
Mineure en muséologie et patrimoines - 8038

RESPONSABLE :

S/O

SCOLARITÉ :

30 crédits, Premier cycle

OBJECTIFS :

Ce programme offre aux étudiants, en complément de formation à la majeure, une initiation aux concepts en muséologie, une acquisition de connaissances sur les musées et une introduction à la diversité des patrimoines.

L'étudiant sera appelé à explorer tant les aspects théoriques que pratiques des institutions muséales par l'étude des fonctions suivantes: la recherche, la gestion des collections, la communication, l'administration et l'éducation. L'intégration des postulats éthiques, la sensibilisation à l'importance de la culture et du patrimoine dans la résolution des enjeux de la société, sont des valeurs phares de cette formation.

CONDITIONS D'ADMISSION :

Base collégiale

Il n'y a pas d'admission directement dans cette mineure. Pour connaître les conditions d'admission, veuillez consulter la Majeure.

Base études universitaires

Il n'y a pas d'admission directement dans cette mineure. Pour connaître les conditions d'admission, veuillez consulter la Majeure.

Base adulte

Il n'y a pas d'admission directement dans cette mineure. Pour connaître les conditions d'admission, veuillez consulter la Majeure.

PLAN DE FORMATION :

ARI1033	Logiciels graphiques
MSL1003	Introduction à la muséologie
MSL1183	Histoire des musées
MSL1033	Collection et conservation
MSL1043	Musées: éducation et publics
MSL1053	Exposition: théorie et pratique
MSL1063	Technologies et musées (ARI1033)
MSL1083	Patrimoine: théorie et pratique
MSL1103	Organisation des institutions patrimoniales
MSL1123	Musée et société: enjeux contemporains

ARI1033**Logiciels graphiques**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant aura acquis une autonomie dans l'utilisation et la gestion des procédés électroniques. Il sera en mesure d'utiliser les logiciels destinés au traitement et à la transformation de l'image ainsi qu'à l'édition numérique. Il sera apte à comprendre les incidences et les propriétés de l'image vectorielle et matricielle tout en cernant les différentes problématiques liées à la création assistée par ordinateur. Ainsi, il aura développé la capacité d'établir une stratégie de production numérique et les habilités nécessaires afin de la mener à terme dans des projets de complexité élémentaire.

Contenu : Exploration du système d'exploitation. Introduction aux logiciels favorisés pour la création d'images 2D numériques et aux logiciels d'édition. Présentation et initiation au mode d'utilisation de certains périphériques d'entrée et de sortie. Contexte, usage et sauvegarde des différents types de fichiers. Saisie des équations de résolution et de proportion versus la qualité de l'image. Caractéristiques, possibilités et contraintes des logiciels en fonction d'un projet donné; relations entre ceux-ci au sein de la chaîne de production.

MSL1003**Introduction à la muséologie**

Objectifs : Au terme de cette activité l'étudiant saura situer les fondements et l'évolution de la discipline muséologique: ses concepts, son histoire et son objet d'étude, la profession et les pratiques muséales. Il aura développé une vision de la muséologie en tant qu'étude globale des musées à travers leurs fonctions et leurs missions dans la société, et saura y situer son domaine d'intervention. Il sera en mesure d'utiliser les concepts de base et la terminologie spécifique à la discipline.

Contenu : Définitions; histoire de la muséologie; muséographie et musées; principales écoles de pensée. Objets d'étude : institution muséale, objet muséal, monument, patrimoine. Les fonctions fondamentales des institutions muséales : collection, conservation, recherche, diffusion (exposition), mission des musées. La profession et les pratiques muséales : déontologie et législation. Muséologie actuelle. Contextes international, canadien et québécois.

MSL1033**Collection et conservation**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant saura situer l'origine, la constitution et la typologie des collections. Il aura saisi ce qui caractérise les collections et le processus de muséalisation, ainsi que le traitement de l'objet et ses divers statuts. Il pourra exécuter divers types d'interventions relatives aux caractéristiques de collections de différentes natures. Il comprendra les enjeux des multiples contextes

d'utilisation des collections ainsi que les rôles et les responsabilités individuelles, collectives et institutionnelles relatives à celles-ci. Il connaîtra également les divers types de documents de gestion en matière de collections.

Contenu : Origines des collections et du collectionnement. Constitution des collections : le processus de la muséalisation, l'apport des collectionneurs dans l'évolution muséale (des trésors aux collections virtuelles). Typologie des collections. Nature et caractéristiques des différents types de collections : oeuvres d'art, artefacts, etc. Étude de l'objet et de ses divers statuts. Polysémie de l'objet muséal : témoin historique, objet esthétique, outil pédagogique, etc. Recherche et documentation. Principes et méthodes de la fonction de collection. Conservation préventive. Étapes du traitement et de la gestion. Types d'outils et de documents de gestion : logiciels de gestion des collections et bases de données. Nature et caractéristiques des types de supports : audio-visuels et numériques. Principales institutions de références.

MSL1043**Musées: éducation et publics**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant saisira la pertinence des actions muséales qui tiennent compte des publics, tant dans leur élaboration que dans leur déploiement. Il se familiarisera avec les différents services et programmes d'éducation muséale et leurs publics respectifs. Il connaîtra les différentes stratégies pédagogiques existantes tout comme les types d'apprentissage du visiteur. Il aura appris les étapes de scénarisation et de programmation culturelle. Il sera donc en mesure de constituer des scénarios en fonction de modes d'interprétation, de thématiques et de publics variés, et ce, pour différents types d'organisations culturelles, de loisir et de tourisme. L'étudiant sera également en mesure d'élaborer et de mettre en action certaines stratégies d'évaluation muséale. Enfin, l'étudiant aura acquis les notions nécessaires afin de porter une réflexion critique sur la pratique relative à l'éducation muséale et à ses différents publics.

Contenu : Introduction aux fondements de la communication. Connaissance des différents types de publics muséaux, de leurs profils et de leurs modes d'apprentissage. Structure institutionnelle des départements d'éducation muséale et de programmation publique. Associations, comités et organismes internationaux relatifs au domaine. Relation musées-écoles. Curriculums scolaires : Québec et Ontario. Notions de base relatives aux différents modèles pédagogiques. Scénarios types en fonction des expositions, des programmes éducatifs, de l'action culturelle et des publications imprimées et numériques. Processus de scénarisation. Interprétation et programmation culturelle : lien avec le visiteur et les collections, modes d'interprétation en fonction des modes

d'apprentissage et du public cible, plan d'interprétation à partir des résultats d'évaluations et d'enquêtes, plan d'interprétation à partir d'un curriculum scolaire. Médium envisagé: exposition; programme éducatif; action culturelle; publication. Principes d'évaluation muséale : planification; conception; production; utilisation. Analyse de scénarios produits par différents musées et pour différentes activités. Études de cas en évaluation muséale.

MSL1053**Exposition: théorie et pratique**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de comprendre, d'analyser et d'évaluer une exposition. Il saura distinguer divers types d'exposition - d'art, d'histoire, de sciences et technologies - et approches de celle-ci - axée sur l'objet, sur l'idée, sur le visiteur. L'étudiant aura acquis les connaissances relatives aux divers éléments de l'exposition. Il aura saisi les enjeux de l'exposition en tant qu'outil pédagogique, qu'expérience, que lieu de la médiation culturelle, qu'exposition d'auteur. Il saisira les modalités de la transmission d'un savoir, d'un art ou d'un patrimoine par l'exposition et saura tenir compte de l'importance de la création et de la médiation culturelle dans ce processus.

Contenu : Étude et analyse de l'exposition : les types d'expositions (arts, histoires, sciences et technologies, etc.), l'exposition d'objets, l'exposition d'idée, l'exposition d'auteur, etc. et leurs caractéristiques. Éléments d'exposition : espace, objets, textes, images, sons, parcours, etc. Exposition et public : les différents types de publics (visiteurs) et leur impact sur les stratégies d'interprétation. Les types de collections et leur incidence. Ethnographie de l'exposition : expérience de la visite. L'exposition et la création. La médiation culturelle et la médiation interculturelle par l'exposition. Études de cas.

MSL1063**Technologies et musées**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant connaîtra les paramètres relatifs à la technologie muséale en matière de diffusion, de collection, d'éducation muséale et de programmation publique. Il aura établi les distinctions entre le multimédia hors-ligne et la cybermuséologie via une connaissance des assises historiques de la quête de virtualité, de substitution et d'universalité au sein de la muséologie. Il aura compris la pertinence de l'intégration du multimédia dans le cadre muséal comme outils interprétatif et éducatif. De plus, l'étudiant saura élaborer un scénario pour la mise en place d'éléments multimédias d'interactivité et de présentation. Il connaîtra les différents aspects et étapes pouvant mener à leur réalisation. Il aura saisi la nature des différentes applications technologiques relatives à la diffusion et à l'éducation. Il aura clarifié quelle est la part du numérique en milieu muséal et sera en mesure de choisir et d'intégrer plus efficacement les moyens

et les outils technologiques appropriés à l'action muséale.

Contenu : Quête de la virtualité : représentation, substitution et universalité. L'expérience muséale et les technologies : mise en valeur, interprétation, apprentissage. Types de visiteurs et d'utilisateurs. Profils et accessibilité. Le multimédia dans l'exposition : les types d'interactifs, la valeur ajoutée du multimédia, le contexte et les stratégies d'intégration, les types de musées et le multimédia, le multimédia muséal en contexte international. Principes et notions de base : le visiteur-cible, l'ergonomie, l'intégration, les principes d'interprétation et de mise en valeur, l'interactivité, la communication graphique, l'évaluation et les tests d'utilisation. Le multimédia de musée et ses possibles liens avec les applications cybermuséales. La cybermuséologie : définitions, enjeux, légitimité, acteurs. Les fonctions muséales sur la toile. Typologie, mandats et stratégies en matière de cyberdiffusion. La cybermuséographie : équipe, rôles et fonctions au niveau des institutions publiques et privées. Paramètres cybermuséaux : l'utilisateur-cible, l'ergonomie, le cyberparcours, les principes d'interprétation et de mise en valeur, l'interactivité, la communication graphique, l'évaluation et les tests d'utilisation. Étude de cas.

MSL1083**Patrimoine: théorie et pratique**

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant sera en mesure de comprendre l'évolution de la notion de patrimoine, sa typologie, ses divers concepts et écoles de pensée. Il sera en mesure d'effectuer les liens entre les patrimoines et les diverses manifestations culturelles. Il saisira les enjeux du processus de patrimonialisation, de construction et d'interprétation du patrimoine compte tenu de contextes historiques et culturels spécifiques. L'étudiant connaîtra les différents enjeux inhérents à la sauvegarde patrimoniale. Enfin, il saura distinguer les différentes relations qu'entretiennent les musées avec le patrimoine et la compréhension des approches intégrées du patrimoine.

Contenu : Notion du patrimoine et processus de patrimonialisation. Types de patrimoine : artistique, archéologique, historique, etc. Diversité des concepts de patrimoine : national, mondial, etc. Contexte, usage, fonction, signification et valeur patrimoniale. Musées et patrimoine matériel et immatériel : vestiges, artefacts, collections. Défis posés aux musées par le patrimoine immatériel, tels que les langues, la littérature orale, la musique, la danse, les jeux, la mythologie, les rituels, les coutumes, le savoir-faire artisanal, etc. Pérennité et sauvegarde : législations gouvernementales, fédérales et provinciales relatives au patrimoine. Mécanismes internationaux de coopération et d'assistance en matière de patrimoine; rapatriement de collections. Patrimoine et Premières nations.

MSL1103

Organisation des institutions patrimoniales

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant comprendra l'organisation, la gestion et l'environnement des diverses institutions patrimoniales. De plus, il sera en mesure d'appliquer le processus de gestion de projet muséal. Il connaîtra les diverses sources de financement possibles dans la sphère culturelle et il aura les connaissances nécessaires pour planifier et organiser des activités de levée de fonds et établir des partenariats. Également, l'étudiant aura développé des habiletés nécessaires à la rédaction de certains documents administratifs. Globalement, l'étudiant aura acquis les notions de base de l'organisation, de la gestion et du financement afin d'être en mesure de les mettre en pratique dans son milieu de travail.

Contenu : Principes fondamentaux de gestion : planification, organisation, direction, communication et contrôle. Particularités de la gestion culturelle et patrimoniale. Compréhension de la structure organisationnelle des petits, moyens et grands musées. Gestion des ressources humaines, financières et matérielles. Gestion des résultats : plan stratégique, plan d'affaire et rapports annuels. Gestion de projet : objectifs, budget, échéancier, leadership et travail en équipe, approbations, implantation, production, opérations, suivis, bilans et recommandations. Promotion, marketing et mise en marché : études de marché, plans de promotion, relations avec les médias. Particularités de la rédaction administrative muséale. Sources de financement des organismes culturels venant du secteur public : subventions provinciales, fédérales, municipales et régionales. Sources de financement du secteur privé : commandites, publicité, dons de charité de particuliers ou d'entreprises. Activités de levée de fonds. Partenariats et échanges de services. Rédaction de documents et formulaires relatifs au financement.

MSL1123

Musée et société: enjeux contemporains

Objectifs : Au terme de cette activité, l'étudiant saisira la diversité des missions du musée et son rôle dans la société. L'étudiant saura situer le musée en tant qu'acteur culturel à travers les exemples des grands enjeux sociaux contemporains : musée et identité, interculturalité, musée et politique, inclusion/exclusion, action et médiation culturelle, les enjeux de la justice sociale, de droits de la personne, du développement durable, d'environnement, d'éthique.

Contenu : Rôle social du musée et espace public. Généalogie de la dimension sociale des musées : éducation du public, constitution des identités nationales, musée de voisinage et écomusée, nouvelles muséologies, etc. Rôles divers des institutions culturelles et muséales au sein des sociétés. Constitution et transmission du patrimoine et de l'identité culturelle ; le

musée en tant qu'agent de changement social et d'action culturelle. Facteurs et limites de l'influence du musée sur la société. Exemples de musées axés sur la dimension sociale : le musée de société, le musée régional, le musée communautaire, le musée de la personne, etc. Études de cas.

MSL1183

Histoire des musées

Objectifs : Comprendre l'origine et l'évolution des musées. Figurer l'importance des collections, des expositions, de l'architecture et des personnages clefs. Inscrire cette histoire muséale dans les champs patrimoniaux, scientifiques et culturels. Saisir les dimensions sociales, politiques, économiques et géographiques qui entrent en jeu dans la création et le développement des musées.

Contenu : L'histoire des musées, des origines à aujourd'hui. Le rôle des collections, des expositions, de l'architecture et des personnages clefs dans cette histoire. L'impact du contexte social, politique, économique et géographique dans la création et l'évolution des musées et de leurs principaux types (musées d'art, d'histoire et de société, d'archéologie, de science naturelle et de science et technologie). La réalité québécoise, canadienne et internationale. Les autres institutions de préservation et de diffusion du patrimoine.