# PREMIÈRE PARTIE

## Actes du colloque

# « Archéologie et publics »

27–28 octobre 2004
Préhistosite de Ramioul (Flémalle)

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 9–10

# Archéologie et publics

La relation archéologie et public est caractérisée par une grande diversité de contenus, d'actions, de formes, de supports, de savoir-faire et de publics variés ayant des attentes spécifiques. Ces pratiques qualifiées de médiation tentent à s'institutionnaliser et à se professionnaliser. Une série d'acteurs occupent désormais une niche non négligeable d'emplois et de revenus dans le domaine socio-économique du tourisme culturel pour lequel un état de la question s'avère nécessaire.

C'est pourquoi, le colloque « Archéologie et publics » a été organisé au Préhistosite de Ramioul dans le cadre de son dixième anniversaire. Cet état des lieux avait pour objectif de permettre aux acteurs concernés d'élaborer ensemble des perspectives de développement pour leur secteur d'activité.

Ces analyses et réflexions, centrées principalement sur la Wallonie, ont été enrichies de témoignages d'expériences similaires menées en Flandre et en France.

Les actes de ce colloque sont présentés en trois parties.

**I. Les « cartes de visite »**

Cette première partie présente une description concrète de l'activité et des innovations d'une série d'institutions muséales :
- l'Archéoforum de Liège ;
- l'Archéoparc de Rochefort ;
- le Préhistosite de Ramioul ;
- l'Association Archéolo-J.

**II. Les réflexions**

Cette partie réunit des articles de fond qui mettent en perspective les enjeux de la médiation à partir des expériences respectives des di érents intervenants :
- Adaptation de l'archéologie au public (Marcel Otte).
- Trop de musées tue les musées ? (Francis Mairesse).
- Les parcs archéologiques (Bernard-Jean Roy).
- Mise en valeur des vestiges archéologiques. Réflexions et interrogations (Anne Warnotte et Marianne Tinant).
- Multimédia ..., pont entre le présent et le passé (Dirk Vanclooster).
- Enjeux de la prise de conscience et de la protection du Patrimoine. Importance de l'archéologie en milieu scolaire et périscolaire (Claude Cohen et Jean-Claude Marquet).
- Médiateur/enseignant, bilan et perspective d'une relation passionnelle (Jean-Luc Rieu).
- Raconter une histoire locale : un système de présentation culturelle pour les Communautés et les Régions (Daniel Pletinckx, Lars De Jaegher, Truus Helsen, Iris Langen, Neil Silberman, Marie-Claire Van der Donckt et Jan Stobbe).
- La Préhistoire réalité et le mythe de la caverne (Fernand Collin).
- Le musée de préhistoire : entre fouille et exposition (Anne Nivart).

**III. Des outils pour les médiateurs**
- Statut et formation du médiateur dans le domaine du patrimoine (Philippe de Carlos).
- Le Centre d'expertise d'Ename pour la valorisation du Patrimoine (Eva Roels et Dirk Oosterlynck).
- *The Ename Charter and As a Tool for E ective Public Interpretation* (Neil Silberman).
- Charte ICOMOS Ename pour l'interpretation des sites culturels.
- Code de déontologie des archéologues-animateurs du Préhistosite de Ramioul.

**IV. Perspectives**

Enfin, en guise de conclusion, la troisième partie, intitulée « perspectives », présente les fondements du réseau wallon de coordination et de développement des institutions muséales pratiquant la médiation du Patrimoine archéologique, unanimement souhaitée par les institutions représentées au Colloque. Fondé au lendemain de ces travaux, ce réseau s'est appelé Archéopass.

Au nom des organisateurs de ce colloque, nous tenons à remercier les institutions suivantes qui ont permis de mener à bien ce projet et cette publication :

le service de l'Archéologie de la DGATLP de la Région wallonne,
le service du Patrimoine de la Communauté française,
l'Institut du Patrimoine wallon,
le Commissariat général au Tourisme,
l'association Musées et Société en Wallonie,
Les Chercheurs de la Wallonie.

Fernand Collin
Directeur du Préhistosite de Ramioul

Nelle De Beuckeleer
Responsable des publics au Préhistosite de Ramioul.

# Cartes de visite

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 13–14

# L'Archéoforum de Liège

Séverine Monjoie et André Renson

L'Archéoforum de Liège constitue une vaste infrastructure située dans le sous-sol de la place Saint-Lambert, espace central de la ville. Il préserve des vestiges archéologiques qui s'étalent, sans discontinuité, d'environ 7000 av. J.-C. à la fin du XIXe siècle. Ce sous-sol contient, notamment, les vestiges d'édifices religieux successifs, dédiés à saint Lambert, mort sur les lieux vers 700. Il s'agit, en particulier, des fondations d'une immense cathédrale gothique, détruite par les révolutionnaires, à la fin du XVIIIe siècle. Elle était, par ses dimensions, l'égale de Notre-Dame de Paris !

Depuis le 22 novembre 2003, l'Archéoforum de Liège est ouvert au public qui peut ainsi se « plonger » dans neuf mille ans d'histoire. Au sein de ce public, une attention toute particulière est accordée aux établissements scolaires. Pour eux, l'Archéoforum s'avère, à la fois, un livre ouvert sur le passé et un outil de réflexion sur les techniques de l'histoire. Bref, un lieu d'exception en matière de pédagogie. D'autant que la visite est « portée » par une scénographie contemporaine qui, par le son et par l'image, amplifie (encore) la force émotionnelle d'un site où, vraiment, la ville de Liège a vu le jour.

De la Préhistoire aux périodes les plus récentes, chaque étape de la formidable histoire de Liège s'y trouve illustrée par des vestiges archéologiques, tant mobiliers qu'immobiliers. La plongée dans ce passé millénaire s'e ectue au départ de l'ouest de la place où se trouvent la billetterie-librairie et, dans la zone d'accueil, un plan général du site qui, par un jeu subtil de lumières, permet, d'une part, de visualiser les vestiges par rapport à la place actuelle et, d'autre part, d'isoler ces vestiges en fonction de l'époque à laquelle ils appartiennent.

Forts de cette première prise de contact, les visiteurs ressortent de l'Archéoforum et traversent la place Saint-Lambert pour mieux saisir la puissance du site qui a vu naître la ville de Liège. C'est ensuite la descente sous terre (par l'entrée orientale) et la rencontre, stupéfiante, avec nos aïeux, vieux de 9 000 ans. Stupéfiante car, dans la sombre lueur d'un couloir intemporel, l'Archéoforum montre le passé au travers des artefacts exposés tout au long du parcours. Stupéfiante car l'Archéoforum évoque, par des projections syncopées, un univers « primitif », dominé par les éléments. Stupéfiante enfin, car l'Archéoforum suggère, par le bruitage, la présence des premiers « Liégeois » et leur existence dans une nature qui donnait vie et mort dans une même indi érence.

Plus loin, l'homme se fait bâtisseur. Vestiges romains et notgériens s'enchevêtrent. Les épaisses fondations, aux contours indécis, révèlent la puissance d'un lieu où la vie, à toutes forces, a tenu à s'imposer. Déjà, voici l'arrivée dans le saint des saints : la crypte occidentale de la cathédrale notgérienne. Cette crypte bâtie à l'endroit même où l'évêque Lambert est mort, assassiné, aux environs de l'an 700. C'est ce jour-là que la vie s'est définitivement ancrée à Liège. Que la mort d'un homme a catalysé le destin d'une cité.

À deux pas, dans un espace baptisé « hémicoupole », l'entrelacement des vestiges révèle le sens mythique du lieu. Durant plus de 500 ans, les hommes se sont acharnés à bâtir et à rebâtir leur sanctuaire à l'emplacement même de la mort de Lambert, bien avant que d'autres, emportés par la fougue révolutionnaire, n'entament sa destruction tout aussi méthodique.

Retour à la vie : toujours soutenu par le son et par l'image, voici maintenant les restes du système de chau age et de bains de l'établissement romain. Contact quasi charnel avec une réalité évanouie voici près de 2 000 ans. Puis toujours la vie. La gaieté même. Cette gaieté qui animait le Vieux-Marché, place bigarrée où le bruissement de la foule montait à l'assaut des tours de la cathédrale.

Cette vie-là est bien présente dans l'Archéoforum qui recouvre une petite partie de cette ancienne place liégeoise. On y voit, on y entend — merveilles du multimédia ! — une ville active

et trépidante. Liège éternelle en somme. Avec, en point d'orgue, les caves d'une habitation Renaissance, excroissance civile arrimée aux murailles de la cathédrale.

En route, enfin, pour la dernière station : la salle de projection et d'animation « Paul Lohest », avant un retour à la boutique-librairie et la possibilité de se documenter sur ces 9 000 ans d'histoire. Une histoire féconde, tantôt glorieuse tantôt tragique. À l'image de l'être humain. Cet être qui, en définitive, reste le véritable héros de l'Archéoforum de la place Saint-Lambert.

Les forces de l'Archéoforum sont la richesse de son histoire, sa situation en plein centre de Liège, la modernité de son infrastructure et surtout la présence d'un guide, véritable médiateur chargé d'interpréter ce lieu et d'en adapter la lecture à tous les types de public. Ces forces ont des aspects perfectibles qui en font des faiblesses… En e et, le site sou re d'un manque de visibilité malgré sa position centrale ; certains multimédias sont parfois jugés trop abstraits et la visite du site possède des contraintes inhérentes à la nature du lieu. Ces « points faibles » représentent plutôt une source de motivation supplémentaire pour continuer à faire évoluer et améliorer cet écrin d'un des plus importants lieux de notre patrimoine.

Adresse de l'auteur :

Séverine Monjoie, André Renson
Archéoforum de Liège
Hôtel de Soër de Solières
Place Saint-Michel, 86
4000 Liège
BELGIQUE
s.monjoie@archeoforumdeliege.be

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 15–17

# L'Archéoparc de Rochefort – Malagne la Gallo-Romaine

## Bilans et perspectives de quelques années d'activité

Stéphanie Bonato et Christian Limbrée

Ouvert au public depuis 1996, l'Archéoparc de Malagne la Gallo-Romaine s'attache à la mise en valeur d'un domaine d'une superficie d'environ 3,5 ha. Dans ce vaste espace prend place un large éventail d'activités centrées sur les vestiges complexes d'une exploitation rurale d'époque romaine. Forts de ces quelques années d'expérience, nous pouvons d'ores et déjà a - cher la spécificité de notre institution et en faire une critique constructive.

L'Archéoparc se compose principalement, dans sa partie publique, de deux ensembles distincts, les bâtiments d'accueil et le site archéologique proprement dit. Outre les postes que l'on attend généralement dans ce type de structure, à savoir billetterie, boutique de souvenirs, cafétéria et magasin de produits du terroir, l'accueil est le siège d'une bonne partie de nos animations pédagogiques (atelier archéologique, teinture, vannerie, pain, etc.). Ces locaux abritent, en outre, une salle audiovisuelle dans laquelle est projeté le document d'introduction à la visite archéologique. Une maquette de la *villa* est également exposée dans ces locaux, afin de permettre aux visiteurs de visualiser l'ensemble des bâtiments repérés en fouilles, y compris les annexes remblayées.

Le domaine de Malagne présente la particularité d'être classé comme site depuis 1981 et le corps de logis comme monument depuis 1999. On y dénombre des bâtiments conservés sous forme de vestiges consolidés, qu'il s'agisse du corps de logis principal ou d'une habitation secondaire. D'autres édifices ont été relevés afin de donner au public une idée de l'importance d'une exploitation de cette taille. Il s'agit de deux annexes de la cour agricole ayant servi d'ateliers de travail des métaux durant le IVe siècle, voire auparavant, pour l'une d'entre elles. Ces ensembles constituent autant d'espaces d'animation dédiés au travail de la terre et des métaux ainsi qu'un lieu d'exposition pour des reconstitutions, telles que l'araire et le *vallus*. Les deux dernières annexes découvertes en fouilles sont matérialisées en saison par des cultures de céréales. Enfin, une portion du seul chemin antique identifié est bordée d'une haie bocagère.

Ces di érents vestiges servent de cadre aux recherches développées à Malagne en matière d'archéologie expérimentale. On distingue des structures reconstituées en pisé et torchis, fours à pain ou encore bas-fourneau. Non loin s'étendent les cultures de céréales proches des variétés antiques, jardin, verger, élevage de races anciennes ou vignoble, de l'autre côté de la route d'accès à l'Archéoparc.

Malagne la Gallo-Romaine héberge enfin deux pôles de recherches. Le Centre de Référence et d'Expérimentation en agronomie est agréé par le Ministère de l'Agriculture de la Région wallonne et vise à promouvoir des produits locaux, parfois oubliés. Sans entrer dans une foule de détails, on y développe la culture de céréales anciennes, dont l'épeautre, ainsi que l'élevage de races rustiques telles que le poulet famennois. S'y ajoutent un verger et un vignoble consacrés, eux aussi, aux variétés adaptées à nos régions. Ce conservatoire naturel appuie les expérimentations archéologiques menées sur le site en fournissant les éléments à la base de leur développement : céréales pour les moissons et la micro-brasserie, animaux pour le travail du *vallus*, vignoble destiné à l'avenir à l'expérimentation d'un vin antique, etc. Toutes ces recherches permettent de développer nombre d'approches intéressantes d'un point de vue scientifique mais également pédagogique. Le volet archéologique est depuis peu entièrement soutenu par une subvention de la Direction Générale de l'Aménagement du Territoire, du Logement et du Patrimoine et bénéficie du suivi de divers spécialistes issus du monde

universitaire ou de la Direction de l'Archéologie du Ministère de la Région wallonne.

Le vaste espace disponible à Malagne permet d'accueillir un public relativement nombreux. La majorité des entrées est constituée de groupes scolaires, pour lesquels le site est ouvert toute l'année. Durant la saison touristique, des visiteurs individuels s'ajoutent à ces derniers. Mais bien que nous essayions sans cesse de toucher le public le plus large possible, le scolaire reste un pôle bien spécifique de notre o re.

Les animations destinées aux enfants se divisent en visites d'une demi ou d'une journée et en plaines de vacances à Pâques et en juillet-août. Au cours de celles-ci, les plus jeunes découvrent pendant une semaine le panel d'activités proposé à Malagne. On y aborde la notion de conservation du patrimoine en expliquant aux jeunes visiteurs le travail des archéologues au travers de modules qui se concrétisent par la visite des vestiges consolidés. Au cours de di érents ateliers, ils peuvent expérimenter, par eux-mêmes, les techniques de la vie quotidienne à l'époque gallo-romaine en passant un moment ludique et agréable. Ces stages constituent le condensé des animations proposées en temps normal aux groupes scolaires. L'équipe pédagogique de Malagne est donc amenée à fournir des visites thématiques et à la carte, en fonction des attentes de chaque établissement et de l'âge des élèves. Nous testons actuellement des formules permettant d'accueillir un nombre plus important de classes la même journée.

Le parc est bien évidemment ouvert en saison aux visiteurs individuels ou toute l'année, aux groupes qui souhaitent une visite guidée. Enfin, les dimanches et jours fériés sont prévues des activités thématiques. La saison 2004 avait ainsi mis le thème du pain à l'honneur. Enfin, des fêtes viennent ponctuer les moments forts de la saison : solstices, fêtes de l'été et de l'automne, moissons, vendanges, …

L'Archéoparc de Rochefort se veut le dépositaire d'un service de qualité. Cependant, aucune organisation ne peut se targuer de proposer une o re parfaite et nous en sommes pleinement conscients. Notre travail se doit d'être sans cesse remis en question et adapté pour répondre au mieux aux attentes du public quel qu'il soit.

Nous pouvons nous baser sur un programme scolaire personnalisé ainsi que sur la qualité de l'information répercutée. Les activités proposées aux élèves sont multiples et s'inscrivent dans un cadre attractif situé en pleine nature. De plus, les ateliers, tels qu'ils ont été créés, permettent de s'adapter assez facilement à l'accroissement constant des visiteurs scolaires. Et au grand public, Malagne o re la possibilité de découvrir la vie d'une *villa* gallo-romaine dans un cadre préservé. L'optique de l'Archéoparc s'ancre ainsi de plein pied dans la problématique du développement durable et la promotion d'un service et de produits de qualité. Le fil conducteur qui sous-tend toutes les actions de Malagne s'articule incontestablement autour du thème du tourisme culturel et de la mise en valeur d'un patrimoine commun.

Cependant, même dans le registre du scolaire, nous pouvons améliorer l'o re de Malagne en ciblant de manière plus adéquate encore notre public en fonction du niveau des enfants, des premières années du primaire aux classes du secondaire supérieur. L'accueil en néerlandais devrait en outre être développé, de même que la capacité des locaux ne s'adaptant pas toujours aux groupes de plus en plus nombreux qui fréquentent l'Archéoparc. Cette ouverture vers le monde scolaire ne doit cependant pas nous faire oublier les visiteurs individuels pour lesquels des e orts de signalétique sont nécessaires. Les bornes multimédias deviennent obsolètes face au développement croissant de nouvelles technologies. Le parcours de visite devrait, par conséquent, être repensé à destination prioritaire du public ne bénéficiant pas de guide. Nous aimerions, d'autre part, créer un espace d'exposition afin de renforcer la présence de Malagne dans le monde culturel et scientifique. Enfin, la localisation de l'Archéoparc dans une commune ultra-touristique ne semble pas être un véritable atout, tant l'o re locale est, toute l'année, considérable et variée.

En dépit des améliorations qu'il convient d'apporter dans l'immédiat et à l'avenir, l'Archéoparc de Rochefort se donne, d'ores et déjà, les moyens de développer plusieurs lignes directrices.

Depuis peu et sous subvention à reconduire, la présence d'une équipe archéologique vise à renforcer le pôle scientifique que l'on est en droit d'attendre de tout site de ce type afin de maintenir sa crédibilité au sein de la communauté scientifique nationale et internationale. La présence d'une telle équipe à demeure permet en outre d'o rir une formation continue aux membres du service pédagogique, ce qui ne peut qu'améliorer la qualité du discours. Une

des activités initiées dans ce cadre consiste en l'élaboration d'une série de publications de vulgarisation scientifique, destinées au grand public et aux enseignants désireux de préparer leurs élèves à la visite de Malagne. Un centre de documentation est, par ailleurs, en voie de création. Dans un avenir proche, il mettra au service du public une information de qualité sur la vie de nos régions à l'époque gallo-romaine. Le développement de ce pôle incontournable se double par conséquent d'une recherche constante de partenaires œuvrant dans le même esprit.

Dans un autre registre d'idées, un projet de développement d'un parcours de visite utilisant comme supports panneaux et audio-guide est en cours d'étude. Nous aménageons, en outre, constamment notre o re afin de renouveler l'intérêt du public, notamment en développant des expérimentations touchant le monde de la ruralité. Ceci, afin de recréer au mieux le panel d'activités dont une exploitation rurale gallo-romaine était le cadre. Dans ce registre, notre tâche est de veiller à mettre davantage en valeur les vestiges archéologiques d'une *villa* de la taille de celle de Malagne. Notre action vise *in fine* à sensibiliser la région à la conservation d'un héritage commun afin que les habitants puissent se réapproprier ce patrimoine dans des conditions optimales.

Adresse des auteurs :

Stéphanie Bonato et Christian Limbrée
Archéoparc de Rochefort
Malagne la Gallo-Romaine
5580 Rochefort
BELGIQUE
info@malagne.be

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 19–26

# « Vivre la préhistoire » au Préhistosite de Ramioul, près de Liège (Belgique)

Stéphanie Levecq, Fernand Collin et André Gob

À l'origine de ce musée se trouve la collection des Chercheurs de la Wallonie, association qui crée, dès 1918, un premier musée à Seraing, bientôt transféré à Ramioul (Flémalle, près de Liège). L'accroissement des collections et les nouvelles exigences muséographiques conduisent l'autorité communale à mettre à disposition un bâtiment rénové pour y installer le « Musée de la préhistoire en Wallonie », inauguré en 1985. Celui-ci se trouve à proximité immédiate de la grotte de Ramioul, lieu de découverte préhistorique. Au fil du temps, le site va s'agrandir et se diversifier.

Des reconstitutions, des espaces d'animation (tir au propulseur, fabrication de poterie, taille du silex, ...) s'ajoutent au bâtiment initial. L'exposition permanente est aussi partiellement remaniée par étapes successives. Une extension du bâtiment principal permet le développement des structures d'accueil.

L'ensemble, n'étant plus seulement un lieu d'exposition, est rebaptisé « Préhistosite de Ramioul ». C'est la seule infrastructure en Communauté française conçue dans le but de proposer aux publics une synthèse générale sur la Préhistoire de la Région wallonne.

Le préhistosite propose la visite de la grotte de Ramioul, celle du Musée de la Préhistoire en Wallonie qui présente une collection d'artefacts illustrant les plus prestigieux sites wallons et dont le fil conducteur — thématique et non chronologique — pose la question des points communs entre les hommes d'aujourd'hui et ceux de la Préhistoire.

Le Village des expériences o re la possibilité pour chaque visiteur de tailler le silex, de tirer au propulseur, de faire de la poterie, de participer au déplacement d'un mégalithe et de visiter la reconstitution grandeur nature d'habitations préhistoriques.

Entreprise culturelle, le Préhistosite de Ramioul a créé 25 emplois (14 équivalents temps plein). Il s'autofinance à 60 % et est, pour le reste, subsidié par la Communauté française, la Région wallonne et la Commune de Flémalle. Les infrastructures ont été financées par les fonds F.E.D.E.R.[1] de la Communauté européenne. Quatorze archéologues travaillent dans le service éducatif comme guide-animateur et accueillent chaque année 35 000 visiteurs dont 28 000 scolaires (chi res arrondis 2004). Les objectifs du Préhistosite vis-à-vis de ses publics sont : lui procurer du plaisir, l'aider à apprendre, l'aider à apprendre à apprendre, l'aider à apprendre à agir et réagir. En outre, ce projet s'inscrit dans un processus de sensibilisation des visiteurs à la culture scientifique, en garantissant l'intégrité scientifique de l'ensemble mis en œuvre, et, enfin, vise à favoriser une dynamique de créativité contemporaine sans ambiguïté.

*

* *

De « nouveaux » musées de préhistoire ont vu le jour ces dernières années : le Latenium, à Neuchâtel en Suisse, en 2001, le Musée de la Préhistoire de Quinçon, en 2002, le Musée de la Préhistoire aux Eyzies-de-Tayac, en 2004, pour citer les projets les plus ambitieux. Qu'il s'agisse de création ou de réaménagement, un sou e nouveau se remarque au sein des musées consacrés à la préhistoire en Europe. La rénovation de l'exposition permanente du Préhistosite de Ramioul, en Belgique, peut s'intégrer dans cette vague novatrice.

## Objectifs de la rénovation

Les transformations successives de l'exposition permanente ont progressivement entraîné une perte de la cohérence expographique, une

[1] Fond européen de Développement régional.

disparité des styles scénographiques et du discours. De plus, le développement d'activités à l'extérieur du bâtiment initial a modifié, pour le visiteur, la perception du rôle de l'exposition dans l'ensemble muséal. Un projet de rénovation est conçu, qui vise à rencontrer les objectifs suivants :

1. rendre de la cohérence à l'exposition permanente ;
2. rétablir un meilleur équilibre entre celle-ci et les activités extérieures ;
3. toucher le public individuel adulte.

La rénovation doit reposer largement sur l'utilisation des nouvelles technologies, comme l'indique la note initiale de motivation émise par les responsables du Préhistosite, note dans laquelle les TIC constituaient l'élément essentiel du projet.

## Principes de l'expographie

Le projet est conçu de manière à amener le visiteur non pas à regarder la préhistoire de l'extérieur, mais plutôt à lui faire vivre celle-ci en éprouvant les sensations de l'homme préhistorique. Loin d'une approche émotionnelle, qui joue sur la dramatisation, il s'agit, par ce moyen, de renforcer l'intérêt du visiteur pour favoriser sa compréhension véritable de la préhistoire. Dans ce but, le concept choisi fait référence à la vie quotidienne du visiteur, en privilégiant une approche participative et une grande diversité des moyens scénographiques.

♦ Le public visé se compose principalement de jeunes adultes, visiteurs individuels, sans pour autant négliger le public scolaire préalablement acquis. L'exposition se refuse à privilégier le public érudit, féru d'archéologie, mais vise, au contraire, à familiariser le visiteur avec la vie préhistorique elle-même. L'utilisation de termes techniques et scientifiques a donc été limitée afin de ne pas rebuter le novice.

♦ Les objets-témoins sont des éléments clés de l'exposition. Ils permettent au visiteur de découvrir l'information. Il s'agit de montrer que l'objet archéologique n'est pas étudié ou exposé pour lui-même mais que, à travers lui, c'est la vie quotidienne des hommes préhistoriques qui est perçue, par l'archéologue comme par le visiteur. Le principe de l'objet-témoin permet d'aborder plusieurs sujets liés à une même thématique par le biais d'une seule pièce. Ces objets (neuf sur l'ensemble de l'exposition) sont, autant que possible, des pièces originales. À l'exception d'un seul[2], ils sont tous exposés avec les mêmes moyens scénographiques : un socle isolé présente l'objet, à 1,20 m du sol, et porte une plaquette sensitive en plexiglas avec l'emblème du Préhistosite — la main — qui fonctionne, sous l'action du visiteur, comme déclencheur d'événements. Ceux-ci, au nombre maximum de quatre par objet, peuvent consister en la projection d'une séquence vidéo ou d'un diaporama, commentés ou non, d'une di usion sonore ou de l'éclairage d'une vitrine. Certains thèmes se prêtent mieux à l'utilisation des objets témoins ; ainsi, l'espace consacré à l'économie, les métiers et l'alimentation en compte quatre contre un seul pour l'espace dédié à la vie spirituelle.

♦ L'exposition concerne uniquement la préhistoire en Belgique. Il n'est donc pas fait mention des origines lointaines de l'homme, mais les plus anciennes traces de la présence humaine en Belgique sont évoquées. La mise en dépôt, au Préhistosite, d'une collection récemment acquise par la Communauté française (Springael, 2004 : 27–32), a permis de documenter les époques plus récentes de la préhistoire (âge du Bronze et âge du Fer), précédemment peu représentées au sein des collections du musée.

♦ La chronologie n'est pas le fil conducteur du parcours, à la di érence de nombreux musées de préhistoire. Une nouvelle approche est proposée au visiteur par le biais d'un parcours structuré selon des thématiques de la vie préhistorique, de façon à créer un véritable lien entre la vie quotidienne du visiteur et celle de l'homme préhistorique. La chronologie, perçue comme un cadre à travers lequel l'archéologie étudie le passé, s'interpose entre le visiteur et l'exposition, grille unique de lecture, et provoque une distanciation avec le sujet. De plus, la prise de conscience de l'échelle du temps est particulièrement di cile en préhistoire et l'enchaînement des groupes et phases culturelles — concept archéologique que l'on a dit vouloir éviter — ne forme pas toujours une séquence cohérente et synchrone.

♦ L'intégration des moyens multimédias est en accord avec la scénographie et les moyens techniques sont discrets. Ils sont au service de l'exposition et non le prétexte à cette dernière.

[2] L'objet-témoin « foyer », pour des raisons pratiques, n'a pas pu s'intégrer dans la ligne stylistique établie pour la présentation de ces objets.

♦ L'interactivité est un moyen essentiel de l'exposition pour participer au rapprochement du visiteur à la vie quotidienne de l'homme préhistorique. Elle est présente partout selon des dispositifs variés, des plus classiques au plus sophistiqués.

## Visite des lieux

Le bâtiment qui abrite le musée est en réalité une maison à un étage, à laquelle s'est ajoutée une structure plus contemporaine qui renferme les espaces d'accueil (entrée, billetterie, sanitaires, cafétéria). Les di érentes pièces sont, en général, de petites dimensions, hormis deux grands espaces, l'un au rez-de-chaussée et l'autre à l'étage. Compte tenu de l'exiguïté des lieux, tous les espaces ont été exploités, y compris les cages d'escalier. L'ensemble du musée est su samment petit pour être vu comme une entité, ce qui renforce les liens entre les thématiques abordées. Par contre, l'expographie et la scénographie ont permis de ne pas minimiser l'importance des thèmes établis dans les petits espaces.

En théorie, grâce au parcours thématique, le visiteur n'est pas tenu de découvrir les espaces en suivant une progression déterminée. Cependant, les contraintes architecturales du bâtiment imposent un cheminement linéaire du rez-de-chaussée vers l'étage. La liberté du visiteur s'en voit donc réduite même s'il peut se déplacer au gré de ses envies, de la présence d'autres visiteurs, revenir sur ses pas, etc. Cette division en deux niveaux se retrouve dans la structure de l'exposition : au rez-de-chaussée les éléments plus matériels, à l'étage la vie sociale et intellectuelle.

*Entrée*

Le visiteur entre dans un espace cloisonné où il découvre un montage vidéo en introduction à la visite. Une fois la projection terminée, une porte s'ouvre et invite le visiteur à « entrer dans la préhistoire ».

*La grotte*

Un décor reconstitué d'une grotte permet au visiteur d'observer les méthodes de découvertes et d'enregistrement des données archéologiques. Ces deux éléments préexistaient et ont simplement été intégrés au nouveau parcours.

*Espace « objet et archéologie »*

Une présentation classique en vitrines regroupe des catégories d'objets préhistoriques, selon leur typologie et leur site d'origine. Au mur, des citations illustrent le concept d'objet-témoin. Le premier objet-témoin, le fac-similé d'un document épigraphique romain, se trouve à la fin de cet espace. C'est l'occasion de présenter le fonctionnement des objets-témoins en proposant une définition de la préhistoire au travers d'un micro-trottoir et d'une séquence traitant de l'importance de la tradition orale dans certaines sociétés actuelles.

*Espace « environnement »*

L'objectif est de mettre le visiteur à l'épreuve des climats du passé et de montrer l'adaptation de l'homme à son environnement. L'espace comprend trois box climatiques, sous la forme de caisses en bois, destinés à recevoir chacun cinq visiteurs au maximum. À l'intérieur, température, vent, humidité, images, sons et odeurs évoquent trois types climatiques que la région a connus durant la préhistoire. Au centre du box, une manette permet de se déplacer dans une reconstitution virtuelle du paysage de Ramioul à l'époque concernée : par exemple, le box consacré à l'Atlantique (humide et un peu plus chaud qu'aujourd'hui) comprend des bruits d'eau et de vaches, des odeurs de ferme et de blé.

À l'entrée de l'espace, au niveau du sol, une fosse, visible sous une dalle de verre, souligne la fragilité de certains objets et la conservation sélective de certaines matières. Le visiteur comprend alors que la majorité des témoins archéologiques a disparu.

Entre deux box, l'objet-témoin — une colonne de glace rappelant une carotte glaciaire — traite de l'homme et son environnement, de la variété des paysages, des glaciations, de la diversité écologique des habitats actuels.

Au mur, des panneaux supportent des petites vitrines présentant des objets authentiques en rapport avec le climat et l'environnement : ossements d'animaux, artefacts en os et en ivoire, matières premières, … Des textes complètent les dispositifs didactiques.

*Espace « économie, métiers et alimentation »*

Au travers de trois comportements, prédateur, producteur et commerçant, le visiteur découvre comment l'homme exploite son environnement pour assurer le développement du

groupe social. Des vitrines interactives couvrent les murs de la première salle et montent jusqu'au plafond. Elles sont divisées en casiers, fermées par un verre spécial *Ultralite®* ; selon la tension appliquée, celui-ci est opaque, permettant la projection, ou transparent, laissant voir les pièces disposées dans les casiers. Ce mur interactif est divisé en trois parties, chacune en relation avec un des trois comportements et associée à un objet-témoin, une pointe de sagaie en os, une faucille et une hache en bronze. Dans la seconde salle, une paroi supporte un mur interactif similaire, consacré aux activités domestiques : l'objet-témoin est une aiguille à chas.

En complément de ces murs interactifs, des supports, sur lesquels sont fixées des mains articulées en bois, o rent au visiteur la possibilité de reproduire les gestes préhistoriques. Il peut ainsi rainurer un bois de cerf, décorer un pot, polir une aiguille et travailler une peau.

Plus loin, deux tables, garnies de produits alimentaires, évoquent un étal de marché. Parmi ces produits, certains sont attestés durant la préhistoire, d'autres ne sont présents dans nos régions que plus tard, d'autres enfin, d'origine non-européenne, sont d'importation récente. Chaque produit porte une étiquette munie d'un code barre que le visiteur peut scanner. Des informations sur l'histoire, la conservation, l'origine du produit apparaissent sur un écran fixé au mur. Deux petites vitrines renferment des restes alimentaires authentiques. Une bande son, enregistrée sur un marché d'aujourd'hui, contribue à l'ambiance.

*Espace « échanges et déplacements »*

Des photographies, associées à des objets actuels, illustrent la problématique du nomadisme et de la sédentarité.

*Espace « musique »*

La musique préhistorique est évoquée au moyen de sons reconstitués, déclenchés par le visiteur, à son insu, lorsqu'il monte l'escalier. Des fac-similés d'instruments complètent le dispositif.

*Espace « pour en savoir plus, aire de repos et de jeux »*

Sur le palier, des livres, des jeux, un ordinateur o rent au visiteur la possibilité de marquer un temps d'arrêt et de compléter son information.

*Espace « mort, anatomie, genre »*

Une galerie de portraits, composée de moulages de crânes préhistoriques issus de nos régions, et l'objet-témoin — le moulage du crâne de l'enfant néandertalien d'Engis[3] — illustrent les thèmes de la démographie et de la diversité humaine. La mort est abordée dans la seconde partie de cet espace par la reconstitution de la sépulture collective de la grotte Margaux (4e millénaire), conservée de l'ancienne présentation ainsi que par des objets authentiques (ossements humains, urnes funéraires).

*Espace « organisation sociale »*

L'exposition de ce sujet s'organise en deux salles successives qui développent la thématique, depuis la cellule sociale de base formée autour du foyer jusqu'à la structure complexe du village. Autour de la flamme d'un foyer contemporain (fonctionnant au gaz), le visiteur découvre la socialisation à travers le caractère collectif de la chasse, le partage du gibier, le rassemblement autour du feu. Une vitrine renferme des objets et des matériaux nécessaires à la fabrication du feu. L'habitat est illustré par des panneaux. Filmées pour l'occasion, des vues aériennes des principaux sites préhistoriques de Wallonie, sont proposées au choix du visiteur qui découvre ainsi ses « lointains voisins ». La seconde salle est occupée par la maquette au 1/30e, installée au niveau du sol, d'un village néolithique palissadé. Une passerelle, qui permet au visiteur de surplomber la maquette, porte des lutrins détaillant cinq zones du village. Au même niveau que la maquette, deux vitrines présentent le matériel authentique d'une fosse préhistorique et des déchets contemporains non périssables. Une bande son parachève l'ambiance. Par la métaphore, l'organisation sociale d'un village est illustrée d'objets contemporains. Un panneau, consacré à la figure du druide, bien documentée par les textes celtiques, laisse entrevoir la structure de la société celtique et conduit à l'espace suivant.

*Espace « vie spirituelle et intellectuelle »*

Le dernier objet-témoin, le fac-similé d'un outil décoré, permet d'aborder la pensée préhistorique, notamment à travers les di érentes interprétations de l'art : magie de la chasse, culte

[3] Grotte voisine du musée où Philippe-Charles Schmerling a découvert, vers 1830, les premiers fossiles néandertaliens.

de la fécondité, chamanisme et « design » préhistorique. Une vitrine présente la quasi-totalité des témoins artistiques découverts en Wallonie sous la forme de fac-similés et, plus rarement, de pièces authentiques. Un grand tableau noir invite le visiteur à s'essayer au dessin préhistorique. Ici aussi, « des supports aux mains » o rent la possibilité de graver une plaquette de schiste ou de décorer un pot. Le parcours aborde enfin les connaissances scientifiques et techniques de la préhistoire à travers quatre séquences : chimie du bronze, construction d'une maison, technologie lithique, connaissances astronomiques.

*Espace « Chercheurs de la Wallonie »*

Un panneau présente l'association et invite le visiteur à entrer dans la salle d'exposition temporaire où est exposée une partie de leur collection lorsque, entre deux événements, l'espace est disponible.

*Espace « conclusion »*

Dans la cage d'escalier menant à la sortie, les grands thèmes abordés dans l'exposition sont repris de façon synthétique.

**La place des techniques et des multimédias**

Les multimédias occupent une place de plus en plus grande dans les musées. Aujourd'hui, la plupart des projets de rénovation ou de création intègrent, dans la mesure de leurs moyens, des bornes, des interactifs, des multimédias, etc. Cela donne une image de modernité aux yeux des autorités qui financent et est de nature à emporter leur décision. Il en allait ainsi dans le projet initial de Ramioul. Nous avons voulu éviter le placage de multimédias sur une exposition existante inchangée : les pages précédentes ont bien montré comment l'exposition a été totalement redéfinie. Les multimédias et la technique y occupent une place importante. Leurs choix ont été guidés par les principes suivants : utiliser un équipement technique nécessitant une maintenance minime, varier les dispositifs et éviter l'« exhibition technique » au profit d'une intégration maximale des multimédias à l'expographie. Les murs interactifs illustrent parfaitement ce dernier point. De vitrines classiques, ils se transforment en supports de projection. Le visiteur, en entrant dans la salle, découvre les artefacts dans les casiers éclairés des vitrines. Lorsqu'il enclenche un premier objet-témoin, la paroi de verre concernée s'obscurcit pour devenir le support de la projection d'une séquence explicative du thème. Une fois celle-ci terminée, les casiers s'illuminent à nouveau sur certains objets qui se voient ainsi intégrés à la séquence. Plusieurs événements sont associés à chacun des quatre objets-témoins de cet espace.

Dans la mesure du possible, les écrans ont été évités : les projections se font sur les murs ou les vitrines. Les quelques écrans sont discrets, plats, de dimensions adaptées à leurs mises en œuvre scénographiques. Ainsi, les vues aériennes des sites sont di usées sur un écran de grande taille (105 cm) alors qu'un dispositif intègre des petits écrans (15 cm) pour visualiser, à la façon d'un microscope, les séquences sur les connaissances scientifiques.

Les box climatiques, grosses caisses de bois cubiques de 2,5 m de côté, ne laissent rien imaginer de leur intérieur. Une fois la porte fermée, la di usion de sons, l'émission d'odeurs et une atmosphère « glaciaire » dans l'un d'eux, sont mises en marche. Une manette directionnelle permet au visiteur de se déplacer dans un paysage virtuel, réalisé en images de synthèse et en 3D, qui présente des zones proposant un second niveau de lecture. Ces fenêtres, repérées par un signe dans le paysage, s'ouvrent d'un simple clic et, par un e et de zoom, donnent des informations plus précises sur la faune et la flore. Grâce à la collaboration avec les quaternaristes de l'Université de Liège et de l'Institut des Sciences naturelles de Belgique, la conception de ces paysages est fondée sur les connaissances scientifiques les plus récentes.

Une collaboration étroite, entre les concepteurs de l'exposition, les scénographes, les réalisateurs et les équipementiers techniques, a permis de favoriser cette intégration et d'éviter la mise en exergue des multimédias par rapport à d'autres moyens scénographiques plus traditionnels. Aux bornes, absentes de l'exposition, nous avons préféré des dispositifs simples et variés. Sur l'étal alimentation, un système de scannage avec douchette fait directement référence aux supermarchés contemporains et accentue l'idée de « faire ses courses à la préhistoire ». Dans l'espace musique, des capteurs infrarouges enclenchent une di usion de son, dès que le visiteur pose le pied sur une marche. La plaquette, portant l'emblème du Préhistosite, qui sert à déclencher les événements est un simple morceau de plexiglas sans mécanisme

apparent qui fonctionne par induction lorsqu'on approche la main.

L'ensemble des dispositifs techniques est actionné par un seul bouton, commandé depuis l'accueil. Un réseau unique contrôle chacune des unités techniques selon un protocole décentralisé (système RDS®), préféré à une structure contrôlée par un ordinateur central, de façon à minimiser le risque de panne générale. De la même façon, priorité a été donnée au stockage sur carte, plus fiable, plutôt que sur disque (CD ou DVD). Par contre, un ordinateur se révèle indispensable quand intervient de la 3D et de l'interactivité au niveau logiciel[4]. Ce système décentralisé permettra de remplacer facilement les films, les projections, les bandes sons lorsque cela s'avèrera souhaitable. L'avancée des technologies, en matière d'image de synthèse et 3D, est si fulgurante que celles-ci se trouvent rapidement obsolètes, notamment par leur esthétique. Il sera sans doute nécessaire d'actualiser plus rapidement ces derniers éléments.

## Approche multisensorielle

Le musée est avant tout un espace sollicitant la vue. L'exploitation des autres sens dans les expositions se développe et donne « une dimension plus sensible et plus concrète aux objets exposés en leur rendant leur dimension sensorielle intrinsèque souvent inaccessible au travers des vitrines » (Gob & Drouguet, 2003). À Ramioul, la volonté de faire vivre la préhistoire au visiteur passe, dans toute l'exposition, par l'utilisation des sens. Hormis le goût[5], tous ses sens sont sollicités. À plusieurs reprises, il est invité à toucher ; les mains articulées lui permettent de s'essayer aux gestes de la préhistoire et de palper des matières ; sur l'étal alimentation, il peut plonger sa main dans des pots contenant des légumes secs, caresser un agneau empaillé, etc. L'objet-témoin « carotte glaciaire » fonctionne au moyen d'un système frigorifique, placé dans le socle, qui provoque le givrage d'un tuyau métallique évoquant une carotte glaciaire ; le visiteur, en y posant la main, ressent immédiatement le froid.

Les bandes sonores, di usées en di érents endroits de l'exposition, peuvent contribuer à créer une atmosphère ou remplir une fonction plus informative. Dans ce cas, l'utilisation de cloches abat-son facilite la compréhension.

Les odeurs sont aussi présentes. Chaque box climatique est caractérisé par une odeur évocatrice de l'environnement (glacier, forêt, ferme)[6]. Sur l'étal alimentation, des épices, des fromages di usent naturellement leur parfum.

## Interactivité

Le recours à l'interactivité dans les expositions, en particulier celles destinées aux enfants, a pour but d'impliquer activement le visiteur et de faciliter la compréhension des phénomènes exposés. Omniprésente dans l'exposition permanente de Ramioul, elle rend le visiteur acteur de sa découverte ; il touche, manipule, utilise ses sens et gère lui-même son rythme de lecture du musée. En variant les dispositifs d'interactivité, sa curiosité est constamment sollicitée sans pour autant le lasser. Certaines interventions du visiteur sont très classiques : dessiner sur un grand tableau noir, reproduire les gestes de la préhistoire en travaillant des matériaux actuels. D'autres moyens interactifs sont plus techniques : déclencher les événements liés aux objets témoins grâce à une plaquette sensitive ou un bouton-poussoir, se déplacer dans le paysage interactif grâce à un *joystick*, scanner les produits alimentaires de l'étal.

## Textes et multilinguisme

L'information textuelle dans l'exposition se traduit en plusieurs niveaux de lecture :

1. un titre de salle ;
2. des panneaux, structurés de manière identique (titre, chapeau, texte informatif) ;
3. des cartels en général simples, parfois plus développés et relatifs à un ou plusieurs objets ;

[4] D'un point de vue expographique, tous les dispositifs où le visiteur est appelé à intervenir, par exemple pour provoquer une projection, sont des éléments interactifs. Cependant, il agit là seulement comme déclencheur. Dans un multimédia réellement interactif, le visiteur intervient dans l'exécution du logiciel et en modifie le déroulement. C'est le cas, par exemple, lorsqu'il se déplace dans les paysages virtuels des box climatiques.

[5] Mais le « village des expériences » du Préhistosite propose des repas préhisto-compatibles, c'est-à-dire dont tous les ingrédients étaient présents dans nos régions à certains moments de la préhistoire.

[6] Ces ambiances odorantes sont émises par des diffuseurs automatiques de la société *Transens* qui a aussi composé les odeurs.

4. des textes « pour en savoir plus », destinés à un public plus érudit.

Destinée à un large public, l'exposition privilégie les textes courts et faciles à lire. Sauf dans les textes « pour en savoir plus », le vocabulaire archéologique a été prohibé : on n'y trouvera ni la dénomination des périodes et des cultures préhistoriques (pas de Paléolithique ni de Magdaléniens) ni les termes typologiques des objets. Les informations textuelles, visibles par le biais de projection, et les commentaires sonores répondent aux mêmes critères avec parfois un côté plus humoristique.

Bien que la chronologie ne soit pas l'élément de référence du parcours, elle est présente dès le début de l'exposition. Avec son billet d'entrée, le visiteur reçoit un marque-livre ligne du temps, pense-bête chronologique qui lui permet, à tout moment de sa visite, de situer ce qu'il voit. En outre, chaque cartel contient des indications chronologiques sous forme chi rée.

Tous les textes de l'exposition sont en français. À l'entrée de chaque espace, des feuillets comportant leurs traductions en néerlandais, en allemand et en anglais sont à la disposition du visiteur. De même, les commentaires audio sont disponibles en quatre langues, via des boutons poussoirs.

## Une expographie d'immersion ?

La volonté de faire vivre la préhistoire au visiteur en se référant à son quotidien pourrait conduire à une expographie largement fondée sur des reconstitutions : une tente magdalénienne ou une maison néolithique lorsque le thème de l'habitat est abordé, un atelier de taille ou un four de potier pour permettre au visiteur de mieux comprendre la technologie préhistorique. En e et, selon Montpetit (1996), une telle « muséographie analogique » a pour objectif « d'exposer et de s'adresser aux visiteurs ordinaires, dotés de peu de connaissances préalables » et de faire « référence [à] une situation que le visiteur est susceptible de reconnaître ». Elle vise aussi à faire vivre au visiteur « une expérience patrimoniale » (Montpetit, 2005). Pour Florence Belaën (2003 : 28), « les expositions d'immersion se démarquent par l'abandon d'une approche pédagogique, pour une approche basée sur l'émotion comme élément déclencheur du désir de connaître et sur les sensations. Bien plus, elles nous renvoient particulièrement aux perceptions primaires procurées lors de la découverte d'un univers. »[7]

C'est précisément cela que nous avons voulu éviter à Ramioul en renonçant délibérément à tous les décors reconstitués[8]. L'e et d'immersion produit par ces derniers, lorsque le visiteur s'y déplace, possède, certes, une grande force d'évocation et peut donner l'illusion d'une « compréhension immédiate du message » (Belaën, 2003 : 27) ; cependant, la perception fondée sur l'émotion et le caractère trop simpliste du « message » limitent drastiquement la compréhension de la thématique par le visiteur, comme le montrent les études de public (Belaën, 2003 et 2005). En outre, le recours à une approche immersive, au travers d'un enchaînement de décors reconstitués, conduit le plus souvent à sacrifier les exigences scientifiques et muséologiques au profit d'une attractivité souvent démagogique, comme l'a bien montré Noémie Drouguet (2005).

En plusieurs endroits de l'exposition à Ramioul, des dispositifs fondés sur l'analogie contemporaine ont pour but de solliciter les perceptions sensorielles du visiteur en se raccrochant à son vécu personnel. La flamme du foyer contemporain renvoie directement à l'idée générale du feu. L'étal alimentation, qui n'est pas une reconstitution fidèle d'un étal de marché, permet, au-delà de la référence au quotidien du visiteur accentuée par le système de scannage et à travers lui, de mettre à disposition les informations scientifiques nécessaires à la compréhension du propos. La « dose d'immersion » est sans doute plus marquée dans les box climatiques, par le simple fait que le visiteur se trouve dans un espace clos et parcourt un paysage virtuel. En

[7] Florence Belaën semble assimiler abusivement expositions d'immersion et muséographie analogique. Les reconstitutions proprement dites, telles celles du Museon Arlaten ou des ATP, « installent une image du réel, une "scène de vie" qui fait référence » (Montpetit, 1996 : 91) sans recourir pour autant à l'approche immersive, qui implique que le visiteur se déplace à l'intérieur du décor. Au contraire, la vitrinification, chère à Rivière, installe la distance nécessaire à la perception du dispositif expographique.

[8] Pour rappel, le décor reconstitué de la grotte en cours de fouille, deuxième espace de l'exposition, date d'un projet précédent auquel aucune modification ne pouvait être apportée. Elle conserve tout son sens dans la nouvelle exposition où elle remplit seulement un rôle d'évocation pour servir de cadre à la présentation des techniques de découvertes et d'enregistrements des données archéologiques avant de déboucher sur l'espace « objets et archéologie ».

y évitant volontairement toute reconstitution de décor préhistorique et en accentuant, à l'inverse, le caractère artificiel du dispositif, nous avons voulu prémunir le visiteur d'une immersion totale : « si un élément perturbe la cohérence [...] c'est toute la représentation qui s'en trouve modifiée et par là-même l'e et d'immersion chez le visiteur » (Belaën, 2003).

## Conclusion

Financé par un crédit F.E.D.E.R.[9], le projet pour la nouvelle exposition permanente du Préhistosite de Ramioul a bénéficié d'une étroite collaboration entre les di érents partenaires : concepteurs, comité scientifique et comité technique d'accompagnement, scénographe, techniciens, réalisateurs, sans oublier l'équipe du musée. Cette collaboration exemplaire est à l'origine de la grande cohérence qui, au vu des premières réactions du public, caractérise le parcours. Ce petit musée propose une approche originale et novatrice de la préhistoire qui ne cherche pas à se substituer aux présentations plus classiques, largement axées sur la chronologie et l'archéologie, mais plutôt à les compléter. Une étude de public va bientôt être réalisée afin de mesurer l'impact de cette approche expographique auprès des visiteurs.

En choisissant comme points de départ l'idée de « vivre la préhistoire » et de faire référence au quotidien du visiteur, nous rejoignions le slogan du site : « Réveillez le primitif qui est en vous ».

[9] Le budget total de 593 000 € a été couvert par les fonds européens, les Ministères de la Communauté française et de la Région wallonne et la Commune de Flémalle.

## Bibliographie

Belaën Fl., 2003. « Les expositions d'immersion », *La Lettre de l'OCIM*, 86 : 27–31.

Belaën Fl., 2005. « L'immersion dans les musées de science : médiation ou séduction ? », *Culture & Musées*, 5 : 91–110.

Drouguet N., 2005. « Succès et revers des expositions-spectacles », *Culture & Musées*, 5 : 65–90.

Gob A. & Drouguet N., 2003. *La Muséologie. Histoire, développements, enjeux actuels*, Paris, Armand Colin.

Montpetit R. 1996. « Une logique d'exposition populaire : les images de la muséographie analogique », *Publics & Musées*, 9 : 55–104.

Montpetit R., 2005. « Expositions, parcs, sites : des lieux d'expériences patrimoniales », *Culture & Musées*, 5 : 111–133.

Springael J.-P., 2004. « Les acquisitions de la Communauté française », *L'invitation au Musée*, 5 : 27–32.

Adresses des auteurs :

Stéphanie Levecq

Fernand Collin
Archéologue-Directeur du Préhistosite de Ramioul
Rue de la Grotte, 128
4400 Flémalle
BELGIQUE
direction@ramioul.org

André Gob
BÂT. A4 Muséologie
Quai Roosevelt, 1b
4000 Liège
BELGIQUE
agob@ulg.ac.be

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 27–29

# Archeolo-J, le vocable original d'une association qui a fêté 35 années d'existence en 2004

## Bilan des forces et des faiblesses

Joël Gillet

Fondée par quatre jeunes passionnés du passé et désireux de mettre le patrimoine à la portée de tous, les Jeunesses archéologiques belges, mieux connues sous la sympathique appellation d'ARCHEOLO-J, s'inscrivent dans la droite ligne des recommandations de l'UNESCO et de la Convention européenne pour la protection du patrimoine archéologique qui prescrivent « d'entreprendre une action éducative en vue d'éveiller et de développer le respect et l'attachement du passé ».

Pour sensibiliser le public, jeune en majorité, ARCHEOLO-J a entrepris, dès sa création, une démarche originale consistant à faire passer chaque individu du stade de spectateur au stade d'acteur du patrimoine. En e et, à la di érence d'autres associations de défense du patrimoine ou de service à vocation pédagogique, les activités d'ARCHEOLO-J ne tournent pas autour d'un musée à dynamiser ou d'un site à valoriser, mais englobent l'archéologie et le patrimoine avec pour mission de les mettre à la portée de tous et d'impliquer les participants dans les di érents aspects de la recherche scientifique.

### Une pédagogie du patrimoine dans un contexte scientifique

Ainsi, en s'impliquant activement dans les di érentes tâches d'études et de sauvegarde, chacun apprend à connaître un peu mieux son environnement patrimonial et se l'approprie au travers d'une action directe.

Grâce à la confiance de nombreux jeunes et de leurs parents, ARCHEOLO-J a accueilli des centaines de participants à ses activités et compte aujourd'hui plus d'un millier de membres cotisants ayant entre 12 et … 77 ans avec un joyeux mélange de générations.

Quatre grands types d'activités sont proposés aux membres :

- des stages de fouilles archéologiques sur des sites gallo-romains et médiévaux ;
- des excursions, voyages et expéditions où l'on peut s'évader vers les civilisations anciennes d'une ville, d'une région, d'un pays, … ;
- des conférences et visites d'expositions, week-ends thématiques, publications de dossiers pédagogiques, mise à disposition d'expositions itinérantes, … ;
- des ateliers d'archéologie expérimentale ou encore la fabrication de maquettes, … permettent la pratique, l'assimilation et la compréhension des anciennes technologies.

Ce sont là les quatre grandes lignes directrices d'ARCHEOLO-J. Celles-ci sont développées au travers du concept de l'association qui se veut à la fois acteur scientifique et acteur pédagogique.

Prenons l'exemple des stages de fouilles archéologiques qui se déroulent en juillet et durant deux week-ends d'automne ; ils sont le fruit d'une expérience quasi unique en Europe par le fait qu'ils accueillent des jeunes, dès l'âge de 12 ans, mais également parce qu'ils sont organisés sur des chantiers de fouilles inscrits dans un programme scientifique rigoureux où nous étudions le monde rural en Condroz du Ier au XIXe siècle. Il ne s'agit donc ni d'un bac à sable, ni d'une fouille sur laquelle on vient gre er des stagiaires ponctuels. Les aspects scientifique et pédagogique se complètent harmonieusement, ce qui permet aux participants, n'ayant aucune formation préalable, de recevoir une formation progressive et à leur rythme. Ils participent, ainsi, à toutes les phases de la recherche, apprenant les techniques de prospection, de fouilles et d'enregistrement des données. Ils s'appliquent

également au traitement du matériel archéologique et sont initiés à la lecture du bâti. Cette approche méthodologique et pédagogique s'applique tout aussi bien aux autres activités proposées.

## Des points forts et d'autres moins…

Le bilan d'une telle aventure n'est certes pas évident à présenter. J'essayerai, en quelques lignes et sans complaisance, d'en tirer les forces et les faiblesses.

Parmi les forces, la récurrence des activités de base depuis de nombreuses années est certainement le point majeur du développement d'ARCHEOLO-J. Mais il faut également souligner l'accueil des stagiaires provenant de tous les horizons culturels et sociaux et ce dès l'âge de 12 ans, sans limite d'âge et avec le mélange des générations. Il est important également de rappeler que le recrutement se fait essentiellement par le « bouche à oreille ». En e et, qui peut mieux convaincre qu'un stagiaire emballé qui ramène ses copains ? Il faut également savoir que plus de la moitié des jeunes qui s'inscrivent à une activité d'ARCHEOLO-J restent fidèles pendant de nombreuses années. Une autre grande force d'ARCHEOLO-J réside aussi dans la gestion de l'association par un sta entièrement bénévole, rassemblant des archéologues, historiens, enseignants, animateurs, étudiants, tous passionnés du passé et désireux de transmettre cette passion. Ce sta , il faut le souligner est recruté, prioritairement, auprès des membres ayant participé aux stages d'ARCHEOLO-J, atout non négligeable, notamment par la connaissance de l'association et son mode de fonctionnement. De plus, ce sta — qui a très souvent acquis un réel professionnalisme dans les domaines scientifiques et pédagogiques — fait également preuve d'une très grande polyvalence en assurant les rôles de responsable ou collaborateur scientifique, de pédagogue, d'animateur de camp de vacances et en s'impliquant activement dans la logistique, conséquente de ces types d'activités. Enfin, nous nous sentons plus forts également par la reconnaissance que nous accordent tout d'abord les parents, qui nous ont confié leur progéniture depuis 1969, les nombreux membres, qui nous accordent leur confiance depuis la naissance du club et celle, non négligeable, des pouvoirs publics tant au niveau régional que communautaire mais également national et européen.

Des faiblesses, nous en avons également beaucoup, et certaines forces énumérées ci-dessus peuvent devenir des faiblesses. Notre mode de recrutement, par exemple, est certainement trop faible et trop limité en regard du potentiel que nous sommes à même d'o rir. Il faut bien l'admettre, l'o re de loisirs pour les jeunes est tellement vaste et certains moyens publicitaires, mis en œuvre, tellement onéreux, que nous ne pouvons y souscrire. Le bénévolat du sta a, lui aussi, ses limites, vous vous en doutez. Ne fût-ce que par la disponibilité, les contraintes, la lassitude, … de chacun, mais aussi la définition que d'aucuns se donnent du mot bénévolat. D'autre part, si je soulignais très volontiers le professionnalisme du sta et sa polyvalence, il faut savoir que ce professionnalisme s'acquiert souvent très (trop) lentement et l'implication active dans un mode de polyvalence n'est pas toujours réellement de mise pour certains. Enfin, comme pour nombre d'associations, le « nerf de la guerre » reste le financement de nos programmes. Sans un soutien financier des pouvoirs publics et sans le mécénat de nombreux membres, nous ne pourrions présenter ce bilan.

## En guise de conclusion

Au terme de 35 années d'existence, on peut a rmer qu'ARCHEOLO-J se porte très bien et que le bilan est plus qu'équilibré : il est en boni ! Non pas un boni simplement matériel, mais bien plus. Sans pouvoir en énumérer tous les points, j'aimerais en épingler quelques traits principaux. On ne peut, certes, nier le nombre impressionnant de jeunes et moins jeunes qui ont participé aux activités que nous avons organisées depuis 1969 et, par-là même, que nous avons sensibilisé à l'existence et à la sauvegarde du patrimoine. Par ailleurs, les résultats scientifiques relatifs aux nombreux sites archéologiques fouillés et publiés ont permis à notre association de se positionner confortablement par rapport à l'archéologie dite o cielle. Nul ne niera non plus le grand nombre de vocations professionnelles qui ont été suscitées, voire des postes à responsabilités décrochés par ces membres d'ARCHEOLO-J au sein d'institutions de recherche et d'administrations en charge du patrimoine. Enfin, en tant que pionniers à la sensibilisation au patrimoine en Europe, ARCHEOLO-J a participé à l'apport important en matière de médiation et pédagogie du patrimoine. Mais n'oublions surtout pas le

nombre incalculable d'amis et amies que nous nous sommes faits durant ces 35 années, ce n'est pas le moindre des points positifs de l'existence d'une telle association.

Retenons, en tout cas, qu'ARCHEOLO-J n'existe et ne fonctionne que grâce au bénévolat et au mécénat, une force et … une faiblesse.

## Bibliographie sélective

Breyer C., 2002. « Archeolo-J. Bilan de 10 années au service de la pédagogie du patrimoine », *Vie Archéologique*, 57–58 : 21–25.

Breyer C. & Dagneau A.-S, (à paraître). « 35 années d'éducation des jeunes à la citoyenneté à travers la sensibilisation au patrimoine et à l'archéologie. Réflexions autour de la formation des animateurs bénévoles : de l'éducation du public à la formation de ceux qui éduquent », *Patrimoine et vie collective*.

Vanmechelen R., 2002. « Archeolo-J. Le monde rural en Condroz namurois, du Ier au XIXe siècle : bilan de 10 années d'activités », *Vie Archéologique*, 57–58 : 183–194.

Adresse de l'auteur :

Joël Gillet
ARCHEOLO-J
Avenue Paul Terlinden, 23b
1330 Rixensart
BELGIQUE
archeolo-j@skynet.be

# Réflexions

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 33–34

# Adaptation de l'archéologie au public

Marcel Otte

Toute idée de passé lointain s'ouvre comme un gou re à la conscience, où elle risque de s'étourdir, comme si la connaissance des origines permettait d'accéder à la nature profonde des choses et d'en estimer également le déroulement futur… La maîtrise du temps lance un perpétuel défi à la volonté humaine qui s'y brise aussi régulièrement que ces tentatives sont, à chaque fois, renouvelées. Les origines du monde, de la terre, de la vie et des hommes constituent le fondement à toutes mythologies, à toutes religions et, aujourd'hui, à toutes sciences. Cette saisie du passé équivaut à une saisie du sens et de la signification des phénomènes observés.

Lorsque l'homme se tourne vers son propre passé, il frémit à l'avance devant les risques de ses découvertes car, s'il doute de ce qu'il est, son passé pourrait bien le lui indiquer trop clairement : un animal imparfait, occupé à sa propre destruction précisément par la fulgurance de son succès. C'est ainsi que, pour parer ces aspects périlleux, le passé humain fut régulièrement balisé d'étapes rassurantes, établissant clairement la distinction avec le monde animal et plaçant l'humanité à un stade sommital de ce qui, dès lors, fut dénommé « évolution et progrès ».

Des forces, aussi puissantes que l'e roi devant le néant, poussent à consolider notre passé qui, au fond, explique et justifie notre primauté actuelle. Cette « histoire » ne peut être neutre ; elle se rebâtit sans cesse à mesure où les questions nouvelles surgissent ; ce n'est donc qu'un passé provisoire, aux contours variables selon les questions posées. Qu'importe ! Tant que le discours historique rassure, il rencontre l'absurdité du temps et, grâce à lui, nous n'existons pas de façon aléatoire mais bien selon un processus logique, fondé sur une « amélioration » constante dont nous serions aujourd'hui le pinacle. Mais il faut d'ailleurs le tendre plus haut, afin de donner aussi un sens à notre existence quotidienne. L'histoire n'est donc pas neutre ; d'ailleurs, elle remplace les récits mythiques, la Genèse et toutes les croyances « païennes ». Elle assume donc la même fonction sacrée : légitimer l'existence d'un état, d'une région ou d'un peuple, par référence à un lointain profond, obscur et gestateur.

Cette quête du sens fut d'abord soulagée par les historiens, décrypteurs de textes et fondateurs d'une philosophie de l'histoire où les faits furent disposés selon une articulation cohérente : l'héritage romain, la constitution des royaumes, l'ère des découvertes, le siècle des lumières, le développement industriel, la révolution prolétarienne, les conflits mondiaux, les institutions internationales. Une brique sur l'autre, l'histoire humaine se serait bâtie, selon nos manuels, de façon continue, régulière, logique.

Si la raison peut se trouver abusée de cette griserie illusoire, la sensibilité, inconsciente et beaucoup plus puissante, ne peut calmer ses troubles par les mêmes remèdes. Toute en passion, l'angoisse du vide exige des sensations contradictoires pour s'apaiser. Si, en puisant dans les réserves de notre volonté, nous parvenons à maîtriser nos actes, aucune emprise raisonnée ne peut a ecter le flot tempétueux des sentiments et des passions : chacun en trouvera aisément l'illustration dans le plus banal de son quotidien. La quête du passé, fondée sur une peur obscure, n'a que faire d'une explication théorique et rationnelle. Cette tourmente appelle des impressions apaisantes, également obscures et puissantes, de la même nature que celles qui lui ont donné naissance. L'archéologie peut lui en apporter.

Tentons une analogie, un peu hardie mais très actuelle : après le 11 septembre, l'Amérique « devait » vaincre ses monstres dans une fureur guerrière spectaculaire, faite de sang et d'horreur. Qu'importait la cible, il fallait frapper fort pour exorciser le malin installé jusque sur le territoire national. L'archéologie possède cette vertu thérapeutique : elle rassure car elle est tangible, réelle, dense, présente ; on y « touche »

le passé qui vous transmet, sous les mots, le message des siècles. Cette forme de rituel rassemble toutes les humanités, se moque de l'élitisme, se passe de l'érudition : « on sent, donc on sait ». Les foules, accourues sur les chantiers urbains, se penchent vers le vrai, l'authentique, directement perceptible. Telle est la force de notre mission vis-à-vis du public : il faut en respecter les valeurs car elles sont graves, comme on respecte la foi d'autrui, la tendresse des parents, la dignité humaine. En e et, à mes yeux, quelles que soient les variétés d'opinions, elles méritent attention, non pour les vérités qu'elles pourraient détenir mais pour l'homme qui les porte. C'est ainsi qu'une valeur sacrée investit le moindre objet de collection récolté par un « amateur » même s'il s'agit d'un faux, d'une pièce banale, voire d'un jeu de la nature : le même échange s'établit entre le regard et l'objet qu'entre nos plus ra nées académies et leurs productions savantes. Ici ou là, l'homme est travaillé par le même appel : s'étourdir dans les bribes du passé.

Manifestement, l'enjeu est d'importance dans le rapport entre l'archéologue et le citoyen qui ne peut être dupé, moins encore tenu à l'écart de son patrimoine existentiel par lequel il se définit ; il en conserverait aigreur et révolte, comme on l'a vu à Liège dans les années nonante. Ce bien lui appartient ; nous devons le lui restituer par les visites des sites, les musées, les expositions et les mises en valeur, en respectant l'intégrité du regard.

La relation entre la fuite du temps et l'archéologie est de cette nature, a ective, émotionnelle, inconsciente. Les sites, les témoins du passé s'investissent d'une aura sacrée ; ils sont tangibles, comme une relique ou comme un fétiche, comme un objet personnel ayant appartenu à un représentant de l'autre monde : le Christ, les saints, jusqu'aux nouvelles idoles du « show-biz » justement désignées comme les « Olympiens » (Edgar Morin). En les touchant, on accède à leur sacralité ; on partage leur permanence ; on défie le temps.

Ceci explique l'engouement d'une population devant une fouille en cours au centre de sa propre ville, comme si on opérait son cœur ouvert, malmené, déchiqueté par cette intervention. Le public entretient cette fascination trouble devant les témoins matériels, banals ou sublimes ; l'attachement fétichiste fonctionne avec une même sûreté. Si, intellectuellement préparés, nous devenons les agents de cet échange, il ne nous appartient pour autant pas d'en être les juges : l'expert ne tranche pas dans un débat de citoyenneté ; son rôle doit être limité à celui d'informateur objectif, sinon neutre. Impliquant les valeurs collectives, toutes les décisions de ce type relèvent légitimement de la compétence politique.

Le message essentiel est donc celui-là : faire voir, faire sentir, faire aimer. L'explication sera contenue, « notée » dans les textes distribués ; à consulter dans une sérénité incompatible avec l'émotion ressentie durant la visite. Juxtaposer les deux formes revient à altérer l'une et l'autre. Le message rationnel peut être perçu en tout temps ; l'immersion a ective demeure un moment privilégié, relayé ensuite par les souvenirs d'impressions, les connaissances qui l'assortissent y puiseront leur force, jamais l'inverse. Inversons la devise de l'association « Le Vieux-Liège » : *rien cognu s'il n'est aymez !*

Adresse des auteurs :

Marcel Otte
Université de Liège
Service de Préhistoire
Place du 20-Août, 7 Bât. A1
4000 Liège
BELGIQUE
Marcel.Otte@ulg.ac.be

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 35–41

# Trop de musées tue les musées ?

François Mairesse

Nous nous réjouissons tous du développement du phénomène muséal durant ces dernières années. Actuellement, probablement plus de 50 000 établissements de ce type existent à travers le globe. Le phénomène peut, bien entendu, être observé dans nos régions, en témoigne l'évolution du nombre des musées en Wallonie et à Bruxelles durant le dernier quart de siècle. Entre 1980 et 2003, la Communauté française a répertorié près de 300 nouveaux établissements[1] : de 186 musées ou institutions muséales figurant dans l'édition du *Guide des musées* de 1980, leur nombre est passé à 472 en 2003 (Nyst *et al.*, 2003). Une étude réalisée voici huit ans confirmait déjà ce phénomène. À l'époque, 30 % des musées ayant répondu à cette enquête avaient été fondés avant 1958, près de 20 % dataient des années 1970 et près de 40 % avaient vu le jour durant la « décennie des musées », soit pendant les années 1980 (Mairesse, 1996 ; Ginsburgh & Mairesse, 1997). Le phénomène s'est donc encore quelque peu amplifié : plus de la moitié des musées et institutions muséales de la Communauté française — mais ce constat peut sans trop de risque être reporté à l'ensemble du globe — a été fondée entre 1980 et 2000 et existe donc depuis moins d'une génération.

## Le syndrome de la pyramide

Une croissance de cette ampleur n'avait plus été observée depuis le XIXe siècle, durant lequel le phénomène muséal, né principalement (dans la forme que nous lui connaissons) au siècle des Lumières, s'était progressivement institutionnalisé et développé dans la plupart des villes. On peut attribuer ce développement, ou cette mode, jugeront certains, à un certain nombre de facteurs plus ou moins importants, qu'il s'agisse de tendances lourdes ou de phénomènes plus accidentels. Le premier de ces facteurs, que l'on pourrait intituler « syndrome de la pyramide », peut être caractérisé par l'intervention des pouvoirs publics et le rôle des architectes contemporains. Ainsi, la France de François Mitterrand inaugurait, au début de cette décennie, par une salve de grands travaux dans la capitale — mais également par une politique concertée sur l'ensemble du territoire — une période de constructions, de rénovations ou de développement de ses infrastructures muséales. La pyramide du Louvre, symbole de la modernisation et de l'extension du « plus grand musée du monde », témoigne de cette période euphorique durant laquelle les crédits semblaient parfois inépuisables, malgré le climat économique plus que morose de l'époque. La volonté conjointe des pouvoirs publics et des architectes de signaler ces transformations se traduit souvent, dans la pierre, le verre ou l'acier, par un « geste » architectural aussi visible que potentiellement médiatique. Le phénomène s'observe en France, mais également en Grande-Bretagne, en Espagne ou en Italie et surtout en Allemagne dont chaque Länder semble vouloir concurrencer son voisin par la construction d'architectures contemporaines ambitieuses. La Belgique, à ce moment, paraît encore peu touchée par cette vague de constructions nouvelles, les choix semblant s'être portés sur d'autres secteurs de la culture.

Sans doute, le contexte social et la situation du bâti expliquent-ils partiellement cette situation : les parlements, les mairies et les palais ont déjà presque tous été construits, rares sont les demandes concernant la construction d'églises ou de cathédrales. Le musée se profile comme le dernier temple à construire en Occident ; pour l'architecte, il semble devenir la référence obligée pour son curriculum. Et les projets ne manquent pas, la plupart des musées souhaitent s'étendre et souligner, par le recours à l'architecture, leur volonté de modernisation pour a ronter le nouveau millénaire. Les raisons invoquées par chaque gouvernement pour financer de tels

[1] 1980 est la date de la seconde édition du guide.

travaux peuvent cependant s'avérer fort di érentes, qu'il s'agisse d'une politique de prestige, d'une dépense somptuaire destinée à montrer la bonne santé du pays, d'une ambitieuse politique culturelle ou d'une volonté de reprise économique soutenue par les pouvoirs publics, le même projet de développement patrimonial se propage ainsi dans des pays dont la politique économique est aussi radicalement di érente que la France du premier gouvernement socialiste de François Mitterrand ou de la Grande-Bretagne de Margaret Thatcher.

## Les développements du patrimoine

Le phénomène touche cependant, par ricochet, la plupart des musées, en ce compris ceux situés sur le territoire de la Communauté française. L'intervention des pouvoirs publics ne constitue finalement que la résultante d'un mouvement plus vaste de valorisation du patrimoine, lequel s'observe indépendamment des politiques gouvernementales. L'histoire du concept de patrimoine, ou plus précisément des objets ou ensembles, matériels ou immatériels, reconnus et appropriés collectivement pour leur valeur de témoignage et de mémoire historique et méritant d'être protégés, conservés et mis en valeur (Arpin *et al.*, 2000), cette histoire s'est développée de manière considérable à partir des années 1970. Il n'est pas étonnant que ce soit à partir de 1972 que l'UNESCO entérine, lors de sa conférence générale, sa Convention pour la protection du patrimoine mondial, culturel et naturel. La notion de patrimoine, qui n'évolue que très lentement durant des siècles, a pris son essor à partir de la Révolution française, et semble épouser, tout au long du XIXe et du XXe siècle, les aléas de la révolution industrielle. Le patrimoine, consacré d'abord dans son essence aux monuments d'art ou d'écriture, s'élargit alors aux monuments historiques et à tout autre objet possédant, de manière intentionnelle ou non, une valeur artistique ou historique. L'appropriation collective, née avec le développement des nations, ne cessera dès lors de s'institutionnaliser et de s'accroître. Son internationalisation connaît une étape significative avec la notion d'un patrimoine culturel de l'humanité (à partir des années 1930, dans le sillage de la création de la Société des Nations). Au fur et à mesure des disparitions causées par les guerres, les cataclysmes ou l'exploitation humaine, ce mouvement d'appropriation se communique à toutes les facettes de la culture et de la nature.

Dans les années 1970, alors que l'humanité prend progressivement conscience de la disparition inéluctable d'une partie de son environnement mais également d'une partie de son patrimoine culturel, se concrétise la volonté commune de sauvegarder, au nom de l'humanité — mais aussi d'une nation, d'une région ou d'une communauté — des témoignages voués à la disparition. Mais ces témoignages semblent alors prendre des dimensions toujours plus nombreuses, sans doute parce que les risques de disparition n'ont jamais été si importants, mais peut-être aussi parce que la société de consommation, responsable de ce phénomène, est surproductrice et génératrice de déchets dont elle n'envisage plus l'usage mais « qu'elle ne veut tout de même pas jeter »[2]. Le patrimoine va ainsi prendre possession de nouveaux territoires, notamment tous les aspects liés à la nature et aux paysages, mais aussi ceux liés à la révolution industrielle (machines, outils, usines, produits), ainsi que l'ensemble des témoignages d'une vie rurale, déjà menacée durant l'entre-deux-guerres et qui perd chaque année plus de terrain au profit d'une culture urbaine. Si l'on voit ainsi, progressivement, apparaître des musées de la photographie mais aussi des musées du cinéma, de la boîte de conserve, du jouet, de l'imprimerie, de la gravure, de la guerre 40-45, de la métallurgie ou du textile, ce sont surtout des dizaines de petits établissements consacrés à la vie rurale, au folklore, au « temps jadis » et à ses métiers disparus qui sont créés : machinisme agricole, système scolaire, jouets, sellerie, bourrellerie, bonneterie, poterie…

Ces derniers établissements, souvent initiés par des amateurs bénévoles passionnés et en quête d'un passé disparu (Chaumier, 2003), constituent une grande part de ce nouveau monde muséal qui se développe sous nos yeux. De taille très modeste, la plupart de ces établissements, pourtant dévolus à la permanence selon la définition classique du musée[3], sont

[2] « La fonction d'un musée a été souvent de conserver les objets dont nous n'avons pas besoin et que nous ne voulons tout de même pas jeter. Pour le moment la fonction d'un musée d'art d'aujourd'hui est en grande partie de montrer les choses dont notre société ne sait pas encore faire usage. » (Sandberg, 1950).

[3] « Le musée est une institution permanente, sans but lucratif, au service de la société et de son développement, ouverte au public et qui fait des recherches concernant

susceptibles de disparaître à leur tour. Plusieurs ne remplissent par ailleurs pas toutes les caractéristiques d'un musée public : certains ne sont ouverts que sur demande, d'autres sont ouvertement lucratifs, d'autres encore ne possèdent pas vraiment les collections qu'ils présentent. Tous ont en commun l'amateurisme, revendiqué ou non, avec lequel ils abordent le travail muséal ; la création de ces musées ne constitue le plus souvent, pour ceux qui s'en occupent, qu'une occupation secondaire — bénévole, au sens le plus noble du terme — ou un objectif secondaire par rapport à une activité principale, qu'elle soit lucrative ou axée sur le tourisme.

## L'effet Bilbao

Le tourisme constitue, en e et, l'un des facteurs qui, avec le patrimoine, a probablement le plus concouru au développement du monde des musées durant ces dernières années. Si les liens entre le tourisme et les musées sont déjà anciens (Mairesse, 2002), ceux-ci n'ont cessé de se développer, surtout dans le cadre de ce que l'on pourrait intituler l'« e et Bilbao » concrétisant la prise en charge, par les pouvoirs publics, d'infrastructures culturelles majeures destinées à attirer et « retenir les pas du voyageur »[4]. La construction d'une succursale du musée Guggenheim à Bilbao, dont l'architecture époustouflante de Franck Gerry a déjà attiré des millions de visiteurs qui n'auraient jamais pensé mettre les pieds dans cette ville *a priori* peu engageante, s'inscrit dans le cadre d'une politique de prestige des autorités basques pour donner à Bilbao une autre image que celle d'une cité industrielle, mais repose également sur des équations liant tourisme, économie et pouvoirs publics. La formule a déjà été utilisée à partir des années 1970 pour analyser les retombées économiques engendrées par l'activité des musées. Lorsqu'un visiteur vient dans une ville pour visiter son musée, qu'il y passe une nuit et y dépense de l'argent pour se nourrir ou y acheter quelques souvenirs, le musée peut être envisagé comme directement responsable de cet apport financier supplémentaire qui s'exerce au sein de la ville et qui bénéficie de manière directe ou indirecte à tous ses habitants. Ces sommes théoriquement dépensées, estimées à plus de 100 € en moyenne par visiteur (voire deux ou trois fois plus, en fonction des types de touristes), laissent rêveur plus d'un décideur politique lorsqu'on sait qu'un musée peut théoriquement attirer plusieurs centaines de milliers de visiteurs. Voici donc qui justifierait les dépenses publiques consenties aux musées ! Cette opération fructueuse, qui s'est par exemple e ectivement concrétisée durant les mois qui ont suivi l'inauguration du musée de Bilbao, a fourni les arguments nécessaires à de nombreux autres projets de construction de musées de par le monde, notamment en Wallonie ou dans de nombreuses autres régions en voie de reconversion, pour lesquelles le tourisme est envisagé comme facteur de développement.

Cette dernière équation, que l'on aurait pu appliquer à une autre époque à la construction des cathédrales et aux lieux de pèlerinage, a largement profité à nombre de musées soutenus avec des fonds publics. On peut estimer que, si durant les deux dernières décennies, la politique des pouvoirs publics a largement été orientée vers le désinvestissement afin de laisser une plus grande place au jeu du marché, c'est par la voie du raisonnement économique que les musées sont parvenus, du moins pour certains d'entre eux, à obtenir des crédits supplémentaires afin de garantir, voire de développer leurs activités.

## Le patrimoine et les sacrifices

Ce développement des musées est-il pour autant garant d'une meilleure préservation du patrimoine et, partant, de l'entretien des musées ? « Le patrimoine se reconnaît au fait que sa perte constitue un sacrifice et que sa conservation suppose des sacrifices », signalaient voici déjà un quart de siècle Babelon et Chastel (1994). Il est indéniable que la notion de perte a été, depuis les années 1970, combattue de la manière la plus vive par l'élargissement des dimensions du fait patrimonial, afin de sauvegarder le plus grand nombre de témoignages de l'humanité. En ce sens, on peut a rmer la volonté de plus en plus claire de refuser le sacrifice de ces témoignages au profit de l'activité humaine contemporaine.

les témoins matériels de l'homme et de son environnement, acquiert ceux-là, les conserve, les communique et notamment les expose à des fins d'études, d'éducation et de délectation. » (Statuts de l'ICOM [Conseil International des Musées], 1974 ; pour la première apparition de cette définition.)

[4] Selon une expression utilisée par Guillaume Bosschaert, premier conservateur du Musée de Bruxelles, plaidant en France le retour des tableaux de Rubens et Van Dijck saisis par les armées françaises.

Un refus peut-être d'autant plus catégorique que les pertes engendrées par les guerres, mais aussi surtout par le développement économique, avait été importantes durant les années 1960 (songeons à la destruction de la Maison du Peuple à Bruxelles, pour ne citer qu'un exemple). C'est peut-être afin de ne plus vivre le remord de ces disparitions que le patrimoine semble toujours plus s'ancrer dans le contemporain.

Mais la deuxième partie de la proposition de Babelon et Chastel semble poser plus de di cultés. Le maintien du patrimoine suppose des sacrifices, avant tout financiers (bien qu'à terme, ces sacrifices puissent aussi s'exprimer en terme d'espaces constructibles, aménageables ou transformables). C'est à ce niveau que l'équation patrimoniale semble nettement plus di cile à compléter ; si, dans les années 1970, on pouvait encore envisager l'intervention publique comme logique et nécessaire, le désengagement opéré par la plupart des Gouvernements dès les années 1980 puis, de manière plus radicale, à partir des années 1990, a sensiblement changé la donne. Mais si les pouvoirs publics — soit toute la population, par voie d'impôt — ne souhaitent plus de sacrifices, qui va payer pour le patrimoine ? La réponse réside-t-elle dans le marché ? Le marché n'est jamais prêt à faire des sacrifices ; il investit et agit dans une logique de profit. Le patrimoine, par le biais du tourisme et du développement économique, entend jouer cette logique du profit, profitant des quelques succès de fréquentation amenés par l'agrandissement ou les transformations des Louvre, Metropolitan ou British Museum, sans parler des di érents musées Guggenheim. Cette réponse parie sur la réaction des visiteurs qui, venant toujours plus nombreux, contribuent ainsi financièrement (directement ou indirectement) à la préservation du patrimoine.

Il apparaît cependant que si la fréquentation des musées est en augmentation depuis de nombreuses années, le développement des musées eux-mêmes s'est produit de manière encore plus rapide. Le marché peut-il financer cette augmentation de la prise en charge du patrimoine ? En ce qui concerne les pouvoirs publics, force est de constater que les budgets qui sont dévolus aux di érents secteurs du patrimoine, s'ils ne diminuent pas, sont loin de répondre aux demandes sans cesse accrues des acteurs du secteur. Conséquence logique de ce constat : à moins que le contexte social, économique ou politique ne se modifie radicalement dans les prochaines années, il y a de fortes chances pour que chaque musée soit de plus en plus souvent confronté à des di cultés de gestion, de fréquentation ou de financement. Les sacrifices dont parlent Babelon et Chastel devraient-ils d'abord être réalisés au sein même du secteur muséal ?

Plusieurs réactions sont possibles par rapport à ce constat qui n'augure pas de période facile pour le développement du patrimoine muséal. Un certain nombre d'établissements peuvent considérer comme inéluctable une telle évolution, se contentant d'en subir les conséquences. Selon le principe que « trop de musées tue les musées », il est en e et à craindre que nombre d'établissements ferment leurs portes, soit parce qu'ils n'auraient pas réussi à atteindre les objectifs pour lesquels ils auraient été récemment construits (selon la logique économique classique[5]), soit parce que trop mal armés face à cette situation, ils ne pourraient convaincre les autorités, les visiteurs ou les mécènes que leur mission vaut la peine d'être poursuivie. Certes, un musée existant depuis de nombreuses années et disposant d'une collection reconnue, financé depuis de nombreuses décennies par les pouvoirs publics, encourt moins de risques de devoir fermer ses portes qu'une nouvelle institution muséale sans réelles collections et inaugurée depuis moins d'une génération. La remise en cause de quelques institutions célèbres, par exemple en France (le Musée national des Arts et Traditions populaires, le Musée de l'Homme ou le Musée des Arts d'Afrique et d'Océanie, pour ne citer que quelques exemples actuels) confirme cependant que nulle institution n'est à l'abri d'une remise en question complète, impliquant même jusqu'à sa disparition totale.

## Lutter plutôt que disparaître

La plupart des établissements choisissent cependant, au moins dans un premier temps, de se battre afin de garantir leur existence. Cette volonté d'a ronter les obstacles peut se traduire de plusieurs manières di érentes, bien qu'elle passe

[5] Certains musées ou centres de sciences britanniques, dont les plans comptables s'appuyaient sur une forte fréquentation publique, ont été contraints de fermer leurs portes parfois une ou deux années après leur ouverture ; voir notamment les articles publiés ces derniers mois dans *Museums Journal*, faisant état de la situation précaire de nombreux établissements.

irrémédiablement par un même principe : celui de traiter les autres musées comme des concurrents. Un certain nombre d'établissements ont décidé de concurrencer leurs adversaires sur leur propre terrain, celui des loisirs. Puisqu'il est reconnu que le nombre de visiteurs potentiels n'est pas indéfiniment extensible et que le temps dévolu aux loisirs demeure également limité, attirer un visiteur dans son musée revient à le détourner d'une autre institution muséale, voire d'autres organisations travaillant dans le secteur des loisirs : parcs d'attractions, théâtres, cinémas, télévision, piscine, etc. C'est dans cette optique qui revient à considérer Disney comme concurrent, qu'un certain nombre de musées ont décidé de se positionner sur le terrain du divertissement, avant celui de la préservation du patrimoine. L'objectif, clairement inscrit dans une logique commerciale (même si elle ne prétend pas au profit), vise à récupérer des parts de marché, que celles-ci proviennent du secteur muséal ou patrimonial. Bien que les deux stratégies ne soient pas incompatibles, ce positionnement qui fait des autres musées des concurrents questionne et divise l'ensemble du champ muséal.

Dans cette même optique, une autre alternative consiste, plutôt que de s'attaquer à la demande, à réduire l'o re en tentant de disqualifier certains de ses adversaires : c'est le principe des procédures d'accréditation ou d'agrément, même si celles-ci entendent atteindre des objectifs de qualité et d'amélioration de l'ensemble de la communauté muséale. Par son verdict, c'est l'ensemble de la communauté qui décide ou non d'accepter (ou de rejeter) en son sein un nouvel élu. En ce sens, l'objectif de l'accréditation vise la séparation du bon grain de l'ivraie, la récompense se calculant en potentiel de subventions futures. Puisque le musée ne peut prétendre, actuellement, à un système d'appellation contrôlée comme celui utilisé pour le Beaujolais ou le Comté, c'est vers un système moins protecteur mais visant aux mêmes objectifs que tend l'accréditation ou procédure d'agrément. Car si celle-ci, jugement traditionnellement rendu par la communauté muséale elle-même (comme aux États-Unis ou au Québec), permet à l'établissement élu d'obtenir des subventions ou de garantir un label de qualité (comme les étoiles du Michelin dans le domaine culinaire), c'est au détriment de l'ensemble des établissements non-élus qui ne bénéficieront pas des subventions publiques. Tant mieux, se réjouiront les musées sélectionnés, ravis de ne plus être devancés par des institutions muséales dont ils considèrent la concurrence comme parfois déloyale. Tant pis, pourront regretter les autres institutions, regrettant que celles qui les jugent comme « n'étant pas des musées » ne présentaient parfois pas non plus, quelques décennies auparavant, toutes les caractéristiques des musées telles qu'elles les exigent maintenant de leurs pairs.

La décision de concurrencer ses adversaires, soit sur le terrain de la demande et des parts de marché, soit sur le plan de l'o re (en réduisant le nombre de musées), permet au moins une alternative à la politique attentiste voire passive que peuvent adopter les musées souhaitant juste poursuivre leurs activités « comme avant ». Car il n'est probablement plus possible de revenir vers un contexte muséal tel qu'il se déclinait encore à l'aube des années 1980. Tant le nombre d'institutions que les moyens nécessaires à leur financement ou l'attente des visiteurs ont totalement bouleversé la donne. De même, il peut sembler quelque peu aléatoire de prétendre que l'État « n'a qu'à » financer de manière plus importante le secteur des musées, tant le contexte politique global semble peu propice à ce type d'éventualité. Mais la seule alternative consiste-t-elle à « se battre », en sachant pertinemment que cette lutte risque d'être fatale à nombre d'établissements et que le patrimoine, dans sa totalité, risque d'en sou rir ?

## Vers de possibles réseaux ?

L'alternative qui peut être évoquée face à ces di érentes attitudes — sans pour autant les remplacer totalement — consiste à organiser le secteur en le fédérant, par une politique active de réunion, d'association, voire dans certains cas, de fusion. Si, pour les entreprises, l'heure est à la fusion et aux acquisitions — dans le contexte de globalisation mondialiste qui nous caractérise — il semble que le monde des musées échappe totalement (ou presque) aux raisonnements qui amènent les organisations commerciales à se regrouper pour a ronter, ensemble, les di cultés du marché. On assiste, certes, de la part des plus grands musées, à certains projets de filialisation ou de délocalisation (par exemple pour le Musée national des Arts et Traditions populaires[6]). Ce mouvement ne

[6] Celui-ci devrait disparaître au profit d'un nouveau musée, implanté à Marseille, consacré aux civilisations de

concerne e ectivement que les établissements les plus grands, tels le Guggenheim museum de New York, lequel possède depuis longtemps une filiale à Venise et une autre installation à New York et qui a inauguré, avec le projet de Bilbao, un nouveau mouvement, renforcé par d'autres implantations à Las Vegas et à Berlin (en partenariat avec Deutsche Bank). Le musée de l'Hermitage de Saint-Pétersbourg s'est associé au projet du Guggenheim à Las Vegas, et possède également une filiale à Amsterdam. À l'instar des di érentes filiales de la Tate Gallery, déjà implantées dans le reste de la Grande-Bretagne, il a été demandé au Centre Pompidou d'ouvrir une filiale en province[7].

Un certain nombre de regroupements de musées ont déjà été opérés depuis quelques années, bien que de manière timide. Ainsi, le Musée de la Civilisation de Québec gère le Centre d'interprétation de Place-Royale ainsi que le Musée de l'Amérique française (tous deux situés également à Québec, fonctionnant précédemment de manière autonome). La logique du rassemblement est identique à celle qui prévaut pour toutes les organisations : le regroupement amène des économies d'échelles, tant au niveau du personnel et des tâches spécialisées (conservation et communication, laboratoire d'analyse, projets de recherche, etc.) qu'en ce qui concerne de nouveaux projets d'investissements (expositions temporaires, campagnes de communication, mise au point de multimédias). Il est vrai que, comme dans la plupart des secteurs, les dépenses nécessaires pour élaborer de nouveaux projets, surtout ceux utilisant des nouvelles technologies, s'avèrent de plus en plus considérables au point que la plupart des musées, en raison de leur taille, semblent disqualifiés d'o ce. Au moment où le lancement de certains jeux vidéos nécessite des moyens financiers semblables à une superproduction cinématographique, il apparaît de plus en plus évident que, d'ici quelques années, seuls les musées de taille très importante ou ceux regroupés en consortium (voire fusionnés), pourront prétendre développer de véritables projets concurrentiels à ceux utilisés dans d'autres sous-secteurs des loisirs, notamment en ce qui concerne l'utilisation des nouvelles technologies.

Certes, si le rassemblement « physique » des musées est loin d'atteindre le niveau avec lequel il se pratique dans les organisations commerciales, des associations regroupant les conservateurs de musées existent depuis plus d'un siècle[8]. Certaines associations, comme le Conseil International des Musées (ICOM), l'Association des musées (britanniques, MA) ou l'Association américaine des Musées (AAM) regroupent des milliers de membres, constituant ainsi de véritables réseaux dont plusieurs sont spécialisés en fonction de thèmes spécifiques aux musées : conservation, architecture, exposition, muséologie, etc. En Communauté française, trois associations existent : l'Association francophone des Musées de Belgique (AFMB), qui constitue la partie francophone du comité d'ICOM Belgique, le Conseil bruxellois des Musées (CBM) et Musées et Sociétés en Wallonie (MSW), ces deux dernières associations ayant été créées durant les années 1990. Organisant de nombreuses activités (colloques, visites de musées, formations, publications), ces associations visent aussi à représenter le monde muséal, notamment lors de discussions, tables rondes ou assises touchant les musées. Il n'en reste pas moins que ces associations, toutes proportions gardées, jouent un rôle mineur en regard d'autres organisations de lobbying, qu'elles soient syndicales, patronales ou représentent un secteur industriel. La raison est toujours identique et touche au financement des organisations elles-mêmes : peu financées par les pouvoirs publics, les cotisations demandées ne pouvant non plus être trop lourdes (en raison du manque de moyens de nombreux établissements), celles-ci peuvent di cilement prétendre assumer un rôle prépondérant, notamment en initiant un véritable réseau au sein des musées et autres institutions muséales.

Le concept de réseau de musées, tel qu'il existe depuis de nombreuses années notamment au Québec[9], laisse — peut-être — envisager de possibles alternatives au développement des musées. Encore la mise en réseau ne signifie-t-elle pas seulement le partage ponctuel d'informations ou l'échange amical de propos, mais peut être envisagée de manière nettement plus

l'Europe et de la Méditerranée. Voir *Le Journal des Arts*, 188, 5 mars 2004 : 4.

[7] La création du premier site décentralisé du Centre Pompidou a été annoncée en janvier 2003. Voir *Le Journal des Arts*, 184, 9 janvier 2004 : 4.

[8] La Museums Association, basée en Grande-Bretagne, a été fondée en 1889 (Lewis, 1989).

[9] Le terme de réseau, utilisé dans l'optique de mise en commun des ressources, n'en constitue pas moins une liste d'établissements très autonomes, bien peu liés les uns aux autres.

radicale. Un réseau de musées peut gérer du personnel en commun, procéder à des campagnes de promotion ou des investissements importants, en fonction du nombre des établissements qu'il regroupe. Cette notion de partage ou de mise en commun s'accompagne, inévitablement, de problèmes liés à la gestion et au contrôle des ressources communes, au sentiment de dépossession que peuvent ressentir certains établissements dès lors qu'ils ne sont plus seuls à décider des stratégies à mettre en œuvre. De tels risques de dysfonctionnement ne manquent pas de rassurer les partisans d'une logique plus individualiste, ralentissant ainsi tout processus de regroupement ou de mise en réseau.

Mais pour combien de temps encore ? Si l'évolution du monde des musées devait perdurer de la même manière que celle qui a prévalu durant ces deux dernières décennies, l'alternative entre la lutte et la survie des plus forts, d'une part, la disparition irrémédiable des moins biens lotis, d'autre part, la mise en réseau et le regroupement des musées apparaissent comme des alternatives peut-être plus prometteuses pour garantir la pérennité d'un patrimoine véritablement accessible à tous.

## Bibliographie

Arpin R. *et al.*, 2000. *Notre Patrimoine, un présent du passé*, Québec, Ministère de la Culture, p. 33.

Babelon J.-P. & Chastel A., 1994. *La Notion de patrimoine*, Paris, Liana Levi, 144 p., hors-texte de 32 p.

Chaumier S., 2003. *Des musées en quête d'identité*, Paris, L'Harmattan.

Ginsburgh V. & Mairesse F., 1997. « Defining a museum: suggestions for an alternative approach », *Museum Management and Curatorship*, 16 (1) : 15–33.

Lewis G., 1989. *For Instruction and Recreation. A Centenary History of the Museums Association*, London, Quiller Press.

Mairesse F., 1996. *Premiers résultats d'une enquête sur les missions des musées en Wallonie et à Bruxelles*, in *Actes du LII^e^ Congrès de la Fédération des Cercles d'Archéologie et d'Histoire de Belgique*, Herbeumont, t. 2, p. 637–645.

Mairesse F., 2002. *Le Musée, temple spectaculaire*, Lyon, Presses universitaires de Lyon.

Ministère de la Culture et des Communications, 1994. *Le réseau muséal québécois. Énoncé d'orientation*, Québec, Direction des Communications. www.mcc.gouv.qc.ca/pamu/enonce.htm

Nyst N. *et al.*, 2003. *Guide des musées*, Bruxelles, Communauté française de Belgique, 12e édition.

Sandberg W., 1950. « Réflexions disparates sur l'organisation d'un musée d'art aujourd'hui », *Art d'Aujourd'hui*, série 2, 1 : 1–9.

Adresse de l'auteur :

François Mairesse
Musée royal de Mariemont
6510 Morlanwelz
BELGIQUE

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 43–44

# Les parcs archéologiques

Bernard-Jean Roy

## Origines – Les premiers parcs archéologiques

Les premiers parcs archéologiques sont apparus au début des années soixante-dix à la faveur des préoccupations écologiques et grâce à l'intérêt pour la mise en valeur du territoire avec la DATAR (Délégation à l'Aménagement du Territoire), en France, qui favorise la création des premiers PNR (Parcs naturels régionaux).

En 1972, la première conférence des Nations Unies sur l'environnement, à Stockholm, propose de situer l'homme comme un être vivant au même titre que les autres, appréhendé dans sa propre niche écologique.

Le musée de plein air des Landes de Gascogne, à Marquèze, dans le cadre du parc naturel des Landes et de la vallée de la Leyre, futur écomusée de Marquèze, opte pour une vision archéologique de la reconstitution de l'airial de Marquèze avec ses bâtiments, son moulin et son territoire. On abandonne le modèle du musée de plein air rassemblant un grand nombre de fermes sur le modèle scandinave (le Skansen de Stockholm, créé en 1891, avec 150 constructions di érentes).

Dans cette ambiance « mimétique », est créé, en 1972, à Thonac, le premier parc récréatif archéologique, dans la région française la plus riche en vestiges et en sites préhistoriques. On y dénonce alors le « Lunapark » préhistorique de la vallée de la Vézère et le « Disneyland » préhistorique. On critique l'utilisation de reproductions, de copies des peintures pariétales mais la nécessité de créer un fac-similé pour Lascaux afin de sauvegarder l'original, vient alors appuyer cette entreprise de di usion culturelle de l'art pariétal sous forme d'une synthèse des di érents sites et grottes à peintures.

## La première génération des parcs

L'archéodrome de Beaune sur l'autoroute A6, créé en 1978, symbolise la réconciliation entre l'archéologie des grands travaux, financée dans ce cas par la compagnie des autoroutes, qui s'o re une vitrine pour valoriser sa volonté de sauvegarder le patrimoine archéologique, au moment où les grands travaux d'infrastructures autoroutières, routières mais aussi de TGV, apparaissent comme destructeurs des vestiges enfouis dans le sol.

Des maisons néolithiques aux vestiges gallo-romains (reconstitution du siège d'Alésia par Jules César), les reconstitutions sont accompagnées d'un espace d'exposition de moulages d'objets archéologiques.

Dans le même esprit, le parc archéologique de Beynac, en Dordogne, rassemble un ancien village reconstitué de la fin de l'Âge du Bronze, des modèles de sépultures mégalithiques, une reconstitution d'entrée d'un oppidum celtique.

On pourrait reprocher à ces parcs encyclopédiques un intérêt trop large pour des sites et monuments de toutes provenances, au risque d'une généralisation qui pourrait rappeler les reconstitutions des premiers musées de plein air ou les expositions universelles du XIXe siècle.

À Samara, dans la Somme, près d'Amiens, le respect des lieux et de la géographie conduit à utiliser au mieux les sites locaux, avec la sépulture collective néolithique de la Chaussée-Tirancourt et l'oppidum celtique surplombant le parc, qui entrent en quelque sorte dans le parcours des visiteurs. Ces derniers peuvent voir, par ailleurs, des maisons néolithiques de Picardie, de la fin de l'Âge du Bronze et de l'Âge du Fer ainsi que le four gallo-romain de Beuvraignes.

## Les « musées Grévin » de la préhistoire

Certains parcs à reconstitutions préhistoriques, qualifiés parfois de « musées Grévin » de la préhistoire, installent volontiers, dans un espace naturel, des mannequins et des animaux reconstitués en grandeur nature (l'ancêtre de ce concept est bien l'espace Cro-Magnon de Thonac). Le préhistoparc de Tursac, entre Montignac-sur-Vézère et les Eyzies-de-Tayac, en

Dordogne, met en scène la chasse au mammouth, à l'aurochs, les cérémonies chamaniques ou les inhumations chez l'homme de Cro-Magnon, avec des personnages et des animaux en résine dans des postures souvent grotesques. On serait tenté de s'écrier, comme Georges Henri Rivière (à propos des écomusées), « pas de zoo humain ! »

Parfois, des animaux vivants sont appelés à rendre ce réalisme plus vivant : les zoos de la préhistoire deviennent ainsi des lieux nombreux et fréquentés.

Au musée de Neandertal, la reconstitution hyperréaliste de l'homme de Neandertal semblable à Monsieur Tout-le-monde, en costume et cravate, regarde perplexe, assis sur un canapé, une vidéo qui présente un tailleur de silex en train de fabriquer une pointe Levallois. L'humour permet ici de faire passer la reconstitution pour ce qu'elle est : un clin d'œil et non une vérité scientifique à prendre au premier degré.

**Parcs et archéologie expérimentale**

L'importance de l'expérimentation archéologique dans l'animation des parcs aboutit à ce que certains d'entre eux ne retiennent que ce seul aspect de leurs activités pour restituer la préhistoire.

Au Cairn de St-Hilaire-la-Forêt, en Vendée, on apprend comment construire une architecture mégalithique.

À Guédelon, dans l'Yonne, on bâtit un château-fort médiéval sans aucune référence à un site ou à un monument précis mais en cherchant à retrouver et à reproduire les techniques médiévales du XIIIe siècle.

**Le parc archéologique « facteur d'identité »**

Le parc archéologique, conçu comme facteur de développement touristique, n'en participe pas moins aux identités locales, à une époque où la recherche des origines familiales (généalogie) mène à la quête des origines de l'homme.

En Lorraine, l'archéosite de Mondelange, près d'Hagondange, s'est installé sur une nécropole utilisée depuis l'Âge du Bronze jusqu'aux Gallo-Romains. La découverte d'une tombe à char féminine celtique du Ve siècle av. J.-C. trouve un écho très fort dans cette région longtemps dominée par la culture « germanique » et invite les habitants à une certaine relecture de leur histoire et de leur protohistoire.

**Vers une synthèse « parc et musée archéologique »**

Dans les archéosites belges de Treignes, au Musée du Malgré-Tout, ou de Ramioul, le parc archéologique est accompagné d'un musée avec des expositions temporaires et des collections archéologiques.

Les musées-parcs ou parcs-musées sont-ils une simple juxtaposition ou une synthèse possible entre parcs et musées ? Toujours est-il que la formule du parc semble aujourd'hui « incontournable » pour les nouveaux projets.

Tout comme les premiers écomusées avaient conquis leur légitimité à partir de leur territoire avec les PNR, les musées de sites archéologiques conquièrent leur légitimité avec leur environnement géographique, tel le nouveau musée de Quinson associé aux sites des Alpes de Haute-Provence…

Le nouveau parc et musée d'archéologie de Neuchâtel (le Laténium) associe les deux formules ; le musée-parc du lac de Paladru dans l'Isère, deux anciens villages au bord du lac dans un « site classé » et un nouveau musée, comme geste architectural.

**Conclusion**

Les parcs archéologiques doivent intégrer de nouvelles formes d'archéologie du territoire, archéologie du Temps et de l'Espace, dans une perspective diachronique élargie : des temps géologiques jusqu'à l'époque contemporaine, ils véhiculent les valeurs de modernité scientifique (méthodes de recherche et d'interprétation) utilisent l'archéologie expérimentale, la reconstitution, au risque de trop de réalisme, exigence contemporaine à mettre sur le compte de notre imaginaire, beaucoup plus exigeant que les données scientifiques elles-mêmes. L'e et de réel recherché se traduit trop souvent par une imagerie conventionnelle : l'ambition scientifique de la restitution pourrait dans ce cas n'être qu'un leurre.

Adresse de l'auteur :
Bernard-Jean Roy
Musée de Préhistoire d'Île-de-France
48 avenue Étienne Dailly
77140 Nemours
FRANCE
mpif@cg77.fr

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 45–49

# Mise en valeur des vestiges archéologiques

## Réflexions et interrogations

Anne Warnotte et Marianne Tinant

### Préalable

Dans le cadre de ses activités, « In Situ » a développé une réflexion, relative à la problématique de la mise en valeur des vestiges archéologiques en milieu urbain, qui a suscité de nombreuses interrogations. Pour tenter d'y répondre, fédérer les connaissances et les expériences acquises sur di érents sites européens s'est imposé comme un préalable incontournable. C'est ainsi qu'est né le projet APPEAR. Ce projet est financé par la Commission européenne. Il a débuté en janvier 2003 pour une durée de trois ans. Avant de l'évoquer, nous allons exposer les réflexions qui en sont à l'origine, au risque d'enfoncer des portes ouvertes. Notre propos est volontairement critique et forcément tributaire de la connaissance que nous avons d'un nombre restreint de sites mis en valeur sur le territoire européen.

### Introduction

Le développement des sites visitables, et des musées qui leur sont souvent associés, est significatif en Europe depuis ces dernières décennies, que ce soit en milieu urbain ou rural. Dans les villes, le développement de l'archéologie urbaine a généré l'ouverture de nombreux sous-sols archéologiques tandis que le milieu rural a vu naître nombre de musées de sites. Plusieurs raisons sont susceptibles d'expliquer, avec plus ou moins de pertinence, un tel essor. La réponse à un besoin identitaire croissant, lié à la dissolution des cultures locales dans le processus galopant de mondialisation et de standardisation, en est une indéniable. Cet essor correspond aussi au développement d'une forme particulière de tourisme dit « culturel » et témoigne d'une approche nouvelle d'un patrimoine longtemps négligé. Enfin, il révèle, à la lumière des évaluations économiques, que la valorisation des sites archéologiques est susceptible d'entretenir ou d'accroître des activités rentables au travers des di érentes retombées commerciales, indirectes, qu'elle génère.

La prise de conscience de ces di érents enjeux ainsi que la multiplication des expériences de terrain, qui en sont la conséquence directe, ont suscité des réflexions foisonnantes. Au fil du temps, elles ont généré la formation de groupes de travail dont les activités sont à l'origine de nombreux écrits scientifiques, de chartes et de textes normatifs.

Dans la pratique, la complexité du processus consistant à conserver, à mettre valeur et à rendre accessible au public les vestiges est unanimement reconnue. Cette complexité est liée à la multitude des facteurs à considérer. Ceux-ci relèvent, soit des spécificités des sites, soit de la diversité des objectifs des di érents protagonistes. Au fil du temps, les projets se sont complexifiés tandis que les catégories d'acteurs se sont diversifiées et multipliées.

### Les sites

D'emblée, signalons que nous ne prenons en considération que les sites qui sont intégrés ou associés à un musée. Deux catégories peuvent être distinguées.

La première catégorie relève d'une conception qui, lorsqu'elle est possible, consiste à opter pour la dissociation du musée et des vestiges. Dans ce cas, les vestiges sont la plupart du temps laissés à l'air libre et le musée est aménagé en marge du site, à distance variable.

La seconde catégorie relève d'une conception qui consiste à opter pour la combinaison des vestiges archéologiques et d'une architecture, en l'occurrence le musée. Dans ce cas, le musée abrite les vestiges et ceux-ci sont intégrés dans le parcours muséal.

Dans un cas comme dans l'autre, les vestiges et le musée sont dotés d'équipements. Ces équipements sont plus ou moins nombreux et présentent un degré variable de sophistication.

Selon les choix opérés, la mise en valeur des vestiges archéologiques suscite diverses questions. Les réponses apportées ont inéluctablement un impact direct sur la perception du public, et indirect sur la fréquentation du lieu et ses multiples retombées. Ces interrogations relèvent de problèmes soulevés par la conservation des vestiges, par leur intégration et par leur équipement. Les interactions qui existent entre ces di érents domaines rendent extrêmement délicats les choix à opérer. En témoignent la diversité et l'inégale qualité des solutions retenues.

À titre d'exemple, nous avons relevé, parmi les trois domaines évoqués, des problèmes récurrents auxquels les intervenants sont susceptibles d'être confrontés.

**La conservation**

Selon que les vestiges soient couverts ou laissés à l'air libre, leur conservation pose des problèmes auxquels des solutions plus ou moins satisfaisantes peuvent être apportées. Il est reconnu aujourd'hui que, dans la plupart des cas, une conservation optimale des vestiges ne peut être atteinte en l'absence d'une enveloppe protectrice. Celle-ci n'est toutefois pas toujours envisageable. À défaut de cette enveloppe, seuls les vestiges à caractère monumental sont présentés car ils possèdent une certaine résistance aux dégradations. Dans ce cas, des interventions, pouvant nuire à l'esthétique des ruines et parfois à leur authenticité, sont pratiquées pour assurer leur stabilité et leur cohérence, tels le maçonnage des têtes de murs, le démontage et le remontage de structures. Ces interventions confèrent aux vestiges, du moins pour un temps, une résistance aux dégradations liées notamment aux changements climatiques, au développement de la végétation, à la fréquentation du public, etc.

Même si les vestiges sont enfermés dans une enveloppe protectrice, le problème de leur conservation reste néanmoins complexe. Les paramètres d'un micro-environnement nouveau doivent être appréhendés et, dans la plupart des cas, régulés, afin de créer des conditions environnementales adéquates tant pour la conservation des vestiges, que pour l'accueil du public et le bon fonctionnement des équipements.

Face à ces problèmes, l'étude des spécificités physiques du site est indispensable. Ces spécificités sont relatives à la nature des vestiges, à la configuration du lieu et à sa situation particulière dans un environnement donné. Elles déterminent les interventions à mettre en œuvre pour lutter contre les sources existantes et potentielles de dégradation. Elles définissent la capacité du site à accueillir les aménagements indispensables pour une fréquentation quotidienne, ainsi que sa capacité à être intégré dans un contexte particulier.

**L'intégration**

Le rapport établi entre le site, le musée et l'environnement joue un rôle important dans la mise en valeur des vestiges. Lorsque les vestiges sont dans le musée, ils sont intégrés au parcours du visiteur et peuvent être considérés comme apportant une réelle plus-value au complexe muséal, et inversement. Par contre, selon ses caractéristiques architecturales, le musée est variablement propice à la recontextualisation et à la réappropriation des vestiges. À l'extrême, il arrive que les vestiges soient considérés comme une opportunité pour la transformation d'un bâtiment existant ou, encore, que la construction du musée soit le prétexte à une création architecturale originale mais non adaptée aux contingences du lieu. Les vestiges risquent alors de ne plus constituer qu'un élément insolite de décor.

De façon similaire et assez curieusement, lorsque le musée est construit en marge du site, les vestiges, dont la découverte est souvent à l'origine du développement du complexe muséal, sont généralement, et de façon plus ou moins flagrante, relégués au second plan. Dans une situation extrême, le site peut paraître avoir été laissé à l'abandon. Les potentialités des vestiges sont alors sous-exploitées, le public ne se rend pas nécessairement sur le site après avoir visité le musée.

Outre la question de l'intégration « physique » du site, se pose également le problème de son intégration « sociale » ou « culturelle ». Il est banal de rappeler combien il est important d'être attentif et de répondre adéquatement aux attentes de la population pour assurer une bonne intégration d'un site dans sa vie quotidienne. À ce titre, l'association du citoyen, dès le stade des réflexions préliminaires d'un projet de mise en valeur, constitue un facteur de succès. Elle

permet également d'éviter des phénomènes de rejet.

Un site archéologique participe à donner à chaque lieu une personnalité propre. Il en est la mémoire et l'héritage. Lorsqu'il est organisé de manière à répondre aux multiples sollicitations d'une population, il est susceptible de constituer le support de son identité et peut contribuer à renforcer un sentiment profond d'appartenance et, par la même, la stabilité et la cohésion sociale. Il possède un potentiel économique important qui se concrétise la plupart du temps à travers le tourisme culturel. Face au défi de la mondialisation et à la concurrence économique, il est susceptible de concourir à la prospérité urbaine et rurale en encourageant l'investissement.

**Les équipements**

Si le degré de perception des vestiges par le visiteur dépend de l'état de leur conservation et de la qualité de leur intégration, il est également éminemment tributaire de celle des équipements. Entendons par équipements toutes les interventions qui favorisent l'intelligibilité des vestiges, qu'elle soit rationnelle ou émotionnelle. Selon cette définition, nous n'établissons pas de distinction entre les équipements muséographiques à proprement parler, et les interventions visant à restituer les vestiges en vue d'améliorer leur intelligibilité.

Le rapport entre les vestiges et les équipements pose des problèmes d'ordre similaire à ceux déjà évoqués.

Lorsque les vestiges ne sont pas intégrés au musée, la signalétique constitue généralement le seul équipement proposé au visiteur. Pas toujours attrayante, cette signalétique ne favorise guère la fréquentation des vestiges. Elle peut éventuellement être associée à des installations relativement restreintes. Notons toutefois que cette signalétique présente l'avantage de pouvoir être étendue au-delà du site proprement dit pour embrasser un ensemble plus vaste, et favoriser de la sorte l'intégration du site dans la ville ou le terroir. Dans ce cas, les équipements muséographiques sont généralement utilisés dans le musée.

Par contre, lorsque le musée abrite les vestiges, ceux-ci sont directement dotés d'équipements. Ces équipements peuvent être réduits à une signalétique associée à un éclairage discret et évocateur, ou, au contraire, ils peuvent être graduellement multipliés, et éventuellement faire appel à des moyens modernes plus ou moins sophistiqués.

Lorsque l'équipement est réduit à sa plus simple expression, il présente di érents avantages. Outre la modicité de son coût, il laisse notamment intact le pouvoir d'évocation des vestiges et favorise une perception sensible grâce à un contact direct avec la matière brute. Cependant, un tel équipement risque d'atteindre rapidement ses limites. Les vestiges deviennent généralement vite arides, monotones, voire rébarbatifs ou rarement assez complets, pour que des non-initiés en perçoivent l'intérêt ou la valeur.

Au contraire, lorsque l'équipement est conséquent et sophistiqué, il peut apporter aux vestiges un certain degré d'intelligibilité et peut conférer au site un pouvoir de séduction. Poussé à l'extrême, outre les coûts qu'il engendre, ce choix a tendance à reléguer les vestiges au second plan et à les priver de leur force d'évocation, allant jusqu'à générer parfois des dérives, telle une absence de véritable apport culturel. En d'autres termes, plutôt que d'utiliser des moyens modernes pour mettre en valeur les spécificités des vestiges, ceux-ci sont parfois utilisés comme prétexte à l'installation de technologies sophistiquées et leurs spécificités s'en trouvent négligées.

Outre les équipements faisant appel à des moyens modernes, la restitution d'éléments disparus peut aussi être utile pour rendre les vestiges intelligibles et attractifs. Est-il nécessaire de rappeler qu'elle doit être utilisée avec discernement, au risque d'engendrer une perte d'authenticité des ruines et/ou de contact avec une réalité originale.

Entre ces di érentes tendances extrêmes existe une série de combinaisons accordant plus ou moins de place et d'importance aux vestiges ou à leur équipement.

**Conclusion**

Les innombrables questions soulevées à ce jour sont loin d'avoir trouvé des réponses pleinement satisfaisantes. La problématique est d'autant plus complexe que la pratique est relativement jeune, en pleine évolution, et qu'elle doit faire face aux besoins d'un public inscrit dans une société de consommation où prime la culture de l'urgence et de l'intérêt immédiat et particulier. Il est dès lors nécessaire de s'interroger longuement et sans cesse sur la

pertinence des choix opérés en matière de muséalisation des sites archéologiques, voire de valoriser ces sites.

La pertinence de ces choix est éminemment tributaire d'un double objectif : le respect de l'intégrité et de l'authenticité des vestiges d'une part, la prise en compte d'objectifs socioculturels, d'autre part. Un des éléments fondamentaux pour atteindre ces objectifs est, à notre sens, la qualité des contenus des messages à transmettre au public. Cette qualité repose sur la capacité des protagonistes d'un projet à imaginer un concept qui exploite judicieusement les valeurs/spécificités des vestiges et respecte scrupuleusement l'« esprit du lieu ».

Valoriser, n'est-ce pas avant tout présenter des vestiges porteurs de sens, créer un « espace-temps » de qualité pour laisser au visiteur des impressions durables, qu'elles soient d'ordre rationnel ou émotionnel. S'interroger sur le sens des vestiges, pour élaborer des messages aux contenus de qualité, implique dès lors de considérer et/ou reconsidérer inlassablement les principes et les approches développés en matière de muséalisation des sites. Ainsi, il est opportun de se demander, entre autres, si l'identification des valeurs/spécificités du site à valoriser sont appréhendées avec pertinence et de façon exhaustive ? Notons que ces valeurs sont nombreuses (esthétique, historique, sociale, scientifique, religieuse, économique, éducative, etc.) et diversement appréciées selon les individus. S'il y a une réelle adéquation entre les moyens utilisés pour les exploiter et les objectifs visés ? Si une réflexion sur une approche indépendante de celle développée dans le cadre des musées *stricto sensu* n'est pas susceptible d'être source de créativité et d'ouvrir de nouvelles voies ?

## Les protagonistes

Il est évident que la mise en œuvre d'aussi vastes projets est également tributaire de nombreux facteurs humains. Chacun sait que les protagonistes rassemblés à l'occasion de la réalisation d'un projet de valorisation ne partagent pas toujours les mêmes objectifs et possèdent des approches généralement di ciles à concilier. Dès lors, la prise de décision est souvent sujette à conflit. Si les textes normatifs mentionnent que seule une coopération volontaire, étroite et permanente entre tous les acteurs engagés dans une telle entreprise peut garantir le succès de celle-ci, la réalité montre que cette coopération, lorsqu'elle existe, est généralement loin d'être idéale. Soit la volonté d'associer au dialogue toutes les parties en présence est faible. Soit une structure au sein de laquelle chacun trouverait sa place est inexistante ou déficiente. En conséquence de quoi, la chaîne décisionnelle est souvent lacunaire et anarchique.

Il apparaît que la réussite de projets de valorisation relève souvent de circonstances exceptionnelles, de la présence d'une personnalité charismatique et/ou de l'implication de la population. Ainsi, dans plusieurs cas, c'est un personnage pugnace et enthousiaste qui, au-delà des nombreuses di cultés rencontrées, a fédéré des intervenants qui ont su, par leurs compétences, apporter les contributions essentielles à l'édification d'un projet. Le succès de ces entreprises est également dû à de longs e orts de sensibilisation et d'information, tant auprès des décideurs que des citoyens.

Au regard de ce qui vient d'être dit, la constitution d'une chaîne décisionnelle devrait idéalement être le reflet d'une approche globale, intégrant l'ensemble des aspects à prendre en compte — scientifiques, didactiques, techniques, fonctionnels, financiers, etc. — dès la phase des réflexions préliminaires. De façon similaire, la hiérarchisation, l'enchaînement logique et la planification de la prise de décision devraient d'emblée être envisagés. La définition d'étapes successives et progressives permettrait ainsi d'éviter des errances et tâtonnements, risquant de porter atteinte au patrimoine et d'engendrer des surcoûts inutiles.

Par ailleurs, pour répondre à l'émergence des nouveaux besoins induits par la construction de tels projets, le rôle de certains protagonistes dépasse généralement le champ strict de leur domaine d'activités. Il n'est pas rare de voir l'archéologue, par exemple, devenir médiateur, travailler en collaboration avec des conservateurs, architectes, muséologues, artisans, techniciens, promoteurs, décideurs, etc. En outre, la recherche de nouveaux publics cibles et de nouveaux modes de di usion ont induit l'implication, dans le processus, de scénographes, de concepteurs d'images virtuelles, de spécialistes du marketing et de la communication, etc. On a ainsi assisté à la multiplication d'intervenants issus du secteur privé, les pouvoirs publics n'étant plus en mesure de répondre seuls aux besoins issus de ce qui peut être considéré comme une véritable mutation dans la gestion

du patrimoine. Face à cette évolution rapide et afin de réduire les risques de dérive, apparaît désormais la nécessité de redéfinir aussi bien la place que les responsabilités de chacun des intervenants dans le processus. Par ailleurs, il est impératif de disposer de nouveaux instruments de gouvernance pour faire face à la complexification de la chaîne décisionnelle.

## Le projet APPEAR

Le projet APPEAR a été introduit par « In Situ » en réponse à l'appel d'o res du 15 octobre 2001 lancé par la Commission européenne, DG Recherche.

Ville, archéologie, citoyen et développement durable sont les thématiques centrales de ce projet, envisagées à travers la problématique des « projets d'accessibilité ». Cette expression renvoie à l'ensemble des actions qui, conjointement à la progression de la recherche, visent à conserver, intégrer, mettre en valeur et exploiter des vestiges archéologiques excavés des villes, afin de les rendre accessibles à la population, dans une perspective de développement durable. Le fait d'exposer les vestiges, c'est-à-dire les rendre visibles, attractifs et compréhensibles, de manière compatible avec leur conservation et leur usage scientifique, est le sens à donner à « accessibilité ».

Le consortium de recherche APPEAR — neuf partenaires issus de six pays de la Communauté européenne, soit la Belgique, l'Espagne, la Hongrie, la France, l'Italie et l'Angleterre — entend se pencher sur les objectifs, les moyens et les méthodes à mobiliser pour réaliser des choix judicieux dans les multiples champs d'interventions concernés par cette problématique. Son objectif est d'élaborer des outils et de fournir des ressources — pour l'essentiel, un guide — destinés à aider les di érents protagonistes d'un projet d'accessibilité dans l'exercice de leurs activités. Les travaux sont menés par des chercheurs engagés dans le développement de tels projets et fondés sur l'analyse d'expériences passées, bonnes ou mauvaises. Pour répondre aux besoins des futurs utilisateurs, la recherche ne vise évidemment pas la production d'un guide qui donnerait des solutions idéales, mais qui est destiné à les aider à se poser les « bonnes questions » et à y répondre de façon adéquate. L'idée qui s'est imposée est un produit opérationnel et flexible, fournissant des recommandations, des moyens d'assistance, de mémorisation et de synthèse conçus de manière à permettre aux utilisateurs de les adapter aux situations auxquelles ils sont confrontés et à se les approprier.

*Le consortium de recherche APPEAR*

IN SITU (Centre de Recherche archéologique), coordinateur scientifique du projet ;

CUGS (*Center for Urban Governance Studies* – Université de Liège), coordinateur administratif et financier du projet ;

ICUB-MHCB (*Institut de Cultura de Barcelona / Museu d'Història de la Ciutat de Barcelona*) ;

AVEC (*Alliance des Villes européennes de la Culture*) ;

ICOMOS (*International Council of Monuments and Sites*) ;

RAVA (*Regione Autonoma Valle d'Aosta – Dipartimento Soprintendenza per I Beni e le Attività Culturali*) ;

English Heritage, Archaeology Department (*Historic Building and Monuments Commission for England*) ;

In Extenso (Cabinet d'expertise en préservation des biens culturels) ;

UAM (*Universidad Autónoma de Madrid, Psicología Básica – Facultad de Psicología*).

Le développement de la recherche peut être suivi en consultant le site web du projet APPEAR à l'adresse suivante : http://www.in-situ.be

Adresse des auteurs :
Anne Warnotte, Marianne Tinant
In Situ
Centre de recherche archéologique
Avenue des Tilleuls, 62
4000 Liège
BELGIQUE
insitu@win.be

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 51–53

# Multimédia …, pont entre le présent et le passé

Dirk Vanclooster

Aujourd'hui, presque chaque musée ou site archéologique désire intégrer des techniques multimédias dans la présentation de son exposition permanente. Dans le monde muséal, il est quasi impensable de ne pas considérer l'application de ces techniques modernes lors d'un projet de réaménagement. Ceci fut également le cas à Ten Duinen 1138.

Tout d'abord quelques mots sur le musée même.

Ten Duinen 1138 est un nouveau chapitre dans l'histoire de l'ancienne abbaye cistercienne « Notre-Dame des Dunes » à Coxyde. Dès 1138, l'abbaye fait partie de l'ordre de Cîteaux. L'abbaye gagne rapidement en importance et connaît sa période de gloire du XIIe jusqu'à la fin du XIVe siècle. Au XVIe siècle, l'abbaye est victime des attaques des Gueux. Les moines quittent Coxyde en 1627 et s'établissent à Bruges. Là, ils essaient de reconstruire l'Abbaye des Dunes en réutilisant des matériaux de construction de l'abbaye de Coxyde. D'autre part, beaucoup de matériaux de l'ancienne abbaye sont utilisés pour la construction des vestiges de St-Omer et des quais de Dunkerque. Au fil du temps, le sable des dunes envahit petit à petit « Notre-Dame des Dunes »…

En 1949, les fouilles archéologiques prennent un caractère systématique et les archéologues déterrent une grande partie du cloître de l'abbaye. Pour garder les trouvailles et pouvoir les montrer sur place, on décide de bâtir un musée, qui ouvre ses portes en 1955. Dans les années quatre-vingt-dix, le musée n'est plus à la page. Les chi res de visiteurs, décroissants depuis plusieurs années, ne mentent pas. En 1998, la commune décide de reprendre la gestion du site et donne le feu vert pour un grand projet de réaménagement du musée ainsi que des travaux de conservation et consolidation des ruines déterrées.

Depuis le 6 juin 2003, la nouvelle exposition permanente est de nouveau accessible au public. Pour savourer le musée, il est important de connaître sa mission marquée. Ten Duinen 1138 veut faire revivre l'ancienne abbaye cistercienne « Notre-Dame des Dunes » à l'aide de techniques contemporaines de présentation, en situant l'abbaye dans un contexte plus large, notamment l'ordre de Cîteaux et la société à laquelle l'abbaye appartenait. Le musée veut également contribuer à une meilleure compréhension des événements contemporains en o rant au public un large cadre de référence. Une bonne connaissance et compréhension de son propre passé, ainsi que d'autres cultures et religions, aide à mieux comprendre l'actualité.

## Multimédia …

Multimédia, c'est quoi ? À Ten Duinen 1138, il s'agit en fait de l'ensemble des porteurs d'informations utilisés pour communiquer le message au public : des objets historiques, des répliques, des panneaux informatifs, des décors, des éléments auditifs, des ordinateurs, des morceaux de film, des bandes dessinées, une reconstruction 3D, des guides de visite, etc.

Le choix d'un médium ou une combinaison de médias n'est pas facile. Tout dépend du résultat qu'on veut obtenir et du budget disponible. Un moment de réflexion avant l'action s'impose donc. Le message qu'on veut transmettre au public est primordial et les techniques doivent à tout instant appuyer le message.

Pour chaque situation spécifique, il faut essayer de trouver le bon équilibre entre :
- la diversité ;
- la possibilité d'interaction avec le public ;
- la stratification de l'information ;
- la flexibilité du médium ;
- l'accessibilité du médium ;
- les groupes-cibles ;
- etc.

La priorité pour Ten Duinen 1138 était de remettre les objets dans leur contexte historique. Après une brève introduction au Moyen Âge et

l'ordre de Cîteaux, le parcours linéaire emporte le visiteur dans la vie journalière de l'abbaye cistercienne de Coxyde. La dernière salle du musée présente l'élément de recherche et de reconstruction du passé par les archéologues et les historiens.

Pour transmettre l'information aux visiteurs, nous utilisons un mélange de médias ou porteurs d'information. L'exposition permanente a, dès le début, été conçue comme une exposition interactive dans laquelle le visiteur peut composer sa propre table de matière.

Le musée se situe à la Côte, une région touristique par excellence. L'exposition devait donc être accessible et non uniquement pour spécialistes. Conséquemment, les médias devaient être faciles à utiliser. Le choix des médias à Ten Duinen est basé sur la prépondérance de notre culture visuelle actuelle. En bref, le but était de faire revivre le passé en o rant une expérience sensorielle de l'histoire au visiteur du musée.

## L'expérience

La collection de Ten Duinen consiste surtout en objets archéologiques déterrés pendant plusieurs campagnes de fouilles sur le terrain de l'abbaye à Coxyde. Une collection unique du point de vue scientifique, mais une collection archéologique. La majorité des objets sont donc des articles d'usage courant, par exemple des pièces en céramique, des morceaux de poterie, des outils, de la vaisselle, des briques, quelques pièces de monnaie … Malheureusement, la plus grande partie est sérieusement endommagée.

Pour garantir l'attention permanente du visiteur, nous avons choisi d'intégrer les pièces les mieux conservées dans l'exposition permanente. Il s'agit d'une sélection d'objets qui sert de point de départ ou portemanteau de l'histoire que nous voulons partager avec le public. Les objets historiques sont de nouveau mis dans un contexte historique. Pour atteindre ce but, nous utilisons des panneaux décorés, des décors travaillés et les possibilités d'informatique disponibles. Les ordinateurs que nous avons inclus dans le parcours sont des ordinateurs à écrans tactiles. Sur ces machines, le visiteur lui-même choisit l'information qu'il désire. Vu la grande diversité de notre public, il était impératif que les ordinateurs soient faciles d'emploi et que la terminologie utilisée soit compréhensible pour chacun, spécialiste ou non-spécialiste.

Évidemment, une panne d'électricité n'est pas exclue. Mais, même dans ce cas-là, les visiteurs peuvent faire le tour du musée et découvrir son histoire.

Une question, qui nous occupe continuellement, est comment attirer l'attention des jeunes ? Le thème du musée, une abbaye cistercienne, se trouve assez loin de leur monde. Pour atteindre les jeunes, nous avons opté pour l'implémentation d'un film historique dans le parcours. Le film, réalisé par Stijn Coninx en 2003, raconte l'histoire d'une jeune fille qui revit une journée dans l'abbaye des Dunes. Les scénaristes ont inclus plusieurs éléments qui aident à captiver l'attention les jeunes. Avec le meurtre d'un moine et un complot dans les murs de l'abbaye, l'élément de suspense est intégré. Les scènes humoristiques et certaines réactions des jeunes acteurs principaux, donnent une impression de légèreté au film. Pourtant, nous avons intégré beaucoup d'éléments basés sur des recherches scientifiques, comme les décors, les bâtiments, l'habillement, la di érence entre les moines et les converses, le dortoir, le réfectoire, le *scriptorium*, etc. En regardant le film, le spectateur, jeune et moins jeune, découvre d'une façon indirecte la vie journalière dans l'abbaye cistercienne. Le film aide à mieux comprendre et suivre l'histoire dans l'exposition permanente, car plusieurs éléments reviennent durant le reste de la visite.

En 2004, nous avons également réalisé la première phase d'une reconstruction tridimensionnelle de l'abbaye, basée sur le tableau de Pieter Pourbus. Cette présentation o re au visiteur une image réaliste de l'ancienne abbaye des Dunes à Coxyde. Toutefois, nous sommes conscients des limites de cette production ainsi que de nos sources historiques restreintes. Mais une fois la reconstruction 3D implémentée dans les ordinateurs sur le site archéologique, les visiteurs auront un outil à leur disposition pour interpréter les vestiges visibles.

Ten Duinen 1138 fait donc appel à plusieurs éléments multimédias et o re un mélange de porteurs d'information classiques et modernes. La facilité à manier les médias modernes, encourage l'emploi par les jeunes et les plus âgés. La grande majorité des réactions, que nous avons pu noter depuis l'ouverture, sont positives.

## À retenir ...

Quand on décide de faire appel à des multimédias modernes, on doit d'abord être conscient de l'histoire qu'on veut raconter. L'histoire doit toujours être le point de départ ! Les techniques de présentation (classiques ou modernes) sont d'un intérêt secondaire. Elles aident à raconter l'histoire.

Il faut aussi tenir compte des frais d'entretien quand on veut intégrer des médias modernes. Trop souvent, on oublie de calculer le coût de l'entretien et du remplacement des ordinateurs ou des moniteurs. Quand on fait appel à des machines sophistiquées, on doit être conscient de leur durée de fonctionnement et de l'entretien.

Avant de commencer, il est donc recommandé de bien réfléchir à ce qu'on veut atteindre. La bonne question qu'il faut se poser est toujours : est-ce que la collection a besoin de ces techniques pour mieux faire comprendre le message qu'on veut transmettre au public ? À Ten Duinen, nous gardons l'équilibre entre les deux, mais l'histoire prime en tout cas !

Adresse de l'auteur :

Dirk Vanclooster
Ten Duinen 1138
Koninklijke Prinslaan, 8
8670 Koksijde
BELGIQUE

conservator@tenduinen.be

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 55–66

# Enjeux de la prise de conscience et de la protection du patrimoine

## Importance de l'archéologie en milieu scolaire et périscolaire

Claude Cohen et Jean-Claude Marquet

**Résumé**

Les principes de base sur lesquels s'appuie l'activité pédagogique sont présentés. Le travail avec les élèves en Classe du Patrimoine est caractérisé : les activités suscitent l'étonnement et la curiosité. Elles facilitent le passage du concret à l'abstraction. Le savoir se construit dans l'action, aux côtés des archéologues qui montrent la nécessité de la rigueur scientifique et la relativité des connaissances. Découvrir l'outil qu'il a fabriqué et utilisé il y a 5000 ans, retrouver ses gestes pour réaliser un objet est la meilleure façon d'entrer en contact avec l'homme préhistorique. En définitive, pendant son séjour, l'enfant vit une stimulation émotionnelle et une immersion dans l'activité culturelle et scientifique qui revitalisent le désir d'apprendre.

Sur le site en cours de fouille et aménagé en musée de terrain, adultes et jeunes vont découvrir ce qu'est véritablement un site, la méthode que l'on doit utiliser pour le fouiller si on veut en tirer le maximum d'informations pour reconstituer la vie des hommes et l'histoire de l'environnement. Un tel lieu doit permettre de faire comprendre qu'un site est toujours unique et que tout site, patrimoine commun, doit être préservé avec la plus grande rigueur.

L'archéologie est la science qui étudie les archives du sol. Son objet est la lecture des vestiges enfouis. Cette lecture doit conduire à la compréhension de l'homme, de son mode de vie, de ses activités, de son adaptabilité, de son environnement. Cette science fait appel aux techniques les plus simples, comme l'observation directe d'une coupe ou d'un sol sur le terrain, mais aussi aux techniques les plus sophistiquées tant en ce qui concerne l'observation (microscope) que pour tout ce qui touche aux déterminations des matières les plus discrètes jusqu'aux méthodes de datation.

Du fait de la très grande simplicité de son appréhension (on observe), mais aussi de la plus grande technicité des méthodes mises en œuvre (par exemple les méthodes liées à la radioactivité des éléments), la discipline archéologique constitue un champ extrêmement vaste sur lequel peuvent s'appuyer autant d'activités pédagogiques qui ont toutes pour finalité la formation au raisonnement scientifique, l'acquisition de l'esprit critique, la prise en compte du patrimoine qui est le patrimoine de tous, que ce soit pour les enfants les plus jeunes, passionnés de partir à la découverte de l'homme de la préhistoire jusqu'aux élèves de Terminales ou aux étudiants des universités.

Le panel des activités proposées à tous les publics au Grand-Pressigny et dans son secteur depuis une vingtaine d'années est tel que l'on peut dire que ces activités sont toujours tournées vers les buts précisés plus haut, que ce soit auprès des adultes qui viennent en visite sur le site archéologique, auprès des scolaires pendant toute une semaine en Classe du Patrimoine ou en stage d'initiation à la fouille ou bien encore, pour des plus jeunes, en stage court ou en atelier de sensibilisation à la préhistoire. La personne qui se trouve face au médiateur, quel que soit son âge, quelle que soit sa motivation, cette personne est toujours considérée comme susceptible de recevoir un message chargé de logique, de connaissance, d'esprit critique, d'ouverture vers les autres cultures, vers les autres.

### 1. Patrimoine archéologique, Classe du Patrimoine et raisonnement logique

Le jeune élève qui se retouve en Classe du Patrimoine n'a, le plus souvent, pas demandé à venir. Il a été entraîné avec ses camarades de classe et son enseignant qui, lui, a fait la démarche. L'enseignant a eu connaissance de cette possibilité de classe transplantée ; il a rencontré le responsable du centre afin de voir avec lui les diverses possibilités d'actions ; il a décidé avec ce responsable des activités qui seront pratiquées pendant la semaine. Dans sa

classe, pendant les semaines qui ont précédé sa venue, il a préparé le séjour avec ses élèves (travail sur la carte du département, travail avec une boussole, travail avec un mètre, travail sur la notion de temps, ... ces activités préparatoires variant en fonction du niveau des élèves, du type de classe dans laquelle on se trouve).

Et puis, le jour J arrive ; on débarque au Grand-Pressigny, on découvre un autre lieu, un autre espace pour dormir, un autre espace pour se restaurer, un autre espace pour étudier. Du fait que l'environnement est di érent, les camarades sont di érents ; le maître (ou la maîtresse) est différent. Des consignes de vie auxquelles on n'était pas habitué vont être données et il va falloir se plier à ces nouvelles consignes en essayant d'oublier certaines autres, celles liées au fonctionnement journalier de la classe habituelle. Certains enseignants choisissent d'ailleurs de partir en classe transplantée en tout début d'année pour mettre le groupe classe dans une situation qui va faire que les élèves vont devoir se plier à un cadre précis, à une discipline stricte et cela va permettre à cette classe de se créer une unité, de se découvrir. Cela va permettre à l'enseignant de décrypter assez rapidement la nature profonde de ses élèves, beaucoup plus facilement que s'il était dans les conditions d'une classe normale.

Et puis, dès l'après-midi de l'arrivée, les activités vont commencer. Le médiateur, au cours de la prise de contact, informe les enfants qu'il va essayer de les conduire à la rencontre des hommes de la préhistoire. Disons que le médiateur va tenter de conduire les jeunes à cette rencontre par trois voies di érentes : par la voie de la reconstitution de gestes précis que l'homme de la préhistoire a e ectués au cours de ses activités, par la voie de la découverte d'un site archéologique, c'est-à-dire un site sur lequel l'homme préhistorique a laissé des traces de son passage et enfin grâce à la voie du musée où des objets remarquables sont conservés et présentés avec le contexte de leur découverte.

Au cours de ces trois cheminements est présent en permanence le souci d'amener l'enfant à parcourir une démarche logique, la démarche scientifique, la démarche du chercheur, la démarche hypothético-déductive, la démarche OPHERIC — *O* comme observation, *P* comme formulation d'un Problème, *H* comme Hypothèse, *E* comme Expérience, *R* comme Résultat, *I* comme Interprétation de ce résultat et *C* comme Conclusion. L'objectif premier de ce séjour en Classe du Patrimoine n'est donc pas de faire que ces enfants deviennent plus tard des archéologues mais que ces enfants manipulent des notions, des concepts, qu'ils se rendent compte, comme ils ont déjà commencé à le faire dans leur classe, qu'une a rmation ne peut pas être proférée de but en blanc sans être assise sur un substrat solide qui autorise son énoncé.

### 1.1. Refaire les gestes de l'homme de la préhistoire

Nous choisissons un champ ; nous délimitons dans ce champ une parcelle de forme carrée de 10 mètres sur 10 mètres. Nous allons ramasser dans cette parcelle tous les objets qui se trouvent en surface. Les enfants ont été informés que deux autorisations ont été nécessaires pour faire cet exercice : une autorisation a été demandée au propriétaire du terrain et une autre (une autorisation de prospection) a été demandée au Service régional de l'Archéologie qui est chargé de la surveillance des sites et de tous les travaux qui se font sur les sites.

Nous revenons en salle de travail et étalons tous les objets sur une grande table. Si le groupe est important, on peut travailler sur plusieurs tables (quatre au maximum). La première opération va consister à séparer ces objets en deux sous-ensembles : le sous-ensemble des objets constitués de matière organique et celui constitué de matière minérale. Le premier sous-ensemble est abandonné. On reprend le second et on le partage à nouveau en deux nouveaux sous-ensembles : celui des objets naturels et celui des objets artificiels. Dans le premier, on va retrouver toutes les pierres, dans le second on aura des fragments de terre cuite, de verre, de métal, etc. Ce second sous-ensemble est provisoirement abandonné ; on pourra y revenir notamment pour faire apparaître des objets qui paraissent anciens (plus de cent ans !) et des objets récents (moins de cent ans !). On pourra ainsi mettre le doigt sur des tessons de poterie préhistorique ou, en tout cas, des tessons anciens.

Nous revenons ensuite au premier amas, celui qui est constitué de cailloux. En Touraine, au Grand-Pressigny, ce tas sera constitué essentiellement d'éléments siliceux, des silex. Mais, parmi ces silex, nous pouvons avoir des choses très di érentes.

Nous allons demander ici, et c'est plus di cile que ce qui a été fait auparavant (il faudra sans doute aider, en donnant des indications

de plus en plus précises), de faire apparaître trois ou quatre sous-ensembles en fonction des caractéristiques des di érents objets qui restent maintenant en place sur la table. Ces caractéristiques sont d'ailleurs découvertes en commun : c'est la taille des éléments, leur couleur, leur forme générale et les formes qui apparaissent sur les di érentes faces de l'objet.

Il n'est pas toujours facile de faire reconnaître que :

- certains éléments sont rougeâtres alors que les autres ont la couleur naturelle du silex que l'on peut reconnaître sur le plus grand nombre d'entre eux, (on fera également mettre dans cet ensemble les éléments blancs et craquelés) ;
- certains éléments ont une forme plutôt aplatie tandis que d'autres n'ont pas cette forme ;
- que les éléments qui ont une forme aplatie ont donc deux faces, que l'une de ces deux faces est formée de plusieurs facettes tandis que l'autre n'en possède qu'une et que celle-là possède un bombement excentré près d'une partie épaisse du bord de l'objet ;
- certains éléments pourront être mis dans une quatrième catégorie si les caractéristiques ne permettent pas de trancher entre les trois premières.

Une fois que ce travail d'observation attentive est fait (c'est le *O* de OPHERIC), il ne reste plus qu'à s'interroger et se demander pourquoi tous ces objets de même nature siliceuse possèdent des caractéristiques di érentes, caractéristiques que l'on retrouve régulièrement dans chacune des di érentes classes d'objets. Nous avons ainsi mis en évidence un problème (c'est le *P* de OPHERIC) qu'il va falloir tenter de résoudre. Pourquoi certains éléments ont-ils des faces et facettes lisses et une bosse excentrée sur la face à facette unique ? Pourquoi d'autres éléments ont-ils des surfaces irrégulières avec quelquefois une bosse mais plutôt centrée au milieu de la face ? Pourquoi certains éléments rougis ou blanchis ont-ils une surface chagrinée, irrégulière ?

Le problème étant bien cerné, le chercheur, l'enfant, le groupe, sous la conduite de l'archéologue, va pouvoir donner libre cours à son imagination en formulant des hypothèses (c'est le *H* de OPHERIC). L'archéologue est là pour que les hypothèses les plus farfelues soient examinées sans attendre et qu'elles soient rejetées, la raison pour laquelle elles sont rejetées étant évidemment donnée par l'archéologue. Celui-ci laisse les enfants s'exprimer car cette phase est une phase essentielle de la démarche de la recherche. L'archéologue entend les hypothèses et privilégie naturellement celles qui correspondent e ectivement aux di érents agents qui peuvent être responsables de l'éclatement des blocs de silex. Vont, bien sûr, se dégager les hypothèses de chocs, chocs par percussion mécanique mais aussi choc thermique, le froid et la chaleur pouvant également être responsables de ce type de choc.

Ce sont les enfants eux-mêmes qui vont découvrir la suite du processus car cette démarche a déjà été évoquée en classe, ou bien si elle ne l'a pas encore été, c'est une découverte pour eux que c'est grâce à des expériences (c'est le *E* de OPHERIC) que les di érentes hypothèses vont pouvoir être testées. La recherche du protocole des di érentes expériences est ici particulièrement simple à découvrir mais, dans d'autres cas, ce protocole sera beaucoup moins évident à mettre en place. Ici, il n'est pas nécessaire de prévoir de témoins puisque ce sont les éclats obtenus par les di érents types de chocs qui serviront en fait de témoins les uns par rapport aux autres. Il est cependant tout à fait indispensable de travailler sur trois fragments d'un même bloc pour les trois expériences, un quatrième fragment étant également conservé comme témoin.

Pour savoir comment se présente un éclat qui a été obtenu par percussion, il su t de se munir de l'une des quatre parties du noyau et d'un percuteur, de frapper sur le noyau avec le percuteur. C'est l'archéologue qui va cependant guider l'enfant pour qu'il y ait bien départ d'un éclat, une sorte de protocole est nécessaire pour que la frappe soit positive. Il va de soi qu'étant donné le caractère très coupant des arêtes ainsi créées sur les éclats, il est indispensable de protéger au moins les cuisses et les yeux des enfants-tailleurs.

Pour savoir comment se présente un éclat qui a été produit par un choc thermique dû à la chaleur, l'expérience est particulièrement simple à réaliser mais, là encore, il est nécessaire de prendre beaucoup de précautions. On met donc la deuxième partie du bloc de silex dans un foyer ; le bloc éclate brutalement et des éclats peuvent être projetés à plusieurs mètres. C'est surtout l'eau, même en très faible quantité, qui entre en ébullition sous l'e et de la chaleur et

qui est responsable de l'éclatement du bloc. Une fois refroidis, les éclats peuvent être récupérés.

Pour savoir si un choc thermique froid peut également produire des éclats, il su t de placer le troisième bloc dans un congélateur pendant quelques heures. L'opération est, cette fois, dangereuse pour le congélateur, car des éclats peuvent également être projetés violemment contre les parois de celui-ci et sectionner les conduits. Dans ce cas du choc thermique par le froid, c'est encore l'eau qui est responsable de l'éclatement puisque celle-ci augmente de volume en se transformant en glace ; elle crée ainsi des fissures dans un bloc qui n'en possédait pas et produit ainsi des éclats. Ces expériences sont l'occasion rêvée, même si ce n'est pas exactement le sujet, de faire remarquer combien l'eau, qui est une substance très abondante sur la terre, est tout à fait extraordinaire par son augmentation de volume aussi bien lorsqu'on la chau e que lorsqu'on la refroidit.

Trois expériences destinées à tester trois hypothèses ont ainsi été réalisées ; il convient maintenant de lire les résultats de ces trois expériences (c'est le *R* de OPHERIC). Les quelques éclats obtenus par percussion directe avec un percuteur de pierre sont placés sur la table avec une étiquette indiquant l'agent qui les a produits. De la même manière, les éclats obtenus par choc thermique de chaleur et les éclats obtenus par choc thermique de froid sont mis sur la table avec les étiquettes correspondantes. Les trois ensembles d'éclats (il vaut mieux avoir plusieurs éclats dans chacune des trois catégories) vont pouvoir être attentivement examinés, les caractéristiques communes que l'on retrouve dans chacun des trois ensembles étant soigneusement notées. On va observer que les éclats obtenus par percussion sont de forme aplatie, qu'une face est constituée d'une seule facette, que cette face possède un bombement excentré situé près d'un bord de l'éclat qui possède une certaine épaisseur. À ce moment, l'archéologue peut donner le vocabulaire scientifique qui concerne ces caractéristiques ; les enfants retiendront (on peut leur faire écrire ces mots sur une feuille de papier) les endroits où se trouvent le bulbe de percussion, le talon de l'éclat, la face d'éclatement, la face dorsale et on pourra même trouver sans trop de di culté le point de percussion. Sur les éclats dus au gel, on ne retrouvera pas toutes ces caractéristiques, mais seulement une face d'éclatement bombée avec un bombement central par rapport à la face. Pour les éclats faits par le gel, on verra qu'ils ont souvent la forme d'une écaille avec une face concave et une face convexe et surtout que la couleur du silex a changé par rapport au bloc témoin.

Nous arrivons ensuite à l'interprétation des résultats (c'est le *I* de OPHERIC). Nous avons maintenant sur la table six tas d'objets en silex : les trois (ou quatre) premiers proviennent du premier travail de sériation sur le matériel qui a été collecté dans le carré de prospection. Les trois derniers sont les trois tas d'éclats qui sont issus de nos trois expériences. Le jeu va consister maintenant à voir s'il existe une relation entre les trois (ou quatre) tas de la prospection et les trois tas de l'expérimentation. On peut penser que les enfants (ou les adultes, car ce travail peut être fait de la même manière avec des adultes) vont assez rapidement associer les tas deux à deux, le quatrième tas, issu de la prospection, étant un ensemble d'objets atypiques dont certains pourront d'ailleurs rejoindre l'un ou l'autre des trois premiers tas avec l'aide de l'archéologue (lorsqu'un éclat de taille a été cassé, l'un des deux fragments n'a pas de bulbe et pourtant il s'agit bien d'un éclat taillé). Ainsi, le premier ensemble d'éclats de la prospection va être associé au tas des éclats obtenus par percussion directe. Le deuxième tas de la prospection va être associé par exemple aux éclats, rougis, obtenus par choc thermique chaud et enfin le troisième tas de la prospection va être associé aux éclats obtenus par choc thermique froid.

Il reste maintenant à conclure (c'est le *C* de OPHERIC). La sériation qui a été e ectuée sur les éléments siliceux issus de la prospection correspond donc bien à des éclats qui ont été produits par des agents naturels (la chaleur d'un foyer ou d'un incendie, le froid d'une période glaciaire) ou par un phénomène artificiel : la percussion directe à l'aide très probablement d'un percuteur dur (il resterait en e et à préciser le type de percussion qui a été utilisé, percussion directe au percuteur dur ou tendre ou encore percussion indirecte voire même la taille par pression).

Avec cet exercice, nous avons parcouru, avec l'enfant, sans le lui dire, toutes les étapes de la démarche scientifique. Bien sûr, ce n'est pas avec ce seul exemple et en cette seule occasion que l'enfant va acquérir et posséder le principe de la démarche scientifique mais, cet exercice venant s'ajouter à d'autres dans les domaines de la biologie, de la physique, de la chimie, de la technologie et aussi aux activités de tous les

jours, cela permet une nouvelle mise en contact avec un état d'esprit qui devrait animer chacun dans les moindres actes de ses habitudes de vie.

D'autre part, la matière archéologique n'est pas une matière neutre. Très concrètement, le jeune entre en contact avec le passé ; il touche le sédiment, les objets ; il découvre des structures. Il est en contact avec son passé, avec sa vie ; il est mis dans une situation dans laquelle il se sent complètement impliqué et est donc infiniment plus réceptif à ce qu'on lui propose que dans le cadre habituel de la classe où les habitudes acquises ne permettent pas une aussi grande motivation.

*D'autres activités pour refaire d'autres gestes de l'homme de la préhistoire. La notion de chaîne opératoire.*

Dans le cadre de l'exercice précédent, l'enfant a refait quelques gestes de l'homme préhistorique : il a taillé quelques éclats qui lui ont permis de bien comprendre comment sont faits ces éclats, ces artéfacts, et comment on peut les distinguer d'éclats naturels.

Au cours d'une autre séance, on peut reprendre ces éclats et les aménager en outils. On peut ainsi très facilement fabriquer un racloir en retouchant le bord de l'un de ces éclats, un grattoir en travaillant sur un éclat un peu allongé ou sur un éclat circulaire en retouchant ce bord et en lui donnant une forte courbure bien régulière. Il est également très facile de faire réaliser une encoche en utilisant comme percuteur un galet de petite taille et puis, à partir d'une encoche, en faire une seconde à proximité sur un endroit bien choisi pour aboutir à un perçoir. Tout aussi simple est la réalisation d'un microdenticulé du type de ceux que l'on trouve dans les sites du Néolithique final local ; pour le réaliser, on utilisera deux éclats, l'un qui va servir de support et l'autre dont le tranchant va servir à faire de toutes petites encoches sur le bord rectiligne ou, de préférence, légèrement concave du premier éclat. Il est nécessaire de montrer, au préalable, une photographie d'un véritable microdenticulé et de bien montrer la technique qui permet, en appuyant les deux avant-bras sur la cage thoracique, de faite des denticulations très fines et surtout très régulièrement disposées.

La réalisation d'un burin est un tout petit peu plus complexe puisqu'il faut, dans un premier temps, obtenir un éclat laminaire ou une courte lame (il est également possible de faire un burin sur un éclat) ; il faut ensuite préparer une troncature, oblique de préférence, et enfin donner le coup essentiel, le coup qui va permettre de faire partir la chute de burin, longue et étroite qui emporte avec elle une partie du tranchant de la lame-support ou de l'éclat-support.

La réalisation d'un biface n'est pas envisageable avec les enfants, du moins un biface réalisé par eux-mêmes. En e et, cette réalisation se compose d'un grand nombre d'enlèvements alternativement sur une face et sur l'autre ; elle demande une certaine habitude de l'enlèvement d'éclats et cette habitude ne peut s'acquérir en deux ou trois heures.

Ce qui est très important ici, dans cette petite série d'exercices, c'est que l'on va pouvoir dégager une notion extrêmement importante, à portée universelle, qui est la notion de chaîne opératoire. En e et, tous les objets manufacturés qui existent aujourd'hui et qui ont été faits hier, sont tous obligatoirement issus d'une chaîne opératoire plus ou moins complexe, mais qui répond universellement au même schéma. Toute chaîne a, à son origine, une matière première et à sa fin un produit fini, des déchets et des traces supplémentaires sur les outils qui ont été utilisés au cours de l'enchaînement des diverses phases de la fabrication de l'objet.

Si l'objet est constitué d'une seule matière, ce qui est souvent le cas pour les outils préhistoriques, la chaîne est relativement simple. Si l'objet fabriqué est un outil composite, la chaîne est évidemment plus complexe. La chaîne opératoire de la fabrication d'une automobile d'aujourd'hui est évidemment particulièrement compliquée mais la chaîne de fabrication d'un pain ou même d'une tartelette est beaucoup plus simple, quoique … si on n'oublie rien !

La chaîne opératoire de la fabrication des outils préhistoriques décrits précédemment est relativement simple et, grâce à ces exemples, il est aisé de faire comprendre cette notion aux enfants pour leur faire ensuite saisir que cette notion est d'une très grande généralité même s'il est impossible de la mettre rapidement sur le papier pour les objets les plus complexes.

Fabriquer un perçoir implique que l'on possède de la matière première facile à tailler (roche dure et cassante comme le silex, l'obsidienne, la porcelaine, …) et un ou deux percuteurs (galets de roches dures ramassés dans le lit d'une rivière ou sur une plage ou encore dans les alluvions abandonnées par le fleuve dans la vallée). Avec le

gros galet, on détache quelques éclats du bloc de matière première qui est appelé nucléus. On choisit parmi ces éclats celui qui semble le mieux convenir à la production d'un perçoir. Avec le petit galet, on réalise deux encoches de part et d'autre d'une zone plus ou moins pointue du pourtour de l'éclat et, en élargissant avec précaution chacune des deux encoches, on va arriver à la jonction de ces deux encoches au niveau d'une partie très acérée qui peut donc devenir un perçoir. Les déchets produits sont les grands éclats qui n'ont pas été choisis comme supports et de minuscules éclats qui proviennent du façonnage des deux encoches. Les deux percuteurs qui ont servi dans cette opération portent quelques petites traces supplémentaires de percussion par rapport à ce qu'ils possédaient au départ.

Considérons un second exemple préhistorique, un peu plus complexe que le précédent : la fabrication d'une sagaie. Pour réaliser cet objet que l'homme utilise pour chasser certains animaux, plusieurs matières très di erentes les unes des autres sont nécessaires. La longue hampe en bois sera prélevée dans la nature sur un noisetier, un frêne, un if ou quelque autre arbre donnant des rameaux à la fois droits, solides et un peu souples. Pour écorcer, régulariser la surface de cette hampe, un grattoir concave (une encoche) est nécessaire ; cette encoche sera réalisée grâce à une autre chaîne opératoire annexe du type de ce que nous avons décrit précédemment. À l'extrémité de la hampe, il est nécessaire de fixer une pointe perforante qui va donner une grande e cacité à la sagaie. Cette pointe peut être, par exemple, une pointe à cran en silex, taillée par pression, avec une retouche très couvrante du type de la retouche solutréenne. Il reste maintenant à fixer cette pointe à l'extrémité de la hampe, cette fixation jouant un rôle essentiel dans l'e cacité de l'objet. La fixation est double : elle se fait d'une part avec du boyau d'un herbivore de taille moyenne ; aujourd'hui, on utilise du boyau de mouton, mais on peut supposer que les Magdaléniens utilisaient des boyaux de renne ou d'un autre herbivore de cette taille, présent dans l'environnement. Cette ligature n'est pas su sante ; elle doit être complétée par une substance collante qui va donner une très grande solidité à la ligature. Cette colle, dont on a retrouvé la composition en analysant les résidus découverts sur certaines pièces de silex provenant des gisements, est un mélange de colophane (résine d'arbres résineux), de cire d'abeille et de poudre d'ocre. Le mélange de ces trois substances se fait bien à chaud. En se refroidissant, il donne une colle extrêmement solide qui procure à la pointe de la sagaie un très grand pouvoir perforant.

On parcourt ici une chaîne opératoire d'une certaine complexité avec des chaînes annexes (taille du grattoir concave, taille de la pointe par pression, fabrication de la colle, récupération du boyau de mammifère herbivore), mais l'ensemble reste su samment simple pour pouvoir être conçu ou reconnu par les enfants. La formalisation de cette chaîne et de ses chaînes annexes, sous la forme d'un diagramme, constituera un exercice qui aidera à mettre de l'ordre dans les connaissances et facilitera la structuration de la construction mentale.

La notion de chaîne opératoire peut être amenée grâce à la fabrication de nombreuses autres productions comme une céramique, un propulseur, un arc, une lampe à graisse, un couteau à moissonner emmanché, une gravure sur une dalette calcaire, etc. Pour chacune de ces productions, une ou plusieurs matières premières (en général plusieurs) sont nécessaires et ce travail de recherche, quant aux matériaux nécessaires pour fabriquer un objet ou un autre, est toujours très motivant. Ce travail est surtout très profitable pour l'enfant, car on voit ainsi que toute production humaine (tout artéfact) tire son origine obligatoirement de matériaux issus du sol ou bien de matières animales ou végétales (les météorites qui sont les seuls objets extraterrestres que l'on peut ramasser à la surface de la terre n'ont pas d'utilité techno-économique du fait de leur très grande rareté).

Combien d'enfants qui n'ont eu qu'un contact très discret avec ce domaine par une phrase dite par l'enseignant, par un court texte lu dans un livre, par une image vue dans un document ou sur un écran de télévision veulent devenir, à dix ans, archéologue, paléontologue, géologue, … Leur motivation va se trouver ici, d'un coup, renforcée et — bien que ce ne soit pas l'objectif recherché — l'implication va se trouver encore décuplée.

### 1.2. Sur le site. À la rencontre de l'homme de la préhistoire

Aller à la rencontre de l'homme préhistorique par l'acquisition de la technique de recherche des objets et des structures, sur un site réel, amène l'élève à se placer dans le cadre d'une

école de méthode, de rigueur et d'honnêteté scientifique.

Sur le chantier de fouille, en présence de professionnels, l'élève accomplit les gestes du fouilleur. Il travaille dans un carré de 1 mètre de côté ou un sous-carré de 0,50 mètre bien délimité avec des cordelettes tendues et faciles à repérer grâce à un système de coordonnées cartésiennes, identique à celui du jeu « la bataille navale ». Il dégage des objets en utilisant une spatule en matière plastique afin de ne pas abîmer les bords des éclats de silex. Il relève leurs coordonnées ; il situe les objets sur un papier millimétré, numérote, mesure. Il devient acteur de l'enregistrement de données que le scientifique pourrait théoriquement traiter pour élaborer, confirmer ou infirmer des hypothèses.

Les relevés ne sont pas choses faciles à faire. Les erreurs sont possibles. Par cette tâche laborieuse mais fascinante pour lui, l'élève rencontre, en grandeur réelle, la nécessité de la rigueur scientifique et la relativité des connaissances.

La méthode de fouille ne s'arrête pas au dégagement des objets, à leur enregistrement, à leur lavage et à leur stockage. Elle nécessite aussi l'interprétation des données. Avec les élèves, il est di cile d'e ectuer en totalité ces opérations. La présence des archéologues, qui sont responsables du « site-école », permet, à tous moments, de répondre à leur questionnement. À partir des plans établis, représentant la disposition des structures fouillées, les élèves sont en contact avec la phase suivante de la technique de relevé. Ils peuvent donc lier leur action d'enregistrement à l'exploitation que le chercheur en fait.

À Abilly, à deux pas de l'école de fouille qui a été mise en place sur des couches remaniées du site archéologique, se trouve l'Archéolab sous lequel est présenté le site du Petit-Paulmy sur lequel des fouilles ont été réalisées entre 1981 et 1991.

Depuis la passerelle intérieure qui fait le tour du bâtiment, le groupe d'élèves, accompagné de son enseignant, est pris en charge par l'archéologue pour une séance de découverte, découverte de ce qui a été laissé en place par les archéologues mais également découverte de la méthode archéologique, méthode qui va depuis la formulation du problème archéologique jusqu'à l'hypothèse interprétative qui ne pourra d'ailleurs jamais être totalement validée. Le principe des causes actuelles s'applique d'une manière générale mais dans le cas de l'archéologie, en plus des phénomènes naturels qui interviennent sur la mise en place des matériaux géologiques (ici, les sédiments), il y a l'intervention humaine qui est porteuse d'une composante culturelle susceptible de donner des réponses di érentes dans des situations identiques.

C'est l'archéologue qui interroge les enfants et leur demande, après qu'ils aient observé les objets et structures sur le sol, ce qu'ils ont vu. Un échange très riche va s'instaurer entre le groupe d'élèves et l'archéologue. Par ses questions, celui-ci va orienter les observations des enfants sur ce qui est le plus important ; ils vont être conduits pas à pas à formuler les observations qui constituent une description de l'essentiel des structures qu'il y avait à observer. Et puis, lorsque le groupe, toujours accompagné de son enseignant qui observe aussi le sol, qui observe ses élèves, qui écoute l'archéologue, qui écoute ses élèves, qui apprend des choses en même temps que ses élèves, a donné l'essentiel des observations qu'il y avait à faire, l'archéologue va orienter ce même groupe, pas à pas, vers la formulation d'hypothèses explicatives des di érentes structures qui ont été observées.

À l'Archéolab, la fouille s'est développée sur l'occupation du Néolithique final. La totalité de la couche a été fouillée, donc détruite ; aucun témoin n'a été conservé. Les structures hypothétiques qui ont été découvertes sont aujourd'hui matérialisées soit par des objets découverts à la fouille (blocs de calage des poteaux) soit par des objets modernes (fragments de poteaux, plaques de PVC) qui permettent de mieux visualiser les structures proposées. En dehors des vestiges du Néolithique final, des éléments appartenant à d'autres périodes ont été découverts et ont été, dans toute la mesure du possible, laissés en place : des indices (bifaces) du Paléolithique ancien, des tessons de céramique de la fin de l'Âge du Bronze, une structure rectangulaire de quatre mètres de longueur et de trois mètres de largeur. Les éléments de ces trois autres occupations n'ont pas été complètement fouillés et sont donc restés en place. Ils permettent à l'archéologue de bien faire saisir aux enfants ce que signifie pour un objet d'être en place ou de ne pas être en place.

Autour de la fouille, un certain nombre de plans sont présentés. L'archéologue ne s'y réfère qu'après avoir abondamment exploité ce qui est présenté au sol. En examinant ces plans, les enfants comprennent mieux que la

fouille n'est pas une « chasse au trésor », que la disposition des objets est l'élément essentiel qui va permettre de retrouver les modes de vie des hommes, que l'absence d'objets dans un sous-carré que l'on est en train de fouiller, est une donnée tout aussi importante que l'abondance d'objets dans un autre sous-carré : elle permet de délimiter les zones d'activités.

À la fin du processus, c'est l'archéologue qui va être sollicité par les enfants qui font des remarques, qui font des objections aux hypothèses qui sont présentées, qui posent des questions parce qu'ils se sont pris au jeu et qu'ils veulent en savoir plus. La partie est gagnée pour l'archéologue s'il a su montrer que la fouille est un travail méticuleux, que la formulation des hypothèses est une phase qui ne peut venir que longtemps après le démarrage de la fouille, s'il a su faire sentir que certains points sont sûrs, solides, que d'autres le sont un peu moins, que certaines questions restent encore sans réponse et qu'on ne pourra espérer approcher la réponse qu'en avançant encore dans la réflexion, qu'en faisant parler encore un peu plus certains objets qui n'ont pas encore livré tous leurs secrets (telle substance observée à l'intérieur d'un tesson de poterie pourra être analysée, tel outil qui montre des marques d'usure très fortes devra être examiné de très près, etc.). La partie est encore gagnée par l'archéologue si l'enseignant s'est pris au jeu de cette découverte ; dans ce cas précis on peut penser qu'il va, au retour, dans les jours et les semaines qui vont suivre, retravailler avec ses élèves sur tout ce qui a été vu, sur ce qui a été appris ; des recherches complémentaires pourront être lancées, soit dans la documentation présente au Centre de documentation et d'information de l'établissement, soit aussi sur Internet.

Ainsi, la mise en situation de fouilleur o re une authentique éducation scientifique. En fouillant, le jeune n'aura pas seulement appréhendé une méthodologie, il aura également rencontré la nature du sol, la souplesse du sédiment ou sa dureté. Cet exercice qui mêle activités sensorielles, a ective et conceptuelle, éveille sa curiosité, stimule et nourrit son imaginaire et l'entraîne à vouloir comprendre.

Il recherche alors les réponses à des questions auprès d'une personne possédant la connaissance : l'archéologue. Mais là, il ne reçoit pas obligatoirement, comme dans un livre, l'explication attendue. L'archéologue ne sait pas toujours répondre : parfois, il communique ses doutes, parfois encore il confirme à l'élève que son interrogation correspond à un réel questionnement et que les recherches actuelles ne permettent pas encore d'y répondre. Ce discours est bien di érent de celui que l'élève rencontre dans les manuels scolaires !

Des élèves sont étonnés des réponses obtenues et ont eu cette réflexion : « Dans mon livre ils disent l'inverse ; mais alors, ce n'est pas toujours vrai ce qu'il y a dans les livres. Il va falloir vérifier maintenant ! »

### 1.3. Et enfin, au musée

Une troisième et dernière voie pour conduire les enfants à la rencontre de l'homme préhistorique est le musée, même si cette dernière voie paraît un peu moins pertinente que les deux précédentes. En e et, c'est au musée que l'on va rencontrer les objets qui ont été faits par l'homme de la préhistoire. Les objets qui sont présentés sont, en général, les plus remarquables, les plus spectaculaires ; ce n'est pas obligatoirement là que l'on va toucher du doigt la nature profonde de cet homme à la rencontre duquel on va, mais — si les présentations sont judicieuses, si les audiovisuels sont courts et bien pensés — on va se retrouver avec un outil qui peut permettre de saisir de nouvelles facettes de l'homme préhistorique et, surtout, c'est là que l'on pourra avoir une meilleure vue d'ensemble sur cette immensité des temps préhistoriques, sur la grande variété des cultures qui se sont succédées, recouvrant près de deux millions d'années (si on ne considère que le genre *Homo*).

Alors que sur le site on s'intéressera surtout à une culture et même plus précisément au groupe d'hommes, de femmes et d'enfants qui a vécu dans un endroit précis, au musée on va pouvoir parcourir des centaines de générations et avoir une petite idée des évolutions, évolution des caractéristiques physiques des individus, évolution des techniques et des outillages, évolution dans les processus psychiques des groupes humains, apparition de nouvelles manières de s'organiser avec une probable hiérarchisation à l'intérieur du groupe.

C'est encore au musée que le génie de l'homme (les hommes et les femmes) pourra le mieux être mis en valeur grâce à la présentation de produits techniques traduisant un grand savoir-faire de la part des artisans (polissage de la pierre, production de grandes lames, production de grandes céramiques, etc.).

Le jeune tire bénéfice de ce bain : il prend peu à peu possession d'un domaine qui l'entraîne à travers le temps et l'espace et le conduit à faire connaissance avec la réalité de son appartenance à une humanité unique. La connaissance archéologique avec ses di érentes facettes s'ajoute aux autres éléments précédemment intégrés au cours de sa formation. Grâce à l'archéologie, le jeune entre en contact avec d'autres hommes, d'autres civilisations qui ne peuvent être aujourd'hui connues que par des traces discrètes mais que l'on peut presque physiquement toucher. Il fait connaissance avec d'autres modes de vie, ce qui l'entraîne à une réflexion approfondie sur ceux-ci et sur le sien propre. Cela permet une restructuration de sa propre appréhension du monde qui implique l'évanouissement d'idées telles que le racisme, l'appartenance religieuse et implique, en revanche, l'émergence de valeurs autres comme le caractère unique donc irremplaçable de chaque individu, de chaque société aussi isolée soit-elle.

## 2. Le patrimoine archéologique et la construction mentale de l'enfant

### 2.1. La construction de l'esprit scientifique. Le doute et la rigueur

Découvrir l'outil que l'homme a fabriqué et utilisé il y a 5000 ans, retrouver ses gestes pour réaliser un objet du même type : la meilleure façon de rencontrer l'homme préhistorique. Les activités en Classe du Patrimoine ou en atelier culturel suscitent l'étonnement et la curiosité. Elles facilitent le passage du concret à l'abstraction. Pendant son séjour en Classe du Patrimoine, l'élève vit une stimulation émotionnelle et une immersion dans l'activité culturelle et scientifique qui revitalisent le désir d'apprendre.

Tout au long des activités proposées, les animateurs archéologues et les pédagogues n'ont de cesse de mettre en éveil les élèves devant l'importance des objets archéologiques — objets en place, objets de surface ou objets dégagés —, une importance due aussi bien à leur nature qu'à leur disposition ou qu'à leur état de conservation. Ces objets, témoins de l'activité humaine, étudiés, analysés au cours des années futures, seront certainement en mesure de continuer à nous donner des informations grâce à de nouvelles techniques d'investigation.

En fouillant, en retrouvant les gestes des activités des hommes, en réfléchissant sur la manière d'écrire la vie des hommes préhistoriques, les élèves, accompagnés par les animateurs, ont rencontré l'importance des archives du sol et nous pouvons penser qu'au contact de toutes ces activités, ils ont été sensibilisés au respect et à la conservation de ces archives.

Pendant la semaine passée au Grand-Pressigny, les élèves ont l'occasion d'aller, deux fois au moins, au musée avec un archéologue. Ces visites permettent implicitement d'entraîner l'élève à investir le musée comme un lieu-ressource.

Dans un premier temps, la visite s'organise autour d'une activité de découverte de lecture du musée. Dans un second temps, la présentation des objets muséographiques peut se construire à partir d'une analyse sollicitée par un questionnaire individuel. Ensuite, la visite se poursuit, le même jour ou d'autres jours, par un échange entre les élèves et l'archéologue à partir de questions et de recherches personnelles induites par les activités pratiquées sur le terrain ou à partir des questionnaires de recherche personnelle.

Par l'intermédiaire des objets muséographiques, le musée représente alors un lieu où la connaissance et la culture prennent racine dans ce rapport continuel entre le passé, le présent et le futur. Apprendre à lire une vitrine d'un musée, utiliser ce musée comme source de connaissances, n'est-ce pas rentrer dans le domaine de l'éducation culturelle à travers un héritage patrimonial ?

Et les apprentissages scolaires, l'interdisciplinarité dans ces activités ? La meilleure amorce pour l'apprentissage ou l'interdisciplinarité, ce sont l'objet et les savoirs, en eux-mêmes interdisciplinaires et jamais prétextes, jamais alibis. Pendant son séjour en Classe du Patrimoine, l'élève est continuellement sollicité par l'utilisation d'un matériau scolaire : mesurer, faire des relevés, les mettre au propre, lire des documents, prendre des notes, faire des résumés, des synthèses, etc. Il va se poser des questions, émettre des hypothèses, opérer des mises en relation dans le but de pouvoir, en fin de parcours, analyser et comprendre une activité humaine. Il est entraîné vers la construction d'un raisonnement. Il vit une stimulation émotionnelle et une immersion dans l'activité culturelle et scientifique qui revitalisent le désir d'apprendre

et qui nourrissent, de fait, les activités scolaires et culturelles.

### 2.2. La construction de l'esprit citoyen. Avant moi, moi, à côté de moi, après moi

Si entre les quatre murs de la classe, gérer le passage de la manipulation à l'abstraction, solliciter la réflexion, mettre en mouvement le désir de prendre possession de la connaissance, ne sont pas des tâches faciles à mettre en œuvre par l'enseignant ni à assimiler pour les élèves, il semble qu'en revanche, sur le terrain, au contact d'activités porteuses d'imagination, d'émotion, de réalités sensibles et de tâches prestigieuses, le passage du concret à l'abstraction se fasse avec plus de facilité.

Si l'activité de l'école de fouille permet d'approcher la notion de construction de la connaissance, elle engendre souvent bien d'autres émotions : être le premier à prendre dans ses mains un objet fabriqué, utilisé par des hommes éloignés de nous de 5000 ans, est toujours un moment unique, intense, un moment émouvant. Cet objet, présence concrète de la réalité de ses activités, met en relation étroite le fouilleur et cet homme qui l'a fabriqué et utilisé. C'est un moment privilégié qui installe chez l'élève la réalité du temps et la présence de l'activité humaine dans la durée.

Le sensible se met ainsi au service de l'éveil de la curiosité, de l'appréhension d'un concept et de l'appropriation de la connaissance. La façon la plus directe pour aller à la rencontre de l'homme préhistorique est sans nul doute celle qui consiste à essayer de se mettre à sa place afin de tenter de retrouver ses gestes :

- apprendre à reconnaître une dalle de silex fissurée par le geste grâce au son qu'elle émet lorsqu'on frappe dessus avec un percuteur ;
- apprendre à reconnaître une dalle intacte, propre à la taille, grâce au son très aigu et clair qu'elle émet ;
- apprendre à obtenir des éclats à partir d'un noyau et à l'aide d'un galet ;
- apprendre à retoucher les tranchants de di érentes manières ;
- apprendre à utiliser le propulseur que l'on vient de réaliser avec les outils taillés dans le silex ;
- apprendre à écraser les grains de blé sur une meule et avec une molette ;
- apprendre à installer un poteau et son calage de sorte que ce calage soit assez solide pour participer à la construction d'un abri ;
- apprendre à réaliser des céramiques, etc.

La liste de ces possibles apprentissages n'est pas limitée. Cette démarche lui permet de se situer devant un problème simple de réalisation en utilisant des matériaux naturels, de faire des hypothèses et d'agir sur l'idée de la réalisation. Il est en outre confronté à l'e ort physique, à l'appréciation de ses forces.

Les contraintes du matériau lui posent bien des problèmes. Il est confronté à une nécessaire volonté pour aboutir et est amené à comparer sa di culté à mettre en œuvre un projet et le savoir-faire des hommes de la préhistoire.

Pendant ces activités, l'enfant discute, interroge. L'adulte est disponible, l'aide à comprendre ses di cultés, à les surmonter, à répondre à toutes les questions. L'étonnement, devant la capacité d'adaptation de l'espèce humaine aux conditions de vie, se construit à partir des di cultés rencontrées devant la réalisation d'un travail concret. Entrant de plain-pied dans les contraintes des matériaux, il est plus disponible, plus réceptif pour comprendre que la modification du matériau procède essentiellement du savoir-faire qui relève à son tour et uniquement de la pensée de l'homme.

Nous sentons également qu'à travers ces réalisations, faites en commun avec les adultes et les enfants, profitant des échanges de tous, l'élève est très proche de la manière dont ont pu se former, en relation avec les conditions de vie, les groupes humains, l'organisation sociale, les coutumes et les croyances.

Souvent, il communique son étonnement admiratif devant le fait que nous avons hérité de toute l'intelligence de l'humanité, élaborée et conduite jusqu'à nous à travers les savoir-faire. Ces activités, ces réflexions n'entraînent-elles pas l'enfant, l'adolescent, à se situer dans la marche de l'humanité, à comprendre l'importance de l'organisation en société d'un groupe humain pour évoluer vers des conditions meilleures pour l'homme ?

Pour l'enfant, il s'agit d'une première prise de conscience sentie et réelle de la notion d'humanité. Une première prise de conscience de son appartenance à l'histoire de l'humanité.

Frappante également, est cette rapidité de pensée qui entraîne l'élève, tout de suite après

cette prise de conscience, vers d'autres questionnements préoccupants pour l'avenir : l'homme moderne, héritier des hommes de la préhistoire, des hommes de l'histoire, saura-t-il conserver les acquis pour l'humanité future ? Saura-t-il adapter ses savoir-faire technologiques, aménager le potentiel des ressources naturelles pour permettre la conservation de l'espèce ?

Cette interrogation est perturbante. Elle est nourrie par une réflexion personnelle autour des responsabilités que chacun pourrait avoir : « Qu'est ce que je peux faire pour … », « Moi je ferai … », « Je ne veux pas que … ».

Peut-on s'impliquer dans une action qui aidera la construction d'actions collectives pour garantir les conditions de vie des hommes ? Pratiquer ces activités archéologiques, qui font appel à la fois aux qualités conceptuelles du jeune, à sa sensibilité et à son intelligence pratique, favorise l'appréhension voire l'appropriation de cet héritage commun.

## 3. Et l'archéologie dans toute cette histoire…

L'archéologie tire bénéfice de cette approche dont elle est l'objet : le jeune et l'enseignant (qui se trouve placé dans la même situation de découverte, à l'égal de son élève) découvrent rapidement le caractère unique de tout objet archéologique, de toute structure, de tout site. L'objet le plus simple, le plus anodin n'est plus considéré comme un déchet mais comme une pièce d'un puzzle qui va permettre de lire une page d'histoire. Celui qui se frotte à l'archéologie comprend, en général, très vite le sens et le but du travail de l'archéologue : reconstituer le puzzle de la vie des hommes et de l'histoire de leur environnement.

La dimension unique de l'objet ou du site étant intégrée, chacun devient alors un « familier » de ce site, de ce calage de poteau, de ce foyer, de ce charbon ; il en devient alors le protecteur rigoureux et réfléchi. Arrivé à ce stade, l'individu est prêt — mais ceci est valable, il est vrai, pour l'adulte seulement, car pour e ectuer une remise en cause il faut avoir déjà engrangé une foule d'idées et d'expériences plus ou moins bonnes — à mettre en œuvre l'idée de Descartes selon laquelle « pour atteindre la vérité, il faut, une fois dans sa vie, se défaire de toutes les opinions que l'on a reçues et reconstruire de nouveau et dès le fondement, tous les systèmes de ses connaissances ».

Un tel exercice n'est guère réalisable à partir de la vision d'un site archéologique (Laugerie-Haute aux Eyzies-de-Tayac en Dordogne ou le Petit-Paulmy à Abilly) pour quelqu'un qui a toujours « fait » de l'archéologie et qui a ainsi intégré l'essentiel de ses développements dans sa manière de penser ; mais pour un néophyte, pour quelqu'un qui découvre un site ou un problème archéologique (la production d'une grande feuille de laurier solutréenne, la production et la di usion européenne des grandes lames pressigniennes du Néolithique final), cela ne peut-il pas être l'occasion du choc qui va déclencher cette reconstruction dont parle Descartes, cette « remise à zéro », qu'il lui semble indispensable de faire au moins une fois dans sa vie.

L'archéologie ne doit pas être le domaine réservé des spécialistes. Ceux-ci, qui détiennent les clés, doivent s'ouvrir au public le plus large par des chantiers de fouille accueillant à l'initiation et à la visite des jeunes et des moins jeunes. L'archéologie doit s'ouvrir par des présentations de sites grâce à des structures permanentes lorsque cela est nécessaire et possible, pour les sites de plein air par exemple, mais le plus souvent sans structure de protection et/ou de présentation. Elle doit s'ouvrir encore grâce à des expositions permanentes (musées) ou temporaires dans les lieux les plus divers (musées, établissements scolaires, lieux publics, administrations, lieux privés, etc.).

Certains seront alors placés dans une situation qui pourra leur o rir l'occasion de « remettre en ordre » leur structure de pensée, profitant d'un déclic au moment de la visite d'un site banal ou majeur (l'abri Pataud aux Eyzies-de-Tayac), d'une grotte possédant des traces discrètes ou spectaculaires (Niaux, Lascaux), d'un objet modeste (une hache polie) ou prestigieux (une statuette, un bloc gravé).

En contact avec le patrimoine archéologique, à travers des activités pédagogiques, des sites, des objets archéologiques, le jeune découvre en définitive le patrimoine archéologique dans sa dimension humaine et universelle. Ce contact lui permet de connaître, d'apprendre la nécessité de le conserver, de le protéger. Ce contact, tout en constituant un atout dans la préservation de ce patrimoine, favorise l'épanouissement de l'identité du jeune, de sa responsabilité et de son éveil en tant que citoyen du monde.

## Bibliographie

Cohen C., 1993. « Préhistoire et Archéologie en milieu scolaire », *Bulletin des Amis du Musée de Préhistoire du Grand-Pressigny*, 44 : 13–15.

Cohen C., Marquet J.-C. *et al.*, 1990. *La Classe du Patrimoine du Grand-Pressigny. Fiches pédagogiques. Modalités pratiques*, Inspection académique d'Indre-et-Loire et Conseil Général d'Indre-et-Loire, 140 p.

Gouletquer P., 1993. « Classes de Préhistoire », *Les Nouvelles de l'Archéologie*, 52 : 23–27.

Marquet J.-C., 1993. « L'Archéolab à Abilly (Indre-et-Loire). Un musée de site pour servir à la protection du Patrimoine préhistorique du Sud-Lochois », *Bulletin des Amis du Musée de Préhistoire du Grand-Pressigny*, 44 : 11–12.

Marquet J.-C., Cohen C., Millet-Richard L.-A., 1993. *Archéolab. Abilly-sur-Claise en Touraine. Livret-guide du Musée du Site du Petit-Paulmy*, Les Cahiers de la Claise, suppl. n° 28, 80 p., illustrations.

Adresses des auteurs :

Claude Cohen
Éducation et Patrimoine en Sud-Lochois
Rue du Collège
37350 Le Grand-Pressigny
FRANCE
epsl@club-internet.fr

Jean-Claude Marquet
UMR CNRS 6173 CITERES
Laboratoire Archéologie et Territoires
BP 60449
37204 Tours CEDEX 03
FRANCE

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 67–68

# Médiateur/enseignant, bilan et perspectives d'une relation passionnelle

Jean-Luc Rieu

Avant d'examiner cette relation entre médiateur culturel et enseignant fréquentant les musées d'archéologie, il convient de s'attarder sur la définition du médiateur. Il est un passeur d'idées, une interface entre le public et son objet à transmettre. Cette médiation doit faire appel à trois formes de savoirs indissociables : savoir intellectuel sur le champ culturel correspondant (l'archéologie préhistorique en l'occurrence), des savoir-faire (techniques d'animation basées sur l'archéologie expérimentale entre autres), et des savoir-être (comme orateur mais aussi savoir-être à l'écoute de son public et pouvoir s'adapter à tous les publics).

L'enseignant, quant à lui, a des objectifs fixés par l'éducation nationale, un programme à respecter. Un enseignant de classe primaire est à la fois le chef d'orchestre de sa classe et, tour à tour, tous les instruments de musique : professeur de math, professeur de français, d'histoire, de sciences, d'art, de sport, ... Des champs de compétences très divers et très ouverts où il lui est conseillé par sa hiérarchie, dans le cadre de protocoles de partenariat, de faire appel à des professionnels, surtout dans le domaine des arts et de la culture.

Il est vrai que la plupart des enseignants ont — ou n'ont pas reçu —, au cours de leur formation professionnelle, des informations sur le patrimoine et les institutions muséales et, par-là même, sur le rôle et le statut des personnes qui y travaillent (réduite au directeur que l'on ne voit jamais et au gardien que l'on voit trop souvent !). Le médiateur, quant à lui, est souvent appelé guide, conférencier ou animateur, sans trop pouvoir définir sa formation et son rôle au sein de l'établissement.

Les rapports entre le médiateur et l'enseignant ne sont donc pas toujours sur la même longueur d'ondes. Le musée n'est pas l'école ; les savoirs ne sont donc ni les mêmes, ni dispensés de la même manière.

Dans l'idéal, un travail préparatoire à la visite aura été réalisé en amont, dans un réel souci de partenariat face aux attentes de chacun, en traitant sur un pied d'égalité enseignant et médiateur. Il faut également prévoir l'après-visite qui reste le temps fort de la médiation et avoir un retour des actions menées en classe faisant suite à la visite, l'évaluation de nos actions étant souvent résumées à « c'était très bien » dans le meilleur des cas ...

On a, par contre, tous en mémoire des animations qui se sont plus ou moins bien passées. L'enseignant est souvent à ce moment-là en retrait, car il se sent mal à l'aise face à des connaissances qu'il ne maîtrise pas. Il délègue alors au médiateur toutes ses missions : enseignement mais aussi discipline de sa classe. Il n'est plus le chef d'orchestre et devient simple spectateur (on remarquera qu'il est souvent di cile, dans ce cas présent, de faire la di érence entre l'enseignant et un accompagnateur, souvent parent d'élèves ...). Il peut également être sur la défensive, allant jusqu'à mettre en doute le discours du médiateur.

Le médiateur doit-il entrer dans le jeu de l'éducation nationale, ou s'en servir à ses propres fins par rapport aux messages qu'il souhaite faire passer et, dans ce cas, quels seraient les messages ?

Tout n'est que question d'objectifs à se fixer à l'avance. Un e ort est à faire par l'équipe de médiation pour, notamment, sortir de la demande des enseignants fortement ancrée dans les programmes d'histoire, où la préhistoire est enseignée principalement dans les classes de CE2 (enfants de 8–9 ans). L'animation et la médiation permettent d'appréhender la préhistoire au travers d'activités ludiques, aptes à mieux faire comprendre une partie du quotidien des hommes préhistoriques. Mais au-delà, la préhistoire permet aussi de s'interroger sur les origines de l'homme, des religions, de l'art, de

montrer l'unicité de l'espèce humaine actuelle. Il est ainsi intéressant d'exploiter les possibilités o ertes par tous les programmes de l'éducation nationale, de la maternelle à la terminale, mais aussi des filières techniques ou professionnelles et de voir ce que nous pouvons proposer en terme de médiations transversales. On pourrait multiplier les exemples en traitant par exemple de l'évolution des déchets de la préhistoire à nos jours, de l'art préhistorique à l'art contemporain, de la technologie lithique à la technologie de pointe, de la préhistoire comme facteur de citoyenneté, de respect de l'autre : utiliser la préhistoire comme tremplin à l'éducation citoyenne.

Toutefois, il faut se fixer des limites, non pas sur l'imagination, mais rester dans un cadre avec des limites déontologiques. Je vous renvoie pour ce dernier sujet à l'article de Fernand Collin (2001-2002) dans lequel il est écrit, à la manière des journalistes qui se sont fixés un code de déontologie basé sur le respect de l'information, que le médiateur doit être « une interface objective entre le fait archéologique et le public ».

Pour conclure en un mot, faites travailler vos méninges, « réveillez le médiateur qui sommeille en vous ! »

## Bibliographie

Collin F., 2001–2002. « Médiation du patrimoine archéologique. "Archéologie-message", déontologie et pratique d'évaluation au Préhistosite de Ramioul », *Bulletin de la Société royale belge d'études géologiques et archéologiques « Les Chercheurs de la Wallonie »*, XLI : 7–12.

Maury S. & Rieu J.-L., 1999. « Animation ou médiation ? Question d'objectif », *Les Nouvelles de l'Archéologie*, 77, 3e trimestre 1999 : 38–42.

Adresse de l'auteur :

Jean-Luc Rieu
Musée de Préhistoire d'Île-de-France
48 avenue Étienne Dailly
77140 Nemours
FRANCE
mpif@cg77.fr

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 69–75

# Raconter une histoire locale : un système de présentation culturelle pour les Communautés et les Régions

Daniel P , Lars D J , Truus H , Iris L ,
Neil S , Marie-Claire V D , Jan S

**Résumé**

Cet article présente les résultats de la mise en place d'un prototype culturel de systèmes de présentation d'un village, d'une petite ville ou d'une région. Ce système s'est spécialisé dans le domaine de la réduction des coûts, de la durée, de l'identité locale et de l'intégration dans le tourisme ; il est basé sur une approche novatrice de la manière de raconter une histoire de façon interactive. Cette approche facilite la présentation au public de systèmes de base de données historiques et archéologiques dans une mise en place culturelle locale.

## 1. Introduction

Par leurs coûts élevés et leurs exigences de maintenance, l'usage des systèmes IT de présentation dans le patrimoine culturel est souvent confiné à de grands musées et à des sites archéologiques et monuments culturels. Cependant, de petites communautés et des autorités régionales possèdent également des ressources culturelles patrimoniales, de grande valeur pour le public général, qui pourraient bénéficier d'une présentation digitale. Cet article décrit l'usage d'un prototype d'application qui pourrait donner aux communautés locales une méthode interactive pour raconter des histoires qui soient basées sur les coûts e ectifs à longue durée et en fonction des besoins informatifs d'un grand nombre de visiteurs.

Le site initial pour la mise en place de cette application est Ename, un petit village rural situé à une soixantaine de kilomètres à l'ouest de Bruxelles (fig. 1). Vers l'an mil, ce village était une base commerciale située à la frontière du Saint-Empire, ayant une importance militaire et économique significative.

Aujourd'hui, il possède un parc archéologique majeur, un musée novateur, une église bien préservée et restaurée récemment, et un site historique unique. Tous ces éléments sont présents (Pletinckx *et al.*, 2000) dans un seul projet de présentation du patrimoine appelé Ename 974. Ces présentations sont étroitement liées aux habitants du village et mettent leur identité locale en lumière. Plusieurs activités ayant eu du succès ont émergé de ce projet Ename 974. Organisées par la population locale,

F . 1. – Ename

elles ont revitalisé la scène sociale et culturelle à Ename. Cet article décrit la mise en place de trois systèmes à Ename, à Tervuren (Belgique) et à Wieringen (Pays-Bas), où les données historiques, archéologiques et culturelles de chaque communauté sont mises en lumière par un système central qui cherche à faciliter la compréhension et la joie du visiteur.

## 2. Présenter le patrimoine local

Le premier but des systèmes d'information du patrimoine culturel est d'expliquer l'histoire et la signification de l'endroit et de mettre en lumière le caractère et le contexte historique toujours perceptibles aujourd'hui. L'approche clé de ces systèmes en discussion ici est la facilité et l'aide que le visiteur éprouve à « lire » les éléments du paysage et du village ou de la ville, lorsqu'ils l'explorent.

Ceci est réalisé par un système central, o rant un choix de thèmes et une promenade virtuelle à travers le village, la ville ou la région. Ces thèmes concernent di érents aspects du village ou de la ville, comme l'histoire, le paysage, l'art, l'archéologie et la nature. La promenade virtuelle permet au visiteur d'explorer le village, la ville ou la région au moyen de panoramas virtuels de 360 degrés, où le visiteur peut cliquer sur les éléments qui l'intéressent et peut en apprendre plus à ce sujet. Toutes les histoires sont reliées entre elles afin que le visiteur puisse identifier la localité physique des éléments décrits dans les thèmes variés, ou peut en apprendre davantage sur les di érents aspects thématiques des éléments qu'il ou elle trouve intéressants pendant la promenade virtuelle. De cette façon, l'exploration virtuelle du village, ville ou région précède l'exploration physique et aide le visiteur à identifier les bâtiments, endroits ou paysages qu'il reconnaît de sa promenade virtuelle.

De cette manière, les éléments du patrimoine culturel local sont placés dans un contexte plus large. Une maison ancienne devient la demeure d'une famille importante avec des liens évidents avec la scène politique, culturelle et historique nationale. Une petite route rurale devient la frontière entre une forêt datant du XIII^e^ siècle et les pâturages du village, et est reconnue en tant qu'exemple le plus ancien de planning forestier en Europe. Puisque les thèmes envisagés couvrent l'intérêt de beaucoup de visiteurs di érents, le degré d'information qui peut être di usé par ce système est beaucoup plus accessible que par des panneaux informatifs.

## 3. Raconter une histoire à thèmes multiples

Communiquer l'héritage culturel d'un village, d'une ville ou d'une région à un large public implique que les intérêts multiples des visiteurs soient couverts mais requiert également qu'une histoire cohérente soit racontée. Pour obtenir cela, l'application utilise un système interactif pour raconter des anecdotes qui permettent au visiteur de construire sa propre histoire. Conceptuellement, le processus peut être comparé à une promenade à travers une ville inconnue : le visiteur commence sa promenade dans une certaine rue mais peut choisir d'arrêter et d'explorer un square intéressant, ou peut tourner dans une rue transversale et prendre une autre direction.

Le système interactif pour raconter des histoires, décrit dans cet article, utilise des unités multiples, liées entre elles, intitulées « *nuggets* ». Chaque *nugget* peut contenir un texte écrit, un texte oral, une ligne du temps, de multiples images (qui sont montrées durant un laps de temps précis), des images animées, des séquences vidéo ou des panoramas ou objets interactifs — tous décrivent l'intérêt d'un élément patrimonial, d'une perspective ou d'un thème particulier. Chacune des histoires interactives consiste en une séquence de *nuggets*, sélectionnés pour le visiteur, afin qu'il puisse suivre un thème particulier ou explorer plusieurs thèmes, au choix.

Puisque l'information d'un élément patrimonial particulier a plusieurs aspects, les *nuggets* sont reliés entre eux. Par exemple, un *nugget* spatial peut montrer où se trouve une certaine maison et a un lien avec un *nugget* architectural, qui explique que c'est la maison la plus ancienne du village et qu'elle appartient à une famille importante. Les deux sont liés au *nugget* historique qui décrit les événements politiques ou militaires qui avaient lieu à l'époque où la maison fut construite. Chaque *nugget* est une composante d'une histoire thématique indépendante (promenade virtuelle, architecture, histoire) mais est également lié à un élément patrimonial particulier. En d'autres termes, les *nuggets* reliés à un élément particulier possèdent plusieurs « *flavours* » thématiques di érents. Dans ce cas-ci, spatial, architectural et historique.

L'interface utilisé permet au visiteur de faire un choix entre une riche série de *nuggets* informatifs pour se construire une histoire personnalisée. Une fois que le visiteur a choisi un certain élément spatial ou un thème, les *nuggets* apparaissent à l'écran les uns après les autres. Quand un *nugget* est composé de plusieurs *flavours*, des touches apparaissent sur l'écran pour permettre au visiteur d'explorer les autres dimensions thématiques de l'élément choisi. Il peut décider s'il choisit une nouvelle histoire thématique ou s'il retourne au thème de départ.

**Des histoires spatiales** sont accessibles au moyen de panoramas interactifs, insérant des endroits intéressants, indiqués par le symbole international d'information « **i** ». Ces panoramas sont accessibles, grâce à une carte interactive, et peuvent être suivis en une séquence spatiale

Fig. 2. – Panoramas interactifs

pour faire une promenade virtuelle (fig. 2). Si le visiteur clique sur le symbole « **i** », l'information lui est donnée au sujet de l'élément sélectionné et des touches apparaissent pour indiquer quelle forme d'information thématique est accessible. Le visiteur peut explorer cette information supplémentaire ou continuer sa promenade virtuelle. Ainsi, en appuyant, dans le panorama, sur la touche maison ancienne, le *nugget* spatial apparaîtra et donnera une description générale. Des touches apparaîtront simultanément sur le côté de l'écran pour donner accès au autres *nuggets* thématiques (histoire, architecture) en relation avec cet élément.

**Des Histoires thématiques** procèdent inversement. Si le visiteur choisit de suivre une histoire narrative d'un village particulier, il peut arriver jusqu'à un *nugget* qui décrit la période au cours de laquelle la maison ancienne a été bâtie. Des touches apparaîtront simultanément sur le côté de l'écran pour donner accès (si désiré) aux autres *nuggets* thématiques de cet élément, par exemple sa situation physique ou son style architectural.

De cette manière, les visiteurs peuvent faire des excursions à partir de l'histoire choisie au départ, soit en décidant de suivre une histoire di érente à un moment donné, soit en se promenant selon leur idée. Les séquences des *nuggets* et l'histoire qui en découle sont la résultante des intérêts personnels du visiteur et des choix dans lesquels les liens se formeront.

De cette manière, la totalité des *nuggets*, présents dans le système, représente l'ensemble de l'information rassemblée sur le village et le visiteur peut sélectionner un choix de *nuggets* afin de créer sa propre histoire, basée sur des intérêts personnels. En fonction de la durée et de son intérêt, chaque visiteur ne verra qu'une partie de l'information disponible, mais ce sera la partie la plus intéressante, basée sur un choix personnel. Le système de raconter des histoires interactives s'adapte ainsi à la personne qui l'utilise.

Ce système est également fonctionnel pour des visites guidées. Lorsque les guides utilisent le système pour donner des présentations à un large groupe de personnes, ils peuvent consciemment sélectionner les aspects du patrimoine qui sont les plus susceptibles d'intéresser leur public.

Le Centre d'Ename a développé un *software*, pour raconter des histoires interactives, qui forme la base de ce système de présentation. Ce *software* est un développement *Open Source*, basé sur XML, Java et un serveur Apache Tomcat ; son développement a été commandé par IBM Belgique. Les panoramas interactifs et les objets utilisent les capacités RV de *QuickTime*[1]. Un prototype du système a été développé pour la présentation des monuments (Pletinckx *et al.*, 2003).

Cette approche rejoint les systèmes similaires pour raconter des histoires, comme le travail de Kurt Fendt[2] et de Glorianna Davenport[3] au MIT.

## 4. Possibilités et coûts

Créer le système tel qu'il est décrit ci-dessus exige la structuration des données disponibles en plusieurs thèmes définis, composés en une séquence de *nuggets* informatifs. Dans une seconde phase, les *nuggets* des di érentes histoires sont reliés (obtenant ainsi des *flavours* di érents dans un élément culturel particulier). Dans une troisième phase, des panoramas sont réalisés et reliés entre eux ou, de façon optimale, à des *nuggets* existants. Là où cela a semblé approprié, un *flavour* spatial a été additionné aux *nuggets* existants. Ainsi les *nuggets* aux *flavours* multiples créent des liens entre les di érentes histoires.

Ce processus a été testé pour les trois systèmes décrits plus bas, et a été prouvé simple et facile à répéter. Puisque le processus est surtout

[1] Apple Developer Connection, *QuickTime VR* : http://developer.apple.com/ documentation/QuickTime/ InsideQT_QTVR/index.html
[2] Le projet MetaMedia : http://metamedia.mit.edu/
[3] Une promenade à travers le vingtième siècle : http://ic.media.mit.edu/projects/JBW/

concerné par le fait de donner du contenu, il peut être réalisé par des spécialistes, comme les historiens, les archéologues ou les écrivains de script, n'ayant aucune notion d'expertise technologique.

Le contenu du système pour raconter des histoires de façon interactive, décrit dans cet article, peut être rempli par ces personnes non techniques au moyen d'un simple interface (fig. 3). Ceci permet au système de présentation d'utiliser la connaissance patrimoniale locale (réduisant les coûts de production) en ayant des spécialistes locaux pour écrire et même remplir l'information et les images. Après cette phase initiale, la mise à jour ou l'expansion future du système du contenu peut se faire par ces mêmes spécialistes ou par le sta du site patrimonial. Du point de vue du *hardware*, ce système requiert uniquement un écran tactile et un PC standard. Pour l'utilisation à l'intérieur, des systèmes de kiosque standard peuvent être utilisés.

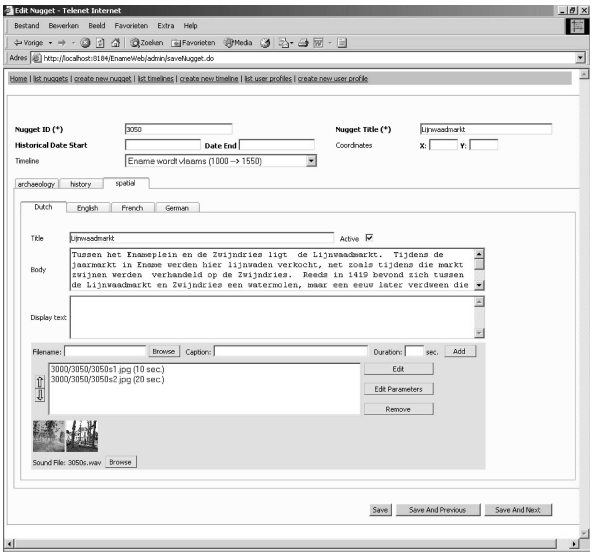


Fig. 3. – L'écran à remplir du système pour raconter des histoires interactives.

En conséquence, le coût d'un tel système est nettement moins élevé, dans la création et dans la maintenance, que les systèmes réalisés entièrement par les compagnies de multimédia. L'extension de la participation locale dans la création du contenu donne également un sens précis de la participation et de la possession de la communauté locale. Cet aspect social aide à s'assurer que le système reste bien entretenu, que la qualité de l'information soit relevante et que le support et l'intérêt dans ce système reste élevé au sein de la population locale.

## 5. Ename : présenter le patrimoine du village

Comme mentionné plus haut, le système d'Ename est un bon exemple d'une mise en place dans une petite communauté liée à un musée archéologique provincial. Le système est situé dans le jardin du musée (fig. 4).

Fig. 4. – Le système d'Ename dans le jardin du musée

Le système remplace l'ancien système de *TimeScope2* qui était opérationnel lors de la restauration et des fouilles de l'église Saint-Laurent (Pletinckx *et al.*, 2002). Puisque l'église a repris sa fonction et qu'un nouveau système, appelé *TimeScope3*, donne l'explication de la signification du patrimoine culturel de l'église (Pletinckx *et al.*, 2003), nous avons réutilisé le *hardware* existant du *TimeScope2* pour créer ce nouveau système. Celui-ci est relié à l'intranet et peut être mis à jour à partir des bureaux du Centre d'Ename, à 500 mètres du musée.

Le système contient des histoires historiques et spatiales, ainsi que des histoires orales (fig. 5). Sept habitants du village ont été interviewés et racontent des anecdotes liées à l'histoire du village. Le conservateur de la réserve naturelle « Bos t'Ename » explique les e orts pour introduire des techniques d'agriculture médiévale ;

un résident local raconte ses expériences de la Seconde Guerre mondiale et la façon dont celles-ci ont a ecté le village. Ces interviews aident à créer un lien très fort entre l'histoire culturelle du village et son identité contemporaine.

Fig. 5. – L'interface du système d'Ename

Le système est également utilisé comme pôle d'attraction pour les personnes qui découvrent le musée, au même titre que les systèmes de présentation sur le site archéologique, dans l'église et sur le sentier dans la réserve naturelle. Sa fonction primordiale d'information est de donner au visiteur une introduction sur l'histoire de l'établissement médiéval commercial, sur l'abbaye du village et sur la communauté flamande contemporaine. Et il montre que les vestiges du passé, toujours visibles, sont une partie intégrante du présent dynamique, toujours en mouvement par les habitants du village.

## 6. Patrimoine dans de petites villes

Un autre prototype de ce système a été développé pour Tervuren, une petite ville au sud-est de Bruxelles. Cette communauté a un caractère résidentiel, avec son petit centre commercial situé à côté d'un parc public comprenant les restes d'un château qui, un jour, domina la ville. Le système de présentation est situé dans le nouveau musée municipal dans le centre de la ville ; il relie des trouvailles archéologiques, une iconographie historique et des peintures d'artistes locaux, au paysage de la ville au moyen d'une promenade virtuelle (fig. 6). Un large éventail de sujets, issus du patrimoine culturel, est présenté, allant de l'archéologie préhistorique, en passant par le château médiéval, jusqu'aux peintres du groupe Cobra qui résidaient à Tervuren, dans le fameux musée d'Afrique centrale situé dans le parc.

Fig. 6. – Le Musée de Tervuren

Le contenu informel du système a été donné par le sta du Département Culture de la ville de Tervuren, qui est également responsable de la maintenance. Alors que le montage du système initial a été fait par le Centre d'Ename, la maintenance se fait, à l'heure actuelle, par les autorités culturelles locales, rendant ainsi optimal le contenu et le fonctionnement du système. Comme le propriétaire est la municipalité de Tervuren, ce système sert également de méthode de communication culturelle entre la municipalité et ses habitants.

La structure et le remplissage du contenu ont été faits par une archéologue, sans connaissance de multimédia ou d'informatique. Après une brève introduction méthodologique, elle a choisi les thèmes majeurs, sélectionné les *nuggets* et créé les liens entre les *nuggets* et les panoramas

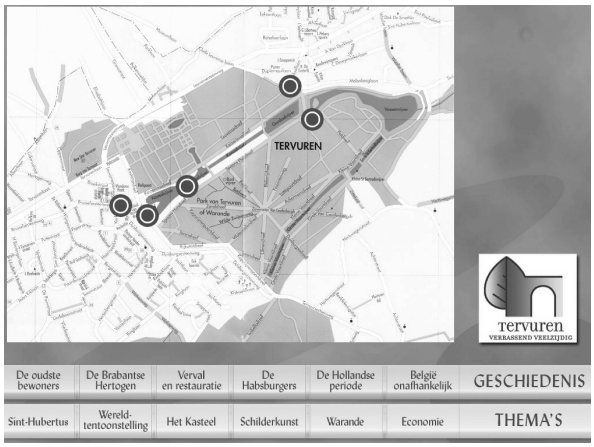


Fig. 7. – Page de départ du système de Tervuren

afin de donner un large éventail d'histoires potentielles.

Le système utilise une carte interactive de la ville ainsi qu'un réseau de thèmes historiques et culturels (fig. 7). Chaque point sur la carte consiste en un petit groupe de panoramas, reliés étroitement entre eux, ce qui donne une bonne représentation visuelle de chaque endroit. Quelques *nuggets* spatiaux utilisent l'iconographie ou de vieilles photographies qui ont un rapport étroit avec les éléments contemporains du paysage.

## 7. Héritage régional

La région *Kop van Noord-Holland* est une partie du Comté de Noord-Holland, et comprend l'ancienne île de Wieringen. Les trouvailles archéologiques ont révélé que l'île était habitée depuis les temps préhistoriques. Les découvertes les plus spectaculaires sont deux trésors en argent, indiquant que les Vikings y étaient installés depuis au moins deux générations.

Afin d'encourager des visiteurs de l'extérieur à cette région et pour leur o rir des services éducatifs locaux, le Centre Viking d'information a été construit à Wieringen (fig. 8) où les trouvailles archéologiques sont montrées au public et où une information touristique est donnée. Le centre est dirigé par une organisation sans but lucratif « *Stichting Weg van de Vikingen* » [Fondation Viking néerlandaise].

Fig. 8. – Le Centre d'information Viking

Travaillant en étroite collaboration avec la Région *Kop van Noord-Holland*, la municipalité de Wieringen et *Stichting Weg van de Vikingen*, le Centre d'Ename développa un autre prototype du système décrit dans ce papier afin de présenter les ressources historiques, archéologiques et touristiques de l'ancienne île de Wieringen au public général. Le tour virtuel consiste en dix points d'intérêt, situés à Wieringen, sous forme de panoramas interactifs, en plus de plusieurs thèmes historiques et culturels. Comme dans les autres prototypes, les visiteurs sont encouragés à construire leur propre histoire, de façon interactive.

Le contenu informel a été réalisé par Jan Stobbe du *Stichting Weg van de Vikingen*, en étroite collaboration avec plusieurs scientifiques. Les visiteurs du Centre d'information Viking de Wieringen peuvent explorer virtuellement l'île, découvrir les particularités du paysage formé par les glaciers, voir où furent découverts les trésors (fig. 9), apprendre comment vivaient les Vikings à Wieringen et quels éléments peuvent encore être trouvés sur l'île qui indiqueraient leur présence.

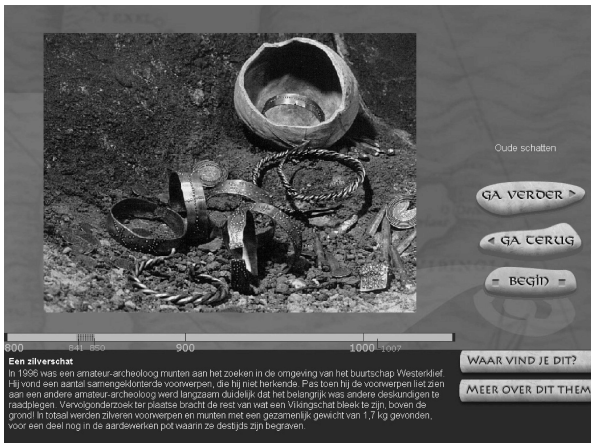


Fig. 9. – L'interface du système de Wieringen

La lutte continuelle contre la mer et la transformation du paysage — en réclamant de vastes aires sur la mer — sont d'autres éléments de la présentation. Après leur visite au Centre d'information, les visiteurs sont encouragés à explorer l'île à bicyclette ou en voiture, aidés par l'information pratique et l'assistance donnée par le sta touristique local. Ceux-ci ont leur bureau dans le Centre d'information.

Le Centre d'information attire un grand nombre de visiteurs de plusieurs genres. Un programme de marketing extensif, parti du réseau « Destination Viking », a débuté récemment. Ce large réseau de sites Vikings reliés s'étend de Saint-Pétersbourg en Russie jusqu'à Newfoundland au Canada.

La mise en place du système, dans un centre local de visiteurs, a des avantages majeurs. Tout d'abord, le *hardware* du système ne doit pas être protégé contre le vandalisme et les dégâts des eaux. Deuxièmement, cela évite l'usage d'un *hardware* portable, qui obligerait le visiteur de retourner au centre des visiteurs, ce qui serait le désavantage majeur pour les touristes à vélo. En troisième lieu, il permet une approche d'intégration entre la présentation du patrimoine et les services touristiques comme, par exemple, l'information et la réservation de voyages et d'hébergement.

À la fin de 2004, le système de Wieringen fera partie d'une route culturelle expérimentale, développée par le réseau d'excellence EPOCH. Ensemble, avec les autres membres d'EPOCH, le Centre d'Ename va continuer à développer à l'ordinateur une route culturelle et la situera plus tard dans le projet Francia Media[4].

## 8. Conclusion

Le système de présentation du patrimoine culturel décrit dans cet article a manifestement des avantages concernant son utilisation par les communautés locales aux moyens relativement modestes. L'usage d'un PC standard et d'un écran tactile et la désignation des tâches de remplissage du contenu par le sta du patrimoine local réduisent les coûts. En plus, la nature locale distincte de l'interprétation culturelle ajoute un élément important à l'identification locale avec le projet qui est considéré comme un essai — plutôt qu'un outil de présentation importé.

À présent, le Centre d'Ename suit de près l'impact de ces systèmes sur les visites et les programmes éducatifs locaux. Ce suivi est essentiel au développement continu de la méthodologie pour raconter des histoires de façon continue et pour déterminer l'impact sur la conscience locale et l'appréciation de ressources culturelles patrimoniales.

### Remerciements

Le projet Ename 974 et le Centre d'Ename sont aidés par deux institutions gouvernementales. Le Gouvernement provincial de la Flandre Orientale, établi dans le Musée provincial (dirigé par Marie-Claire Van der Donckt) commissionna le projet d'Ename décrit ci-dessus, avec l'aide financière du Ministère flamand de la Culture. L'Institut flamand du Patrimoine (VIOE) est responsable pour le contenu scientifique des recherches archéologiques qui sont réalisées par Dirk Callebaut, Koen De Groote, Nancy Lemay, Vera Ameels et Eva Roels. Le contenu du système d'Ename a été créé et structuré par Lars De Jaegher et Daniel Pletinckx.

Le contenu du système de Tervuren a été établi par Maurits Wynants et Elisabeth Sanders du Département Culture de Tervuren ; l'information a été structurée par Iris Langen.

Nous remercions également Jan Stobbe qui a donné le contenu du système de Wieringen, a permis la bonne réalisation de ce projet et en est le pivot pour son développement futur dans un système de route culturelle.

L'interface et les multimédias de ces systèmes différents ont été créés par Truus Helsen.

[4] Le projet Francia Media : http://www.franciamedia.org

## Bibliographie

Pletinckx D., Callebaut D., Killebrew A. & Silberman N., 2000. « Virtual-Reality Heritage Presentation at Ename », *IEEE Multimedia*, 7/2 : 45–48.

Pletinckx D., Silberman N. & Callebaut D., 2002. *Presenting a Monument in Restoration: The Saint Laurentius church in Ename and its role in the Francia Media Heritage initiative*, in *VAST 2001 Proc., Virtual Reality, Archaeology and Cultural Heritage*, New York, ACM Siggraph, p. 197–204.

Pletinckx D., Silberman N. & Callebaut D., 2003. « Heritage presentation through interactive storytelling: a new multimedia database approach », *J. Visual. Comput. Animat.*, 14 : 1–7.

Adresses des auteurs :

Daniel Pletinckx, Lars De Jaegher,
Truus Helsen, Iris Langen, Neil Silberman
Ename Center for Public Archaeology
and Heritage Presentation
Abdijstraat, 13–15
9700 Oudenaarde
BELGIQUE

Marie-Claire Van der Donckt
Provinciaal Archeologisch Museum Ename
Lijnwaadmarkt, 20
9700 Oudenaarde
BELGIQUE

Jan Stobbe
Gewest Kop van Noord-Holland
Sportlaan 3
1741 BH Schagen
PAYS-BAS

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 77–79

# La Préhistoire réalité et le mythe de la caverne

## Pas de médiation sans « *making of* » !

Fernand Collin

### Comment reconstitue-t-on la Préhistoire ?

On pourrait comparer le préhistorien à un metteur en scène au cinéma. Il coordonne toute une équipe de chercheurs pour « mettre en image » le passé.

À l'inverse du cinéaste, il ne dispose d'aucun scénario. Il produira plus de dix kilomètres de pellicule toute noire avec, de temps à autre, quelques images fixes sur ce qui s'est passé dans certains sites archéologiques et quelques bouts de séquences animées sur des périodes de temps particulièrement bien documentées.

Les décors sont réalisés par des spécialistes de l'étude de l'environnement. Ils reconstituent les paysages, la flore et les animaux qui les peuplaient ainsi que le climat.

Le casting est proposé par le paléoanthropologue qui étudie les ossements humains. Il décrira, avec précision, le physique des acteurs principaux et leurs aptitudes.

Les accessoires sont fournis par les spécialistes de l'étude des outillages (typologistes, tracéologues, technologues) qui pourront aussi, dans certains cas, proposer des reconstitutions d'habitations. Par contre, ils ne disposent quasi d'aucun renseignement sur les vêtements. Ces derniers seront donc le plus souvent inventés.

Les scriptes qui prennent note de tout durant un tournage sont, pour le préhistorien, les techniciens et les opérateurs de fouille qui, minutieusement, enregistrent la position de chacune des découvertes faites sur le site archéologique.

Le rôle du planchiste, qui réalise le clic-clac avant chaque prise de vues, est, quant à lui, tenu par des physiciens qui donnent au préhistorien les datations nécessaires pour organiser la chronologie. Il y a, bien sûr, d'autres spécialistes qui participent aux recherches archéologiques et qui ne sont pas cités ici.

Les spectateurs peuvent être déçus du peu d'images e ectivement réalisables pour ce long métrage. Il faut dire que le temps a fait disparaître une foule d'informations périssables qui auraient été bien utiles et que le film de la Préhistoire est un film muet, à l'exception peut-être de quelques rares instruments de musique.

Si le public désire « en voir plus », il faut que quelqu'un d'autre écrive un scénario. On peindra alors sur la pellicule noire des images inventées qui, même scientifiquement vraisemblables, feront passer le film du statut de science à celui de fiction. C'est, bien sûr, le droit de chacun de « se faire » son propre film sur la Préhistoire mais il faudrait que chacun soit bien conscient qu'il s'agit seulement d'un bien agréable phantasme puisque nous sommes tous victimes du mythe de la caverne.

### Le mythe de la caverne et la réalité préhistorique

Platon raconte que des prisonniers étaient enchaînés dans une caverne sombre dans laquelle ils ne se voyaient même pas eux-mêmes. Il y avait dans la grotte une route sur laquelle passaient des gens mais les prisonniers ne les voyaient pas. Ils ne voyaient que leurs ombres projetées sur la paroi par la lumière d'un feu. Un jour, on libéra un prisonnier. Une fois debout, il découvrit les gens qui passaient sur le chemin. Étonné par ce curieux phénomène, il conclut que ce qu'il avait toujours vu sur la paroi de la grotte était la réalité et que les gens qu'il voyait maintenant n'étaient en fait pas vrais.

Les préhistoriens et le public intéressé par la Préhistoire sont les prisonniers de la caverne de Platon. Nous n'apercevons, en fait, que l'ombre d'une Préhistoire que nous imaginons. Si d'aventure, par quelques miracles technologiques, une machine à remonter le temps nous

faisait rencontrer des hommes et des femmes préhistoriques « pour de vrai », nous serions certainement forcés de constater que nous étions ,dans notre imaginaire, à des milliers d'années-lumière de cette nouvelle réalité.

Nous faisons de la Préhistoire ce que nous voulons en faire, nous y voyons ce que nous voulons y voir. D'aucun y verront des femmes traînées par les cheveux, des hommes sales et simiesques luttant bestialement pour la survie ; d'autres, des inventeurs de génies ou des gens vivant en harmonie avec la nature … Depuis le XIXe siècle, l'homme préhistorique a beaucoup évolué parce que les scientifiques et leur société ont aussi évolué ; et ce n'est pas fini !

## Pourquoi pas un « *making of* » ?

Un micro-trottoir, réalisé, en 2004, pour la nouvelle muséographie du Musée de la Préhistoire en Wallonie du Préhistosite, nous confirme que, malgré les e orts de ces dernières décennies pour la sensibilisation du public à l'archéologie et à la Préhistoire, les archétypes caricaturaux sont bien tenaces et le mythe du « bon sauvage » reste un stimulant de l'intérêt du grand public pour la Préhistoire. La vulgarisation emploie résolument et de plus en plus, l'image « fidèle à la réalité », du diaporama au film, de la carte postale au livre. Cette imagerie correspond à l'attente du public car cette « Préhistoire-réalité » est de même nature que la télé du même nom. Entre autres choses, on y retrouve la lutte pour la survie, le besoin de s'identifier au plus fort et d'éliminer le plus faible, des pulsions de vie et de mort, du catastrophisme, …

Cet état de fait interpelle et pose quelques questions aux scientifiques sur la représentation de la Préhistoire :

- Faut-il montrer au public ce qu'il espère ?
- Comment informer le public sur les limites de l'interprétation scientifique ?
- Quelles sont les valeurs dissimulées dans les discours de médiation ?

Un réalisateur d'images préhistoriques ne va-t-il pas trop loin s'il n'informe pas le public sur ses incertitudes et ses choix poétiques ? Ne devrait-il pas envisager de recourir au « *making of* » ou au « carré blanc » pour faire aussi de son image un instrument de sensibilisation à la démarche scientifique ?

## Vous avez dit déontologie ?

Que ce soit pour un musée, pour un archéosite ou pour une publication de vulgarisation, le médiateur assume une « mise en image » de la Préhistoire dont il est déontologiquement responsable.

Bien plus que le scientifique de terrain ou de laboratoire, il est confronté à l'attente des publics habitués de surcroît à une communication faite d'images, de slogans, de raccourcis percutants.

Au Préhistosite, toutes les visites se font accompagnées par un archéologue-animateur. Si l'entreprise o re à ses visiteurs un contact privilégié avec le patrimoine archéologique, vu le nombre d'animateurs et les changements fréquents de personnel, elle court le risque de dérives professionnelles : commentaires inadaptés aux visiteurs, commentaires colorés de convictions politiques, interprétations abusives des données archéologiques … C'est pourquoi, l'équipe du service éducatif s'est dotée d'un code de déontologie propre afin de respecter les principes et normes d'une médiation du patrimoine de la société. Il a également mis au point une méthode d'évaluation de son travail éducatif. Considérant que le métier de médiateur a de nombreux points communs avec celui de journaliste (rechercher des faits, les rapporter, les commenter, les analyser), le code de déontologie du Préhistosite s'est très largement inspiré du code de déontologie des journalistes professionnels (http://spj.org/ethics_codef.asp) qui décrit succinctement mais précisément les choses à faire et à ne pas faire pour un reporter. Le médiateur, qu'il conçoive un projet multimédia, un jeu-questionnaire, une visite conférence, une démonstration d'allumage du feu est soumis aux mêmes contraintes que le journaliste : être une interface objective entre le fait archéologique et le public.

Dans un premier temps, le code précise les objectifs fondamentaux de l'entreprise et, en particulier, identifie les valeurs de référence qui constituent les objectifs majeurs de la pratique de la médiation. Dans un second temps, le code aborde les attitudes à suivre dans la pratique de la médiation.

## Le code de déontologie dans la pratique

Outre le rappel d'évidences telles que citer ses sources, éviter de caricaturer, de déformer les faits, montrer le chemin de la connaissance

(ce qui est dans la pratique de la médiation rarement respecté), le code de déontologie du Préhistosite aborde la notion fondamentale d'une « archéologie message », miroir de la société contemporaine, où le fait archéologique sert à élaborer une réflexion avec le visiteur sur des enjeux de la société d'aujourd'hui.

Par exemple, les ossements humains servent à discuter de la notion de racisme. Les silex taillés servent à parler de l'intelligence humaine que l'on peut rencontrer partout dans le temps et dans l'espace et de ce fait servir la notion de tolérance et de respect des minorités culturelles. Les ossements animaux servent à aborder l'évolution de la relation entre l'homme et son environnement. Les méthodes déployées par les archéologues servent à aborder la notion même de critique historique, etc.

Après avoir décrit des faits archéologiques sélectionnés avec soin, le médiateur peut mettre ceux-ci en perspective avec la société contemporaine. Ainsi, l'expérience patrimoniale du visiteur atteint deux objectifs :

- faire voir et faire constater le potentiel des vestiges à révéler des informations sur les hommes, leurs sociétés et leurs environnements dans le temps et dans l'espace (démarche de valorisation du patrimoine archéologique) ;
- faire apprécier et faire constater l'intérêt de conserver le patrimoine archéologique pour les générations futures vu le rôle stimulant qu'il joue pour une réflexion continue sur les enjeux de la société contemporaine (démarche de sensibilisation des publics aux patrimoines archéologiques).

Cette archéologie-message réclame, bien sûr, une déontologie rigoureuse sans laquelle les plus graves dérives ou récupérations extrémistes pourraient se produire. La principale des dérives est certainement l'archéologie identitaire qui tendrait à prouver la légitimité « historique » d'une ou l'autre thèse politique. Le rôle du médiateur devrait se borner à susciter le questionnement et non à donner des réponses pour que le visiteur puisse lui-même émettre une opinion. L'archéologie-message a, dès lors, comme unique but, de stimuler une citoyenneté responsable. Dans ce cadre, le service éducatif du Préhistosite a choisi de reconnaître, comme valeurs de référence, les textes internationaux des droits de l'homme et de l'enfant, la convention de Rio et bientôt de Johannesburg ainsi que les conventions internationales de l'Unesco pour le Patrimoine. Prochainement, ce code pourra aussi faire référence à la charte d'Ename comme il se réfère déjà aujourd'hui au code de déontologie de l'ICOM pour les musées. Avec le public, le médiateur pourra, le cas échéant, faire directement ou indirectement référence à l'un ou l'autre de ces textes dans le but de stimuler une « proactivité » citoyenne.

La culture est à l'homme ce que le bois est au feu. Raconter la Préhistoire en ce qu'elle nous fait réfléchir sur nous même. Est-ce vraiment là le rôle des musées ?

Si ce n'est pas pour servir de miroir à la société, pour qu'elle y réfléchisse son avenir, l'institution muséale a-t-elle vraiment encore un intérêt ? Cette question ouvre un débat sur la place des projets archéologiques de médiation dans le monde et le marché de la culture. Gageons que les productions culturelles à venir s'enrichissent des meilleures intentions et précautions déontologiques plutôt que de gadgets kitsch et attrape-touristes, quels que soient par ailleurs leurs objectifs financiers.

Adresse de l'auteur :
Fernand Collin
Archéologue-Directeur du Préhistosite de Ramioul
Rue de la Grotte, 128
4400 Flémalle
BELGIQUE
direction@ramioul.org

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 81–85

# Le musée de préhistoire : entre fouille et exposition

Anne Nivart

**Résumé**

Les musées de préhistoire sont des musées consacrés à la discipline et associés à un ou plusieurs sites. Sur les vingt musées de préhistoire français, deux catégories majeures peuvent être distinguées : les musées de site et les musées régionaux offrant la synthèse d'une aire géographique. Or, les critères géographiques et administratifs sont inadéquats pour définir les expositions. Leur exposition se réfère aux sites, à leur topographie et aux méthodologies de recherche mises en œuvre. L'analyse comparative se base sur les exemples des musées de préhistoire de Tautavel et d'Île-de-France, à Nemours.

***Abstract***

*Prehistory museums are dedicated to the discipline and associated with on or many settlements. Over the 20 prehistory museums in France, two majors categories could be distinguish: site museums and regional museums which do a synthesis area. Geographic and administrative criteria are not enough to define their exhibition. Their exhibition will be refered to sites, their topography and the way they are studying. An exemple analysis is based on Tautavel and Île-de-France prehistory museums.*

## Introduction.

Une vingtaine de musées consacrés à la préhistoire sont aujourd'hui recensés pour le territoire français (Faton, 1994). Pourtant, ce chi re ne correspond ni à la typologie administrative de ces musées, ni à l'extrême diversité des lieux patrimoniaux présentant les objets et les résultats de la préhistoire. Le chi re de vingt musées de préhistoire en France traduit seulement le nom des établissements et non le discours proposé.

Depuis moins d'une trentaine d'années, on observe une amplification des créations de musées. En e et, plus de la moitié des musées de préhistoire, actuellement en activité, ont vu le jour entre la fin des années 1970 et le milieu des années 1990. Le musée de préhistoire peut être un musée de site, dont l'ouverture est liée à des découvertes exceptionnelles, ou un musée de synthèse, implanté dans une zone géographique étendue et riche en sites. Les expositions de ces deux types de musées de préhistoire reflètent-ils leur titre : le musée de site se contente-t-il d'o rir une explication du site, et le musée de synthèse parvient-il à s'a ranchir des gisements emblématiques régionaux pour proposer un discours général ? La nature du musée, musée de site, influence-t-elle le discours et la mise en exposition ?

Les musées de préhistoire de Tautavel et d'Île-de-France, à Nemours, illustreront ces deux types de musée. Ils se signalent par la précocité de leurs ouvertures ; ils ont ouvert leurs portes respectivement en 1979 et 1981.

Le musée de Tautavel voit le jour en 1979, soit moins de dix ans après l'exhumation des premiers ossements humains, alors les plus anciens d'Europe. Tautavel était un petit village catalan touché par la désertification rurale et dont la population ne cessait de diminuer. Il faudra près de sept ans au préhistorien Henry de Lumley, responsable du chantier de fouilles, pour convaincre la municipalité de l'opportunité d'ouvrir un musée à proximité du site. La création de l'établissement muséal n'est pas directement induite par la présence d'une activité de recherche, étalée dans le temps sur le chantier de fouilles, mais doit plus aux découvertes exceptionnelles, à la continuité des exhumations et à la pugnacité du préhistorien responsable scientifique du site.

« Un musée de site est un musée conçu et réalisé pour sauvegarder des biens naturels ou culturels, meubles ou immeubles, *in situ*, c'est-à-dire conservés à l'endroit où ils ont été créés, soit découverts » (Unesco, 1978 : 3). Le bâtiment du musée de préhistoire de Tautavel est installé au cœur du village, soit à trois kilomètres du gisement préhistorique. Un projet d'agrandissement a abouti en 1992. Musée archéologique déjà novateur, par l'association de moulages de sols aux vestiges et aux divers modes d'illustration — dessins, photographies — (Abelanet, 1982 : 9–11), l'exposition ambitionne désormais de « matérialiser la préhistoire », avec des dioramas

mettant en scène les hommes préhistoriques dans leur environnement naturel.

Le musée de préhistoire d'Île-de-France, à Nemours, inauguré deux ans plus tard, propose une synthèse régionale (Roy, 1992 : 8) des sites paléolithiques et protohistoriques du bassin parisien. Il demeure intrinsèquement lié au site de Pincevent, principalement connu pour son occupation magdalénienne et pour la rigueur de la méthode de fouille mise en œuvre (Leroi-Gourhan en 1984). Michel Brézillon, alors directeur des Antiquités préhistoriques[1] (Chatelain, 1993 : 284–322) et longtemps collaborateur de l'équipe de Pincevent, fut à même de convaincre les décideurs politiques et financiers de la qualité du site et de la nouveauté des études préhistoriques régionales. Son intervention influa sur la décision d'ouvrir un musée uniquement dédié à la préhistoire. La localisation dans le département de la Seine-et-Marne fut motivée par la pénurie d'établissements culturels ; le choix de la ville de Nemours découle de la proximité de nombreux sites archéologiques.

L'élaboration du discours muséographique bénéficia de la participation des deux grands spécialistes des domaines en interaction : André Leroi-Gourhan et Georges-Henri Rivière. La visite s'e ectue selon un double parcours. Le parcours écologique ou circuit court, pour un public néophyte, propose quatre étapes chronologiques : Paléolithique inférieur et moyen, Paléolithique supérieur, Néolithique et Âge des Métaux. L'exposition écologique est caractérisée par le minimalisme et le traitement chronologique de la thématique.

Musée de site, focalisé sur un lieu, une population et une période chronologique, ou musée régional proposant une synthèse tant culturelle qu'historique, le musée de préhistoire des années 1980 se contente-t-il d'obéir à une seule définition ?

Un musée de préhistoire sera considéré comme un musée uniquement consacré à la discipline et associé à un ou plusieurs gisements préhistoriques. L'analyse postérieure des musées de préhistoire sera basée sur des critères comparatifs.

[1] En 1945, le territoire français est découpé en circonscriptions préhistoriques et historiques à la tête desquelles est nommé un directeur chargé de la mise en œuvre et du respect de la réglementation portant sur le patrimoine archéologique.

## Pour un nouveau rapport au site

La discipline paraît être localisée en deux lieux, le site et le laboratoire, ou encore le travail divisé en deux activités : la collecte sur le terrain, alors caractérisée par la fouille, et l'analyse et l'interprétation des résultats. Ces deux étapes, malgré leurs aspects caricatural et réducteur quant au processus d'élaboration d'une science, définissent fortement la discipline et se retrouvent par conséquent dans le musée. À cause de cette caractérisation générique, adaptée aux exigences topographiques du site et aux orientations scientifiques des équipes de recherche, deux visions de la préhistoire émergent des visites des musées de préhistoire de Tautavel et d'Île-de-France, à Nemours.

### 1. De la stratigraphie dans le musée

La méthode stratigraphique conditionne fortement le discours et la mise en scène du musée de préhistoire de Tautavel. Cette influence est perceptible à deux niveaux : par les conséquences de l'identification de quatre publics et dans la distribution spatiale des salles. Dans sa conception théorique des musées de préhistoire, Henry de Lumley identifie quatre publics, auxquels il associe quatre niveaux de demande d'informations et quatre catégories de supports muséographiques. Au public 1, néophyte, correspondent des explications générales restituées dans une évolution de la vie et du temps. Il s'agit alors d'un parcours chronologique, où quelques étapes sont marquées. La scénographie est alors très visuelle : les objets sont rares au profit des reconstitutions de biotopes et des hommes. Le deuxième public, plus curieux et ayant déjà quelques connaissances, est en attente d'informations récentes sur les dernières découvertes. Il cherche plus à réactualiser ses connaissances, essentiellement grâce à une information textuelle (panneaux, consoles interactives). Avec les troisième et quatrième niveaux de public, on s'adresse au public amateur qui va se focaliser sur le site, soit pour en retenir les caractères généraux, soit pour en obtenir une monographie complète. Ces explications sont d'ordre textuel et visuel avec les vitrines d'objets (de Lumley, 1992 : 43–64).

Pour les publics 1 et 2, la scénographie est très proche de celle d'un centre d'interprétation où il s'agit avant tout d'identifier le lieu. L'impact visuel et émotif avec les reconstitutions des hommes préhistoriques (dioramas) prédomine.

Tableau 1
Typologie des messages et répartition des supports muséographiques en fonction des publics
(D'après de Lumley, 1992)

| Répartition des publics | Thèmes appropriés | Répartition des supports | Tendances muséographiques |
|---|---|---|---|
| 1. « Public large » | Explications générales restituées dans le déroulement de la vie et de la chronologie | 1. audiovisuel<br>2. dioramas<br>3. mannequins<br>4. objets spectaculaires | Discours chronologique : muséographie visuelle et émotive |
| 2. Public cultivé et curieux | Informations et connaissances actuelles | 1. vitrines<br>2. consoles interactives<br>3. diaporamas<br>4. panneaux chronologiques | Actualisation des connaissances : concentration sur les reconstitutions et quelques objets |
| 3. Amateurs, enseignants et étudiants | Quelques caractères du site, restituables dans la chronologie | 1. ensemble des panneaux<br>2. consoles interactives | Focalisation sur le site : informations textuelles |
| 4. Spécialistes | Monographie complète | 1. panneaux<br>2. banques d'images<br>3. vitrines | Monographie : prédominance du texte |

Une mise en scène figurative est associée au public néophyte[2] (Rasci, 1996 : 86), tandis qu'une information textuelle concentrée sur le site est destinée au public amateur (tableau 1).

Le plan de l'exposition et la distribution illustrent le second aspect de cette adaptation de la méthode stratigraphique. Le parcours propose une halte dans chacune des disciplines associées de la préhistoire : salles de géologie sédimentaire, de typologie en passant par la paléontologie animale et humaine. La perception globale du site provient de la synthèse des résultats illustrée par les dioramas. Ces reconstitutions répondent à deux impératifs : individualiser les disciplines mises à contribution et témoigner d'une volonté manifeste de vulgariser les résultats scientifiques dont la compilation visuelle est plus adaptée au public néophyte.

Le site et la nature de l'équipe de recherche déterminent la mise en exposition. La contrainte topographique du site, la Caune de l'Arago est un site sous-abri, obligeait les fouilleurs à accorder une importance prépondérante à la stratigraphie. L'étude du site demeure attachée à une équipe de recherche et aux choix méthodologiques faits. La corrélation de ces deux constats permet de comprendre l'omniprésence de la méthode stratigraphique. Cette méthodologie caractérisant le site et les études menées, il était donc naturel qu'une translation se soit opérée dans l'exposition.

La compréhension générale du discours et du site est induite par la « superposition » des di érents supports informatifs. Chacun des publics est caractérisé et chaque niveau de lecture associé sont intégrés dans un discours globalisant le parcours de visite. Si la transposition de la phase de collecte, dans l'exposition du musée de préhistoire de Tautavel, est masquée par la profusion des modules muséographiques, l'interprétation apparaît plus clairement. Au gré du parcours, par la démonstration des apports disciplinaires, l'exposition dépasse son caractère stratigraphique pour o rir l'image d'une discipline interdisciplinaire. La préhistoire, telle qu'elle est conçue au musée de préhistoire de Tautavel, s'a rme par ses collaborations scientifiques. L'exposition de Tautavel o re l'image d'une science apte à mobiliser di érentes disciplines et à synthétiser les résultats. À ce titre, le musée de préhistoire de Tautavel semble relever des muséologies ontologiques qui proposent « un discours vulgarisé, avec appel à di érentes sciences pour transmettre des connaissances » (Montpetit, 1998 : 175–205).

Musée de site, où seuls deux des quatre publics identifiés sont intéressés par le site, le musée de Tautavel outrepasse le gisement pour o rir une vision du fonctionnement de la discipline.

[2] Les partis pris morphologiques sont assumés (formes du nez et des lèvres, importance du système pileux, couleur des yeux, attitude vestimentaire). Néanmoins, une muséographie figurative, par ses prises de position contemporaines, pose la question de la pérennité des modélisations.

## 2. De l'ethnotopographie dans le musée

Le musée de préhistoire d'Île-de-France de Nemours subit, quant à lui, l'influence de la méthode de fouille mise en œuvre sur le site de Pincevent. Cette transposition transparaît uniquement dans la distribution des salles.

Le double parcours de visite de forme concentrique rayonne tout autant qu'il renferme en son cœur sa clé de lecture, la salle audio-visuelle consacrée au site de Pincevent. Site où la méthode ethnotopographique atteint son apogée, cette salle, ainsi placée au centre du plan et du propos, témoigne du renouvellement scientifique qu'autorisa ce chantier, à compter de la seconde moitié des années 1960.

Cette interprétation concentrique, à partir d'un élément essentiel à la compréhension, se réfère au mode de lecture des vestiges, concentrique à partir des foyers, opéré sur le site de Pincevent. Ce modèle, développé à Pincevent, est grandement tributaire de la composition de l'équipe.

Préhistoire chronologique (circuit court) ou préhistoire monographique et régionale (circuit d'approfondissement), le musée de préhistoire d'Île-de-France a amorcé un début de réflexion sur l'adéquation entre l'exposition et la discipline. À deux types de publics correspondent deux visages de la préhistoire. Le parcours court, essentiellement chronologique, illustre avec économie quatre étapes d'évolution culturelle et environnementale pour un public néophyte. La prise en compte d'un public amateur, ayant acquis les repères chrono-évolutifs, autorise l'introduction de données spécifiques, régionales et la présentation systématique d'un matériel plus abondant.

Au musée de préhistoire d'Île-de-France, l'exposition vise moins à expliciter le processus de construction de la science préhistorique, qu'à proposer un nouveau modèle d'interprétation. En délaissant l'exposition d'objets et en proposant un discours plus fondu, l'exposition acquiert des caractères environnementaux, par l'intégration des jardins intérieurs recréant la flore des quatre séquences chronologiques, et par la multiplication des ouvertures vitrées sur le paysage. Dans cette exposition, l'homme préhistorique n'est pas donné à voir mais à comprendre par le respect du dogme scientifique d'André Leroi-Gourhan, « ne pas dépasser les témoins et ne pas verser dans la fiction » (Leroi-Gourhan & Brézillon, 1966 : 263–371), et par une mise en scène allusive. Mais nulle explication ouverte de cette volonté. Ici, l'ambiance naturelle et l'allusion au rapport écologique entre l'homme et la nature sont supposées se su re à elles-mêmes. Le musée de préhistoire d'Île-de-France de Nemours s'apparente à la catégorie décrite par Raymond Montpetit, des expositions « épistémologiques qui se démarquent par la constitution et le développement du discours lui-même » (Montpetit, 1998 : 175–205).

C'est une préhistoire aux mille visages que celle présentée au musée de préhistoire d'Île-de-France ; tour à tour chronologique et universelle, régionale, ethnographique et environnementale. Pourtant un continuum unit ces di érentes images pour a rmer une interprétation renouvelée par la collaboration et l'adaptation de méthodes ethnologiques, par le rapprochement avec les sciences humaines et le fort développement du mouvement environnemental.

Pourtant musée de synthèse, le musée de préhistoire d'Île-de-France demeure attaché à un site, auquel l'organisation du plan de l'exposition se réfère constamment. Malgré son nom et sa volonté d'o rir un discours général, le musée de préhistoire d'Île-de-France revient sans cesse au site de Pincevent.

## Conclusion : le musée de préhistoire, musée de site ou musée de synthèse ?

Le musée de préhistoire obéit mal aux typologies existantes pour les musées. Les exemples des musées de préhistoire de Tautavel et d'Île-de-France, à Nemours, tendent à démontrer l'inadéquation de cette typologie basée sur des critères géographiques. Seul le musée de préhistoire de Tautavel obéit apparemment à la définition du musée de site : localisation dans la proche périphérie d'un site. Mais l'exemple du musée de préhistoire d'Île-de-France démontre que l'implantation ne su t plus à définir le propos de l'exposition. Pourtant musée régional et de synthèse, le discours est construit ou renvoie à un seul site.

Le musée de préhistoire, par la remise en cause de la définition géographique des musées, propose un nouveau rapport au site construit sur les caractères identitaires et cognitifs des sites préhistoriques.

Par la contemporanéité des résultats et le perfectionnement constant des méthodes, l'exposition est toujours la représentation d'un savoir à un moment donné. Les musées de préhistoire de Tautavel et d'Île-de-France illustrent alors la mutation de la discipline au milieu des années 1970 : a rmation de méthodes scientifiques, notamment de datation, et inscription dans une démarche socio-culturelle.

Si le musée de sciences est l'image d'un savoir à une époque donnée (Van Praët, 1995 : 52–69), le musée de préhistoire est à l'image du site auquel il doit son existence et reflète les orientations scientifiques opérées par l'équipe en charge de ce site. Le musée de préhistoire confirme alors qu'il est avant tout un musée de chercheurs (Eidelman *et al.*, 2000 : 71–73)[3]. L'emprise des préhistoriens s'a rme plus nettement au niveau de l'exposition, via la définition du contenu et la mise en exposition. Par la prédominance de leur participation, les chercheurs dénient l'existence de professionnels de la mise en exposition et de la médiation. D'où une confusion fréquente entre message scientifique, réflexion muséologique et renouvellement muséographique.

Le musée de préhistoire, tel qu'il est conçu à la fin des années 1970, s'a rme plus par sa thématique que par son dispositif médiatique. Musée de site ou musée de synthèse, il s'agit avant tout de musée de préhistoire. En ce sens, la thématique de l'exposition prédomine. La thématique du musée, définie par des critères géographiques et administratifs, s'oppose alors à la thématique d'exposition, concentrée sur une discipline. Deux logiques s'opposent donc au sein même du musée de préhistoire : d'une part, une définition basée sur des critères géographiques et administratifs aboutissant à une typologie o cielle des musées et, d'autre part, la concentration des traits constitutifs du lieu et leur transposition dans l'exposition. De cette di culté à définir l'institution, l'aspect médiatique semble évacué. Avant d'être un musée de site, avant d'être un lieu consacré à la préhistoire, le musée n'est-il pas d'abord un espace de médiation où dialoguent les di érents intervenants ?

[3] Cet article récapitule en outre les principaux résultats d'une étude de publics, réalisée, en 1994, sur les représentations sociales de la préhistoire par cette même équipe.

## Bibliographie


Abelanet J., 1982. « Musée de préhistoire de Tautavel », *Musées et collections publiques de France*, 154 : 9–11.

Chatelain J., 1993. *Droit et administration des musées*, Paris, École du Louvre, Documentation française.

Eidelman J., Jacobi D. & Peignoux J., 2000. « À Chauvet, il y a tout à imaginer », *La recherche*, hors-série, 4 : 71–73.

FATON, 1994. *Guide des musées archéologiques de France*, Dijon, Éditions Faton.

Leroi-Gourhan A. & Brézillon M., 1966. « L'habitation magdalénienne de Pincevent », *Gallia Préhistoire*, IX, fascicule 2 : 263–371.

de Lumley H., 1992. « Le musée de préhistoire, musée de sciences naturelles ou musée d'art et d'histoire ? », *Lettre de l'OCIM*, hors-série, 3 : 43–64.

Montpetit R., 1998. *Du* Science Center *à l'interprétation sociale des sciences et techniques*, in *La Révolution de la muséologie des sciences*, Lyon, Presses universitaires de Lyon, « Multimondes », p. 175–205.

Rasci M.-P., 1996. *La Réalisation des dioramas de la Caune de l'Arago (musée de préhistoire de Tautavel), à partir des résultats obtenus par les palynologues, paléontologues et anthropologues*, Diplôme d'Études doctorales, Institut de Paléontologie humaine, Paris, Muséum national d'Histoire naturelle.

Roy J.-B., 1992. *Le Musée de préhistoire d'Île-de-France*, Villefranche-de-Rouergue, Castelet.

UNESCO, 1978. *Étude sur les politiques actuelles en matière de fouilles archéologiques : suggestions pour la conservation des objets dans les pays où ils sont découverts*, Paris.

Van Praët M., 1995. « Les expositions scientifique, "miroirs épistémologiques" de l'évolution des idées en sciences de la vie », *Bulletin d'Histoire et d'Épistémologie des Sciences de la Vie*, 2 (1) : 52–69.



Adresse de l'auteur :

Anne Nivart
Muséum national d'Histoire naturelle
Grande Galerie de l'Évolution
36, rue Geoffroy Saint-Hilaire
75005 Paris
FRANCE

# Outils pour les médiateurs

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 89–93

# Statut et formation du médiateur dans le domaine du patrimoine

Philippe de Carlos

**Résumé**

Le métier de médiateur scientifique dans le domaine du patrimoine[1] s'inscrit dans la continuité du mouvement impulsé ces dernières années par la médiation culturelle. À la croisée de plusieurs catégories socioprofessionnelles, le médiateur du patrimoine doit faire preuve de compétences multiples pour faire face à des attentes parfois contradictoires, tandis que le métier reste encore mal défini. Seule, une véritable formation professionnelle adaptée permettra de répondre à la fois aux attentes des personnes et aux besoins des structures à condition qu'elle soit centrée sur le concept majeur de « médiation ».

***Abstract***

*Working as a scientific mediator in the field of heritage is part of the present movement impulsed by cultural mediation. Situated at the crossing point between several social and professional categories, the heritage mediator must show multiple competences to face up to the di erent and sometimes contradictory expectations. But, this profession remains ill defined. Only a real adapted professional training will make it possible to meet at the same time the demands of the people and at the needs for structures, that is as she is centered on the major concept of "mediation".*

## 1. Les statuts dans le domaine de la médiation du patrimoine

### 1.1. Multiplicité et inégalité des statuts dans la médiation du patrimoine

La médiation du patrimoine concerne une activité dont la complexité (puisqu'elle touche à di érents champs disciplinaires) a jusqu'ici rendu di cile l'élaboration d'un référentiel de compétences et la reconnaissance statutaire du métier de médiateur du patrimoine. Les statuts des personnels qui exercent dans le cadre de l'animation du patrimoine (archéologique, historique et ethnologique) sont multiples[2] : conférencier, animateur volontaire ou professionnel, chargé des publics ou responsable du service des publics dans un musée, « emploi-jeunes, fonctionnaires (cadre A, B, ou C de la fonction publique territoriale), contractuels parfois en CDI souvent en CDD »[3]. Ceux qui sont intégrés à la Fonction Publique Territoriale le sont le plus souvent par voie de concours (assistants, assistants qualifiés, parfois — mais rarement — attachés de conservation) ou par intégration suivant la loi Sapin de résorption des emplois précaires — pour les plus anciens, après des années à la vacation. Il y a également encore beaucoup de vacataires, surtout dans les entreprises culturelles rattachées à une collectivité territoriale (46,8 % des agents de la filière culturelle)[4]. Ce sont eux qui ont la situation statutaire la plus précaire, puisqu'ils ne sont pas sûrs de voir leur travail pérennisé au-delà parfois d'une exposition ou d'une saison. Ils n'ont que peu de droits sociaux et ne bénéficient souvent pas du chômage.

### 1.2. Diversité et interdisciplinarité

Le médiateur, dans le domaine du patrimoine, est actuellement une figure récurrente, aux contours assez vagues, bien que revendiquée par plusieurs catégories socioprofessionnelles :

- du tourisme (sites, sentiers de randonnées, etc.) ;
- de l'éducation populaire (animation socioculturelle thématique en centre de vacances,

[1] À ne pas confondre avec, en France, le statut d'animateur du patrimoine agréé par le Ministère de la Culture et de la Communication, notamment dans le cadre des Villes d'Art et d'Histoire, qui s'obtient sur concours et qui n'a qu'une relation très lointaine avec l'animation à proprement parler.

[2] « Médiateur : un métier ? quel métier ? », *Anim'Magazine*, n° 107/108, Mars/Avril, 2003.

[3] De Varine C., 2003. « Pour une meilleure reconnaissance des médiateurs culturels », *Anim'Magasine*, n° 107/108, Mars/Avril, 2003.

[4] « Les premiers résultats par filière et par cadre d'emplois », *La Gazette*, 6 mai 1995 ; « *Les personnels territoriaux », Repères et références statistiques*, Observatoire de la fonction publique territoriale, Les Éditions du CNFPT, 1995.

centre de loisirs, contrats éducatifs locaux, contrats temps libre, etc.) ;
- de l'archéologie (archéologues de collectivités, étudiants en archéologie, DESS de médiation culturelle, etc.) ;
- des musées, des sites, des parcs à thème et des centres d'interprétation ... ;
- des services éducatifs (éducation nationale) ;
- de la fonction publique (direction des a aires culturelles, etc.)
- et surtout par le monde associatif ...

Fonctionnaires, emploi-jeunes, attachés de conservation, travailleurs indépendants, vacataires, permanents ou bénévoles associatifs, animateurs volontaires, etc, la liste est longue des statuts possibles du médiateur du patrimoine.

Cette absence de clarté, propre à tout métier naissant, est surtout due au fait que le médiateur intervient sur plusieurs secteurs :
- touristique (musées, sites, sentiers, événementiels, etc.) ;
- éducatif (classes du patrimoine, projets d'actions éducatifs, itinéraires de découverte, classes à projet artistique et culturel, interventions ponctuelles, etc.) ;
- socio-culturel (centre de vacances archéologie, interventions dans les centres de loisirs, maisons de jeunes, bases de loisirs, etc.) ;
- scientifique (vulgarisation et divulgation de la recherche, relation étroite avec le scientifique, etc.) ;
- économique (aménagement du territoire en infrastructures de médiation, création d'emplois, retombées économiques directes et indirectes, etc.) ;
- social (implication, identification et appropriation du patrimoine local par les populations, développement du lien social, insertion professionnelle, publics en di culté, etc.).

Or, c'est justement cette dimension interdisciplinaire qui fait la richesse et la force du métier de médiateur.

## 2. Pour une formation transversale et interdisciplinaire du médiateur du patrimoine

Devant l'intérêt croissant du public pour le patrimoine et le développement du tourisme culturel, il est important de mettre en place une formation de qualité qui réponde aux aspirations de ceux et celles qui veulent faire de la médiation du patrimoine non seulement une passion mais aussi un véritable métier.

### Pour une formation professionnelle de qualité

Lorsqu'une personne souhaite s'engager dans la médiation du patrimoine, deux cas de figure se présentent en fonction de son cursus :

1. Elle vient du monde de l'Université et de la Culture et ne possède aucune compétence en pédagogie et en animation ; elle doit réaliser une formation non professionnelle (BAFA, BAFD) ou professionnelle (BEATEP, DEFA) de l'éducation populaire pour posséder ces compétences. Il existe en France, depuis octobre 1997, une formation BAFA[5] sur le thème de l'archéologie et du patrimoine[6]. Cette formation n'est pas un diplôme et n'est pas destinée à répondre à l'absence de statut dans ce domaine. Elle a donc été suivie, en 2003, par la création du premier BEATEP[7] « Animateur du patrimoine archéologique, historique et ethnologique ».
2. Elle vient du monde de l'éducation populaire et elle ne possède pas su samment de connaissances pour s'engager dans l'animation du patrimoine ; elle doit donc acquérir un savoir à l'université ou bien s'engager dans un processus personnel d'auto-formation : lecture, visite de lieux culturels, etc. En e et, le monde de l'enseignement n'est pas le seul lieu d'accès au savoir : les pratiques culturelles, les loisirs, la lecture, l'expérience personnelle, bénévole et professionnelle, sont autant de moyens de l'obtenir. Précisons néanmoins que les formations universitaires, du type DESS de médiation culturelle, demeurent malheureusement très théoriques alors qu'un médiateur du patrimoine a besoin d'acquérir des savoirs, des savoir-faire mais aussi de développer un véritable savoir-être.

Quant aux concours de la fonction publique, ils sont exclusivement basés sur un contrôle

[5] Brevet d'Aptitudes aux Fonctions d'Animateur (pour encadrer les jeunes dans le cadre de séjours de vacances, de centres de loisirs, de maisons de jeunes, etc.) délivré par le Ministère de la jeunesse et des sports.

[6] Cette formation a été créée par l'association imp-Actes ingénierie, médiation, patrimoine, animation, culture, territoire, environnement, santé, en partenariat avec l'Union française des Centres de Vacances d'Île-de-France. Pour la première fois pédagogie et patrimoine étaient réunis.

[7] Brevet d'État d'Animateur Professionnel de l'Éducation Populaire. Il s'agit d'une formation professionnelle en alternance d'environ 12 mois. Le diplôme est délivré par le Ministère de la jeunesse et des sports.

du savoir, ce qui explique que la majorité du personnel recruté possède généralement de grosses lacunes en termes de pédagogie, de connaissance des publics, de techniques d'animation et, encore pire, dans le domaine de l'éthique.

## 3. Un projet en cours : « Médiatisse », université européenne de la médiation dans les domaines du patrimoine, de l'environnement et de la santé

### 3.1. La médiation[8] : un besoin émergeant, un manque à combler

Ces dernières années, le patrimoine, l'environnement et la santé sont devenus de réelles préoccupations citoyennes : le patrimoine en terme d'identité, l'environnement en terme de cadre de vie et la santé en terme de bien-être. Cette évolution a généré de nouveaux besoins et de nombreuses possibilités en terme d'emploi. Cependant, à des degrés di erents selon les pays, ces métiers de la médiation (du patrimoine, de l'environnement et de la santé) sont encore insu samment définis tandis qu'il n'existe pas de formations adéquates pour y préparer. L'ensemble de l'o re de formation actuelle (essentiellement dans le domaine culturel) reste principalement axée sur une compréhension théorique de la médiation, déconnectée du terrain.

Le but de la « médiation » n'est pas seulement de transmettre une connaissance à son interlocuteur mais de chercher avec lui les moyens d'en faire un acteur du monde dans lequel il vit. La médiation a pour but de mettre en relation un savoir (des connaissances), un savoir-faire (des techniques pédagogiques…) et un savoir-être (une éthique).

Les pratiques de la médiation sont d'abord des pratiques relationnelles et sociales. À ce titre, la médiation peut être définie comme une qualité de l'interaction. Elle existe dans la nécessité de chaque individu, groupe et culture de se perpétuer dans la génération à venir. Parce qu'elle suppose un processus d'apprentissage, la médiation nécessite une maîtrise de la pédagogie de la transmission. La médiation n'est donc pas spécifique à une discipline : elle utilise des ressources qui lui servent de support, parmi lesquelles le patrimoine.

D'un point de vue plus spécifique, la médiation du patrimoine peut prendre plusieurs formes[9] :

- elle peut être créatrice — établir des liens entre un public et un patrimoine culturel et/ou scientifique qui n'existaient pas auparavant ou qui n'existeraient pas sans elle ;
- elle peut être rénovatrice — renouer, améliorer des relations entre le public et son patrimoine alors que celles-ci s'étaient dégradées ou étaient en voie de l'être. Ce pourrait être le cas des banlieues, au patrimoine souvent riche, mais dévalorisé au profit d'un patrimoine « o ciel et exemplaire » ;
- elle peut être préventive — travailler en amont sur les moyens de préserver et d'utiliser son patrimoine ;
- elle peut être aussi re-médiation — proposer à ceux dont la « déprivation » serait d'ordre « culturel », une re-médiation (nouvelle médiation) corrective.

La médiation a donc au moins deux missions :

- alphabétiser en donnant aux personnes les concepts et les connaissances de bases nécessaires à l'exercice de leur pensée ;
- conscientiser en développant chez les personnes une conscience civique et critique du monde, ce qui commence par une approche critique des concepts et des connaissances qui sont proposés. La conscientisation passe par le développement de la pensée réflexive[10].

[8] L'utilisation du terme médiation et l'idée de « milieu, intermédiaire » à laquelle il renvoie n'est pas nouvelle. Il est déjà présent à partir des années cinquante avec les premiers courants béhavioristes et la pédagogie par objectifs (PPO), dans le cadre du constructivisme avec Piaget ou encore en psychanalyse avec Winnicott, Vygostsky, Bruner ou Britt-Mari Barth. La médiation a ensuite envahi le champ social dans des domaines aussi variés que le juridique, le familial, le travail, la justice, pour être adoptée par le champ culturel dans les années quatre-vingts.

[9] Six J.-F., 1990 et 2001. *Le temps des médiateurs*, Paris, Éditions du Seuil.

[10] « L'autonomie de la pensée se caractérise par la capacité à prendre position sur une question, et ce, de façon libre et indépendante. Lorsqu'un citoyen désire prendre part aux décisions de sa communauté, il doit avoir recours à certaines habiletés de pensée. C'est en faisant appel à son jugement réflexif qu'il tentera de faire le tour d'une question lui permettant ainsi d'arrêter son choix. Il est donc fondamental de réfléchir à la façon de développer chez l'apprenant la capacité à utiliser les habiletés reliées au jugement réflexif de façon à le libérer des influences extérieures et lui assurer la capacité de faire des choix. » (Toussaint R. M. J., 2004. *La notion de compétences en éducation et en formation*, Paris, L'Harmattan.)

En somme, la médiation, le médiateur et l'objet de médiation (l'archéologie et le patrimoine sous la forme de savoir, savoir-faire et savoir-être) ne sont pas des fins en soi, mais des moyens de contribuer au développement des personnes, ce qui nous fait dire que les pratiques de la médiation sont d'abord des pratiques relationnelles et sociales. À ce titre, la médiation peut être définie comme une « qualité de la relation » à travers deux approches.

*Une approche multiréférentielle*

Il existe plusieurs cadres de références : socio-culturel, culturel, social, psychologique, économique, technique, etc. En fonction de l'éducation reçue, du cadre social et professionnel dans lequel on évolue, on aura tendance à privilégier un cadre de référence sur les autres. Un fabricant de produits dérivés aura une vision plutôt « marchande » du patrimoine tandis qu'un archéologue le considérera sous un angle scientifique. Le médiateur doit être capable d'intégrer dans son approche du patrimoine plusieurs cadres de références pour comprendre et se faire comprendre des personnes qui ont des cadres de références di érents (démarche pédagogique adaptée) et pour o rir une vision du patrimoine qui soit la plus riche possible (ne pas s'enfermer dans une vision unique mais, au contraire, proposer des outils de compréhension aussi diversifiés que complémentaires). N'oublions pas que le médiateur possède aussi un cadre de référence majeur, mais il doit en prendre conscience et avoir la capacité de le faire évoluer en le confrontant à d'autres.

*Une approche interdisciplinaire*

C'est en faisant appel et en articulant des disciplines di érentes (animation, connaissance des publics, pédagogie, psychologie, marketing, etc.), que le médiateur pourra répondre de façon adaptée à la situation pédagogique qu'il rencontre en reliant et en combinant, savoir, savoir-faire et savoir-être.

Les approches multiréférencielles et interdisciplinaires demandent donc au médiateur une capacité d'adaptation accrue.

### 3.2. Une formation adaptée aux attentes et aux besoins

Une étude nationale, réalisée auprès de cinq cents structures, a conforté notre analyse puisqu'elle a révélé une carence importante en matière[11] :

- de psychologie, de connaissance des publics, de capacité à s'adapter aux di érents publics ;
- de maîtrise de méthodes et de techniques d'animation ;
- d'adaptation au terrain, de capacité à travailler avec un réseau et à générer un lien social.

Plusieurs structures attirent l'attention sur la nécessité d'une formation pluridisciplinaire qui réponde à la polyvalence du médiateur. C'est le constat de ce manque qui nous a conduit au projet d'élaborer une École européenne de Médiation, dans les domaines du patrimoine, de l'environnement et de la santé.

Dans cet esprit, l'association imp-Actes[12], en collaboration avec le Réseau européen des Villes numériques, a entamé la création d'une formation professionnelle qui, par sa pluridisciplinarité (pédagogie, animation, psychologie, éthique, droit, marketing, communication ...), permettra de former des personnes capables d'intervenir de façon plus adaptée en répondant aux besoins des structures publiques et privées. Il s'agit de former des médiateurs

- qui puissent utiliser le patrimoine, l'environnement ou la santé dans le cadre d'une pédagogie de la découverte et de l'éveil ;
- qui puissent utiliser le patrimoine, l'environnement ou la santé comme support de projets en l'incluant dans une dimension européenne voire mondiale ;
- qui connaissent les di érents publics ;
- qui créent et réalisent des outils de médiation adaptés à chaque public ;
- qui utilisent des méthodes pédagogiques actives ;
- qui maîtrisent les outils multimédias ;
- qui puissent communiquer sur leurs projets ;
- qui développent une réflexion sur le sens de leur action.

### 3.3. Deux publics, deux formations

Ce projet de formation dans le domaine de la médiation s'adresse à deux types de publics :

[11] Réalisée par l'association imp-Actes et l'UFCV de Région Centre en France en 2004.

[12] Coordonnées :
11 Rue des Halles 56230 Questembert (FRANCE).
Mél. : imp-actes@wanadoo.fr
Tél. : +33 (0)2 97 49 04 69.

- ceux qui ont déjà un certain niveau de connaissances dans le domaine du patrimoine, de l'environnement ou de la santé (minimum licence) ou qui sont des professionnels du domaine mais qui souhaitent apprendre à mettre en action leur savoir ;
- ceux qui, ayant peu de qualifications (baccalauréat minimum) ou peu d'expérience professionnelle, souhaitent se former au métier de médiateur dans le domaine du patrimoine, de l'environnement ou de la santé.

En e et, si l'on veut faire en sorte que le patrimoine, l'environnement et la santé soit accessibles au plus grand nombre, il faut aussi donner la possibilité à ceux qui n'ont pas un niveau de qualification élevé, d'intégrer les métiers de médiation. La médiation du patrimoine, de l'environnement et de la santé passe donc par une démocratisation de la formation, ce qui permettra à chaque citoyen de devenir un véritable acteur de la société.

### 3.4. Une formation modulaire adaptée aux besoins des personnes

Sur deux années, elle constitue le noyau central de l'école avec une formation pour les personnes de niveau « baccalauréat » et une formation pour les personnes de niveau « licence » ou plus. Il s'agit d'une formation en alternance sous forme de modules décomposés en Unités de Formation ou Crédits. Il est possible de suivre la formation sur plusieurs années en validant chaque module en fonction de ses disponibilités.

### 3.5. La dimension européenne du projet

Toutes les catastrophes de ces dernières années, « pollution du littoral », « vache folle », « inondations »... ont montré la nécessité d'une analyse supranationale dans la recherche de solutions.

Ce projet s'inscrit au sein de cette démarche globale, au niveau européen, car la médiation, qu'elle touche les domaines du patrimoine, de l'environnement ou de la santé, est la discipline qui permettra aux acteurs du territoire d'éduquer et de conscientiser les citoyens en leur donnant les moyens d'appréhender le monde dans lequel ils vivent en agissant au sein de leur territoire. C'est aussi la discipline qui donnera les moyens aux médiateurs d'accompagner et de conseiller les décideurs à travers une lecture globale des tendances, plus riche en perspectives que les actions tournées vers le local et l'immédiat.

Dans le cadre de « Médiatisse », nous envisageons de faire intervenir des professionnels européens mais aussi de proposer des stages dans di érents pays de l'Union. Il s'agit de donner aux futurs élèves les moyens d'agir localement en ayant une vision globale.

## Conclusion

Parce qu'il utilise une ressource vitale (le patrimoine, l'environnement ou la santé) comme vecteur de relation et qu'il est le point qui relie le citoyen et le décideur, le médiateur est un « *social designer* » : pour alphabétiser et conscientiser les citoyens et les décideurs, pour accompagner les seconds dans les choix stratégiques qu'ils ont à réaliser, pour contribuer au développement des personnes dans le cadre de pratiques relationnelles et sociales. La médiation est donc plus qu'un métier, c'est une approche, un mode d'intervention, une qualité de la relation que « Médiatisse » a vocation à développer au sein d'une véritable formation professionnelle.

Adresse de l'auteur :

Philippe de Carlos
Association imp-Actes
11 Rue des Halles
56230 Questembert
FRANCE
imp-actes@wanadoo.fr

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 95–96

# Le Centre d'expertise d'Ename pour la valorisation du Patrimoine

Eva Roels et Dirk Oosterlynck

Le Centre d'Expertise d'Ename pour la Valorisation du Patrimoine, les bureaux administratifs du musée d'Ename et la branche locale de l'Institut flamand pour le Patrimoine archéologique sont installés dans deux bâtiments historiques du village d'Ename, près de la ville d'Oudenaarde, en province de Flandre Orientale (Belgique).

## 1. Notre mission

La mission du Centre d'Ename est le *développement* d'une expertise pour une valorisation e cace et scientifique du patrimoine archéologique et historique (immobilier, mobilier et immatériel, par exemple l'histoire orale) et la *di usion* de cette expertise.

Notre ASBL se présente comme consultant et coordinateur lors de l'interprétation et la valorisation de sites ou dans l'organisation de programmes éducatifs dans le domaine de la valorisation du patrimoine et ce, aussi bien en Belgique que dans l'Europe entière.

Le Centre d'Ename a concentré ses e orts dans quatre thèmes. Nous collaborons avec des collègues professionnels ayant les mêmes spécialisations dans des sites partenaires ou dans des organisations internationales et scientifiques.

### 1.1. Technologie

Les recherches du Centre d'Ename concernant les *nouvelles technologies* ont une double mission : tester l'application des nouvelles technologies dans le domaine de la valorisation du patrimoine et o rir des solutions pratiques aux problèmes techniques rencontrés lors du développement de projets spécifiques.

### 1.2. Interprétation

L'objectif *interprétation* du Centre d'Ename est de traduire les données archéologiques en programmes interprétatifs e caces et en méthodes novatrices de présentation au grand public. Le Centre supervise la formulation des concepts interprétatifs, à la fois pour les présentations sur le site et dans les musées.

*Projets*

Le Centre d'Ename combine ces deux domaines dans la réalisation de projets. Nous pensons que l'utilisation de nouvelles technologies n'a de valeur qu'avec un bon programme interprétatif.

Le Centre a grandi grâce à l'expérience acquise par la réalisation de « Ename 974 ». Ce projet, qui fait toujours partie de la tâche principale du Centre d'Ename, consiste en un parc archéologique en plein air, un musée novateur, une église restaurée du x^e^ siècle et le « bois d'Ename », une réserve naturelle toute proche.

Nos projets externes n'ont pas de fins commerciales. Ils nous permettent par contre d'enrichir notre expertise.

Ces projets ont trait aux domaines suivants :

- recherche et développement des nouvelles technologies adaptées à la valorisation du patrimoine culturel, en fonction des problèmes et des besoins spécifiques des di érents sites ;
- conception de programmes d'interprétation de sites, dans le but d'améliorer la qualité de la visite des sites archéologiques et des monuments historiques ;
- expérimentations dans le domaine des techniques narratives innovantes ;
- services de relations entre institutions académiques, agences gouvernementales (nationales et régionales), associations non gouvernementales, actives dans le domaine de la culture ou de la recherche.

### 1.3. Éducation

Le troisième domaine d'activité du Centre d'Ename — *Éducation au Patrimoine et Fonctionnement public* — est la coordination et l'encouragement d'une interaction entre le public et le patrimoine culturel.

Ceci inclut le développement

- de cours sur le patrimoine culturel pour des étudiants universitaires et des professionnels ;
- de programmes éducatifs pour étudiants de tous âges ;
- de réseaux éducatifs et programmes publics ;
- de conférences et d'ateliers sur l'archéologie et le patrimoine.

À titre d'exemple, les cours sur le patrimoine archéologique et historique de notre passé européen multiculturel, riche et varié, que nous organisons chaque année en collaboration avec l'Université du Maryland aux États-Unis. Les cours explorent ce patrimoine grâce à l'archéologie, les textes historiques, l'art et l'architecture, l'interprétation et la présentation publique, ainsi que le tourisme et les visites aux musées.

Le centre d'Ename organise aussi des conférences. Le symposium annuel VAST, qui a été organisé en décembre 2004 par le Centre d'Ename, avait pour thème la « Réalité virtuelle, l'Archéologie et le Patrimoine culturel ».

### 1.4. Recherche

Le quatrième domaine dans lequel le Centre d'Ename excelle est le travail proche de fouilles archéologiques et de recherches des sites partenaires, afin de rendre accessible et de structurer l'information scientifique.

## 2. Autres activités

### *Francia Media*

Le projet *Francia Media* souligne les recherches scientifiques les plus récentes en matière de conservation et de présentation de notre patrimoine. Au travers d'approches diverses, le projet cherche à stimuler l'intérêt international pour l'héritage historique de la *Francia Media* et encourage le développement économique local au moyen d'une gestion culturelle du patrimoine et du tourisme. Le projet utilise des techniques multimédia de pointe, développées à Ename, ainsi que les connaissances des autres partenaires du consortium, afin de créer un vaste projet culturel qui soulignera les valeurs locales, régionales et universelles du patrimoine historique de la *Francia Media*.

### EPOCH

EPOCH est un réseau de Recherche Européenne d'Excellence dans le domaine du Patrimoine Culturel. Ce projet « *6th Framework* » a été sélectionné et est subsidié par la Commission européenne. Le réseau comprend une centaine de partenaires ; le Centre d'Ename est l'un des quatre organisateurs principaux.

L'objectif est de rassembler l'expertise combinée des ressources technologiques, des administrateurs et professionnels du patrimoine et des experts en communication, concernés par l'utilisation e cace et durable de la technologie digitale dans le domaine de la recherche archéologique et de la présentation du patrimoine culturel dans les musées, les monuments et les sites historiques.

### *Ename Charter*

La proposition pour la Charte ICOMOS d'Ename est un projet qui a pour but d'établir les principes d'interprétation du patrimoine culturel sur le plan international.

Cette charte doit définir les objectifs et les principes de bases de l'interprétation des sites quant à l'authenticité, l'intégrité intellectuelle, la responsabilité sociale et le respect de leurs valeurs et de leur contexte. Elle reconnaît que l'interprétation du patrimoine culturel peut faire l'objet de controverses et doit accepter des perspectives conflictuelles.

Adresse des auteurs :

Eva Roels, Dirk Oosterlynck
Ename Center for Public Archaeology
and Heritage Presentation
Abdijstraat, 13–15
9700 Oudenaarde
BELGIUM
info@enamecenter.org

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 97–100

# The Ename Charter and As a Tool for Effective Public Interpretation

Neil Silberman

This paper will briefly survey some of the new philosophical approaches and technological tools for the public presentation of archaeological sites and historic monuments and landscapes that have been developed in Europe in recent years. It will describe the central concepts of the Ename Charter Initiative, carried out under the sponsorship of ICOMOS, which seeks to establish a set of international professional standards for the interpretation of public heritage resources. The initial charter draft includes four main sections. It stresses the importance of scholarly standards for virtual reconstructions and other computer recreations and underlines the dangers of interpretive technology that is too elaborate or more concerned with visitor satisfaction than historical accuracy. It urges the integrated planning of site presentation projects, o ering recommendations for cooperative strategies in which scholars, managers, and community members can set quantifiable and achievable goals for heritage projects particularly in regard to educational and social goals for the local population beyond the mere raising of tourist revenues. It also deals with sustainability and quality-of-life issues, in which realistic projections of site carrying capacity should determined at the outset and the final form of the heritage site's presentation is designed, not as a conspicuous "tourist attraction," but as a natural part of the community's landscape and daily patterns of life. Finally, it emphasizes the need for programs aimed at four distinct audiences: local school children, adults in the local community, university students, and heritage professionals.

The need for such a set of general international guidelines is especially pressing, since Europe particularly in its rapidly expanding incarnation as the European Union possesses an extraordinary quantity of recognized, preserved, and heavily visited historical monuments and archaeological sites. These range in magnitude from World Heritage Sites and international cultural attractions, to regional landmarks, to places of strictly local significance. Likewise their states of preservation, presentation, and maintenance vary widely from well-equipped, well-sta ed, and packed with satisfied visitors to crumbling, abandoned, and all too often, littered with garbage and scarred by gra ti. The situation is similar in other parts of the world and archaeologists everywhere are playing an increasingly important role in addressing the central challenges of conservation both in the areas of planning and in the physical preservation of significant material remains.

It has become abundantly clear that the activity of *physical* conservation, though the indispensable core and focus of all attempts to preserve the material heritage for future generations, is entangled in a dense web of political, economic, social, and even psychological relationships that if ignored can doom even the most sophisticated restoration projects to neglect and eventual destruction (Hall & McArthur, 1998). Thus the initial stage of professionalizing and codifying the international standards for physical preservation (exemplified by the 1964 Charter of Venice and the 1992 Malta Convention) has been broadened and strengthened by the formulation of international standards on professional training, heritage tourism, and cultural site management, among others (Petzet and Ziesemer, 2000). All have addressed the importance of site interpretation in varying degrees of detail, but have rarely examined the relationship between the various types of interpretation that might be subtly connected to the success or ultimate failure of continuing preservation e orts at a heritage site.

The modern social function of interpretation its modes, its audiences, and the various public, private and professional interests that

determine its form and meanings is of paramount concern. The local community's general and personal identification with the site, no less than the sophistication of the formulation and presentation of its significance by (usually) outside scholars, designers, and educators, can determine whether it will be maintained and protected by everyone, from the mayor, to the members of the local preservation society, to the general public, to the neighbors, or even to a bored, unemployed 17-year-old with a can of spray-paint.

In recent years, the importance of interpretation has been acknowledged among international heritage professionals, and the range of practical applications and scholarly literature on this subject have expanded enormously (e.g., Little, 2002; Uzzell & Ballantyne, 1999; Jameson, 1997). Traditional didactic, museum-type text displays are now utilized mostly when budgetary constraints mandate only the cheapest, no-frills presentation rather than by choice. More creative and energetic interpretive solutions, such as special-interest or thematic guided tours, costumed or character-based interpreters, special educational activities, and interactive applications and virtual reality experiences, are usually utilized when the project budget permits. But they are of widely di ering cost, quality, and technical means. And their impact on visitors, on attendance figures, and indeed on the perception of the site as a whole among the local community, have only now begun to be studied in great detail.

Among the increasingly popular multimedia solutions particularly virtual reconstructions a basic problem exists. Scientific standards of evidence and proper archaeological documentation, through which the virtual reconstruction might have a demonstrable connection with reality is a subject that is widely discussed, yet not yet solved (Frischer *et al.*, 2002). A common scientific solution to use conspicuously unrealistic schematic models that allow for incompleteness often fail to capture the attention and imagination of visitors (especially younger visitors, accustomed from infancy to watching television and playing video games). Yet the most elaborate of the virtual presentations, loosed from the bonds of what is perceived as overly aggressive scholarly oversight, are so perfect in their vivid recreations that they are sometimes more Hollywood than heritage.

The gulf between scholarship and entertainment is itself part of a central philosophical problem in heritage interpretation today. In an era when public culture budgets are shrinking and cultural institutions of all kinds are being forced to be self-sustaining, the viability of a preservation and presentation project is, in the long run, often tied to its success in stimulating economic development by paid admissions, subsidiary sales of postcards and other museum-shop items, employment opportunities, and a steady flow of tourist revenue for hotels, shops, and restaurants in the immediate vicinity (e.g., Leask & Yeoman, 1999). Finances and balance sheets are the real tyrants in this age of increasingly self-supporting culture. Everything may look perfect to the invited dignitaries and guests at an elaborately preserved and interpreted site on a festive opening day. But three to five years later, when unrealistic expectations of increased visitation have failed to materialize and the costs of adequate sta ng, maintenance, and regular content updating have soared, its physical state and its once-enthusiastic acceptance by its promoters and the general public may have radically changed for the worse.

These are some of the challenges regarding the wider roles of interpretation within the larger preservation e ort that led to the idea for the Ename Charter Initiative on "Authenticity, Intellectual Integrity and Sustainable Development in the Public Presentation of Archaeological and Historical Sites and Landscapes." In the last year, three preliminary drafts of the charter text have been produced by the sta of the Ename Center under the sponsorship of the Institute of the Archaeological Heritage of the Flemish Community of Belgium and the Province of East-Flanders both long time supporters of the public presentation program at the site of Ename itself. The initial charter drafts have been circulated for continuing review and revision under the auspices of ICOMOS, and are available for general review at http://www.enamecharter.org.

A central theme is the importance of integrated planning in which the interpretation is not seen merely as the attractive or enlightening feature that is meant to fill the silences and empty spaces of a physical site. Interpretation must e ectively communicate significance and be the rationale for the preservation project itself. The present charter draft text is divided into sections on scientific and professional guidelines; planning, funding and management;

tourism aspects; and heritage education. Its goal is to address the most common problems that have time and again doomed lovingly preserved sites to become deteriorating eyesores in just a few years.

Regarding the physical infrastructure of interpretive programs, the present draft of the Ename Charter makes some general recommendations. The careful consideration of size, scale, intrusiveness, and appropriate technology must be one of the first elements in the planning of a preservation project and not solely on the basis of educational or informational criteria but also on the kind of an infrastructure that a particular site is capable of supporting in a sustainable, long-term way. Budgets available or anticipated in succeeding years for proper sta ng, maintenance, and security should become a primary factor in determining the ambitiousness of the presentation at the very start.

With regard to the information conveyed in the interpretation, particularly archaeological sites, a basic method of allowing visitors to recognize the di erence between authentic remains and conjectured reconstructions without detracting from the coherence of the presentation must somehow be made. An even more complex challenge is accommodating sometimes widely di ering meanings of the site and possible relationships to it by di erent classes of young, old, local, foreign, male, and female visitors. The main significance of a castle kitchen, stable, or chapel, for example, is neither single nor unequivocal to various visitors. And this is where the usefulness of interactive installations is particularly evident permitting visitors to explore a wide range of possible interpretations o ers a flexible personalized approach.

In the larger issue of project planning, the continuous, close consultation with the local community is stressed. The charter draft suggests that representatives of the local community be meaningfully involved in the creation of their own historical self-representation and that they be given the opportunity to o er comments and constructive suggestions at every stage of the work. In addition, the physical impact likely to be felt by the residents around an interpreted site must also be considered and carefully balanced with the needs of touristic development and e ective integration with the local economy.

Lastly, it is stressed that the raising of visitor attendance figures or increasing visitor attendance alone should not be the only target or criterion of success. The presentation must also serve a range of educational and social objectives for the benefit of the local community. These may include special educational programs, training and employment opportunities in the interpretive programs, and regularly scheduled community activities. The underlying rationale for all of these recommendations is the achievement of a basic and far-reaching transformation. Not of an excavated site into a beautifully and entertainingly presented site but rather of an excavated site into an active, dynamic cultural institution within a living community.

We at the Ename Center welcome input, suggestions, and reactions to the ICOMOS-Ename Charter as it is expanded and improved through intensive review and revision under the auspices of ICOMOS. But it may be worthwhile to skip ahead briefly to consider the possibility that some day, in some form, an international charter on interpretive standards and techniques may indeed be adopted and widely accepted. Will that solve all our problems? It has long been assumed that increasing the quality or extent of site interpretation will increase public awareness and thus interest in participating in the wider preservation cause itself. But is this always true? Will we pay enough attention to both the art of creating vivid public interpretations and to the social significance of the newly-established heritage site as an element in the complex landscape of a modern community?

Indeed, the positive impact of interpretation on preservation is not to be taken for granted. Recent studies (e.g., Lowenthal, 2002) and our experience in European heritage projects has shown that, in the planning stages, if the right balance is not achieved between the contribution of outside professionals and the input from the local community, the preservation project, even if successful, can appear to local residents as an outside imposition like a shopping mall or private theme park with solely or mainly economic significance for the community. If it succeeds, the commercial benefits will make those with a direct economic stake in its success or failure potentially great supporters of preservation. Yet it can also sow resentment among those not immediately benefiting from the gains, and who often su er from the successful site's

side e ects a lack of parking, tra c congestion, and disruption of normal routines. It can thus be dismissed as "someone else's" monument, an alien intrusion not meaningfully integrated into the memories, stories, and attitudes that constitute the entire community's shared identity.

Thus the key linkage between interpretation and preservation lies not only in professional creativity, technology and rational planning, but also in the intensity and honesty of interaction with the local community and in the depth of commitment to creating a valuable local institution sustainable in the long run not because of how it looks or what information it contains, but for how it functions within the community. Its sustainability is a function of its social relevance and benefit to the local inhabitants. And that modern dimension of heritage must become an integral part of preservation planning.

There is no question that interpretation has great potential for stimulating a public interest in preservation. But it can only do so when all of the potential preservers from scholars, to design consultants, to heritage administrators, to business people, to that 17-year-old with a can of spray paint are meaningfully involved in what is perceived as a community e ort and have reason to consider the site not only "theirs," but also an important part of their lives. That is an intellectual and social challenge that any true preservationist of the twenty-first century must increasingly be forced to confront.

## References

Frischer B., Niccolucci F. & Ryan N., 2002. "From CVR to CVRO: The Past, Present, and Future of Cultural Virtual Reality", *British Archaeological Reports*, 834: 7–18.

Hall C. M. & MacArthur S., 1998. *Integrated Heritage Management: Principles and Practice*, London, The Stationery O ce.

Jameson J. H., 1997. *Presenting Archaeology to the Public: Digging for Truths*, Walnut Creek (CA), Altamira Press.

Leask A. & Yeoman I. (eds.), 1999. *Heritage Visitor Attractions: An Operations Management Perspective*, London, Cassell.

Little B. (ed.), 2002. *Public Benefits of Archaeology*, Gainesville (FL), University Press of Florida.

Lowenthal D., 2002. *The Past as a Theme Park*, in T. Young & R. Riley (eds.), *Theme Park Landscapes: Antecedents and Variants*, Washington (DC), Dumbarton Oaks Press, p. 11–24.

Petzet M. & Ziesemer J. (eds.), 2000. *International Charters for Conservation and Restoration*, Paris, International Council on Monuments and Sites.

Uzzell D. & Ballantyne R. (eds.), 1999. *Contemporary Issues in Heritage Interpretation: Problems and Prospects*, London, The Stationery O ce.

Adresse de l'auteur :

Neil Silberman
Ename Center for Public Archaeology
and Heritage Presentation
Abdijstraat, 13–15
9700 Oudenaarde
BELGIUM

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 101–105

# Charte ICOMOS Ename pour l'interprétation des sites culturels[1]

## Préambule

De même que la Charte de Venise pose le principe de la protection des vestiges d'un site culturel comme essentiel pour sa conservation, il est aujourd'hui également admis que l'interprétation[2] de la signification des sites fait partie intégrante de la démarche de conservation et est fondamentale pour son bon aboutissement.

Un nombre considérable de chartes, principes et recommandations — notamment le Document de Nara sur l'Authenticité (1994), la Charte de Burra (1999), la Charte internationale du tourisme culturel (1999) et les Principes pour la conservation des sites patrimoniaux en Chine (2002) — ont mis l'accent sur le rôle fondamental d'une interprétation éclairée et e cace dans la conservation du patrimoine.

Le but de cette Charte est de définir les objectifs et les principes de base de l'interprétation des sites quant à l'authenticité, l'intégrité intellectuelle, la responsabilité sociale et le respect de leurs valeurs et de leur contexte. Elle reconnaît que l'interprétation du patrimoine culturel peut faire l'objet de controverses et doit accepter des perspectives conflictuelles.

Quoique les objectifs et les principes de la Charte puissent également s'appliquer à toute interprétation hors site, ils visent plus particulièrement l'interprétation dans les sites culturels ou dans leur voisinage immédiat.

La charte vise à encourager l'appréciation, par un large public, des sites culturels comme lieux d'apprentissage et de réflexion sur le passé, aussi bien que comme une ressource considérable pour le développement communautaire durable et le dialogue entre les cultures et les générations.

## Objectifs

Cette charte vise à établir des principes d'interprétation du patrimoine culturel en vue de :

- **faciliter la compréhension et l'appréciation** du patrimoine culturel et promouvoir la prise de conscience publique de la nécessité de sa conservation. L'interprétation e ective des sites culturels à travers le monde s'avère un important support pour les échanges entre les cultures et les générations et pour une compréhension mutuelle ;
- **communiquer le sens** du patrimoine culturel par une reconnaissance approfondie et bien documentée de sa signification, de ses valeurs matérielles et immatérielles, de son environnement culturel et naturel, son contexte social et ses vestiges physiques ;
- **respecter l'authenticité** du patrimoine culturel en protégeant ses valeurs culturelles et naturelles et ses vestiges significatifs contre les e ets adverses d'altérations physiques ou d'équipements d'interprétation mal venus ;
- **contribuer à la conservation durable** du patrimoine culturel par une planification financière e ective et/ou la promotion d'activités économiques de soutien aux e orts de conservation, d'amélioration de la qualité de vie des populations hôtes, en assurant la maintenance à long terme et la mise à jour des équipements et services d'interprétation ;
- **assurer la participation** dans l'interprétation du patrimoine culturel par l'implication active de tous les acteurs et communautés associées dans l'élaboration et la mise en œuvre des programmes d'interprétation ;
- **améliorer les normes techniques et professionnelles** d'interprétation du patrimoine culturel, y compris les technologies, par la

[1] Il s'agit de la traduction du texte original en anglais.

[2] Pour la rédaction du présent projet de charte, l'*interprétation* se définit comme l'explication et l'analyse, soigneusement programmées, à l'intention du public, d'un site culturel, explorant toute sa signification et ses multiples valeurs. Les *équipements et services d'interprétation* renvoient à toutes les installations physiques, aux publications (guides, vidéos, supports électroniques, etc.) et aux moyens de communication mis en œuvre dans un but d'interprétation, ainsi que le personnel en charge de cette tâche.

recherche et la formation. Ces normes seront adaptées pour être compatibles avec le contexte social.

## Principes

### Principe 1 – Accès et compréhension

L'appréciation du patrimoine culturel est un droit universel[3]. Le débat public sur sa signification sera facilité par une interprétation e ective et durable, impliquant un large éventail de communautés associées ainsi que les visiteurs et les groupes d'acteurs intéressés.

1.1 L'intention première de l'interprétation est de communiquer les valeurs des sites culturels. Une interprétation e cace enrichit l'expérience du visiteur, la compréhension et le respect, par le public, de la signification des sites. Elle met en évidence l'importance de sa bonne conservation.

1.2 L'interprétation incite les visiteurs à réfléchir sur leurs propres perceptions du patrimoine culturel et sur leur relation avec lui. Une interprétation réussie fait appel aux émotions et apporte un éclairage autant que des faits. Elle cherche à stimuler un prolongement de l'intérêt et de l'étude.

1.3 L'interprétation est à considérer comme une partie intégrante de la démarche de conservation et doit constituer une dimension de la planification, du financement et de la gestion de tout projet patrimonial.

1.4 L'interprétation est une activité dynamique et continue, qui ne peut exclure la possibilité de plusieurs perspectives. Toutes les communautés concernées et les acteurs intéressés auront la possibilité — comme droit et comme responsabilité — de s'impliquer dans la mise en œuvre des programmes d'interprétation.

1.5 L'accès physique à un site et à une interprétation *in situ* peut être limité dans certaines circonstances, en raison de sensibilités culturelles, d'impératifs de conservation ou d'exigences de sécurité. Dans ces cas, une interprétation sera proposée en dehors du site ou par d'autres moyens, tels que publications, supports électroniques, vidéos ou sites du réseau internet. Il est reconnu que, dans certains cas, une communauté associée peut préférer ne pas avoir un site publiquement interprété.

1.6 Les programmes d'interprétation doivent identifier et analyser leur public du point de vue démographique et culturel. Tous les e orts sont à déployer pour que l'interprétation du patrimoine culturel réponde aux besoins de ses divers auditoires et soit accessible à un large public, dans toute sa diversité, y compris les personnes à mobilité réduite.

1.7 La diversité des langues parlées par les visiteurs et les communautés en relation avec le site culturel doit se refléter dans les équipements et les services d'interprétation.

### Principe 2 – Sources d'information

L'interprétation du patrimoine culturel doit se fonder sur l'évidence recueillie par les méthodes scientifiques communément admises ainsi que sur les traditions culturelles vivantes.

2.1 L'interprétation présentera un éventail d'informations orales et écrites, de vestiges matériels, de traditions et de significations attribuées à un site. Elle doit aussi clairement indiquer les sources de ces informations.

2.2 L'interprétation sera basée sur une étude multidisciplinaire du site et de son environnement et indiquera, avec clarté et loyauté, où commencent les conjectures, les hypothèses et les considérations philosophiques.

2.3 Tous les éléments d'un programme d'interprétation seront présentés sous une forme adaptée aux normes et aux ressources locales.

2.4 Les reconstructions visuelles, par dessin d'artiste, de conservateur ou par ordinateur, se baseront sur une analyse détaillée et systématique des données environnementales, archéologiques, architecturales et historiques, y compris l'analyse des matériaux de construction, des structures et des sources écrites, orales, iconographiques et photographiques. Néanmoins, ces restitutions visuelles restent des images hypothétiques et doivent être identifiées comme telles.

[3] Conformément à la Déclaration universelle des Droits de l'Homme des Nations Unies (1948), chacun a le droit de « participer librement à la vie culturelle de la communauté ». La Déclaration de Stockholm de l'ICOMOS (1998) ajoute que « le droit au patrimoine culturel fait partie des Droits de l'Homme » et que ce droit « comporte des droits et des responsabilités pour les individus et les communautés, comme pour les institutions et les États. »

2.5 Les activités d'interprétation ainsi que les recherches et les sources d'information sur lesquelles elles se basent seront documentées et archivées pour servir de référence et de réflexion dans le futur.

**Principe 3 – Le contexte et l'environnement**

L'interprétation du patrimoine culturel met en lumière la relation plus large des sites avec leur contexte et leur environnement social, culturel, historique et naturel.

3.1 L'interprétation explore la signification d'un site sous tous ses aspects : historique, social, politique, spirituel, scientifique et artistique. Elle prend en considération toutes les valeurs culturelles et environnementales du site.

3.2 Les contributions de toutes les périodes historiques à la signification d'un site seront respectées. Même si des époques ou des thèmes particuliers peuvent être mis en évidence, toutes les périodes de l'histoire du site, ainsi que son insertion et sa signification contemporaines, seront prises en considération dans la démarche d'interprétation.

3.3 L'interprétation prendra aussi en considération les contributions culturelles de toutes les communautés associées au site et notamment celles des groupes minoritaires.

3.4 Le paysage alentour, l'environnement naturel et le cadre culturel et géographique général font tous partie intégrale des valeurs d'un site et, en tant que tels, seront couverts dans son interprétation.

3.5 Les éléments immatériels d'un site culturel, tels que les traditions culturelles et spirituelles, les récits, la musique, la danse, le théâtre, la littérature, les arts visuels, les us et coutumes et la gastronomie seront dûment notés et couverts par l'interprétation.

3.6 La signification transculturelle des sites patrimoniaux ainsi que la coexistence de points de vue contestés, doivent faire partie de leur interprétation pour o rir aux visiteurs extérieurs, comme aux résidents et aux communautés associées, un sentiment de relation personnelle.

**Principe 4 – Authenticité**

L'interprétation des sites culturels doit respecter leur authenticité, dans l'esprit de la Déclaration de Nara (1994)

4.1 L'authenticité concerne aussi bien les communautés humaines que les vestiges matériels. La conception d'un programme d'interprétation patrimoniale doit respecter et sauvegarder les fonctions sociales traditionnelles d'un site, les pratiques culturelles et la dignité des résidents et des communautés associées.

4.2 L'interprétation doit contribuer à la conservation de l'authenticité d'un site culturel par la communication de sa signification, sans avoir d'incidences adverses sur ses valeurs culturelles, en évitant le recours à des altérations physiques et à l'installation d'équipements d'interprétation irréversibles. Une reconstruction physique, qui changerait de manière permanente le caractère d'un site, ne peut être entreprise dans un dessein d'interprétation.

4.3 L'interprétation publique d'un site culturel doit toujours clairement distinguer et dater ses phases successives et les diverses influences sur son évolution. Elle identifiera clairement toute intervention additionnelle à des fins d'interprétation.

4.4 Dans les sites patrimoniaux où des récits ou les souvenirs d'acteurs historiques fournissent une importante source d'information à propos de la signification du site, les programmes d'interprétation incorporeront ces témoignages oraux, soit indirectement, dans les équipements et les services d'interprétation, soit directement, par la participation active de membres des communautés associées en tant que guides de sites.

**Principe 5 – Caractère durable**

Le plan d'interprétation d'un site patrimonial doit être attentif à son environnement culturel et naturel. Son caractère durable à long terme est un objectif majeur, aux plans social, financier et environnemental.

5.1 L'élaboration et la mise en œuvre d'un programme d'interprétation relèvent, à part entière, du plan général de programmation et de gestion d'un site patrimonial. L'incidence possible d'un équipement d'interprétation et d'une fréquentation par de nombreux visiteurs sur les valeurs culturelles, les caractéristiques physiques, l'intégrité et l'environnement naturel d'un site feront l'objet d'études préalables approfondies.

5.2 Un large éventail de diverses versions possibles d'un plan d'interprétation doivent faire l'objet d'un examen critique, dès la phase initiale, afin d'en évaluer la pertinence culturelle ainsi que la faisabilité économique et technique. Les programmes d'interprétation seront adaptés au lieu et aux ressources disponibles quant à leur échelle, à leur coût et au choix des techniques.

5.3 L'équipement d'interprétation sera bien conçu, solidement construit, sûr, régulièrement entretenu et conservé en bon état.

5.4 Tous les équipements et services d'interprétation (tels que kiosques, sentiers, panneaux d'information) doivent s'intégrer harmonieusement dans le site, respecter son caractère, son environnement et ses valeurs culturelles et naturelles, tout en étant facilement repérables. Les sons et lumières émanant de concerts, de représentations théâtrales, d'écrans et de haut-parleurs auront une portée limitée à leur aire immédiate, de manière à ne pas a ecter les environs et déranger les résidents voisins.

**Principe 6 – Participation**

L'interprétation des sites culturels doit susciter de manière active la participation des communautés associées et des acteurs concernés.

6.1 Les contributions et les intérêts des communautés associées, des propriétaires, des autorités publiques, des gestionnaires de site, des chercheurs, des agences de tourisme, des investisseurs privés, des employés et des volontaires seront intégrés dans l'élaboration des programmes d'interprétation.

6.2 L'interprétation doit servir un large éventail d'objectifs éducatifs et culturels. L'accroissement du nombre de visiteurs et des recettes de fréquentation ne peut être le seul critère de succès d'un programme d'interprétation.

6.3 Les droits traditionnels, les responsabilités et les intérêts de la population hôte, des propriétaires et des autres communautés associées doivent être respectés. Ces groupes seront consultés et auront un rôle majeur dans l'élaboration des programmes d'interprétation et dans ses prolongements.

6.4 Les activités d'interprétation et leurs projets ultérieurs d'expansion ou de révision seront ouverts aux commentaires et à une implication du public. Chacun a le droit et la responsabilité de faire connaître ses opinions et ses perspectives.

6.5 Les activités d'interprétation chercheront à apporter un juste bénéfice à la population hôte à tous les niveaux : économique, social et culturel, à travers l'éducation, la formation et la création d'emplois. À cette fin, le recrutement et la formation de guides interprètes, issus de la population hôte, seront encouragés.

6.6 Tout programme d'interprétation sera considéré comme une ressource éducative et sa conception prévoira la possibilité de son usage dans le *curriculum* scolaire, dans les médias, y compris le réseau internet, dans le cadre d'activités ou d'événements spéciaux ou pour une implication bénévole saisonnière.

6.7 En raison de l'importance de la propriété intellectuelle et des droits culturels traditionnels dans les démarches d'interprétation et du recours aux divers médias (tels que les présentations multimédias *in situ*, les supports électroniques et les imprimés), la propriété légale et le droit d'usage des images, textes et autres documents d'interprétation seront dûment pris en considération dans la programmation.

**Principe 7 – Recherche, évaluation et formation**

L'interprétation d'un site culturel est une entreprise progressive et évolutive de compréhension et d'explication, qui requiert des activités continues de recherche, de formation et d'évaluation.

7.1 L'interprétation d'un site ne peut être considérée comme aboutie avec l'installation d'un équipement et de services d'interprétation spécifiques. Il importe qu'une recherche et des consultations continues fassent progresser la compréhension et l'appréciation des valeurs d'un site : elles doivent être des activités inhérentes à tout programme d'interprétation du patrimoine.

7.2 Les programmes et les équipements d'interprétation seront conçus et réalisés de manière à permettre la révision périodique de leur contenu et/ou leur expansion.

7.3 Un suivi permanent et une évaluation continue sont nécessaires pour analyser les programmes d'interprétation et leur incidence physique, sur base d'une analyse

scientifique et des réactions du public. Les visiteurs et les membres des communautés associées, aussi bien que les professionnels du patrimoine, doivent être associés à ces démarches d'évaluation.

7.4 La formation de professionnels qualifiés dans les domaines spécialisés de l'interprétation patrimoniale, comme la conservation, la création de contenus, la gestion, les nouvelles technologies, les visites guidées et l'éducation, est un objectif essentiel. Par ailleurs, les programmes académiques de base, en matière de conservation, incluront dans le *curriculum* des études un module de formation à l'interprétation.

7.5 Des programmes de cours et de formation seront proposés, sur le site même, en vue de la formation continue et du perfectionnement des personnels de tout niveau, chargés de la gestion du site et de son interprétation ainsi que des communautés associées et locales, pour suivre les progrès et les innovations dans le domaine.

7.6 La coopération internationale est essentielle pour l'élaboration et l'observation e ective de normes communes dans les méthodes et les techniques. À cette fin, il convient d'encourager des échanges internationaux réguliers de professionnels, des conférences internationales et des ateliers communs. Ceux-ci o riront la possibilité d'un partage régulier d'informations sur la diversité des approches et des expériences d'interprétation dans les diverses régions et cultures du monde.

Ename Center for Public Archaeology
and Heritage Presentation
Abdijstraat, 13–15
9700 Oudenaarde
BELGIUM

Tel. +32 55 30 03 44
Fax +32 55 30 35 19
info@enamecenter.org

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 107–108

# Code de déontologie des archéologues-animateurs du Préhistosite de Ramioul

L'équipe pédagogique du Préhistosite adopte cette charte déontologique, destinée à établir des garde-fous dans la pratique de la médiation du patrimoine. Largement inspirée du code de déontologie des journalistes professionnels, cette charte envisage l'attitude professionnelle et les limites de la profession de médiateur.

Les membres du Préhistosite de Ramioul partagent un souci déontologique et adoptent ce code pour professer les principes et normes d'une médiation du Patrimoine de la Société en complément du code de déontologie de l'ICOM pour les musées.

## Objectifs généraux

L'objectif du Préhistosite est d'établir, avec ses visiteurs, un contact entre le présent et le passé afin d'établir un dialogue à propos de demain.

Le patrimoine est ainsi un prétexte à l'éducation et à l'épanouissement de citoyens responsables mais également matière à sensibiliser tout un chacun à la culture scientifique.

Il reconnaît enfin, comme valeur de référence, les textes internationaux suivants : les droits de l'Homme et de l'Enfant, la convention de Rio pour le développement durable, la convention sur le patrimoine archéologique de la Valette.

Le code de déontologie reconnaît les limites de la pratique d'une archéologie-message utilisant le patrimoine comme prétexte à des discussions et des débats de société.

Les objectifs pédagogiques du médiateur sont : procurer du plaisir, aider à apprendre, aider à apprendre à apprendre, aider à apprendre à agir et réagir.

Le slogan du Préhistosite « Réveillez le primitif qui vit en vous », veut stimuler l'émergence des représentations des visiteurs à propos de la Préhistoire, provoquer une réflexion sur la notion de « primitivité » dans le temps et dans l'espace et inciter l'envie d'en savoir plus.

Le médiateur doit toujours s'e orcer de rendre le visiteur acteur afin qu'il soit, autant que possible, l'auteur de ses propres découvertes. Un proverbe chinois résume bien le concept de découverte active qui sous-tend la médiation du Préhistosite : « j'entends, j'oublie ; je vois, je comprends ; je fais, je me souviens ».

Faire un geste « comme dans la préhistoire » est plus qu'un amusement, c'est une manière d'appréhender émotivement l'intelligence et les di cultés techniques des artisans d'autrefois. C'est pour les visiteurs d'aujourd'hui, une étonnante leçon de modestie qui ne peut en aucun cas être confondue avec de l'archéologie expérimentale, discipline scientifique.

## Recommandation pour la pratique de la médiation

Les archéologues-animateurs (médiateurs) du Préhistosite de Ramioul estiment qu'un public informé est formateur d'un esprit de citoyenneté. Notre rôle est de faire avancer cette fin par des animations équitables et simples, menées avec minutie et honnêteté. L'intégrité professionnelle est la pierre angulaire de la crédibilité d'un médiateur.

Un médiateur doit être honnête, équitable et créatif dans ses e orts pour rassembler, rapporter, interpréter et partager l'information avec le public.

Il doit tester l'exactitude de l'information et de ses sources et être prudent afin d'éviter toute erreur d'inattention. Il n'est jamais permis de délibérément déformer les faits archéologiques.

Il doit identifier ses sources, lorsque c'est possible. Le public a droit à toute l'information possible afin de juger de la crédibilité des sources.

Il doit s'assurer que les reconstitutions, les gestes, les titres, les promotions, les photos, les images, les sons, les graphiques ne sont pas présentés sous un faux jour. Les médiateurs ne devraient pas simplifier outre mesure ou

souligner certains événements hors de leur contexte.

Il ne doit jamais fausser le contenu des photos ou des images, des animations. Il doit identifier les montages et les illustrations, les raccourcis.

Il doit identifier les reconstitutions hypothétiques d'événements et les nouvelles fabriquées. Si une reconstitution est nécessaire pour raconter l'histoire, elle doit être identifiée comme telle.

Les analyses et les commentaires doivent être identifiés et ne doivent pas déformer les faits ni leur contexte.

Le médiateur doit raconter l'histoire de la diversité et l'importance de l'expérience humaine, hardiment, même lorsque le sujet est impopulaire.

Il doit éviter de stéréotyper par race, genre, âge, religion, ethnie, géographie, orientation sexuelle, infirmité, apparence physique ou rang social.

Il doit donner la parole à ceux qui n'ont pas la parole.

Il doit examiner ses propres valeurs culturelles et éviter de les imposer au public.

Les animateurs, soucieux de déontologie, traitent leurs sources, sujets et collègues comme des êtres humains méritant respect.

Un animateur doit assumer ses responsabilités envers ses publics et collègues. Il doit :

- clarifier et expliquer la méthodologie d'animation et encourager le public à exprimer ses reproches envers l'animation ;
- admettre ses erreurs et les corriger rapidement ;
- dénoncer publiquement les pratiques des animateurs et des animations qui ne sont pas déontologiques ;
- respecter les mêmes règles de comportement qu'il/elle demande aux autres de respecter ;
- faire preuve de bon goût. Éviter de se laisser attirer par une curiosité malsaine ;
- ne jamais plagier ;
- ne pas avoir d'autre intérêt que le droit à l'information du public.

Ce code déontologique est inspiré largement du code de déontologie de la Société des journalistes professionnels (1996, http://spj.org/ethics_codef.asp) Cette version a été adoptée à l'unanimité par le personnel du Préhistosite de Ramioul à Flémalle (Belgique), le 10 février 2001.

# Perspectives

*Bulletin des Chercheurs de la Wallonie*, XLIV, 2005, 111–111

# En guise de conclusion : « ARCHÉOPASS »

Rassembler et créer un espace de dialogue au sein des acteurs chargés de la médiation de l'archéologie, tel était l'objectif d'un colloque de deux jours (28 et 29 octobre 2004), organisé par la Division générale de l'Aménagement, du Territoire, du Logement et du Patrimoine de la Région wallonne, la Communauté française Wallonie-Bruxelles, l'Institut du Patrimoine wallon, Archéolo-J et le Préhistosite de Ramioul.

Durant la première journée, de nombreux tours de table ont permis de présenter les diverses facettes (administrative, économique, pédagogique, ...) et de dresser, de la sorte, des cartes d'identité d'une quinzaine d'institutions belges présentes au colloque.

« Idées et débats » étaient au programme de la deuxième journée, grâce aux interventions de spécialistes en nouvelles technologies, pédagogie, économie et déontologie.

Des échanges, abondants et enrichissants, ont permis aux participants d'apprécier l'intérêt et l'importance de ce type d'initiative. Mais la conclusion la plus fondamentale fut sans conteste ce souhait, unanime, de créer un réseau concrétisant le besoin et l'attente d'une structure fédératrice dont le but serait d'améliorer la médiation de l'archéologie, en favorisant les collaborations entre les institutions concernées.

De cette volonté d'union est né « ARCHÉOPASS », réseau d'institutions de médiation de l'archéologie au sein de l'ASBL Musées et Société en Wallonie. Ses objectifs sont la valorisation et la promotion des activités des membres du réseau, le développement de la professionnalisation de la pédagogie, la déontologie, l'accueil du public du secteur et le développement de partenariats avec d'autres réseaux de même nature.

ARCHÉOPASS, à l'heure de l'édition des actes de ce colloque, a moins d'un an et comprend déjà une vingtaine de membres. Le réseau se construit, se modèle chaque jour grâce à la motivation et la détermination de ces institutions muséales. Chacune comprend la nécessité d'économiser ses maigres moyens en s'investissant dans une structure dont les projets collectifs de plus grandes envergures permettront, à l'avenir, le développement de l'ensemble des acteurs de la médiation de l'archéologie en Wallonie.

Fernand Collin
Directeur du Préhistosite de Ramioul
Président de l'ASBL « Musées et Société en Wallonie »

Séverine Monjoie
Coordinatrice du réseau Archéopass

Pour plus de renseignements, contactez :
Maison des Musées
Moulins de Beez
Rue du Moulin de Meuse, 4
5000 Beez (Namur)
BELGIQUE
maisondesmusees@msw.be