

# Entre-Médias : liaisons et déliations

## **Banques de données muséales et expositions virtuelles** pour une plateforme pédagogique Web

Marie-Claude Larouche - Chercheure/coordonnatrice, projet ClioClic et Nicole Vallières - Directrice, service de la gestion de la collection et de l'information, avec la collaboration de Karine Rousseau et Roxanne Raby, recherchistes, musée McCord d'histoire canadienne <sup>1</sup>

**F**ondé en 1921 à Montréal par David Ross McCord, le musée McCord d'histoire canadienne conserve, étudie et met en valeur une volumineuse collection d'objets, d'archives et de photographies anciennes, grâce à laquelle il contribue à faire connaître l'histoire sociale et la culture matérielle de Montréal, du Québec et du Canada <sup>2</sup>. La période 1800-1945 est particulièrement bien représentée et correspond à une ère de multiples changements dont l'accession du Montréal victorien au statut de métropole et l'émergence d'une culture urbaine. Depuis 1996, le musée mise sur son programme de numérisation et de diffusion Web pour accroître l'accès à sa collection. À ce jour, le site permet à l'utilisateur de visionner des expositions virtuelles créées spécifiquement pour ce médium, de consulter près de 55 000 images et fiches descriptives d'artefacts provenant de la collection numérisée du musée, de créer ses propres circuits Web (à la façon d'un diaporama, intégrant les commentaires personnels de l'utilisateur) et d'éventuellement partager sa vision de l'histoire avec d'autres <sup>3</sup>.

### Stimuler la curiosité historique

Fort de son expérience et désirant contribuer de façon dynamique à l'enseignement et à l'apprentissage de l'histoire, le musée a entrepris en 1999 en partenariat avec l'Université McGill, l'UQÀM [Université du Québec À Montréal] et l'Université Laval, la recherche ClioClic axée sur le développement de ressources muséales Web pour l'apprentissage de l'histoire canadienne dans les écoles secondaires <sup>4</sup>. L'une des actions entreprises dans le cadre de cette recherche s'est concrétisée par la production de ressources Web d'appoint axées sur la période et les contenus ciblés dans les curriculums d'histoire canadienne en vigueur dans les écoles secondaires, notamment du Québec et de l'Ontario <sup>5</sup>, c'est-à-dire l'industrialisation, l'urbanisation et les conditions de vie durant la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle. L'objectif ultime : stimuler la curiosité et le questionnement historique de l'élève, et le désir d'en savoir davantage en utilisant les artefacts comme sources d'information, tout en offrant à l'enseignant un support adéquat aux activités proposées.

Marie-Claude Larouche, Nicole Vallières,  
Karine Rousseau, Roxanne Raby

Banques de données muséales  
et expositions virtuelles  
pour une plateforme pédagogique Web

## Espace d'expérimentation Web

Grâce au financement reçu du programme *Musée virtuel du Canada*, du gouvernement fédéral, l'équipe du musée McCord a conçu spécifiquement pour le Web l'exposition virtuelle *Deux quotidiens se rencontrent*, avec la collaboration d'historiens et de muséologues<sup>6</sup>. Une partie du contenu de cette exposition a été développée en fonction d'éléments notionnels des curriculums et a servi de banc d'essai à la recherche ClioClic. De surcroît, des activités pédagogiques reposant sur l'exploitation des ressources développées ont également été conçues et proposées aux écoles.

Visant donc à la fois le public-élève et le grand public, l'exposition *Deux quotidiens se rencontrent* repose sur la re-photographie de trente-quatre scènes montréalaises de la seconde moitié du XIX<sup>e</sup> siècle, immortalisées par William Notman, prospère photographe de Montréal<sup>7</sup>. Un artiste canadien d'origine polonaise, Andrej Maciejewski, a re-photographié ces vues classiques de la métropole de jadis, dignes d'un album souvenir, selon le même cadrage, la même époque de l'année et au même moment de la journée (voir la figure 1).

L'exposition *Deux quotidiens se rencontrent* se compose ainsi de duos de photographies qui convient à l'exploration de deux réalités temporelles. Trois perspectives de lecture s'y juxtaposent : celles de l'historien, du muséologue et du photographe qui se veulent autant de manières d'aborder la culture matérielle et le passage du temps. Ces perspectives de lecture sont développées par le biais de capsules d'information et de photographies anciennes et autres artefacts.

Ainsi, prenant appui sur le journal d'une jeune visiteuse britannique des années 1860, Frances Monck, membre de l'aristocratie anglo-irlandaise<sup>8</sup>, l'historien s'interroge autant sur les lieux qu'elle a visité que sur ceux qu'elle n'aurait pas connus lors de son périple au Canada. Pour

sa part, en fonction d'un thème particulier à chaque duo de photographies, le muséologue spécialisé en culture matérielle interroge les objets familiers de la vie quotidienne de façon à faire découvrir différents aspects de la vie urbaine : le travail, les industries, le transport, le commerce, l'éducation, les conditions d'hygiène, la vie hivernale, les loisirs, etc. Enfin, inspiré par l'ouvrage *Second View : The Rephotographic Survey Project* (1984), qui retraçait l'évolution de l'Amérique de l'ouest depuis les années 1860 jusqu'aux années 1970, le photographe expose les défis posés à la re-photographie de chacune des scènes : la définition précise du cadrage, l'identification du moment propice et la part de chance inhérente à l'entreprise, au moment où, à la façon d'un casse-tête,

les ombres vont prendre place et s'emboîter. Dans l'ensemble, remarquée tant pour son caractère novateur que pour l'aspect approfondi de l'information qu'elle présente<sup>9</sup>, l'exposition *Deux quotidiens se rencontrent* repose entièrement sur l'interroga-



Figure 1. Duo 6 « Vue du port de Montréal : 1884, par Notman, et 2000, par Maciejewski » et carousel des duos-Exposition virtuelle *Deux quotidiens se rencontrent*. Site Web du musée McCord

tion de banques de données, textes, images, fichiers multimédia et sons confondus<sup>10</sup>. Une interface de recherche fonctionnant par réseau de concepts<sup>11</sup> a aussi été intégrée à l'exposition, de façon à permettre une navigation « intuitive » dans la banque de données.

## Le terrain de jeu de la page-écran

Tenant d'exploiter les spécificités du Web, cette exposition ludique et interactive fait la part belle aux images, au son et à l'interactivité, dans la découverte de plusieurs thématiques liées à la vie urbaine, notamment par les outils d'exploration et de manipulation des images qui multiplient les points de vue ludiques sur les témoignages présentés (voir le jeu « Trouvez les erreurs », à la figure 2). À titre d'exemple, les jeux « Trouvez les erreurs » et « Testez vos connaissances » sont offerts pour chaque

Banques de données muséales et expositions virtuelles pour une plateforme pédagogique Web

Marie-Claude Larouche, Nicole Vallières, Karine Rousseau, Roxanne Raby

duo de photographies. De plus, sous chacune des perspectives, des boutons « Explorez » invitent l'utilisateur à manipuler les images : sous l'onglet de l'historien, le passé et le présent se chevauchent ; sous celui du muséologue, une fenêtre du temps se promène sur la photo ancienne ou contemporaine ; sous l'onglet du photographe, l'utilisateur est convié à superposer les images du passé et du présent pour découvrir les repères utilisés pour rephotographier les lieux, cent ans plus tard.

Le son, clin d'œil à l'ambiance des lieux dans l'intervalle temporel les séparant, installe d'emblée un climat pour le visionnement des duos. À titre d'exemple, si hier, pénétrer dans une église procurait l'occasion d'écouter les orgues, aujourd'hui, c'est entendre retentir le clic de l'appareil photographique... Du lieu de culte au culte des lieux.

## Apprendre par l'objet

L'exposition comporte au total plus de trois cents artefacts référencés. De façon particulière, la perspective du muséologue donne accès à 170 artefacts documentés dans la perspective de la culture matérielle<sup>12</sup>.

Qu'il s'agisse d'objets tri-dimensionnels, d'iconographies, de documents manuscrits ou encore d'extraits de films d'époque (le cinéma des premiers temps), l'idée d'apprendre par l'objet (au sens le plus large du terme) des rudiments de la vie d'autrefois constitue le cœur même de l'exposition. Ainsi, l'objet tend à témoigner d'un phénomène plutôt qu'à illustrer.

La convocation de l'objet à titre de « témoin de l'histoire » sous-tend une réflexion à la fois sur ses spécificités et sur son caractère générique par rapport à un champ d'acti-

ités. À titre d'exemple, sous le duo (#6) [fig. 1] illustrant le port de Montréal, un modèle miniature d'un bateau à voile, portant l'inscription « Ella May & Joggins Mines », mine de la Nouvelle-Écosse où Montréal s'approvisionne régulièrement en charbon, permet d'évoquer la disparition progressive de ce type de navire – à voile – alors que les nouvelles techniques, dont la propulsion à vapeur, l'hélice et la coque en acier, révolutionnent le transport maritime tout au long du XIX<sup>e</sup> siècle. L'artefact documenté devient une source d'information, apportant un témoignage à la fois spécifique et générique à propos d'un champ d'activités.

Dans un autre duo abordant le Montréal manufacturier (duo #3) [fig. 3], l'élément déclencheur sera une machine à coudre, liée à l'industrie de la confection (le système de travail à domicile, ou « système de manufacture dispersée » dit *sweating system*) qui emploie un cinquième de la main-d'œuvre manufacturière de la ville en 1871 (voir la figure 3). Le modèle de machine présenté dans l'exposition provient de la compagnie Wheeler & Wilson, la plus importante à l'époque (durant les années 1860), dont l'une des publi-

cités vise explicitement les familles ouvrières montréalaises, nombreuses à lui devoir « leur pain quotidien ».

## Non-linéarité et parcours interprétatif

L'exposition se structure autour d'une trentaine de pages-écrans, invitant chacune à découvrir le passé et le présent d'une scène montréalaise. Sous les onglets de l'historien et du muséologue, des capsules d'information abordent alors différents sujets et invitent à la consulta-



Figure 2. Jeu « Trouvez les erreurs », Duo de la rue Notre-Dame  
Exposition virtuelle Deux quotidiens se rencontrent.  
Site Web du musée McCord



Figure 3. Artefact « Machine à coudre », présenté sous le duo 3, Vue de Montréal depuis l'église Notre-Dame  
Exposition virtuelle Deux quotidiens se rencontrent.  
Site Web du musée McCord

Marie-Claude Larouche, Nicole Vallières,  
Karine Rousseau, Roxanne Raby

Banques de données muséales  
et expositions virtuelles  
pour une plateforme pédagogique Web

tion des artefacts associés au duo, dont des détails se trouvent reproduits en partie gauche de l'écran. En cliquant sur ces vignettes, le visiteur accède à l'image complète de l'artefact et à sa fiche descriptive, provenant des banques de données (images et textes) du musée McCord. Comme l'artefact présenté au sein de l'exposition *Deux quotidiens...* peut également être consulté par différents moteurs de recherche disponibles sur le site Web du musée, l'information qui l'accompagne doit être compréhensible à la pièce, de façon autonome, en dehors de son contexte d'exposition. Ce type d'accès non-linéaire privilégié par l'exposition impose par contre une contrainte sur la production de la fiche descriptive accompagnant l'artefact.

Par ailleurs, si on se replace dans le contexte de l'exposition *Deux quotidiens...*, la notion de parcours interprétatif se trouve revisitée, car continuellement en rupture. Si les 34 duos sont ordonnés de façon chronologique (selon la date des photographies anciennes), de nombreux modes de navigation coexistent dans l'exposition : certes le mode « séquentiel », avec les flèches faisant afficher les duos et l'ensemble de la page-écran ; mais aussi, le mode « carrousel », permettant un aperçu de l'exposition ; et enfin le mode « ludique », permettant de visiter l'exposition à partir des interfaces de jeu et d'exploration/manipulation des duos de photographies.

## Dispositifs d'observation et de manipulation des artefacts

Une remarque s'impose cependant sur la charge émotive de l'artefact numérisé, bien différente de celle qu'obtiendrait son exposition en salle, reposant sur la présence simultanée du visiteur et de l'objet. Ainsi, sur le Web, l'absence de contact direct avec l'objet muséal peut être suppléée par sa mise en contexte, parfois ludique, et par différents dispositifs d'observation et de manipulation.

La possibilité d'agrandir l'image à la page-écran, de zoomer à loisir (dans la mesure où la pixellisation le permet), voire de visionner un artefact en trois dimensions, sont autant de motifs incitant à s'appropriier les artefacts présentés.

## Dispositif de création de « circuit Web »

Non exclusif à l'exposition virtuelle *Deux quotidiens...*, un dispositif de création dit « circuit Web », disponible sur tout le site Web, permet à l'utilisateur de constituer sa propre sélection d'images d'artefacts et de l'organiser afin d'en proposer le visionnement, à la façon d'un diaporama. En plus de ses commentaires, l'utilisateur peut y ajouter toute

autre image numérisée et des hyperliens<sup>13</sup>.

À titre expérimental, dans le cadre de l'exposition *Deux quotidiens...*, les élèves d'une classe de quatrième secondaire (15-16 ans), familiers avec l'utilisation des TIC<sup>14</sup>, ont utilisé ce dispositif de création de circuit Web afin de réaliser et



Figure 4. Visionnement du circuit d'élèves « annamarie », accessible sous l'onglet Circuits Web, réalisé au printemps 2002. Site Web du musée McCord

de présenter des « enquêtes » portant sur des thèmes de leur choix, pouvant se rapporter à l'exposition. Accessibles dans quelques duos (sous l'onglet du muséologue)<sup>15</sup>, leurs travaux abordent l'évolution de divers phénomènes : les techniques de déneigement, la mode, les transports, le tissu urbain, etc.

## Travaux en cours

Mise en ligne en mars 2002, l'exposition *Deux quotidiens* a notamment fait l'objet d'une utilisation en classe d'histoire dans le cadre de projets-pilotes initiés par l'équipe de la recherche visant à évaluer ce type de ressources Web, couplées à un environnement d'apprentissage Web (également guide pédagogique) hébergé sur le site du Musée, intitulé ClioClic<sup>16</sup>. Il appert que la consultation de l'exposition s'avère propice aux phases d'exploration et de questionnement préalables à la réalisation d'une enquête sur un phénomène passé. Certains

Banques de données muséales et expositions virtuelles pour une plateforme pédagogique Web

Marie-Claude Larouche, Nicole Vallières, Karine Rousseau, Roxanne Raby

duos ont même été la source d'inspiration directe de travaux d'élèves. Ainsi, les informations présentées sous les duos #27, abordant la grande faucheuse, et #34, sur l'accès à l'eau, ont inspiré deux élèves dans la réalisation d'une enquête portant sur les conditions de santé des Québécois lors de la deuxième partie du XIX<sup>e</sup> siècle (voir la figure 4) ; leur travail peut être visionné sur le site du musée <sup>17</sup>.

## Plateforme pédagogique Web

En conclusion, les banques de données muséales constituent une « réserve » de choix tant pour la création d'expositions virtuelles que pour une recherche spécifique de l'internaute. Qui plus est, la réalisation d'une exposition virtuelle, par le travail documentaire qu'elle exige pour la documentation des artefacts, contribue en retour à augmenter la masse critique d'information accompagnant les artefacts numérisés d'une banque de données. Elles permettent d'offrir des lectures plurielles des artefacts, sur les plans à la fois de leur spécificité et de leur caractère générique, pour l'interprétation d'un corpus dans un contexte thématique donné. Au total, cette synergie des contenus sera mise à profit pour la création d'une plateforme pédagogique destinée à des utilisateurs scolaires. De la sorte, un site Web muséal procure non seulement un environnement de consultation, mais aussi de création et de partage entre usagers, fournissant l'occasion au public, dans l'optique de l'éducation formelle ou non-formelle, de prendre part à la constitution de son savoir.

De lieu de mémoire, le musée devient espace d'expérimentation, propice au questionnement et à la confrontation des perspectives. Par les TIC, le musée renoue avec une préoccupation toujours d'actualité : le passage du « musée-temple » au « musée-forum »... <sup>18</sup> Un virage progressif, pour autant que le public soit au rendez-vous et à même de s'approprier de tels dispositifs. Une question d'éducation, voire d'information et de sensibilisation à ce nouveau type de ressources et d'outils, de plateforme pédagogique ? C'est à suivre !

### Références

- Depover, Christian, Giardina, Max et Marton, Philippe. *Les environnements d'apprentissage multimédia, analyse et conception*. Paris-Montréal : L'Harmattan, 1998.
- Devauchelle, Bruno. *Multimédialiser l'école ?* Paris : Hachette, 1999.
- Durbin, Gail, Morris, Susan et Wilkinson, Sue. *A teacher's guide to Learning from objects*. [s.l.] : English Heritage, 1990.
- Hooper-Greenhill, Eilean. « Learning and teaching with objects (a long history of teaching with objects) ». *Musées*, numéro spécial « À propos des recherches didactiques au musée », 1991, p.48-52.
- Mathieu, Jacques. « L'objet et ses contextes ». *Material History Bulletin / Bulletin d'histoire de la culture matérielle*, 26, 1987, p. 7-17.
- Moniot, Henri. *Didactique de l'histoire*. Paris : Nathan, 1983.
- Richard, Jean-Claude. « Inclure les élèves dans la classe d'histoire ». *Traces*, 39, n°4, novembre-décembre 2001, p.14-20.
- Tardif, Jacques. *Les nouvelles technologies de l'information. Quel cadre pédagogique ?* Paris : ESF Éditeur, 1998.