

## Temps libre : une exposition sur le thème du loisir au Musée de la civilisation

VOLUME 5 NUMÉRO 10 – 2008

Par Thérèse Beaudoin, chargée de projet au Musée de la civilisation

---

Depuis son ouverture en 1988, le Musée de la civilisation de Québec a toujours été qualifié de musée de l'aventure humaine. Les expositions y ayant été présentées dont, entre autres, *Souffrir pour être belle*, *Forêt verte*, *Planète bleue* et *L'Odyssée de la lumière* avaient comme finalité d'amener le visiteur à réfléchir sur lui-même et sur la société dans laquelle il vit et évolue. De ce fait, il s'est avéré des plus naturels que le Musée de la civilisation de Québec présente une exposition sur le phénomène du loisir, sujet de société universel des plus actuels.

Le Musée de la civilisation de Québec présentera cette exposition sur le thème du loisir du 6 mars 2008 au 7 septembre 2009. *Temps libre* est une réalisation du Musée de la civilisation de Québec, en partenariat avec le ministère de l'Éducation, du Loisir et du Sport, en marge du Congrès mondial du loisir et à l'occasion du 400<sup>e</sup> anniversaire de la Ville de Québec.

Le présent bulletin dresse les grandes lignes de l'exposition *Temps libre* qui sera présentée au Musée de la civilisation de Québec.

---

### INTRODUCTION

Les concepteurs de cette exposition ont privilégié de traiter **du** loisir et non pas **des** loisirs, car, au pluriel, ce terme limitatif désigne tout simplement une gamme illimitée d'activités des plus diverses. Au singulier, le loisir a un sens beaucoup plus englobant et réfère davantage à une attitude psychologique de l'individu quant à l'occupation de ses temps libres. Cette dernière définition nous ouvre des horizons beaucoup plus larges, car ce n'est pas tant l'activité en soi qui est déterminante, mais les bienfaits recherchés à travers le loisir ainsi que ceux qu'on y puise et qu'on en retire.

En prenant appui sur cette définition, nous pouvons supposer que presque n'importe quelle activité peut être vécue comme un loisir puisque ce qui importe est, avant toute chose, l'état d'esprit dans lequel ce loisir est pratiqué. Ce dernier doit aussi être choisi librement et convenir à nos intérêts et à nos besoins du moment.

Le loisir étant le reflet de l'identité sociale d'un peuple, il devient des plus à propos, en ce début du 21<sup>e</sup> siècle où nous avons toujours l'impression de manquer de temps, de nous questionner sur

l'importance du loisir dans notre vie de tous les jours ainsi que sur la place que nous lui accorderons dans les années à venir. Quoi de mieux alors que de proposer aux visiteurs de venir au Musée de la civilisation de Québec pour vivre des expériences en lien avec les activités de loisir.

### LES OBJECTIFS DE L'EXPOSITION

- Permettre au visiteur de porter un regard introspectif sur sa pratique de loisir et de réfléchir à la notion de temps libre;
- Favoriser la discussion et les échanges entre les visiteurs et surtout entre les parents et leurs enfants;
- Sensibiliser le visiteur à la notion de loisir à travers le monde;
- Mettre en valeur les collections du Musée dont celles des jeux et des jouets;
- Donner accès aux internautes du site Web du Musée à une partie de l'information diffusée dans l'exposition.

## LES DÉFIS MUSÉOLOGIQUES

- Une exposition surprenante et intrigante dans laquelle on apprend sans en avoir l'air et tout en s'amusant... un vrai loisir quoi!

Le plus grand défi est d'intéresser un visiteur en situation de loisir à prendre quelques instants de son temps libre pour visiter une exposition portant spécifiquement sur le loisir. C'est en outre pour cette raison que l'exposition mise avant tout sur l'introspection et la réflexion face au loisir.

- Rejoindre les gens chez eux

Un autre défi de cette exposition est de rejoindre les gens, surtout les jeunes, là où ils sont, c'est-à-dire chez eux, par le biais du site Internet du Musée. De cette façon, un plus grand nombre de personnes seront sensibilisées et intéressées au phénomène du loisir. Les concepteurs espèrent ainsi piquer suffisamment la curiosité des internautes pour les inciter à se déplacer et à poursuivre leur visite de l'exposition au Musée.

- Une exposition qui n'abandonne pas ses visiteurs à la fin de leur visite

Le dernier défi de cette exposition est d'inciter les gens à poursuivre leur réflexion en communiquant avec eux par courrier électronique. Ce courriel est une manière de signifier aux visiteurs que leur visite a été des plus importantes, et de les encourager à poursuivre leur réflexion sur le loisir amorcée dans l'exposition *Temps libre*.

## CLIENTÈLE VISÉE PAR CETTE EXPOSITION

L'exposition dans l'ensemble de son propos et de ses interventions s'adresse à la fois au grand public et à la clientèle familiale incluant les jeunes de 7 à 12 ans. L'avant-dernière zone de la salle d'exposition est d'ailleurs plus particulièrement dédiée à la famille et aux enfants.

## LES GRANDS THÈMES DE L'EXPOSITION ET LEURS OBJECTIFS

### *Zone 1 - Ô temps, suspends ton vol!*

**Objectif :** Attirer le visiteur dans l'exposition, l'intriguer et susciter de l'intérêt pour le thème du loisir en l'interpellant par la notion de temps libre.

En passant devant l'entrée de la salle de l'exposition *Temps libre*, l'attention du visiteur est attirée par un mur translucide permettant de jeter un coup d'œil à l'intérieur de la salle et d'entrevoir une partie de l'exposition. Dans cette première partie, le ton de l'exposition est donné : se questionner et réfléchir sur son rapport au temps, sur l'équilibre voulu dans sa vie de tous les jours ainsi que sur ses choix en ce qui concerne ses loisirs.

### *Zone 2 - Miroir, Miroir, dis-moi qui se cache derrière ces loisirs...*

**Objectif :** Faire prendre conscience au visiteur de toute l'importance que revêt le loisir dans sa vie quotidienne. Lui faire réaliser qu'il est primordial de bien connaître ses valeurs, ses goûts, ses intérêts, ses motivations de même que ses contraintes pour être en mesure de choisir adéquatement les activités de loisir qui auront un effet bénéfique sur lui.

Cette deuxième zone de l'exposition permet au visiteur de se questionner sur ses valeurs, ses goûts, ses intérêts, ses motivations de même que sur ses contraintes quant aux différentes activités de loisir qui s'offrent à lui. Cette seconde partie permet à l'utilisateur de prendre conscience de la place qu'il accorde au loisir dans sa vie de tous les jours.

### *Zone 3 - Loisir, reflet de notre identité culturelle*

**Objectif :** Faire prendre conscience au visiteur que les diverses activités de loisir offertes dans une communauté sont conditionnées par les particularités physiques, géographiques et culturelles de ce milieu de vie ainsi que par l'implication ou non de ses citoyens.

Dans cette troisième partie de l'exposition, le visiteur est invité à vivre une expérience de voyage, l'une des formes de loisir les plus populaires et les plus en vogue, et à partir à la découverte de gens de milieux et de modes de vie différents ou semblable aux siens à travers le monde inusité des loisirs. Le visiteur se verra offrir quelques instants de rêve et d'évasion, mais aussi de réflexion, relativement aux valeurs

d'ordre culturel influençant les sociétés à privilégier telles ou telles activités de loisir.

**Zone 4 - Papa, Maman, laissez-moi le temps de rêver!**

**Objectif :** Offrir au visiteur un temps privilégié pour discuter et échanger avec ses enfants sur leurs goûts et leurs intérêts en matière de loisir. De plus, permettre à tous les visiteurs de retrouver l'enfant en eux, celui qui n'est pas préoccupé par le temps ni par le manque d'argent, mais qui veut tout simplement s'amuser et jouir du moment présent.

La quatrième zone de l'exposition *Temps libre* est un univers dédié aux enfants, un univers où tout est plaisir, joie et simplicité. Elle permet au visiteur de retrouver l'enfant en lui.

**Zone 5 - Miroir, Miroir, dis-moi ce que l'avenir me réserve...**

**Objectif :** Suite à la visite de l'exposition, permettre au visiteur d'avoir une dernière réflexion sur la place qu'il accorde ou qu'il voudrait accorder aux loisirs dans sa vie quotidienne.

À la fin de sa visite, dans cette cinquième et dernière zone, le visiteur est invité à rencontrer une diseuse de bonnes aventures virtuelle qui lui donnera des prédictions et des commentaires sur son avenir!

## CONCLUSION

Cette exposition mise sur l'introspection et la réflexion du visiteur quant à la façon dont il occupe ses temps libres ainsi que sur les activités de loisir qu'il pratique. « Une mise en salle très contemporaine, surprenante, déstabilisante même, met l'accent sur les caractéristiques fondamentales du loisir : de l'expérimentation à la découverte en passant par les aspects ludique, amusant et relaxant. » L'exposition *Temps libre* offre au visiteur l'opportunité de prendre contact avec ce phénomène des plus actuels qu'est le loisir. *Temps libre* sera ouverte au public du 5 mars 2008 au 7 septembre 2009. C'est une exposition à visiter!

## Sources :

Beaudoin, T. (2007). Scénario de l'exposition *Temps libre*. Musée de la civilisation de Québec. Juin 2007.

## Sites Internet consultés :

Convocation aux médias – Visite de presse de l'exposition *Temps libre*.

<http://communiqués.gouv.qc.ca/gouvqc/communiqués/GPOF/Fevrier2008/25/c5620.html>

Musée de la civilisation du Québec

<http://www.mcq.org/fr/400.html>