133.

³⁶ *Ibid.*, p. 146.

³⁷ *Ibid.*, p. 144-145.

³⁸ Erika Wicky, « La peinture à vue de nez ou la juste distance du critique d'art, de Diderot à Zola », *RACAR*, n°1, 2014, p. 77. Récupéré de : <https://id.erudit.org/iderudit/1026204ar>

odeurs constituent aujourd'hui des « gages d'authenticité des objets », c'est pourquoi les conservateurs ne font rien pour les masquer et les meilleurs faussaires s'efforcent de les reproduire³⁹.

Il existe une anxiété, quoique inconsciente, envers l'invisible et l'indéfinissable. On ne peut pas nommer les odeurs : on ne fait que les comparer à d'autres choses qui nous entourent. Même en constatant « Cela sent comme une orange », nous n'avons pas de mot distinct pour définir l'odeur d'une orange. Howes avance donc que cette anxiété fait partie de la raison d'avoir collectivement classé les odeurs comme tabou social⁴⁰.

Au cours du XX^e siècle, l'odorat a tranquillement su prendre sa place dans la recherche à travers divers domaines dont l'anthropologie, l'ethnologie et l'histoire; la médecine, la génétique, la chimie et la psychiatrie; le marketing et bien sûr, l'osmologie. De nombreux essais ont été effectués pour tenter de classer les odeurs du monde en diverses catégories et sous-catégories, mais aucune typologie n'est demeurée dominante très longtemps. Dans la seconde moitié du siècle, des démarches plus extensives furent effectuées pour débusquer le rôle des odeurs et leurs effets sur les humains et leur environnement, notamment dans les contextes de foules. Plusieurs instituts de recherche ont été fondés, dont le Monell Chemical Senses Center de Philadelphie (qui étudie l'irritation sensorielle) et le Research Institute for Fragrance Material (qui analyse les risques de sécurité des substances odorantes). En 2004, le prix Nobel en médecine et physiologie fut même octroyé à Richard Axel et Linda B. Buck pour leur explication des mécanismes de perception des odeurs⁴¹.

³⁹ Mathilde Castel, *op. cit.*, p. 75.

⁴⁰ David Howes (*dir.*), *op. cit.*, p. 140.

⁴¹ Beata Hoffmann, « Scent in science and culture », *History of the Human Sciences*, vol. 26, n° 5, 2013, p. 38, consulté en avril 2022. Récupéré de : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0952695113508120>

2.2 Une renaissance sous forme d'art olfactif

Au Japon, l'art olfactif n'est certainement pas nouveau puisqu'il existait déjà sous la forme du *Kôdô*, un art traditionnel de l'ère d'Edo (du début du XVII^e au dernier tiers du XIX^e siècle), qui « repose tout entier sur le nez et sur sa capacité à distinguer, reconnaître et apprécier la qualité des *jinkô*, les bois odorants⁴² ». L'art occidental, bien que bel et bien présent dans l'histoire, ne prend pas la même forme.

Comme pour la recherche, le dernier siècle fut déterminant pour le développement de l'olfaction dans l'art. Des artistes ont commencé à inclure des odeurs dans leurs œuvres, muséalisées ou non. Nous disons bien des *artistes*, mais il faut noter que bien que ceux-ci soient souvent les protagonistes de ce type d'œuvre, ils les font presque toujours en collaboration avec des parfumeurs professionnels, à moins d'avoir préalablement une connaissance suffisante de la science de la parfumerie. D'ailleurs, il en va de même avec les commissaires d'expositions olfactives.

Bien qu'il soit toujours complexe d'identifier le premier dispositif odorant en milieu muséal, Castel avance qu'il en existait au moins en 1867, année à laquelle des maîtres parfumeurs présentant à l'Exposition universelle de Paris ont usé de « vaporisateurs » afin de chacun diffuser leurs parfums dans leurs espaces respectifs. Cette intervention odorante fut notamment suivie de celles par Marcel Duchamp, « alors à la recherche d'un art non-rétinien »⁴³, au cours des expositions internationales du surréalisme de 1938 avec une odeur de café grillé et en 1959 avec le parfum *Flatterie* de Houbigant⁴⁴. En revanche, ce ne sont pas tous les témoignages nous parvenant qui attestent de l'odeur de café lors de l'exposition de 1938. Il faut donc user de précaution en désignant une exposition olfactive comme telle, puisqu'elle peut « tout à fait traiter d'un sujet relatif à l'odeur sans être pour autant odorante⁴⁵ ». C'est le cas des expositions sur le

⁴² Chantal Jaquet (*dir.*), *L'Art olfactif contemporain*, Paris, Classiques Garnier, 2015, p. 8.

⁴³ Clara Muller, « Panorama de l'art olfactif », *NEZ la revue olfactive*, n°4, 2017, p. 101.

⁴⁴ Mathilde Castel, *op. cit.*, p. 115-116.

⁴⁵ *Ibid.*, p. 114.

parfum, notamment au Musée International de la Parfumerie de Grasse, où l'histoire du parfum et de ses industries est fréquemment abordée et ce, sans nécessairement avoir scénographié des odeurs.

D'ailleurs, une exposition olfactive dépend non seulement de ses odeurs, mais aussi de l'intention derrière sa création. Si une exposition dégage effectivement une ou des odeurs, mais que celles-ci n'ont pas de lien « apparent » avec la thématique de l'exposition, cela causera plus de confusion que d'appréciation chez les publics. Il est donc important que les odeurs puissent non seulement être perçues par le nez, mais aussi à travers la muséographie pour ainsi les faire participer au récit d'exposition⁴⁶. De plus, les expositions olfactives posent incontestablement d'autres défis pour les artistes, commissaires et institutions muséales. Un des plus évidents est celui du manque d'endroits prêts à accueillir des œuvres olfactives (et assez complexes), considérant l'emprise toujours présente du cube blanc. D'autres ne veulent pas prendre le risque d'incommoder à l'extrême des visiteurs qui ne supportent pas certaines odeurs. De plus, le collectionnement d'œuvres olfactives demande une certaine créativité puisque les moyens normalement utilisés perdent ici leur pertinence. Il faut donc prévoir la consignation des « recettes » olfactives en détail afin de prévoir leur recreation future. D'un autre côté, la subjectivité des publics rend l'exposition d'odeurs très imprévisible et le récit d'exposition uniforme impossible. Tout dépendant de l'espace d'exposition choisi, plus d'une œuvre olfactive dans un espace restreint peuvent interférer avec le résultat de chacune. Finalement, le défi le plus pernicieux se trouve à être la fatigue olfactive, similaire à la fatigue muséale, nécessitant de prendre diverses mesures afin de rendre agréable une visite d'une durée déterminée⁴⁷.

⁴⁶ *Ibid.*, p. 115-116.

⁴⁷ Jim Drobnick, « The Museum as Smellscape », dans Nina Levent & Alvaro Pascual-Leone (dir.), *The Multisensory Museum*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2014, p. 177-196.

Five holes : reminiSCENT, FADO Performance Art Center, 17-21 septembre 2003 (Toronto, Canada)

Five holes : reminiSCENT consistait en une série de performances artistiques à travers la ville de Toronto. Elle mettait en valeur cinq occasions créées par des artistes contemporains de réévaluer les rapports personnel et sociétal que nous avons à l'odorat, avec un accent particulier sur le lien entre ce sens et la mémoire humaine.

La première occasion s'intitule *The Seven Seas* par Millie Chen ainsi que Evelyn Von Michalofski et se déroulait face au Lac Ontario. Les publics étaient invités à s'installer sur des chaises longues, écouter une trame d'ambiance sonore prévue et respirer leur environnement en contemplation. Sans ajouts ni dispositifs, l'environnement constituait le « véhicule » odorant. La seconde, *SCENTBAR* de Shawna Dempsey et Lori Millan, donnait la chance aux publics de se faire scientifiquement créer des parfums sur mesure représentant des souvenirs personnels afin de les *connecter* de plus près au monde contemporain (Fig. 1 et 2). La création scientifique des odeurs était cette fois mise en valeur. La troisième performance (sans titre), par Cheli Nightraveler, consistait en une reconstitution critique d'un moment de la vie de Quannah Parker, dernier chef des Comanches, qui avait un jour causé scandale en se baignant dans une fontaine publique. La performance, sans être odorante en soi, est dans ce cas-ci une critique du racisme basé sur l'odeur de l'Autre, phénomène fréquent sous le colonialisme. *On the Scent* quant à elle est une intervention collaborative dans un appartement créée par Helen Paris, Leslie Hill et Lois Weaver, qui présentait en quelque sorte une réalité augmentée par l'olfaction à l'aide de dispositifs de dispersion. La cinquième œuvre présentée dans le cadre de Five Holes : reminiSCENT est celle de Clara Ursitti, intitulée *Pull Up To The Bumper*, par laquelle les publics pouvaient faire l'expérience sensorielle (et la critique) de l'intérieur d'une limousine imbibée de la

richesse d'une présumée célébrité⁴⁸. Five holes : reminiSCENT faisait donc la démonstration, déjà en 2003, qu'il y avait nombre de moyens d'aborder l'odorat en divers formats artistiques.



Figures 1 et 2 – Lori Millan & Shawna Dempsey, *SCENTBAR*, 2003. Vue d'exposition : *Five holes : reminiSCENT* au centre FADO Performance Inc. (2003) Photographie Miklos Legrady. Récupérée de : <http://www.performanceart.ca/index.php?m=gallery&id=259>

Fleurs d'Armes, Château Ramezay, 24 octobre 2018 – 5 janvier 2020 (Montréal, Canada)

Fleurs d'Armes est une exposition itinérante créée par les Jardins de Métis qui a été présentée de 2017 à 2020 dans six villes canadiennes ainsi qu'à Vimy (France)⁴⁹.

Cette exposition est inspirée de l'histoire de George Stephen Cantlie lorsqu'il était séparé de sa famille par la Grande Guerre. En pressant des fleurs des sols européens pour les envoyer avec de petites notes à sa fille à Montréal, un homme a su transmettre la tristesse et l'espoir qu'il ressentait à égale mesure. Fleurs d'Armes a donc utilisé la floriographie pour séparer l'exposition en dix thèmes représentant la nature humaine

⁴⁸ FADO Performance Art Center, « Five Holes : reminiSCENT », consulté en février 2022. Récupéré de : <http://www.performanceart.ca/index.php?m=program&id=121>

⁴⁹ Fleurs d'Armes, consulté en février 2022. Récupéré de : <https://fleursdarmes.ca/>

en temps de guerre : amour familial, innocence, amour maternel, repos éternel, grâce, soif de victoire, dévouement, solitude, mémoire, guérison. Chaque émotion était non seulement associée à une fleur symbolique, une sculpture de cristal, un objet de la collection et un hommage à un soldat canadien, mais aussi à un parfum concocté par l'artiste parfumeuse Alexandra Bachand (La Grange du Parfumeur). La scénographie était surtout divisée en stations représentant les thématiques qui guidaient les visiteurs au fil du circuit d'exposition. Chacune d'elles comportait un dispositif de diffusion activé au toucher d'un bouton. Les visiteurs devaient donc approcher le nez à quelques centimètres d'une portion grillagée de la station, appuyer et sentir. Une courte description poétique du parfum diffusé était aussi à lire. Les effluves pouvant s'évaporer rapidement, elles pouvaient se faire réactiver quelques fois : les plus agréables par pur plaisir et les plus cinglantes par étonnement ou curiosité.



Figure 3 – Alexandra Bachand, *Amour Familial*, 2018. Vue d'exposition : *Fleurs d'Armes* au Château Ramezay (2018-2020) Photographie Laurie-Ann Norris

Ce type de diffusion olfactive permet au visiteur de contrôler ce qu'il sent. Les odeurs ne sont pas dispersées dans la salle entière, ni de façon automatisée, ce qui évite les scénarios d'une hypersensibilité sensorielle ou d'une fatigue olfactive chez des visiteurs. Il faut en revanche prévoir un approvisionnement de parfum en conséquence, puisque la diminution des réservoirs peut s'avérer très imprévisible.

L'Odyssée sensorielle, Muséum d'histoire naturelle, 23 octobre 2021 – 4 juillet 2022 (Paris, France)

L'Odyssée sensorielle est une exposition de type expérientielle créée en partenariat avec l'entreprise Sensory Odyssey (spécialisée en expériences sensorielles) et présentée au Muséum d'histoire naturelle de Paris⁵⁰.

Contrairement à Fleurs d'Armes dont l'objectif n'était pas l'immersion, L'Odyssée sensorielle laisse place à des odeurs d'ambiance, diffusées dans l'air selon les thématiques des espaces d'exposition. Celles-ci se rapportent d'ailleurs à huit milieux naturels du monde entier, à travers lesquels les publics voyagent figurativement. De la terre humide d'une jungle à la suite d'un orage au miel d'abeille dans une prairie, les parfums ici complètent les grands écrans et les effets sonores pour donner lieu à une immersion envoûtante. Le travail odorant a été effectué par la parfumeuse Domitille Michalon-Berthier de International Flavors and Fragrances (IFF). Le format d'expérience donné en est un où il n'y a rien à lire, mais tout à vivre.

⁵⁰ Muséum d'histoire naturelle, « L'Odyssée sensorielle », consulté en février 2022. Récupéré de : <https://www.mnhn.fr/fr/exposition-evenement/l-odyssee-sensorielle>



Figure 4 – Projectiles; Mardi8; Sensory Odyssey, 2021, *Sous la surface du sol*, 2022. Vue d'exposition : *L'Odysée sensorielle* au Muséum d'histoire naturelle (2021-2022). Photographie récupérée de : https://www.francetvinfo.fr/culture/patrimoine/lodysee-sensorielle-une-balade-immersive-au-coeur-des-ecosystemes-a-experimenter-au-museum-dhistoire-naturelle_4911429.html

Tate Sensorium, Tate Britain, 26 août – 20 septembre 2015 (Londres, Royaume-Uni)

Tate Sensorium est une courte exposition temporaire du Tate Britain ayant eu lieu à l'automne 2015. Elle mettait en scène quatre toiles de la collection, auxquelles on avait associé des dispositifs sensoriels. La première était *Figure in Landscape* de Francis Bacon, qui était scénographiée à l'aide de bouchées aux goûts de charbon, de sel de mer, de cacao et de thé ainsi qu'une ambiance sonore reflétant l'époque industrielle. Les odeurs d'herbe, de terre battue et de chevaux évoquaient aussi l'époque figurée (Fig. 2.5). La seconde était *In The Hold* de David Bomberg. Celle-ci était accompagnée des odeurs de poisson, de diesel et de tabac ainsi que de sons très distincts, saccadés et graves, le tout rappelant la vie de marins. La troisième toile, *Full Stop* de John Latham, n'était pas associée à des odeurs mais plutôt au toucher, un effet permis par des vagues d'ultrasons depuis l'œuvre. La peinture semblait donc sortir de la toile pour venir à la rencontre de la main. La dernière toile était *Interior II* de Richard Hamilton, donnant

ainsi l'opportunité de recréer les odeurs d'une maison de 1964 et de sa maîtresse (fixatif à cheveux, colle pour un bricolage en cours, etc.). Une ambiance sonore était aussi présente.



Figure 5 – Flying Object (2015), *A member of the Tate Britain eats a chocolate in front of a painting by Francis Bacon entitled Figure in Landscape 1945*. Vue d'exposition : Tate Sensorium au Tate Britain (2015). Photographie: Alastair Grant/Associated Press. Récupérée de : <https://www.theguardian.com/artanddesign/2015/aug/25/chocolate-with-bacon-tate-britain-feast-senses>

Toutes les odeurs de Tate Sensorium ont été fabriquées en collaboration avec l'entreprise International Flavors and Fragrances, qui fait de la recherche et de la création odorantes, gustatives et technologiques⁵¹. D'autre part, les échantillons à goûter ont été créés par le chocolatier et inventeur culinaire Paul A. Young, résultant en des produits qui – supposément – répondent aux textures et aux sens (c'est-à-dire significations) des toiles⁵². Cela n'est pas pour rien que plusieurs de ces expositions

⁵¹ IFF, « About Us », consulté en février 2022. Récupéré de: <https://www.iff.com/about>

⁵² Tate Britain, « IK Prize 2015 : Tate Sensorium », consulté en février 2022. Récupéré de : <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/display/ik-prize-2015-tate-sensorium>

comportent aussi des éléments gustatifs, puisque nous utilisons notre odorat pour mieux apprécier ce que nous goûtons. Voilà qui explique la suite de ce chapitre.

2.3 Le goûter en milieu muséal

Il est possible de détecter des similitudes entre le passé et le XXI^e siècle, notamment en ce qui concerne la présence de restaurants à proximité des musées. Effectivement, les sorties au musée étaient souvent associées à la socialisation qui s’y produisait, mais aussi aux habitudes créées en parallèle, comme la prise d’un café ou d’un repas avant ou après la visite des expositions. Cela pouvait, comme aujourd’hui, se passer à l’extérieur comme à l’intérieur des musées ou, au contraire des coutumes modernes, à l’intérieur des espaces de collections. Pour aller encore plus loin, il était même possible de goûter à certains objets pour augmenter son expérience et en étayer la description. Puisque plusieurs objets étaient des naturalia, cette expérience pouvait être effectuée avec certaines plantes, notamment au Oxford Physic Garden, (aujourd’hui le Oxford Botanic Garden)⁵³. Dans un contexte où les apothicaires vendaient toutes sortes de matières végétales et animales (entre autres) à consommer dans leurs élixirs, il n’était pas étonnant de se faire proposer de tels produits au musée. Cependant, il est vrai que cela ne devait toucher que très peu – ou pas du tout – les plus grandes institutions publiques. Comme l’écrit Classen : « Aside from its medicinal, gastronomic or scientific value, eating a museum piece was, perhaps, the ultimate act of ownership ». Cela concernait donc surtout les collectionneurs privés, qui pouvaient s’approprier leurs collections de cette manière⁵⁴.

De nos jours, l’acte de manger est encore très mal perçu à l’intérieur de nombre d’institutions publiques, dont les musées par souci de protection des collections. Les

⁵³ Constance Classen, « Museum Manners. The Sensory Life of the Early Museum », *Journal of Social History*, vol. 40, n° 4, Été 2007, p. 897-898.

⁵⁴ *Ibid.*, p. 905-906.

restes de nourriture ainsi que le contrôle de l'humidité et de la température ambiante évoquent certainement des problèmes à prévoir lors de la conception d'exposition. Toutefois, en souhaitant attirer de plus en plus de publics, certaines institutions ont trouvé le moyen d'offrir des expériences normalement trouvées dans d'autres lieux de divertissement, dont des dégustations de bouchées ou de boissons à l'intérieur ou en lien avec les expositions⁵⁵. En revanche, la plupart des musées (moyens et grands) ont ajouté, depuis plusieurs années déjà, un service de restauration dans leur espace sans qu'il soit à l'intérieur des salles d'expositions. Cela permet de prolonger le plaisir de partager avant ou après la visite en soi. En plus de ce moment de convivialité, l'accès à un restaurant, bar, bistro ou café donne l'opportunité aux institutions de prolonger l'aspect éducatif de leurs expositions, notamment par leurs menus. En offrant une expérience de restauration à l'intérieur du temps passé au musée, l'expérience muséale globale devient encore plus complète, comprenant une gratification esthétique ou intellectuelle, contemplative, sociale, corporelle et sensorielle⁵⁶. Outre les services de restauration, l'alimentation est plus souvent contemplée de façon esthétique ou intellectuelle lorsqu'elle se retrouve au musée.

Néanmoins, elle peut aussi servir de véhicule expérientiel. De nombreux musées de plein-air, sites historiques et centres d'interprétation incluent une offre gastronomique ou culinaire d'époque. Cela rend les lieux d'histoire vivante encore plus palpables, puisqu'à défaut d'être entourés d'artefacts authentiques – sauf exceptions – les visiteurs consomment les produits de recettes historiques correspondant à l'environnement reconstitué qui les entoure. Aux États-Unis, on trouve le Colonial Williamsburg (Virginie) et la Plimoth Plantation (Massachusetts)⁵⁷, et au Québec le Village

⁵⁵ Katy Tari, « Séduire et capter les publics », *La Lettre de l'OCIM*, n° 184, 2019, p.8.

⁵⁶ Michael Kubiena, « Tasting The Museum : How the Cultural Practices of Eating Out and Viewing Art Converge in Istanbul's Museum Restaurants » (Mémoire de maîtrise), Sabanci University, 2011, 141p. Récupéré de : <https://research.sabanciuniv.edu/19928/>

⁵⁷ Raymond Montpetit, « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n°5, 2005, p. 119-121.

québécois d'antan (Drummondville). Ces trois villages reconstitués donnent lieu à des expériences théâtralisées où les publics sont plus que des publics : ils sont engagés et jouent presque un rôle au même titre que les animateurs. L'alimentation ajoute un certain niveau d'authenticité à l'expérience puisque les publics non seulement y participent, mais en consomment physiquement une partie lorsqu'ils y goûtent.

Qu'en est-il de la consommation alimentaire à l'intérieur des salles d'expositions et des activités parallèles? Certaines institutions se font le devoir de se dépasser au niveau de leur offre expérientielle et culinaire.

Bannique, baguette, bagel. Les pains de Montréal, Pointe-à-Callière, 6 octobre 1997 – 12 avril 1998 (Montréal, Canada)

Bannique, baguette, bagel est une exposition de Pointe-à-Callière remémorant l'histoire du pain à Montréal en passant par ses influences culturelles et ses souvenirs quotidiens. L'exposition était divisée en quatre sections : Aux champs, Au magasin, Au foyer et Dans l'imaginaire⁵⁸. Au centre de la salle était placé un comptoir où quatorze types de pains⁵⁹ étaient cuits sur place et ensuite donnés à goûter. La figure suivante montre le comptoir à pains, avec le four à l'extrémité opposée de celui-ci. En plus de la merveilleuse odeur qui planait dans la salle, la distribution de pain devait engendrer l'ambiance dont il était question dans l'exposition : une collectivité unie autour de la culture, la cuisine, la vente et la consommation du pain.

⁵⁸ Olivier Lagueux, « Le pain : Tranches d'histoire », *Vie des Arts*, vol. 41, n° 169, 1997, p. 15. Récupéré de : <https://id.erudit.org/iderudit/53237ac>

⁵⁹ Stéphane Baillargeon, « Montréal enfarinée : Bannique, baguette, bagel au Musée Pointe-à-Callière », *Le Devoir*, Le 8 octobre 1997, p. B 10, Collections de BANQ, en ligne : <https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2768329>



Figure 6 – Raymond Montpetit, 1997. Vue d'exposition : *Bannique, baguette, bagel. Les pains de Montréal* à Pointe-à-Calière (1997-1998). Photographie Raymond Montpetit.

Flavor : Making It and Faking It, Museum of Food and Drink (MOFAD), 2015 (Brooklyn, É-U)

La première exposition *in situ* du MOFAD portait sur les saveurs (naturelles et artificielles), l'industrie et ses procédés de fabrication ainsi que la portée des saveurs dans notre quotidien. Il était non seulement possible de sentir toutes sortes de saveurs à l'aide de modules individuels, mais aussi de goûter à répétition grâce à des distributeurs de type « bonbonnières ». Les actions devaient être activées manuellement en appuyant sur un bouton ou en tournant une poignée, demandant aux publics de s'engager à travers la découverte. Le « Lab » – la salle d'exposition – étant assez grand et comportant des hauts plafonds, permettait certainement une ventilation suffisante pour éviter une fatigue olfactive, en plus de faire marcher les publics entre

les modules scénographiés⁶⁰. Entre une exposition scientifique et un événement de divertissement, Flavor semble avoir été un exemple d'exposition sensorielle réussie.



Figure 7 – MOFAD, 2015. Vue d'exposition : *Flavor : Making It and Faking It* au Museum of Food and Drink (MOFAD) (2015). Photographie récupérée de : <https://thisismold.com/event/exhibitions/mofad-flavor-making-it-and-faking-it>

Beurk! Yuck! Igitt! The food we love hate, Alimentarium, 2020 (Vevey, Suisse)

En plus d'un restaurant, un café, une terrasse et un jardin produisant les aliments consommés à ces endroits, l'Alimentarium de Vevey (de la Fondation Nestlé) offre des expositions à thématiques entourant l'alimentation. Depuis son renouveau en 2016, le musée inclut de nombreuses technologies numériques et interactives, faisant un point de demeurer d'actualité. En 2020, l'exposition *Beurk! Yuck! Igitt! The food we love hate* a fait état de l'émotion du dégoût, notamment par des démonstrations d'aliments

⁶⁰ MOFAD, « Flavor : Making It and Faking It », consulté en février 2022. Récupéré de : <https://www.mofad.org/flavor>

ayant dépassés leur date de péremption ainsi que l’occasion de goûter certains aliments controversés (caviar d’escargot, sauterelles, etc)⁶¹.



Figure 8 – Alimentarium, 2020. Vue d’exposition : *Beurk! Yuck! Igitt! The food we love hate* à l’Alimentarium (2020). Photographie récupérée du Rapport annuel 2020 : https://www.alimentarium.org/sites/default/files/media/doc/2021-10/ALI_Annual_Report_2020_web.pdf

Il est on ne peut plus pertinent de développer autant la recherche que les expériences pratiques, notamment au niveau muséal, pour continuer à ouvrir nos horizons sensorielles. Un exemple du moins étonnant est de l’initiative de chimistes et de parfumeurs souhaitant créer une encyclopédie des odeurs du passé : le projet Odeuropa. En effet, cette « encyclopédie, une première dans le genre, “permettra aux internautes de découvrir comment les odeurs ont façonné nos communautés et nos traditions” [...] ou encore de replacer dans leur contexte historique des odeurs qui existent encore, comme celle du romarin, très prisée au XVIe et XVIIe siècle [sic] car on lui attribuait

⁶¹ Valérie Ogier, « Une expo “dégoûtante”, c’est étudié pour! », LFM Radio Lausanne, mis en ligne le 22 mai 2020, consulté en février 2022. Récupéré de: <https://www.lfm.ch/emissions/cest-par-la/une-expo-de-gouts-a-lalimentarium-de-vevey-2/>

le pouvoir d'éloigner la peste⁶² ». Ce type d'initiative sera certainement très pertinente pour les prochaines expériences sensorielles en milieu muséal.

⁶² SudOuest.fr et AFP, « Des chercheurs veulent créer une encyclopédie des odeurs du passé », consulté en février 2022. Récupéré de : <https://www.sudouest.fr/redaction/insolite/des-chercheurs-veulent-creer-une-encyclopedie-des-odeurs-du-passe-1663947.php>

CHAPITRE 3 : LE TOUCHER

Comme nous avons précédemment remarqué, les sens ravivent un imaginaire qui ne se manifeste pas forcément d'ordinaire. Tenir dans sa main un manuscrit plus ancien que soi ou manipuler un objet ayant appartenu à une personne particulière peut transformer une expérience strictement instructive en une expérience de connexion sentimentale avec l'inconnu – ou bien le connu.

Bien qu'au XVIII^e siècle, le toucher des objets était beaucoup plus fréquent chez les collectionneurs privés, il était encore possible de le faire à l'intérieur des musées puisqu'il fallut un certain temps pour que la mentalité à dominance visuelle devienne prépondérante. Le Ashmolean Museum en est un bon exemple, où il était possible de toucher des objets en 1760⁶³, et que malgré la publication d'inquiétudes face à leur conservation vingt ans plus tard, la manipulation des objets ne fut pas interdite dans cette institution avant 1829⁶⁴. En effet, le besoin de mieux conserver les objets s'est finalement fait entendre lorsque les conservateurs ont subi des critiques quant à leur « négligence ». Toutefois, la peur du vol ou de la perte d'objets était encore plus grande que celle d'en retrouver brisés par leur manipulation, ce qui explique en partie la durée de cette période de transition vers la visite muséale à prépondérance visuelle. Par ailleurs, le « manque de civilité » perçu par les visiteurs à la suite du refus de les laisser toucher aux objets pouvait faire vivre une certaine pression sociale aux conservateurs. Selon Classen, le toucher était alors assez fréquent pour rarement valoir de mention dans les écrits de l'époque.⁶⁵ Cependant, il pouvait exister différents types de toucher, tout dépendant de la perception de l'individu : « a sculpture might receive an aesthetic touch, an exotic shell a scholarly touch, and a religious icon a devotional touch⁶⁶ ». Le

⁶³ Constance Classen, *op. cit.*, p. 898.

⁶⁴ *Ibid.*, p. 899.

⁶⁵ *Idem.*

⁶⁶ *Ibid.*, p. 907.

toucher permettait aussi un contact physique avec des entités (empereurs, déesses, lions, créatures mythiques, etc.) dont les visiteurs n'auraient jamais pu imaginer avoir dans leur vie⁶⁷. Ce contact « intime » pouvait aussi représenter un transfert de pouvoir magique ou sacré, à une époque où la magie blanche était encore courante et les objets muséaux étaient de parenté avec les reliques religieuses⁶⁸.

De nos jours, comme nos autres sens, le toucher revient au musée et engendre des expériences tout à fait différentes qu'autrefois. Au cours de ce chapitre, nous ferons état de quelques instances d'éducation ainsi que de guérison liées au milieu muséal qui ont été possibles grâce au toucher, notamment lors de programmes hors-les-murs ou « *outreach programs* ».

3.1 Le toucher pour favoriser l'apprentissage

3.1.1 Les musées pour enfants

Malgré l'approche strictement visuelle dont le XIX^e siècle faisait la promotion, il ne fallut pas longtemps avant que le toucher revienne sous une autre forme à l'intérieur des espaces muséaux. Même s'il était mal vu des adultes de manipuler les objets, cela n'était plus nécessairement le cas pour les enfants. En effet, une approche expérientielle et pratique plutôt que théorique commença à être privilégiée dans l'éducation des enfants. C'est en 1899 que le premier musée pour enfants est né : le Brooklyn Children's Museum à New-York. On présentait dans les premiers musées pour enfants des objets à manipuler, particulièrement dans les musées de science où des animaux empaillés et des spécimens géologiques fascinaient les jeunes. Il faut spécifier que ces collections d'objets pédagogiques ou de démonstration sont réfléchies afin de faciliter leur remplacement en cas de bris. Elles n'ont donc pas le même statut que les

⁶⁷ *Ibid.*, p. 901.

⁶⁸ *Ibid.*, p.903.

collections muséales à conserver. Suite à une rapide montée en popularité, l'intérêt pour ces musées pour enfants vacilla avant de reprendre dans les années 1960, concordant avec les théories de Piaget en psychologie du développement et l'implication nouvelle de Michael Spock au Boston Children's Museum. Ce dernier amena le concept « hands on » à un autre niveau avec des expositions interactives (telles que pratiquées à l'époque, et non pas en référence à ce qui se fait comme expositions interactives actuellement) et des pièces dédiées à des activités et groupes d'âges spécifiques, en plus d'attirer l'attention de l'institution sur les publics – chose rarement faite antérieurement aux années 1970⁶⁹.

Please Touch Museum (Philadelphie, États-Unis)

Un bon exemple de musée pour enfants est celui de Philadelphie nommé le Please Touch Museum⁷⁰. Ouvert en 1976, il constitue aujourd'hui un musée inévitable lorsqu'il est question des institutions muséales pour enfants, surtout aux États-Unis. Il compte dix-huit espaces d'expositions permanentes et d'activités diverses pour accommoder et développer l'imaginaire ainsi que la créativité des enfants. Le musée s'est d'ailleurs spécialisé sur la thématique du jeu pour favoriser la curiosité et les apprentissages. Chaque espace demande la participation active des enfants, notamment au niveau du toucher pour activer, organiser, bricoler ou tester toutes sortes de mécanismes. Ils peuvent même jardiner les pieds dans la terre avec leurs proches dans le jardin urbain du musée! Somme toute, le Please Touch Museum fait la promotion de la découverte – chacun à sa façon – et d'expériences multisensorielles.

⁶⁹ Joanne Cleaver, *Doing Children's Museums : A Guide to 265 Hands-On Museums*, Charlotte, Williamson Publishing Company, 1992, p. 1-11. Récupéré de

<https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED382399.pdf>

⁷⁰ Please Touch Museum, « Permanent Exhibits », consulté en mars 2022. Récupéré de :

<https://www.pleasetouchmuseum.org/learn/exhibits/permanent-exhibits/>



Figure 9 – Please Touch Museum, *The Supermarket*, 2021. Vue d'exposition : *Food and Family* au Please Touch Museum (2021). Photographie J. Fusco. Récupérée de : <https://www.visitphilly.com/things-to-do/attractions/please-touch-museum/>

3.1.2 Les musées de sciences et de technologies

Un principe important des musées pour enfants, la découverte autonome, se retrouve aussi dans un autre type d'institution muséale conséquent : les musées de sciences et de technologies. En effet, la manipulation d'engrenages et de systèmes produisant, par exemple, de l'électricité ou une force magnétique constitue encore aujourd'hui un élément attirant pour les petits et grands. Les musées de sciences naturelles et de sciences techniques sont notamment reconnus pour leurs approches non seulement participatives, mais multisensorielles. Les objets et dispositifs tactiles sont, tout comme les musées pour enfants, fabriqués pour permettre une liberté de manipulation que les objets préservés ne pourraient conférer.

L'Exploratorium (San Francisco, États-Unis)

Depuis son ouverture en 1969⁷¹, l'Exploratorium produit toutes sortes d'expositions portant sur les différentes sciences du monde (autant sociales que naturelles et techniques)⁷². Un thème qui revient fréquemment est celui de la perception, incluant les sens et leur impact sur « notre » monde. Cinq expositions sollicitant le toucher sont disponibles, dont le Dôme tactile. Celui-ci consiste en un espace totalement privé de lumière mais empli de sensations, formes et textures différentes à toucher pour se rendre d'un point à l'autre. Développé en 1971 et réactualisé en 2013, le dôme est une expérience de prise de conscience de l'espace et de notre relation au toucher.

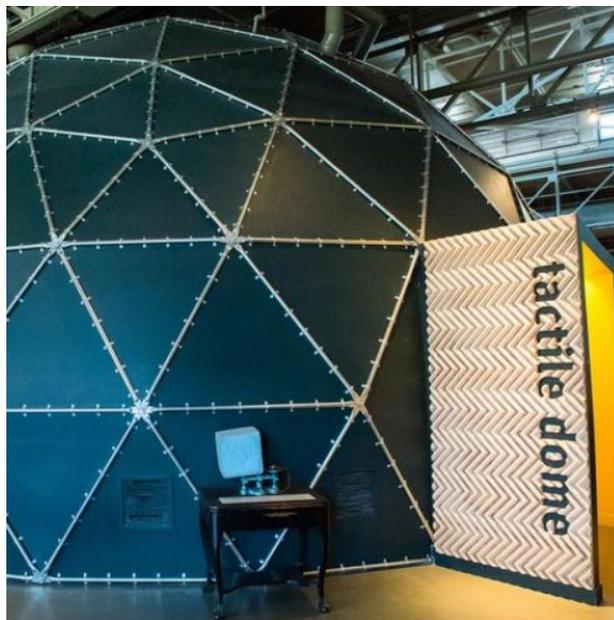


Figure 10 – August Coppola, *Tactile Dome*, 1971. Vue d'exposition : *Tactile Dome* à L'Exploratorium (2013). Photographie récupérée de : <https://www.exploratorium.edu/exhibits/tactile-dome>

⁷¹ Joanne Cleaver, *op. cit.*, p. 10.

⁷² L'Exploratorium, « Exhibits », consulté en mars 2022. Récupéré de : <https://www.exploratorium.edu/exhibits/all>

Une autre exposition, titrée Black Sand, met en vedette deux simples aimants ainsi que du sable noir magnétique. Les visiteurs peuvent donc s’amuser à faire bouger le sable grâce à la force magnétique invisible ou à former de petites sculptures temporaires (pour ensuite les détruire et en créer d’autres). Cette exposition est peut-être plus « traditionnelle » pour un musée de sciences que le dôme tactile, mais elle se démarque toujours par l’émerveillement de la nature et des créations possibles avec un dispositif si simple.

L’éducation informelle au musée continue d’ailleurs de se développer, laissant croire que le nombre d’initiatives sensorielles, interactives ou immersives ne fera qu’augmenter avec le temps. Le toucher d’objets muséaux n’est pas seulement présent dans les musées de sciences ainsi que l’éducation des enfants. Effectivement, une technique d’enseignement nommée « *object based learning* » (apprentissage basé sur des objets) se pratique dans certains établissements d’enseignement supérieur. De plus en plus de recherches, dont celle de Jos Boys, appuient l’importance de sortir du modèle académique de type conférencier pour favoriser un apprentissage concret et une rétention d’information sur le long-terme.

Moreover, scholarship is beginning to show that the engagement of multiple senses (including sight and touch) aids the acquisition and retention of new concepts, knowledge and ideas. [...] Taking this growing evidence base and applying it to teaching strategies in university classrooms has the potential to improve students’ ability to acquire and retain subject knowledge, overcome barriers to difficult areas of learning, and improve transferable skills and employability. Moreover, they could accomplish all of this and actually enjoy the experience⁷³.

⁷³ Leonie Hanna, Rosalind Duhs & Helen Chatterjee, *Object-Based Learning : A Powerful Pedagogy For Higher Education* dans Anne BODDINGTON, Jos BOYS & Catherine SPEIGHT (dir.), *Museums and High Education Working Together : Challenges and Opportunities*, Londres/New-York : Routledge (2^e éd.), 2013, p. 163-164. Récupéré de DOI: [10.4324/9781315596471](https://doi.org/10.4324/9781315596471)

De plus, si des écoles de médecine vétérinaire considèrent l'ouverture de musées d'anatomie dans l'objectif spécifique de pratiquer une éducation de type informelle⁷⁴, il est certain que ce format d'apprentissage nous réserve encore d'agréables surprises!

3.2 Le toucher pour favoriser la guérison

Il existe déjà de nombreuses études sur le toucher en ce qui a trait à la neuroscience, à la psychologie et à l'étude des émotions, entre autres. Toutefois, il y en a beaucoup moins par rapport au domaine muséal, malgré une augmentation de l'intérêt au cours des dernières années. Ce qui nous intéresse particulièrement dans cette section est la manipulation physique d'objets muséaux comme médium et outil de soins chez des aînés, soit en situation de soins (hospitaliers ou de longue durée) ou de guérison (culturelle). Plusieurs initiatives mentionnées dans cette section sont des exemples de programmations hors-les-murs ou « *outreach programs* » permettant d'étendre la mission d'une institution à l'extérieur de cette dernière. Comme il en existe en éducation muséale, des partenariats sont aussi faits entre institutions muséales et institutions de soins. Ceux-ci représentent bien, d'ailleurs, les possibilités d'élargissement de la mission muséale afin d'atteindre d'autres avenues que le savoir académique, notamment le bien-être de tous.

Cela dit, tout contexte de soins doit nécessairement inclure les outils et méthodes permettant de gérer toutes les émotions, dont certaines négatives, pouvant survenir lors d'exercices de manipulation d'objets muséaux. Cela fait partie de la responsabilité de l'institution d'assurer un environnement sécurisant pour les participants. Des formations pour les employés de musées en sont un exemple pour gérer de façon

⁷⁴ Piyamat Kongtueng, Saengduean Yotanyamaneewong « A lesson from our institute : Why do veterinary schools need an anatomy museum? », *Veterinary Intergrative Sciences*, vol. 19, n° 3, 2021, p. 567-579. DOI : <https://doi.org/10.12982/VIS.2021.044>

sensible et appropriée les possibilités d'anxiété notamment, ainsi que l'accès direct du musée à des soins psychologiques pour ses visiteurs. Cela se ferait non pas en donnant un simple numéro de téléphone à la personne dans le besoin, mais en faisant la démarche avec elle sur place. Des partenariats entre des institutions muséales et des organismes sociaux pourraient ainsi créer une source d'aide inestimable.

3.2.1 Le bien-être d'aînés en contexte de soins

Que ce soit en milieu hospitalier ou en résidences de divers niveaux d'autonomie, la manipulation d'objets muséaux peut s'avérer profitable pour le bien-être de personnes âgées en situation de soins. Les prochaines études de cas démontrent qu'une approche sensorielle – dans ce cas, tactile – et muséale peut assurément s'accorder à la thérapie.

Reminiscence, Department of Coins and Medals (British Museum), vers 2008-2010 (Londres, Angleterre)

Le département de numismatique du British Museum, en partenariat avec le centre communautaire Older Peoples' Activity Worker, a complété un projet pilote à la fin des années 2000 appelé Reminiscence. Celui-ci visait à connaître les effets de la manipulation tactile d'objets sur le bien-être d'adultes d'âge avancé. Le projet dura deux mois, à travers lesquels les participants, âgés de 70 à 95 ans, apprenaient et discutaient des objets présentés. Ceux-ci sont alors devenus des provocateurs de souvenirs, d'étonnement et de curiosité entre les participants.

Les objets « évoquaient le passé, étaient intéressants, étaient importants et significatifs et pourtant les participants avaient la permission de les manipuler, ils encourageaient la comparaison entre aujourd'hui et auparavant, ils constituaient un outil de discussion

et de socialisation, et les participants apprenaient de nouvelles choses par leur inclusion dans ce projet⁷⁵ ».

La méthodologie permettait aux participants de décider de leur niveau d'implication dans l'exercice : ils pouvaient uniquement les manipuler, raconter des souvenirs leur revenant à l'esprit, parler précisément des objets, écouter attentivement les discussions ou en discuter seulement à l'heure du dîner avec les autres participants. L'utilisation d'objets familiers autant qu'inconnus a permis aux participants de parler d'autres sujets que de leurs souvenirs, pour ainsi apprendre dans un contexte où les individus étaient à l'aise – autant de partager leurs souvenirs que de réagir à de nouvelles informations. Au contraire de photos d'objets, qui auraient eu besoin d'une animation plus structurée afin de permettre la discussion, les objets en soi ont permis aux participants d'exercer une certaine autonomie de découverte, augmentant leur confiance ainsi que leur intérêt envers l'activité. La manipulation des objets s'est avérée plus efficace (autant de façon quantitative que qualitative) que de regarder des images pour provoquer des discussions autour des souvenirs des participants.

Finalement, la réponse aux objets peut s'avérer un indice utile indiquant de quels types de soins ou d'interaction une personne aurait besoin. Nous savons qu'un objet peut provoquer une réponse négative et dans le cas d'objets muséaux, cette émotion est souvent liée au passé. Toutefois, la réaction peut être contraire dans le cas où une personne éprouve la nostalgie d'une époque passée plus heureuse. Malgré – ou à cause de – cela, tous les participants ont souhaité pouvoir répéter l'expérience⁷⁶.

⁷⁵ Traduction libre de « [the objects] evoked the past, they were interesting, they were important and significant and yet the participants were allowed to handle them, they encouraged comparison between now and then, they were a conversation and socializing tool, and the participants learnt new things through their inclusion in the project » dans Laura Philips, *Reminiscence : Recent work at the British Museum*, dans Helen Chatterjee (dir.), *Touch in Museums*, Oxford/New-York, Berg., 2008. p. 201.

⁷⁶ Laura Philips, *ibid.*, p. 199-204.

Heritage in Hospitals, Museums & Collections/Hospitals Arts Departments (University College London), 2008 (Londres, Angleterre)

La University College London a effectué un projet en 2008 avec ses départements de Museums & Collections et de Hospitals Arts appelé Heritage in Hospitals, dont l'objectif était de constater l'impact de la manipulation d'objets muséaux sur le bien-être de patients hospitalisés. Les objets étaient tirés des collections d'archéologie, de géologie, d'histoire naturelle et d'art. Différentes méthodes ont été mises en place selon différents niveaux de fragilité des objets : de petits objets peuvent être placés dans des boîtes ayant deux trous par lesquels il est possible de passer ses mains, certains peuvent être fermement protégés en ne laissant qu'un seul côté accessible et d'autres peuvent être totalement mis à la disposition des patients pour permettre une manipulation libre.



Figure 11 – Museums & Collections/Hospitals Arts Départements (UCL), *Heritage in Hospitals*, 2008. Photographie récupérée de : <https://culturehealthresearch.wordpress.com/heritage-in-hospitals/#:~:text=In%202008%2C%20researchers%20and%20curators.an%20enrichment%20activity%20for%20patients>

Il existe plusieurs manières de toucher des objets, qui résultent en diverses expériences. Deux types de toucher peuvent être définis d'une part, par le toucher personnel et émotionnel en lien avec les souvenirs de la personne et d'autre part, par le toucher

impersonnel et éducatif en lien avec ce que la personne apprend en général lors de l'expérience. Il faut aussi impérativement distinguer le toucher des publics généraux et celui des publics malvoyants : ces derniers peuvent être beaucoup plus attentifs et prennent souvent, par la force des choses, moins de temps sur chaque objet.

Cette expérience démontre entre autres qu'une variété de partenariats est possible entre les domaines de soins et de la muséologie et que ceux-ci pourraient avoir des impacts potentiels de très grande envergure chez les participants⁷⁷.

3.2.2 La réappropriation par des communautés autochtones

Selon le rapport du Groupe de travail sur les musées et les Premières Nations de 1992, le « terme “accès” inclut l'accès matériel aux collections (afin de contempler, de faire des recherches, de faire des reproductions ou d'utiliser certains objets de façon cérémoniale) ainsi que l'accès aux fonds, à l'élaboration de politiques et aux activités de mises en œuvre, ainsi qu'à la formation et à l'emploi dans les musées et dans d'autres institutions culturelles⁷⁸ ». Ce rapport a constitué une étape très importante du processus d'inclusion et de réappropriation des communautés autochtones du Canada. Néanmoins, des progrès ont été effectués depuis, laissant voir non seulement une décolonisation, mais une autochtonisation du milieu muséal canadien. Dans ce processus de guérison psychologique, spirituelle et culturelle, des aînés ont été invités en 2010 à participer à des ateliers de manipulation physique d'objets muséaux au Musée McCord Stewart de Montréal.

⁷⁷ Helen Chatterjee, Guy Noble & Sonjel Vreeland, « Museopathy : Exploring the Healing Potential of Handling Museum Objects », *Museum and society*, vol. 7, n° 3, nov. 2009, p. 164-177.

⁷⁸ Groupe de Travail sur les musées et les Premières Nations, *Tourner la page : forger de nouveaux partenariats entre les musées et les Premières Nations*, Ottawa, l'Assemblée des Premières nations & l'Association des musées canadiens, 1994 (1992), p. 6.

Ateliers avec des aînés inuit, Musée McCord Stewart/Avataq, 2010-2012 (Montréal, Québec)

Marie-Pierre Gadoua, consultante en archéologie et anthropologie pour l'institut culturel Avataq, a piloté une série de onze ateliers de 2010 à 2012 au Musée McCord Stewart impliquant quatre-vingt-cinq participants inuit ainsi que la collection ethnographique du musée. Un des objectifs de l'exercice était de compléter les informations archéologiques par des connaissances des participants découlant de l'histoire orale de leurs communautés. Puisque plusieurs des participants étaient à Montréal pour des raisons médicales, un second objectif était de contribuer à leur bien-être psychologique tout en leur offrant une expérience socioculturelle enrichissante. Gadoua explique sa démarche comme une variation d'un entretien anthropologique ordinaire, par laquelle les objets remplaçaient les questions normalement posées et permettaient un dialogue entre les participants et leurs connaissances et souvenirs. Le médium du dialogue, dans ce cas-ci, consistait en un contact physique avec des objets.

Au début des ateliers, Gadoua et le conservateur⁷⁹ de la collection ethnographique ont mis des gants de coton avant de manipuler les objets, comme il est normal de faire en contexte muséal. Cependant, ce geste a permis à Gadoua de remarquer que les participants, auparavant volubiles en regardant les objets sur la table, s'étaient tus, comme si la suggestion de mettre des gants rendait impossible une réelle communication avec les objets. Ils s'attendaient d'ailleurs à devoir en mettre aussi, mais lorsqu'il leur fut expliqué qu'ils avaient la permission de toucher les objets à leur guise (délicatement), les participants ont repris avec intérêt leur discussion⁸⁰. Au cours du processus, les participants se rappelaient leurs liens avec les objets, narraient les échanges et reconstituaient des souvenirs.

⁷⁹ Puisque nous ne connaissons pas l'identité de la personne en charge de la collection au moment des ateliers, nous utiliserons le masculin pour alléger le texte.

⁸⁰ Marie-Pierre Gadoua, « Making Sense through Touch. Handling Collections with Inuit Elders at the McCord Museum », *The Senses and Society*, vol. 9, n° 3, 2014, p. 328-329.

L'odorat des participants fut également sollicité, notamment pour deviner la fonction et finalement identifier des objets provenant d'autres régions que la leur (dans ce cas, le Nunavik). L'acte de sentir des objets rappela aussi des souvenirs spécifiques de la jeunesse de quelques participants. Il en fut de même de l'écoute de certains objets lors de leur manipulation.

Les effets positifs de cette rencontre sociale se sont spécialement fait sentir chez les personnes vivant loin de leurs communautés, notamment des personnes en situation d'itinérance vivant maintenant à Montréal. La reconnexion (avec des personnes ainsi que des objets et savoirs de leurs communautés) est d'ailleurs vitale pour le processus de guérison souhaitable. Puisque l'enlèvement ou l'interdiction d'utilisation d'objets traditionnels faisait partie de la stratégie d'assimilation des Autochtones, la reprise de contact entre les participants et les objets constitue une étape importante dans la décolonisation des institutions muséales. De plus, le fait de laisser des visiteurs externes au milieu muséal 1) toucher des objets muséalisés – parfois même en les mettant entre leurs dents, comme leur utilisation quotidienne le voulait⁸¹ – et 2) « dicter » les savoirs liés à ces objets, constitue un renversement du pouvoir entre colonisateurs et colonisés.

Au cœur d'une expérience de voyage stressante où plusieurs des aînés participant se déplaçaient aussi à Montréal pour des rendez-vous médicaux, la possibilité de participer à une activité qui était enrichissante pour eux ainsi que celle d'enrichir les connaissances d'un musée fut très appréciée. L'expérience, bien qu'émotionnelle, était cette fois positive, contrastant avec le reste de leur voyage « dans le Sud ». De plus, selon la directrice du programme de support social Quebec Northern Module, les ateliers ont effectivement diminué le stress physique et psychologique des patients, en plus d'avoir augmenté leur confiance et leur sentiment d'appartenance sociale. Les

⁸¹ *Ibid.*, p. 332.

ateliers ont aussi fourni du support émotionnel et diminué la solitude des participants lors de leur séjour à Montréal⁸².



Figure 12 – Musée McCord-Stewart/Avataq, Sarah Cain, Elena Airo, and Lucy Haukai trying out two hair ornaments (object accession number ME987.155.1-2), and Lydia Nayoume handling a snow beater (object accession number ACC955), 2010. Vue d'un atelier avec des aînés inuit (2010). Photographie Marie-Pierre Gadoua. Récupérée de : https://www.researchgate.net/profile/Marie-Pierre-Gadoua/publication/265341036_Making_Sense_through_Touch_Handling_Collections_with_Inuit_Elders_at_the_McCord_Museum/links/5666fe6708ae8905db8b733b/Making-Sense-through-Touch-Handling-Collections-with-Inuit-Elders-at-the-McCord-Museum.pdf

L'exercice de toucher des objets muséaux engendre une validation des sentiments de la personne invitée à participer, jusqu'à la faire sentir privilégiée. Dans un contexte de soins, où de nombreuses personnes proviennent d'environnements pouvant susciter l'impression d'être négligés (communautés autochtones, résidences pour aînés, patients hospitalisés, etc.), cette validation peut d'ores et déjà avoir un impact positif sur l'individu.

Finalement, les études de cas et les exemples d'institutions donnés dans ce chapitre nous permettent de confirmer que la manipulation tactile d'objets muséaux peut

⁸² *Ibid.*, p. 323-341.

favoriser les apprentissages, que ce soit en visitant un musée pour enfants, un musée de sciences, ou en suivant son cursus aux études supérieures. De plus, une guérison psychologique peut être grandement favorisée, notamment chez des aînés en contextes de soins ou en processus de réappropriation culturelle, grâce à la socialisation et au partage d'expériences ou au sentiment d'appartenance identitaire engendrés par l'occasion. Le toucher n'est donc certainement pas à sous-estimer en termes d'expériences multisensorielles.

Il est aussi intéressant de le considérer comme moyen de sensibilisation envers les impacts dont tout conservateur tente de préserver les objets. Une instance originale a été créée par le Ashmolean Museum pour ses Conservation Galleries : le « *Touchometer* ». Ce dispositif interactif demande aux visiteurs de toucher des échantillons de plâtre (gesso), soie, calcaire et argent afin de démontrer les effets négatifs auxquels sont exposés les objets et œuvres muséalisés⁸³. Le résultat visuel de type Avant/Après est frappant et le compteur intégré permet de quantifier l'expérience. Ce type de sensibilisation pourrait gagner à être plus répandu dans des institutions muséales de divers domaines.

⁸³ Danai Koutromanou, « Public Engagement in Cultural Heritage Conservation : An Investigation of Museum Visitors' Views » (Thèse de Doctorat), University of York, 2015, p. 87-88. Récupéré de : <https://etheses.whiterose.ac.uk/17295/>

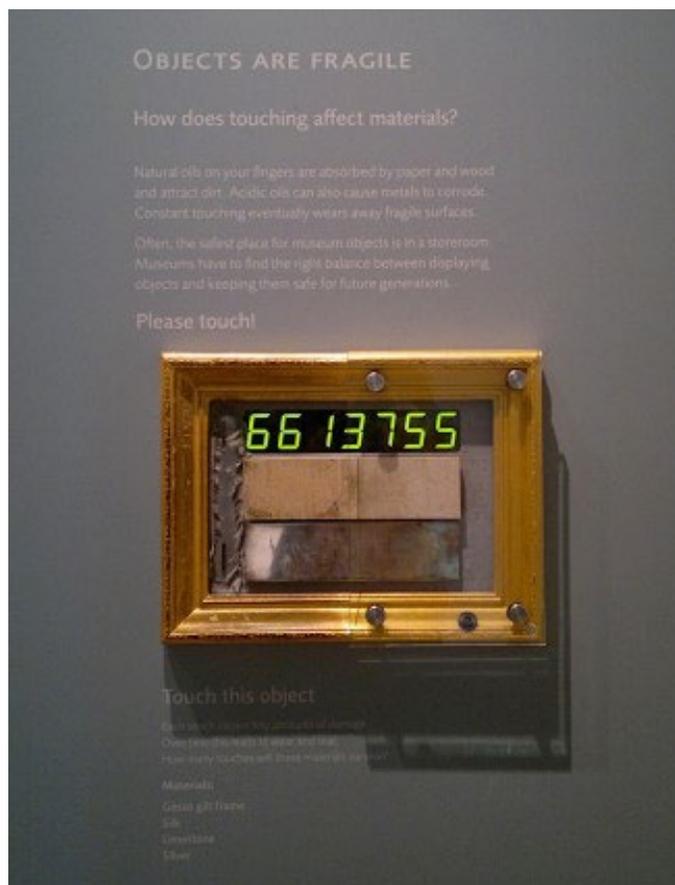


Figure 13 – Ashmolean Museum, *Objects are Fragile* ou « *Touchometer* », 2009. Vue d'exposition : *Conserving The Past* (entre 2011 et 2015). Photographie : Danaï Koutromanou. Récupérée de : <https://etheses.whiterose.ac.uk/17295/>

CHAPITRE 4 : LES ESPACES IMMERSIFS

Les espaces muséaux ont un aussi grand impact sur les perceptions des visiteurs que ce qu'ils vont y voir et vivre. Les grands musées où l'architecture du XIX^e siècle impose typiquement un comportement calme et unisensoriel ne favorisant certainement pas les mêmes impressions que des expositions rejoignant les populations dans leurs propres zones de confort, comme le fait l'équipe new-yorkaise de MICRO avec ses « mini-musées » itinérants se déplaçant dans les centres commerciaux, salles communautaires, parcs et autres milieux de vie⁸⁴. Plus que nos comportements sociaux, le choix de l'espace influence notre niveau de confort intellectuel (Sommes-nous à la « hauteur » afin de bien saisir le contenu exposé?) ainsi que notre comportement corporel. Comme nous avons pu constater lors des chapitres précédents, les institutions muséales se diversifient et se renouvellent graduellement pour inviter de nouvelles réflexions et de nouveaux publics entre leurs murs. Nombreuses sont les astuces immersives utilisées afin d'y parvenir, certaines depuis très longtemps déjà.

Plusieurs définitions du concept d'immersion existent, selon le domaine et la perspective, comme Dominique Gélinas l'a rapporté dans son article « Le sensorium synthétique ». En identifiant les éléments pertinents au domaine muséal, elle résume l'immersion comme « le fait de reconnaître et d'accepter qu'il se crée un autre espace où se jouent des règles qui lui sont propres. Elle demande une participation corporelle, pour ne pas dire sensorielle du visiteur. Elle a pour but d'évoquer, de stimuler de l'émotivité. Elle se vit avec une perte de la distance critique entre l'objet exposé et le visiteur⁸⁵ ».

⁸⁴ MICRO, « What? », consulté en mars 2022. Récupéré de : <https://micro.ooo/>

⁸⁵ Dominique Gélinas, « Le sensorium synthétique : réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale », *Conserveries mémorielles*, n° 16, 2014, consulté en mars 2022. Récupéré de: <http://journals.openedition.org/cm/2000>

Les premiers dispositifs conduisant vers l'immersion relevaient du panorama, dans les musées d'ethnographie, et du diorama, dans les musées de sciences naturelles. Dans les musées d'art et d'histoire, un autre type d'immersion qui est prédominant est la « salle d'époque », cette « pièce détachée, passée de l'usage, dans un environnement de vie quotidienne, à la contemplation, dans un environnement muséal⁸⁶ ». Voilà comment Rémi Labrusse a défini ce que nous appelons communément les *period rooms*. Toutefois, nous pouvons regrouper les différentes terminologies sous le chapeau des « intérieurs d'époque », comme l'a démontré Raymond Montpetit dans son article portant sur la muséologie analogique⁸⁷. Ceux-ci constituent habituellement des « espaces d'exposition, à l'intérieur d'un musée ou d'une exposition temporaire, reconstituant, par des objets le plus souvent authentiques, l'ambiance d'une époque déterminée, soit un décor spécifique et, essentiellement, l'intérieur d'une chambre dans une habitation⁸⁸ ».

Plusieurs musées d'art se sont lancés dans ces intérieurs d'époque, notamment au cours des années 1920 et 1930, lorsque l'un d'eux s'est particulièrement fait remarquer. En 1909, le Metropolitan Museum of Art commençait à s'intéresser à l'art décoratif américain et décida d'organiser une exposition de mobilier et d'art domestique afin de sonder les possibilités de développement d'une telle avenue pour un musée d'art. Il était ensuite question pour l'institution de décider d'une manière convenable d'exposer l'art décoratif américain, mais à ce moment il n'y avait pas de salles appariées au mobilier. Pour les reconstituer, des éléments de maisons historiques, notamment d'ébénisterie (moultures, plinthes et cadrages en bois, etc.), ont été fournis par des propriétaires, au point où la préservation de ces maisons est devenue un enjeu considérable. Les musées créant les premiers intérieurs d'époques représentaient donc

⁸⁶ Rémi Labrusse, « Des pièces d'époque aux capsules temporelles. Temps historique et temps vécu dans l'expérience esthétique », *Gradhiva*, vol. 28, n° 2, 2018, p. 78.

⁸⁷ Raymond Montpetit, « Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique », *Publics et Musées*, n° 9, 1996, p. 56.

⁸⁸ André Desvallées et François Mairesse (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 659.

à ce niveau un certain paradoxe. Quant à lui, le MET deviendra le premier musée à créer une large collection d'intérieurs d'époques avec l'ouverture de son aile américaine (*American Wing*) en 1924. Celle-ci a été marquante en encourageant d'autres institutions à incorporer des intérieurs d'époques dans leurs expositions⁸⁹. On n'a pas ménagé les efforts pour donner à l'aile américaine du MET un fort degré d'authenticité, jusque dans les plus petits détails⁹⁰.



Figure 14 – The Metropolitan Museum of Art, *Living Room from the Francis W. Little House, Wayzata, Minnesota, 1912-14*, 1982. Vue d'exposition : Frank Lloyd Wright Room (1982). Photographie : The Metropolitan Museum of Art. Récupérée de : <https://www.metmuseum.org/about-the-met/collection-areas/the-american-wing/period-rooms/frank-lloyd-wright-room>

Ce qui, quelques décennies plus tard, sera grandement mis en contraste contre le concept de « cube blanc » perdurera tout de même jusqu'à nous comme mise en valeur immersive, non pas par des technologies ou de la programmation audio-visuelle

⁸⁹ Diane Pilgrim, « Inherited from the Past : The American Period Room », *The American Art Journal*, vol. 10, n° 1, mai 1978, p. 11-13. Récupéré de : <https://www.jstor.org/stable/1594106>

⁹⁰ Harrison Furey et Rachel Smith, « Representing the Complicated History of American Interiors », mis en ligne le 8 mars 2021, consulté en avril 2022. Récupéré de : <https://www.metmuseum.org/blogs/collection-insights/2021/period-rooms-history-of-american-interiors>

comme nous allons constater plus loin, mais bien par l'espace englobant les visiteurs. Ces intérieurs d'époque sont aussi fréquemment caractérisés par leur allure d'histoire « vivante » par laquelle les médiateurs animent et font partie intégrante de la scène exposée.

Un autre scénario d'immersion consiste en la reconstitution à l'identique (ou fac-similé) de lieux existants. Nous pouvons considérer la grotte de Chauvet-Pont d'Arc, dans la région française de l'Ardèche, comme un exemple à grande échelle de ceci. Sans compromettre la réelle grotte ornée paléolithique, sa réplique permet une expérience authentique malgré son caractère indéniablement artificiel. Des environnements actuels peuvent aussi être reconstitués à l'intérieur d'institutions muséales. D'une part, le Biodôme de Montréal, avec ses cinq espaces immersifs, fait vivre divers environnements présents dans les Amériques.

D'autre part, l'exposition intitulée *Love for the Earth : Taizhou Folk Customs from the perspective of Cultural Geography*, au musée Taizhou à Zhejiang (Chine), met à profit une immersion physique totale depuis 2016. Cette exposition occupe le troisième niveau de l'institution, divisé en trois sections géographiques : « Peuple de la Vallée », « Peuple de l'Eau » et « Peuple de la Mer⁹¹ ». Les thématiques explorées par une grande quantité d'objets ainsi que des dioramas incluent la production, le commerce et les échanges, les croyances et l'évolution des mœurs de la population régionale de Taizhou. La section portant sur le bord de mer reproduit un village de pêcheurs à Shitang, notamment avec de réelles habitations du village. En circulant dans cet espace, les visiteurs peuvent toucher la brique et le bois des constructions, entendre le son des vagues, toucher la fine bruine dans l'air, sentir la forte odeur de poisson et de sel marin et goûter du poisson séché⁹². Tout comme la grotte de Chauvet-Pont d'Arc, cette

⁹¹ Traduction libre de « 'People in the Valley,' 'People by the Waterside' and 'People at the Seashore' » dans Siyi Wang, « Museum as a Sensory Space: A Discussion of Communication Effect of Multi-Senses in Taizhou Museum », *Sustainability*, vol. 12, n° 7, 2020, p. 4. Récupéré de : <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/7/3061>

⁹² Siyi Wang, *idem*, 19p.

reconstitution se base sur un espace totalement transformé ainsi que des effets modifiant l'environnement, dont la luminosité et l'air ambiant. Sans avoir recours à des technologies immersives typiques – auxquelles nous reviendrons –, ces expositions donnent tout de même l'effet désiré.



Figure 15 – Musée Taizhou, *Area of Shitang village*, 2016. Vue d'exposition : *Love for the Earth : Taizhou Folk Customs from the perspective of Cultural Geography* (2016-). Photographie : Siyi Wang ou Musée Taizhou. Récupérée de : <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/7/3061>

En poursuivant ce chapitre, nous n'aborderons que certaines possibilités de l'immersion, soient la proprioception, la réalité virtuelle ainsi que la réalité augmentée. Assurément, notre capacité à nous « laisser aller » dans un environnement immersif dépend de notre état psychologique, mais aussi de nos perceptions corporelles. Il est à noter que nous ne nous attarderons pas sur l'influence du mouvement, de la danse ou des interventions contemporaines dans l'espace muséal, puisque ces sujets ont déjà été amplement traités auparavant. Nous aborderons plutôt le concept de proprioception

avant d'étayer un peu plus sur deux des technologies immersives les plus démocratisées à ce jour.

4.1 La proprioception au musée

Pour débiter, certaines distinctions doivent être effectuées. D'un côté, la kinesthésie est définie par le dictionnaire Larousse comme la « perception consciente de la position et des mouvements des différentes parties du corps⁹³ », tandis que le concept de « *being here* » tend vers la place de ce corps dans un espace donné. La proprioception, quant à elle, est un peu plus complexe. Le corps humain perçoit des sensations par des récepteurs extéroceptifs, comprenant les cinq sens « traditionnels », et intéroceptifs, signifiant toutes les sensations perçues de l'intérieur du corps. La proprioception se situe entre ces deux types de perceptions. Pour être plus précis, le neurophysiologiste Sir Charles Sherrington l'a défini comme une perception regroupant celles des jointures, du mouvement corporel, des flexions et extensions des membres du corps ainsi que la position du corps ou parties du corps dans l'espace⁹⁴. Attardons-nous sur la proprioception car plus d'une approche éducative muséale en découle. En effet, l'éducation « basée sur l'activité » (*activity based learning*) ainsi que l'éducation « artistique incarnée » (*embodied art education*) en sont des exemples. L'éducation artistique incarnée est particulièrement intéressante car elle combine la méditation ainsi que des exercices proprioceptifs. La portion méditative porte en premier sur l'objet, le silence et la respiration. Le corps est ensuite progressivement « scanné » mentalement, apportant une plus grande conscience de sa position et de ses mouvements. Les exercices proprioceptifs s'ensuivent : « la stimulation de la

⁹³ Dictionnaire Larousse, « Kinesthésie », consulté en mars 2022. Récupéré de : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/kinesth%C3%A9sie/45561>

⁹⁴ Brigitte Dekeyzer, « From within the body: proprioceptive art experiences in the museum », *Journal of Visual Literacy*, 2021, p. 3-4, consulté en mars 2022. Récupéré de: <https://doi.org/10.1080/1051144X.2021.1994731>

“connaissance” corporelle d'un principe choisi de l'art et du design», « la conceptualisation de cette expérience et sa mise en lien avec une œuvre » et finalement, l'analyse de l'exercice complet⁹⁵. Cette approche utilise donc le corps du visiteur comme point de départ, au lieu de l'œuvre ou de l'objet muséalisé. Elle permet notamment l'amélioration (ou « l'augmentation ») de l'expérience visuelle ainsi qu'une conceptualisation et une interprétation différentes des œuvres artistiques. De plus, le niveau d'introspection apporté peut comporter ses qualités thérapeutiques pouvant améliorer la concentration et le bien-être⁹⁶, engendrer une diminution du niveau de stress ainsi que le sentiment de ralentir le rythme dans une société vivant en accéléré⁹⁷. Cela ne représentant qu'une approche s'appuyant sur le mouvement et les perceptions de notre corps, il sera intéressant de constater les avenues futures, autant pour l'éducation que le divertissement au musée.

4.2 Les « réalités » immersives

Au cours des dernières années, ce que nous pouvons dénommer des « réalités immersives » devient tranquillement un phénomène de plus en plus accessible, notamment au grand public. En effet, les particuliers peuvent se procurer différents casques et dispositifs pour une utilisation chez soi. Avec une accessibilité grandissante à ces produits, qu'en est-il pour les institutions muséales? L'investissement vaut-il le

⁹⁵ « [...] meditation techniques consisting of object meditation, silence and breathing meditation [...] and body scan meditation. [...] The meditation techniques are constructed in such a way that there is a progressive 'inspection' of the body. [...] then starts with proprioceptive exercises which are intended to stimulate the body 'knowledge' of a chosen principle of art and design. The proprioceptive experiences will be conceptualised and related to an artwork, which will be analysed with the proprioceptive experiences and concepts in mind. » Traduction libre de Brigitte Dekeyzer, *idem*, p.3.

⁹⁶ Brigitte Dekeyzer, *idem*, p. 8-13.

⁹⁷ Rebecca McGinnis, « Islands of Stimulation : Perspectives on the Museum Experience, Present and Future » dans LEVENT, Nina et Alvaro PASCUAL LEONE (dir.), *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. New-York, Rowman & Littlefield, 2014, p. 328.

coût? Les institutions acquièrent-elles une réputation d'être dépassées lorsqu'elles n'en ont pas? En quoi ces univers immersifs répondent à leur mission?

4.2.1 La réalité virtuelle

La réalité virtuelle ne peut s'en tenir à une seule définition, notamment grâce à la traduction erronée de « *virtual* » à « virtuel », mais il est possible de synthétiser le concept comme consistant de « l'ensemble des systèmes, matériels et logiciels, permettant à un utilisateur physique d'interagir avec un environnement simulé⁹⁸ » « en temps réel⁹⁹ ». Elle doit être accompagnée d'un « effort actif [pour] simuler une expérience spécifique » afin d'être réellement enrichissante¹⁰⁰.

Ce phénomène ne s'effectue pas uniquement dans les galeries d'art contemporain, mais aussi dans des institutions muséales dites traditionnelles, notamment afin d'attirer les non-publics au musée. Il est d'ailleurs possible de déceler une certaine tendance au récit documentaire. Au Muséum National d'Histoire naturelle de Paris, une expérience en réalité virtuelle est disponible jusqu'en juillet 2022. Intitulée *Lady Sapiens* et inspirée du documentaire de Camille Duvelleroy (2021), celle-ci a pour objectif de faire vivre, pendant 15 minutes, le quotidien d'une femme au paléolithique¹⁰¹. De son côté, le Musée National de la Marine (*Museo Marítimo Nacional*) de Valparaíso (Chili) s'est

⁹⁸ Grégoire Cattan, « Réalité Virtuelle : Définition et Engouement », *IBM*, 2021, p. 9, consulté en mars 2022. Récupéré de : <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03181005>

⁹⁹ Marie-Hermine Vigneron, « Les technologies de réalité augmentée et de réalité virtuelle au service de la valorisation des archives », mémoire (MA, Archives et Images), Université Toulouse II Jean Jaurès, Toulouse, 2017-2018, p. 24. Récupéré de : <http://dante.univ-tlse2.fr/6467/>

¹⁰⁰ Salvatore Maria Aglioti, Ilaria Bufalari & Matteo Candidi, « Multisensory Mental Simulation and Aesthetic Perception » dans *LEVENT, Nina et Alvaro PASCUAL LEONE, The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. New-York, Rowman & Littlefield, 2014, p. 312.

¹⁰¹ Chloé Jarry et Alexandre Roux. « Perspectives et opportunités pour les technologies immersives (réalité virtuelle, réalité augmentée, *mapping* vidéo interactif) dans le secteur culturel », *Annales des Mines - Réalités industrielles*, vol. 2022, n° 1, 2022, p. 55. Récupéré de : <https://www.cairn.info/revue-realites-industrielles-2022-1-page-53.htm>

servi en mars 2022 de la réalité virtuelle en atelier complémentaire au projet « Culture de l’Océan en 360 » pour présenter une minisérie documentaire afin de faire connaître le patrimoine maritime de la région et de sensibiliser les visiteurs à la préservation de l’environnement marin¹⁰².



Figure 16 – Museo Marítimo Nacional, *Cultura Oceánica en 360° se presenta en el Museo Marítimo Nacional*, 12 mars 2022. Vue d’activité : *Cultura Oceánica en 360°* (2022). Photographie : Marine Chilienne. Récupérée de : <https://www.armada.cl/cultura-oceanica-en-360-se-presenta-en-el-museo-maritimo-nacional>

Une des utilités de la réalité virtuelle est l’ajout original de contexte et de profondeur à différents types de projets. Cela dit, bien que cette technologie se démocratise, elle demeure à ce jour utilisée plus fréquemment chez les grands musées pouvant se

¹⁰² Valentina Riff, « Miniserie en realidad virtual se á presentada mañana en el Museo Marítimo de Valparaíso », soychile, 18 mars 2022, consulté en mars 2022. Récupéré de : <https://www.soychile.cl/valparaiso/sociedad/2022/03/17/748488/cultura-oceanica-360-valparaiso.html>

permettre des projets d'envergure : le Musée du Louvre, le Victoria & Albert Museum et le Smithsonian Institute n'en sont que quelques exemples.

4.2.2 La réalité augmentée

De même que la réalité virtuelle, la réalité augmentée a généré plusieurs interprétations. Simplement dit, celle-ci consiste d'un ajout d'éléments virtuels qui se superposent sur la réalité. De plus, elle doit absolument « associer des éléments réels avec des éléments virtuels », « se faire en temps réel » tandis que « les éléments virtuels doivent correspondre à un environnement en trois dimensions, à l'image du réel »¹⁰³. Cependant, cette définition évoluera certainement avec le temps: la « limite des technologies actuelles ne conditionne pas la définition de la RA¹⁰⁴ ». De nos jours, la réalité augmentée compte sur la vision et l'audition, mais comme le mentionne Marie-Hermine Vigneron dans son mémoire sur le sujet, rien n'empêche les autres sens d'être la *cible* de prochaines avancées technologiques permettant aussi leur augmentation. Actuellement, la réalité augmentée s'est démontrée un peu plus accessible aux petites institutions muséales que la réalité virtuelle, car il est possible de l'utiliser sur les appareils électroniques des visiteurs. En d'autres cas, différents types de dispositifs existent pour créer sur place une petite touche interactive en trois dimensions.

Il est certain qu'en termes de défis, dont certains précédemment mentionnés, la réalité virtuelle ou augmentée n'est pas exclue. Effectivement, son utilisation demande la formation des équipes muséales ainsi qu'une grande créativité gestionnaire lorsque les budgets « nécessaires au développement de nouvelles "formes" d'expositions » ne sont pas au rendez-vous. La gestion doit aussi prendre en compte le manque d'expertise dans l'équipe lié à ces technologies ainsi que le risque de l'évolution rapide des équipements. Tout cela donne lieu à des coûts de maintenance pouvant être élevés et

¹⁰³ Marie-Hermine Vigneron, *ibid.*, p. 17.

¹⁰⁴ Marie-Hermine Vigneron, *ibid.*, p. 19.

divers scénarios de médiation à prévoir en fonction de la capacité de s'accoutumer à la technologie choisie. D'ailleurs, dans une période de pandémie mondiale, les institutions doivent considérer un temps plus long de déambulation pour les visiteurs, donc une diminution de leur capacité d'accueil afin de respecter les consignes gouvernementales. Pour certains musées, ces défis peuvent entraîner une remise en question de leur mission¹⁰⁵. Dans le cas de visites complètes virtuelles, les publics n'ont pas non plus le plaisir du déplacement à l'intérieur de l'institution muséale ni le sentiment d'anticipation de la découverte du lieu.

Néanmoins, les dispositifs de réalité virtuelle ou augmentée peuvent stimuler l'imaginaire et la créativité ainsi que donner à vivre de nouvelles expériences, dont la possibilité de manipuler des œuvres d'art. Elle permet de nouvelles perspectives des œuvres ou objets. Par exemple, une perspective socioculturelle peut être générée en favorisant un sentiment d'empathie, ce qui s'avère encore bien important dans notre société actuelle.

¹⁰⁵ Chloé Jarry et Alexandre Roux, *ibid.*, p. 56.

CHAPITRE 5 : COMMENT APPLIQUER LA MUSÉOGRAPHIE SENSORIELLE DANS LES MUSÉES DE SOCIÉTÉ ET D'HISTOIRE QUÉBÉCOIS?

Au Québec, les dépenses gouvernementales en culture demeurent peu, malgré leur augmentation depuis les trente et surtout les dix dernières années.¹⁰⁶ Cela n'empêche pas des efforts d'être effectués, toutefois ces derniers visent fréquemment des projets d'envergure chapeautés par des institutions de renommée (régionale, provinciale ou nationale). Les petites institutions muséales ainsi que les intermédiaires reçoivent aussi du financement, mais doivent tout de même répartir les ressources acquises entre le fonctionnement régulier, les besoins urgents ainsi que les projets d'exposition et d'éducation. Dans certains cas, l'exposition permanente peut demeurer sans changement majeur pendant plusieurs années. Elle tend alors vers une certaine redondance muséographique. Sans prétendre ici à l'exhaustivité des solutions pouvant être mises en place afin de renouveler une telle exposition, il suffit de rappeler quelques incontournables auxquels réfléchir avant de se lancer dans une muséographie sensorielle.

En premier lieu, cela peut sembler une évidence, mais il est important de s'assurer de suivre l'évolution de ses publics. Dans un musée d'histoire, si les aînés constituaient, quelques années plus tôt, la portion dominante des publics de l'exposition permanente, le sont-ils toujours? Les familles ou les touristes les ont-ils remplacés? Ceci évoque donc la possibilité de réviser les thématiques de l'exposition afin de rejoindre les publics actuels. Ces thématiques gagneront à être associées à des enjeux auxquels les non-publics pourront s'intéresser et s'identifier. La thématique de la production agricole en Nouvelle-France peut-elle être mise en parallèle avec la crise climatique

¹⁰⁶ Sylvie Marceau, « Les dépenses en culture de l'administration publique québécoise en 2019-2020 », *Optique culture*, n° 80, décembre 2021, p. 1-2, consulté en juillet 2022. Récupéré de : <https://statistique.quebec.ca/fr/fichier/no-80-decembre-2021-depenses-culture-administration-publique-quebecoise-2019-2020.pdf>

d'aujourd'hui, ou l'utilisation des pesticides? La diversité des genres peut-elle être abordée dans une section portant sur les spiritualités autochtones? En questionnant les visiteurs actuels et les réseaux sociaux, sans oublier les jeunes autour de nous, certaines pistes seront dénichées afin de simplement réactualiser une exposition dont la majeure partie du contenu est toujours valide.

En second lieu, il est déjà établi qu'une plus grande participation des publics peut permettre un accroissement de leur niveau de concentration et possiblement d'intérêt pour le sujet. Par exemple, cela peut signifier devoir s'imaginer dans la peau d'un personnage historique. En se positionnant à un certain endroit, le fait de voir ou d'entendre ce qu'une personne aurait pu voir et entendre dans le passé peut s'avérer suffisant pour déclencher un sentiment d'empathie (une « sorcière » sur le bûcher, un paysan à court de ressources devant sa famille affamée, etc.). Ce jeu de rôles est notamment utile pour engendrer l'interaction entre les visiteurs. Même sans scénographie complexe à contempler, l'utilisation d'un mobilier historique peut contribuer à une participation active des publics. À titre d'exemple, le Lane County Historical Museum (Oregon, É-U) a permis aux visiteurs de s'asseoir sur un siège de témoin dans son exposition *A History of the Lane County Courthouse* (2017)¹⁰⁷. Pour aller plus loin, le fait de questionner les publics sur leurs perceptions par les textes d'exposition leur permettra de mieux les articuler. Ils pourront ainsi mieux caractériser leur expérience de visite ainsi que s'en souvenir par la suite.

Sans devoir renouveler une exposition complète aux quelques mois, il est donc possible d'éviter de devenir statique dans son approche. Nous aborderons donc plus loin surtout les petites institutions muséales ainsi que les institutions intermédiaires puisque celles-ci doivent généralement « faire plus avec moins ». Toutefois, la fin de ce chapitre

¹⁰⁷ Baylie Stillwell, « Putting back the “Play” Into Display : Interactive Exhibits in Small Museums » (Mémoire de maîtrise), University of Oregon, 2017, p. 47-48. Récupéré de : <http://hdl.handle.net/1794/22496>

souignera quelques pistes pouvant être appliquées autant dans les grandes institutions que dans les plus modestes afin d’incorporer de la sensorialité dans leurs expositions.

5.1 Pourquoi appliquer la muséographie sensorielle dans des lieux de mémoire?

Les musées d’histoire et de société répondent à un besoin de renseignement sur nos identités individuelles et collectives. Les expériences sensorielles, et personnelles, peuvent contribuer à la définition de ces identités ainsi qu’à la rétention des informations acquises lors d’une visite muséale. La perception d’un objet ou d’une œuvre n’est d’ailleurs jamais réellement complète lorsqu’elle se base uniquement sur un de nos sens¹⁰⁸. Les sens contribuent effectivement à la formation des souvenirs et d’une « séquence » de mémoire, en collaboration avec les expériences et les connaissances de chaque individu. Simplement dit, plus un son est entendu en regardant un objet, plus cet objet sera susceptible de lui revenir à l’esprit lors des occurrences subséquentes de ce son. Ainsi, plus la séquence est logique, plus elle sera facile à reconstruire pour le cerveau – le son de croquer dans une pomme est plus logique en regardant une pomme qu’un chat – plus il sera facile pour l’individu de se rappeler du souvenir¹⁰⁹. D’ailleurs, la contemplation active (sensorielle ou mentale) engendre une appréciation plus complète que la contemplation passive (uniquement visuelle)¹¹⁰.

¹⁰⁸ Salvatore Maria Aglioti, Ilaria Bufalari & Matteo Candidi, « Multisensory Mental Simulation and Aesthetic Perception », dans Nina Levent et Alvaro Pascual Leone (dir.), *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. New-York, Rowman & Littlefield, 2014, p. 304.

¹⁰⁹ Jamie Ward, « Multisensory Memories : How Richer Experiences Facilitate Remembering », *op. cit.*, p. 273-278.

¹¹⁰ Salvatore Maria Aglioti, Ilaria Bufalari & Matteo Candidi, *op. cit.*, p. 312.

L'artiste Ann Hamilton a exprimé avec éloquence l'importance de la sensorialité dans les institutions muséales et artistiques :

We think and feel through all our senses. All experience is embodied, even when we privilege our eyes over our feet. How we pay attention to all the qualities of experience will affect how long we linger. The longer we linger will affect how we think and how we think will increase our capacity to respond. The felt experiences of spaces, sound, light, temperature, and smell, have everything to do with what and how we think¹¹¹.

5.2 Comment appliquer la muséographie sensorielle dans les musées de société et d'histoire québécois?

Certaines technologies comme les casques de réalité virtuelle deviennent progressivement accessibles pour les plus modestes institutions muséales. Néanmoins, pour celles souhaitant éviter la dépense, la formation nécessaire des employés et bénévoles ainsi que le risque de désuétude de ces technologies, les opportunités d'ajouts sensoriels non technologiques sont toujours possibles.

Effectivement, les manières les plus simples d'incorporer de la sensorialité dans une exposition passent par des illusions ou des astuces matérielles qui ne comportent pas (ou peu) d'aspects technologiques. Une première façon consiste à provoquer certains gestes afin que le visiteur puisse pleinement profiter de l'exposition : des tiroirs ou cachettes à ouvrir, des pages de livre à tourner (ordinaire, géant ou sur tablette numérique), bref, des éléments à découvrir soi-même. L'ajout de relief ou de textures, sur les panneaux d'exposition ou le plancher¹¹² par exemple, permet aussi d'ajouter de

¹¹¹ Nina Levent et Alvaro Pascual Leone (*dir.*), « Conclusion : Multisensory Art Museums and the Experience of Interconnection. Elisabeth Axel and Kaywin Feldman, in conversation with artists and curators », *idem.*, p. 353.

¹¹² Sans limiter les personnes à mobilité réduite, des reliefs courbés ou montant sur les murs peuvent rendre des images au sol plus intéressantes.

la dimension à une exposition comportant presque uniquement objets, textes et iconographies¹¹³.

Une seconde approche assez répandue est l'inclusion d'une table d'objets à manipuler. Bien identifiés comme ne faisant pas partie des objets à conserver, les visiteurs pourront faire la différence et agir en conséquence. Ces objets peuvent être des répliques réalistes ou des versions modernes des objets exposés. Le Musée d'archéologie de Roussillon à La Prairie (Montréal) fait partie des institutions adhérant à cette approche. Puisqu'une partie de son exposition permanente relate les modes de vie des différentes familles linguistiques autochtones précédant et suivant la période de contact, les objets disposés sur une table dans l'espace d'exposition permanente consistent en des répliques fabriquées soigneusement par un artisan en respectant les méthodes et matériaux utilisés aux époques concernées. Certains des objets, comme des peaux de castor et de lièvre, sont évidemment modernes, mais demeurent identiques à ce qui aurait pu être trouvé dans le passé. Cela permet aux visiteurs de les toucher pour mieux comprendre leur utilisation dans leur contexte. En poursuivant dans cette lignée tactile, le musée met aussi à disposition des jeunes et des familles de grandes boîtes à sable afin de simuler des fouilles archéologiques. Ceux-ci sont truffés de fragments de céramique et autres matériaux du même style que ceux exposés sous vitrines. Le plaisir procuré à force de creuser de ses propres mains dans le sable et d'associer les fragments aux objets de l'exposition permanente contribue à l'expérience physique et participative de la visite.

Une autre manière d'ajouter une composante sensorielle dans une exposition est, bien sûr, de la créer soi-même. Bien que cela puisse demander plus de créativité, même de très petits dispositifs peuvent permettre aux visiteurs d'être marqués par leur expérience de visite. Les dispositifs olfactifs constituent de particulièrement bonnes

¹¹³ Beth Hansen, *Great Exhibits! An Exhibit Planning and Construction Handbook for Small Museums*, Rowman & Littlefield, New-York/London, 2017, p. 29-31.

avenues, puisqu'ils ne mettent pas en cause la conservation des objets à moins d'une mauvaise aération de l'espace et peuvent être ajoutés relativement facilement. Un bon exemple de cela est le Musée de Charlevoix lors de son exposition temporaire intitulée *Les Fêtes Populaires d'ici – On va avoir d'agrément!* (2013-2014). Pour remémorer aux publics la boisson typique des fêtes populaires de la région, un dispositif olfactif à l'entrée de l'exposition permettait de sentir l'odeur du « gros gin ». La création était somme toute assez simple, soit une boîte en bois avec un tiroir à ouvrir, dans lequel une éponge devait être régulièrement entretenue par l'agente à l'accueil pour conserver l'odeur. Le fait que les particules odorantes émanent d'une boîte stable et non d'un aérosol s'avère un point positif pour l'état de l'air ambiant, en ce qui concerne les objets ainsi que le facteur envahissant des parfums. Toutefois, il est toujours possible d'utiliser de très petits vaporisateurs ou de proposer aux visiteurs de vaporiser un aérosol dans un endroit où l'air pourrait être facilement renouvelé.

D'autre part, puisque de nombreuses institutions muséales québécoises sont uniquement ouvertes aux publics durant la saison estivale, cela facilite la possibilité d'incorporer des activités gustatives pouvant notamment s'effectuer à l'extérieur. Nombre d'entre elles étant des centres d'interprétation et des sites historiques, il est possible de privilégier la valorisation de la nourriture et de la boisson de l'époque traitée. Un cas particulier est celui de la Maison amérindienne – musée, site historique, érablière et entreprise culturelle d'économie sociale– qui « offre en abondance au goût et à l'odorat par ses dégustations, événements et évocations gustatives [...]»¹¹⁴. L'approche de la Maison amérindienne fait preuve d'une intégration du « patrimoine gustatif » dans ses activités ainsi que dans le contexte de visite des expositions, éléments indissociables regroupés sur un même territoire et sous le signe du partage. Les dégustations de tisanes et de tire d'érable (pendant la saison des sucres) à la suite

¹¹⁴ Gabrielle Desgagné, « La mise en valeur muséale du patrimoine autochtone auprès de la société québécoise : le modèle de La Maison amérindienne » (Mémoire de maîtrise), Université Concordia, Montréal, 2019, p. 106.

de la visite concrétisent le contenu des expositions et favorisent les discussions interculturelles et intergénérationnelles. Bien que plusieurs institutions muséales ne seraient pas à l'aise de prendre la voie des dégustations à l'intérieur des espaces contrôlés, il est certain que chacune pourrait incorporer un petit élément gustatif selon ses conditions respectives (dans un espace restreint, à la sortie de l'exposition, etc.). D'autres exemples sont la cuisson de pain ou de biscuits, ou même la création de desserts glacés à l'ancienne, à servir aux visiteurs ou à faire avec eux dans le cadre d'activités. Néanmoins, les institutions souhaitant éviter toute muséologie gustative peuvent toujours offrir en vente des produits alimentaires de la région ou du terroir, préférablement dont il a été question dans l'exposition, comme il se fait dans de nombreux centres d'interprétations québécois.

Les institutions souhaitant inclure des composantes technologiques à leurs expositions ont plusieurs options à leur portée. Les écrans tactiles demeurent intéressants mais ne constituent rien de nouveau, étant déjà accessibles depuis longtemps. Comme nous l'avons mentionné au chapitre précédent, la réalité virtuelle ainsi que la réalité augmentée par voie de casques, applications pour appareils électroniques ou effets tridimensionnels sont tout à fait d'usage et permettent une certaine liberté créative. Toutefois, les casques de réalité virtuelle peuvent encore demeurer un choix dispendieux pour certaines institutions, malgré leur démocratisation progressive. La réalité augmentée se révèle plus abordable, notamment lorsque mise en œuvre sur les tablettes électroniques et autres appareils personnels des visiteurs. Il devient alors possible d'agrémenter son exposition en animant un tableau ou une sculpture, en peuplant un site historique ou en « voyageant » à travers le temps. Lorsqu'accessible par une application, celle-ci peut aussi être disponible à distance, permettant de vivre l'expérience de son salon et même d'y admirer un objet du musée.

5.3 La collaboration : une avenue pour toutes les institutions

Par la force des choses, nous avançons que la collaboration entre institutions muséales, petites et grandes, avec des entreprises et organismes interdisciplinaires constitue une voie d'avenir. En Allemagne, une association nommée Museum4punkt0 développe progressivement un réseau d'institutions culturelles couvrant le pays afin de promouvoir le partage des connaissances et des expériences, notamment en ce qui a trait au numérique. L'approche transdisciplinaire met en œuvre des projets créés par de nombreux acteurs, incluant des musées, des historiens et des développeurs numériques. Un projet actuel est le jeu *Leipzig '89 – Revolution Reloaded* en collaboration avec le Deutsches Historisches Museum (Musée historique allemand) et les développeurs de Playing History. Le jeu se déroule selon le principe de la reconstitution d'un événement historique : celui de la manifestation du 9 octobre 1989 à Leipzig, prenant place un mois avant la chute du mur de Berlin. Le jeu, sous forme de « roman graphique interactif¹¹⁵ », développe le climat sociopolitique du moment, en demandant aux utilisateurs de prendre la place de certains acteurs historiques – réels ou fictifs. Puisqu'il s'agit pour le moment d'un prototype, celui-ci sera amélioré pour donner suite aux commentaires des utilisateurs lors de la période de tests et ensuite développé pour une utilisation optimisée dans des institutions culturelles. Avec les résultats de ses expériences, qu'elle partage avec toute la communauté muséale et culturelle, l'association souhaite communiquer les façons dont il est possible de « rendre compte de manière ludique de la complexité des processus historiques¹¹⁶ ».

¹¹⁵ Deutsches Historisches Museum, « Leipzig '89 – Revolution Reloaded », consulté en avril 2022.

Récupéré de : <https://www.dhm.de/ausstellungen/leipzig-89-revolution-reloaded/>

¹¹⁶ Museum4punkt0, « Nouveau museum4punkt0 | impulsions : des façons ludiques de transmettre l'histoire », mis en ligne le 22 mars 2022, consulté en avril 2022. Récupéré de:

<https://www.museum4punkt0.de/neue-museum4punkt0-impulse-spielerische-wege-zum-vermitteln-von-geschichte/>

Un autre exemple collaboratif similaire est celui du laboratoire d'innovation en médiation muséale numérique du Musée des beaux-arts de Montréal, PRISME¹¹⁷. Regroupant aussi professionnels muséaux, chercheurs et publics, ce laboratoire invite à la cocréation. Puisque tous les membres agréés de la Société des musées du Québec (SMQ) sont invités à participer, cela s'avère être une opportunité pertinente pour les plus petites institutions de faire valoir leurs défis et de trouver, ensemble, des solutions.

Les initiatives de Museum4punkt0 et de PRISME représentent bien les avenues collaboratives du milieu muséal en lien avec le numérique. Bien qu'il soit plus aisé pour les institutions de taille intermédiaire et les plus grandes de concrétiser ce type de collaboration, l'éventualité d'un partenariat de plusieurs petites institutions muséales et d'une entreprise de développement numérique n'est certainement pas à exclure. Ce regroupement de forces et de ressources a forcément le potentiel d'obtenir un soutien gouvernemental ou de commanditaires pour le réaliser. Le même principe pourrait d'ailleurs s'appliquer à la muséologie sensorielle. Des collaborations, artistiques ou non, peuvent rendre possible l'inclusion d'expériences olfactives ou gustatives dans une exposition. Des artisans spécialisés peuvent créer des répliques d'objets d'une exposition à manipuler. Des étudiants et professionnels de multiples domaines peuvent contribuer à des effets sonores, des répliques 3D ou l'inclusion de réalité virtuelle ou augmentée. Décidément, en associant diverses institutions et entreprises sous une approche multidisciplinaire, ce ne sont pas uniquement les ressources qui sont partagées, mais aussi les risques associés ainsi que l'expérience ou l'exposition en soi. Il est donc avantageux de considérer cette avenue muséographique, non pas inédite mais toujours prometteuse.

Pour conclure, voici quelques pistes afin d'incorporer la muséologie sensorielle à une exposition d'histoire :

¹¹⁷ Musée des Beaux-Arts de Montréal, « PRISME », consulté en avril 2022. Récupéré de : <https://www.mbam.qc.ca/fr/education-mieux-etre/prisme/>

- 1) Avant toute chose, il faut identifier les conditions existantes du lieu prévu pour les dispositifs sensoriels. (Les acoustiques sont-ils assez satisfaisants pour permettre un ajout sonore? L'espace est-il si petit que des odeurs vaporisées ou dégagées par de l'alimentation pourraient importuner les publics? En l'occurrence d'un objet à manipuler, les autres objets présents sont-ils bien protégés dans le cas où certains voudraient tenter de les toucher aussi?)
- 2) Comme pour tout projet, les publics sont à considérer: enfants, adultes et âgés doivent avoir la capacité de profiter pleinement des dispositifs installés, si pas seuls, avec l'aide de leur entourage ou d'un membre du personnel muséal.
- 3) Afin de décider des éléments sensoriels à inclure, il peut être pratique de penser les thématiques d'exposition ainsi que l'aspect sensoriel en fonction des actions demandées lors de celles-ci. À titre d'exemple, le thème de l'histoire de la boisson rappelle que l'on peut la créer, la verser, la trinquer et la boire tandis que l'agriculture comprend la préparation de la terre, la semence, les récoltes, etc. Ces actions pourraient-elles être reflétées dans l'exposition?
- 4) Il est nécessaire de garder en tête la polyvalence : des outils scénographiques ou technologiques pouvant servir à plusieurs expositions ou activités seront significativement plus pratiques à long-terme.
- 5) Pour le bon déroulement de la visite, il est toujours mieux d'accompagner les dispositifs sensoriels de consignes ainsi que de descriptions claires afin de simplifier leur compréhension.
- 6) Finalement, la sensorialité doit demeurer un complément à une exposition, non l'attrait principal. Cela donne le choix aux publics d'en faire usage ou non et

permet de mettre en évidence l'objectif d'exposition éducatif par rapport au divertissement.

CONCLUSION

Le milieu muséal débute un retour aux sources sensorielles. Les musées sont nés en tant qu'espaces multisensoriels sous la forme des cabinets de curiosités avant de complètement s'aseptiser au XIX^e siècle, pour enfin tranquillement revenir à une sensorialité accrue. Déjà en 1917, John Cotton Dana écrivait dans *The Gloom of the Museum* qu'un musée était plus qu'une collection d'objets et que celle-ci se devait d'être « accompagnée » et « amplifiée¹¹⁸ ».

Mais aujourd'hui encore, la théorie muséologique met en évidence une dichotomie entre des expositions centrées sur les artefacts et des expositions axées sur l'interaction avec les publics. Malgré le tournant éducatif en muséologie, il semble difficile d'appliquer ces principes, surtout dans les institutions muséales intermédiaires et petites. Effectivement, nous avons pu constater que l'incorporation d'une interactivité dans un espace d'exposition peut engendrer plusieurs défis et dilemmes. Outre celui de la conservation, nous pouvons aussi compter le financement d'une fonction de l'institution au détriment d'une autre afin de permettre une augmentation de l'interactivité. De plus, il faut gérer les attentes des publics lorsque les dispositifs interactifs ou sensoriels ne couvrent pas toute la surface d'exposition de façon équilibrée. La difficulté est de trouver un juste milieu entre la mise en valeur des objets et l'interaction avec les publics, notamment lorsque cette dernière vient pallier le manque d'objets¹¹⁹. L'utilisation de plusieurs méthodes d'interprétation des collections est d'ailleurs souhaitable afin de stimuler une compréhension multidimensionnelle

¹¹⁸ John Cotton Dana, *The Gloom of the Museum*, dans Naomi REDEN, « Sensory History and Multisensory Museum Exhibits » (Extrait de mémoire de maîtrise), SUNY Buffalo State, 2015, p. 46. Récupéré de :

https://digitalcommons.buffalostate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1035&context=history_theses

¹¹⁹ Naomi Reden, *ibid.*, p. 44.

chez les publics. Les dispositifs interactifs ne devraient donc pas constituer une fin en soi, mais plutôt un accompagnement qui vient enrichir la visite de l'exposition¹²⁰.

Au cours de notre recherche, nous avons fait état d'une brève histoire de la muséologie sensorielle, d'expositions et de projets phares qui illustrent pertinemment les usages actuels de dispositifs sensoriels ainsi que de pistes s'adressant surtout aux plus petites institutions muséales afin d'incorporer un certain niveau de sensorialité dans leurs expositions. Notre premier chapitre nous a permis d'établir un contexte historique de la sensorialité dans les musées ainsi que sa principale utilisation actuelle pour atteindre l'accessibilité universelle. Au cours du second chapitre, nous avons élaboré au sujet de l'odorat et de l'art olfactif ainsi que du goût et de la consommation alimentaire dans les institutions muséales. Ensuite, le troisième chapitre a traité du toucher pour favoriser l'apprentissage (surtout dans les musées pour enfants et de sciences) ainsi que pour favoriser la guérison et le bien-être (dans le cas d'ânés en situation de soins ou de réappropriation culturelle). Le quatrième chapitre portait subséquentement sur les espaces et dispositifs immersifs pour ensuite terminer, comme déjà mentionné, sur certaines possibilités s'offrant aux institutions muséales afin de mettre en place une muséographie sensorielle.

Celle-ci ne constitue pas uniquement un outil dans l'objectif d'atteindre une accessibilité universelle. En effet, les institutions muséales deviennent, heureusement, beaucoup plus accessibles à divers publics avec le temps, ce qui n'aurait pu s'effectuer sans le développement de la muséologie sensorielle. Mais elle sert à bien plus que cela. Elle amène une diversité d'expérience et avec elle, une diversité des publics potentiels. Elle augmente l'intérêt des visiteurs qui ont déjà fait l'expérience « traditionnelle » de musées. Elle permet non seulement une compréhension intellectuelle et artistique du contenu muséalisé, mais une compréhension de notre rapport à notre corporalité aussi. La muséographie sensorielle nous permet d'augmenter notre rétention d'informations

¹²⁰ Naomi REDEN, *ibid.*, p. 44-46.

et de détails, qui à leur tour augmentent notre visite muséale. Sans elle, nous ne pouvons entrevoir une appréciation aussi multidimensionnelle de l'expérience muséale. La muséographie sensorielle s'avère être un outil pertinent qui offre de nombreux bienfaits.

Notre société a tendance à s'accélérer au point où nous ne voyons plus le contexte des choses. Cela a une incidence sur notre compréhension et notre réflexion face à des enjeux fondamentaux autant qu'à des objets muséalisés, c'est pourquoi il est primordial d'apporter les informations sur ces objets ainsi que des nuances critiques. Pour compléter les aspects cognitifs du milieu muséal, pourquoi ne pas favoriser une expérience multisensorielle? Comme Heather Knight, directrice du Marilyn Monrobot Labs, l'a stipulé, une grande expérience muséale est une expérience « viscérale¹²¹ ».

¹²¹ Nina Levent et Alvaro Pascual Leone (dir.), *Technology, Senses, and the Future of Museums : A Conversation with Nina Levent, Heather Knight, Sebastian Chan, and Rafael Lozano Hammer* dans *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*, New-York, Rowman & Littlefield, 2014, p. 350.

LISTE DES RÉFÉRENCES

BAILLARGEON, Stéphane, « Montréal enfarinée : Bannique, baguette, bagel au Musée Pointe-à-Callière », *Le Devoir*, Le 8 octobre 1997, p. B 10, Collections de BAnQ, consulté en février 2022. Récupéré de :

<https://numerique.banq.qc.ca/patrimoine/details/52327/2768329>

BAKONDI, Flora, Hanna BRINKMANN, Raphael ROSENBERG *et al.*, « The display makes a difference: A mobile eye tracking study on the perception of art before and after a museum's rearrangement », *Journal of Eye Movement Research*, vol. 13, 2020, n° 2, 29p. DOI: [10.16910/jemr.13.2.6](https://doi.org/10.16910/jemr.13.2.6)

BOYS, Jos & Catherine SPEIGHT (dir.), *Museums and High Education Working Together : Challenges and Opportunities*, Londres/New-York : Routledge (2^e éd.), 2013, 236p. DOI: [10.4324/9781315596471](https://doi.org/10.4324/9781315596471)

CASTEL, Mathilde, « La muséologie olfactive, une actualisation résonante de la muséologie de Stránký par l'odorat » (Thèse de doctorat), Université Sorbonne Paris Cité, 2019, 648p. Récupéré de: <https://core.ac.uk/reader/237324250>

CATTAN, Grégoire, « Réalité Virtuelle : Définition et Engouement », *IBM*, 2021, 12p., consulté en mars 2022. Récupéré de: <https://hal.archives-ouvertes.fr/hal-03181005>

CHATTERJEE, Helen, Guy NOBLE & Sonjel VREELAND, « Museopathy : Exploring the Healing Potential of Handling Museum Objects », *Museum and society*, vol. 7, n° 3, nov. 2009, p. 164-177. Récupéré de : <https://journals.le.ac.uk/ojs1/index.php/mas/article/view/145>

CLASSEN, Constance, « Museum Manners. The Sensory Life of the Early Museum », *Journal of Social History*, vol. 40, n° 4, Été 2007, p. 895–914. Récupéré de : <https://www.jstor.org/stable/25096398>

CLEAVER, Joanne (1992), *Doing Children's Museums : A Guide to 265 Hands-On Museums*, Charlotte : Williamson Publishing Company, p. 1-11. Récupéré de : <https://files.eric.ed.gov/fulltext/ED382399.pdf>

DAIGNAULT, Lucie, *Typologies de publics dans les musées du Québec*, Société des musées du Québec, 2020, 28p., consulté en avril 2022. Récupéré de : <https://www.musees.qc.ca/fr/professionnel/activites-publications/smq/typologie-de-publics-dans-les-musees-du-quebec>

DANVOYE, Marik, « La fréquentation des institutions muséales en 2018 et 2019 », *Optique culture*, n°75, novembre 2020, 15p., consulté en avril 2022. Récupéré de : <https://statistique.quebec.ca/en/fichier/no-75-novembre-2020-la-frequentation-des-institutions-museales-en-2018-et-2019.pdf>

DEKEYZER, Brigitte, « From within the body : proprioceptive art experiences in the museum », *Journal of Visual Literacy*, 2021, 17p. Récupéré de : <https://doi.org/10.1080/1051144X.2021.1994731>

DESGAGNÉ, Gabrielle, « La mise en valeur muséale du patrimoine autochtone auprès de la société québécoise : le modèle de La Maison amérindienne » (Mémoire de maîtrise), Université Concordia, Montréal, 2019, 155p. Récupéré de : <https://spectrum.library.concordia.ca/id/eprint/985537/>

DESVALLÉES, André et François MAIRESSE (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, 776p.

DE VISSCHER, Eric et Kathleen WIENS, « How Do We Listen To Museums? », *Curator The Museum Journal*, vol. 62, n° 3, Juillet 2019, p. 277-281. Récupéré de : [10.1111/cura.12318](https://doi.org/10.1111/cura.12318)

DROBNICK, Jim, « The Museum as Smellscape », dans Nina LEVENT & Alvaro PASCUAL-LEONE (dir.), *The Multisensory Museum*, Lanham, Rowman & Littlefield, 2014, p. 177-196.

French American Museum Exchange, « FRAMEwork : Guide muséal pour l'accueil des personnes autistes », 2021, p. 52, consulté en avril 2021. Récupéré de : <http://framemuseums.org/new/wp-content/uploads/2021/04/Framework1-FINAL-FRENCH-VERSION.pdf?fbclid=IwAR1fhHgMM29LP9o2YlwNstGyJfHYvU58oraAx7d4jCIV2IkGSCsqhgPTEYs>

GADOUA, Marie-Pierre, « Making Sense through Touch. Handling Collections with Inuit Elders at the McCord Museum », *The Senses and Society*, vol. 9, n° 3, 2014, p. 323-341. Récupéré de : <https://doi.org/10.2752/174589314X14023847039719>

GÉLINAS, Dominique, « Le sensorium synthétique : réflexion sur l'utilisation de l'expographie immersive numérique et muséale », *Conserveries mémorielles*, n° 16, 2014, consulté en mars 2022. Récupéré de : <http://journals.openedition.org/cm/2000>

Groupe de Travail sur les musées et les Premières Nations, *Tourner la page : forger de nouveaux partenariats entre les musées et les Premières Nations*, Ottawa, l'Assemblée des Premières nations & l'Association des musées canadiens, 1994 (1992), 21p.

Guide pour élaborer une muséographie universellement accessible, Québec, SSIM - Service de soutien aux institutions muséales; Société Logique; Ministère de la Culture, des Communications et de la Condition féminine; Direction du patrimoine et de la muséologie, mai 2012, 100p., consulté en avril 2022. Récupéré de : https://www.mcc.gouv.qc.ca/fileadmin/documents/publications/guide_museo_accessible_2012.pdf

HANNA, Leonie, Rosalind DUHS & Helen CHATTERJEE, *Object-Based Learning : A Powerful Pedagogy For Higher Education* dans Anne BODDINGTON, Jos BOYS & Catherine SPEIGHT (dir.), *Museums and High Education Working Together : Challenges and Opportunities*, Londres/New-York : Routledge (2^e éd.), 2013, 236p. Récupéré de DOI: [10.4324/9781315596471](https://doi.org/10.4324/9781315596471)

HANSEN, Beth, *Great Exhibits! An Exhibit Planning and Construction Handbook for Small Museums*, Rowman & Littlefield, New-York/London, 2017, 171p.

HOFFMANN, Beata, « Scent in science and culture », *History of the Human Sciences*, vol. 26, n° 5, 2013, p. 31-47, consulté en avril 2022. Récupéré de : <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/0952695113508120>

HOWES, David, « Introduction to Sensory Museology », *The Senses and Society*, vol. 9, n° 3 « Sensory Museology », 2014, p. 259–267. Récupéré de : <https://www.tandfonline.com/doi/pdf/10.2752/174589314X14023847039917>

HOWES, David (dir.), *The Variety of Sensory Experience : A Sourcebook in the Anthropology of the Senses*, Toronto, University of Toronto Press, 1991, 336p.

JAQUET, Chantal (dir.), *L'Art olfactif contemporain*, Paris, Classiques Garnier, 2015, 317p.

JARRY, Chloé et Alexandre ROUX. « Perspectives et opportunités pour les technologies immersives (réalité virtuelle, réalité augmentée, mapping vidéo interactif) dans le secteur culturel », *Annales des Mines - Réalités industrielles*, vol. 2022, n° 1, 2022, p. 53-57. Récupéré de : <https://www.cairn.info/revue-realites-industrielles-2022-1-page-53.htm>

KONGTUENG, Piyamat et Saengduean YOTANYAMANEEWONG, « A lesson from our institute : Why do veterinary schools need an anatomy museum? », *Veterinary Intergrative Sciences*, vol. 19, n° 3, 2021, p. 567-579. DOI : <https://doi.org/10.12982/VIS.2021.044>

KOUTROMANOU, Danai, « Public Engagement in Cultural Heritage Conservation : An Investigation of Museum Visitors' Views » (Thèse de Doctorat). University of York, 2015, 286p. Récupéré de : <https://etheses.whiterose.ac.uk/17295/>

KUBIENA, Michael, « Tasting The Museum : How the Cultural Practices of Eating Out and Viewing Art Converge in Istanbul's Museum Restaurants » (Mémoire de maîtrise), Sabanci University, 2011, 141p. Récupéré de : <https://research.sabanciuniv.edu/19928/>

LABRUSSE, Rémi. « Des pièces d'époque aux capsules temporelles. Temps historique et temps vécu dans l'expérience esthétique », *Gradhiva*, vol. 28, no° 2, 2018, p. 76-111. Récupéré de : <https://journals.openedition.org/gradhiva/3721>

LAGUEUX, Olivier, « Le pain : Tranches d'histoire », *Vie des Arts*, vol. 41, n° 169, 1997, p. 15. Récupéré de : <https://id.erudit.org/iderudit/53237ac>

LEAHY, Helen Rees, *Museum Bodies: The Politics and Practices of Visiting and Viewing*, Londres, Routledge, 2012, 204p.

LEVENT, Nina et Alvaro PASCUAL LEONE (dir.), *The Multisensory Museum: Cross-Disciplinary Perspectives on Touch, Sound, Smell, Memory, and Space*. New-York, Rowman & Littlefield, 2014, 410p.

MARCEAU, Sylvie, « Les dépenses en culture de l'administration publique québécoise en 2019-2020 », *Optique culture*, n° 80, décembre 2021, 24p., consulté en juillet 2022. Récupéré de : <https://statistique.quebec.ca/fr/fichier/no-80-decembre-2021-depenses-culture-administration-publique-quebecoise-2019-2020.pdf>

MONTPETIT, Raymond, « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, n° 5, 2005, p. 111-133. Récupéré de : https://www.persee.fr/doc/pumus_1766-2923_2005_num_5_1_1216

MONTPETIT, Raymond, « Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique ». *Publics et Musées*, n° 9, 1996, p. 55-103. Récupéré de : https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1996_num_9_1_1071

MULLER, Clara, « Panorama de l'art olfactif », *NEZ la revue olfactive*, n° 4, 2018, p. 100-110. Récupéré de :

https://www.academia.edu/41897465/Panorama_de_lart_olfactif

PHILIPS, Laura, *Reminiscence : Recent work at the British Museum*, dans Helen Chatterjee (dir.), *Touch in Museums*. Oxford/New-York : Berg., 2008. p. 199-204.

PILGRIM, Diane, « Inherited from the Past : The American Period Room », *The American Art Journal*, vol. 10, n° 1, mai 1978, p. 4-23. Récupéré de :

<https://www.jstor.org/stable/1594106>

REDEN, Naomi, « Sensory History and Multisensory Museum Exhibits » (Extrait de mémoire de maîtrise), SUNY Buffalo State, 2015, 69p. Récupéré de :

https://digitalcommons.buffalostate.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1035&context=history_theses

RIFF, Valentina, « Miniserie en realidad virtual ser á presentada mañana en el Museo Marítimo de Valparaíso », *soychile*, 18 mars 2022, consulté en avril 2022. Récupéré de :

<https://www.soychile.cl/valparaiso/sociedad/2022/03/17/748488/cultura-oceanica-360-valparaiso.html>

STILLWELL, Baylie, « Putting back the “Play” Into Display : Interactive Exhibits in Small Museums » (Mémoire de maîtrise), University of Oregon, 2017, 76p. Récupéré de :

<http://hdl.handle.net/1794/22496>

TARI, Katy, « Séduire et capter les publics », *La Lettre de l'OCIM*, n° 184, 2019, p. 38-45. Récupéré de : <https://doi.org/10.4000/ocim.2976>

VIGNERON, Marie-Hermine, « Les technologies de réalité augmentée et de réalité virtuelle au service de la valorisation des archives » (Mémoire de maîtrise),

Université Toulouse II Jean Jaurès, 86p. 2018. Récupéré de : <http://dante.univ-tlse2.fr/6467/>

WANG, Siyi, « Museum as a Sensory Space: A Discussion of Communication Effect of Multi-Senses in Taizhou Museum », *Sustainability*, vol. 12, n° 7, 2020, 19p.

Récupéré de : <https://www.mdpi.com/2071-1050/12/7/3061>

WICKY, Erika, « La peinture à vue de nez ou la juste distance du critique d'art, de Diderot à Zola », *RACAR*, n° 1, 2014, p. 77. Récupéré de :

<https://id.erudit.org/iderudit/1026204ar>

Webographie

Exeko, « Charte pour une culture accessible, inclusive et équitable », 2020, consulté en juillet 2022. Récupéré de : <https://chartecultureaie.com/>

Deutsches Historisches Museum, « Leipzig '89 – Revolution Reloaded », consulté en avril 2022. Récupéré de : <https://www.dhm.de/ausstellungen/leipzig-89-revolution-reloaded/>

Dictionnaire Larousse, « Kinesthésie », consulté en mars 2022. Récupéré de : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/kinesth%C3%A9sie/45561>

FADO Performance Art Center, « Five Holes : reminiSCENT », consulté en février 2022. Récupéré de : <http://www.performanceart.ca/index.php?m=program&id=121>

FUREY, Harrison et Rachel SMITH, « Representing the Complicated History of American Interiors », mis en ligne le 8 mars 2021, consulté en avril 2022. Récupéré de : <https://www.metmuseum.org/blogs/collection-insights/2021/period-rooms-history-of-american-interiors>

IFF, « About Us », consulté en février 2022. Récupéré de: <https://www.iff.com/about>

L'Exploratorium, « Exhibits », consulté en mars 2022. Récupéré de : <https://www.exploratorium.edu/exhibits/all>

MICRO, « What? », consulté en mars 2022. Récupéré de : <https://micro.ooo/>

MOFAD, « Flavor : Making It and Faking It », consulté en février 2022. Récupéré de: <https://www.mofad.org/flavor>

Fleurs d'Armes, consulté en février 2022. Récupéré de : <https://fleursdarmes.ca/>

Musée des Beaux-Arts de Montréal, « PRISME », consulté en avril 2022. Récupéré de : <https://www.mbam.qc.ca/fr/education-mieux-etre/prisme/>

Museum4punkt0, « Nouveau museum4punkt0 1 impulsions : des façons ludiques de transmettre l'histoire », mis en ligne le 22 mars 2022, consulté en avril 2022. Récupéré de: <https://www.museum4punkt0.de/neue-museum4punkt0-impulse-spielerische-wege-zum-vermitteln-von-geschichte/>

Muséum d'histoire naturelle, « L'Odyssée sensorielle », consulté en février 2022. Récupéré de : <https://www.mnhn.fr/fr/exposition-evenement/l-odysee-sensorielle>

OGIER, Valérie, « Une expo ‘dégoûtante’, c’est étudié pour! », LFM Radio Lausanne, mis en ligne le 22 mai 2020, consulté en février 2022. Récupéré de: <https://www.lfm.ch/emissions/cest-par-la/une-expo-de-gouts-a-lalimentarium-de-vevey-2/>

Petite Galerie, « Accessibilité », consulté en janvier 2022. Récupéré de : <https://petitegalerie.louvre.fr/article/accessibilit%C3%A9>

Please Touch Museum, « Permanent Exhibits », consulté en mars 2022. Récupéré de : <https://www.pleasetouchmuseum.org/learn/exhibits/permanent-exhibits/>

SudOuest.fr et AFP, « Des chercheurs veulent créer une encyclopédie des odeurs du passé », 18 novembre 2020, consulté en février 2022. Récupéré de : <https://www.sudouest.fr/redaction/insolite/des-chercheurs-veulent-creer-une-encyclopedie-des-odeurs-du-passe-1663947.php>

Tate Britain, « IK Prize 2015 : Tate Sensorium », consulté en février 2022. Récupéré de : <https://www.tate.org.uk/whats-on/tate-britain/display/ik-prize-2015-tate-sensorium>