

*IV Seminari Arqueologia i Ensenyament
Barcelona, 14-16 de novembre, 2002
Treballs d'Arqueologia 8, 2002*

UNE AVENTURE CULTURELLE ET PÉDAGOGIQUE EN WALLONIE (BELGIQUE-EUROPE-PLANÈTE TERRE): MALGRÉ-TOUT

Pierre Cattelain

PRÉSENTATION DU MUSÉE DU MALGRÉ-TOUT

Le musée du Malgré-Tout et le Centre d'Etudes et de Documentation Archéologiques (CEDARC) de Treignes (Province de Namur en Belgique), ont été créés à notre initiative en 1984, notamment dans le but de rassembler, de créer et de mettre à la disposition du public et des établissements d'enseignement toute documentation relative à l'archéologie dans son sens le plus large.

"La connaissance du Passé permet d'interpréter le Présent et de préparer l'Avenir".

Pour mettre ce programme en oeuvre, trois pôles d'activités ont été choisis:

-Recherches et études matérialisées par des fouilles et

des publications spécialisées.

-Documentation et diffusion : bibliothèque, vidéothèque, diathèque, publications didactiques et générales, espaces d'expositions permanents consacrés à l'archéologie replacée dans son cadre européen et mondial.

-Expositions temporaires consacrées à divers aspects de la Préhistoire et de l'Archéologie, ouvrant une perspective sur le monde contemporain.

Localisé dans une région rurale aux paysages superbes et variés, à la fois écartée et relativement proche des grands centres (Bruxelles, Liège, Paris, Luxembourg...), le musée du Malgré-Tout a présenté depuis son ouverture, en septembre 1984, 47 expositions temporaires qui lui ont permis d'accueillir plus de 250.000 visiteurs, dont au moins 150.000 jeunes.

Le musée du Malgré-Tout appartient à la catégorie des musées ne relevant pas de l'Etat Belge : il s'agit en effet d'une initiative privée, reconnue par les Ministères de la Communauté française et de la Région wallonne. En pratique, cela signifie que le musée n'est que très partiellement subventionné et que plus de 80% des frais doivent être couverts par les rentrées propres du Musée et du Centre de Recherches, de manière à assurer leur bon fonctionnement. Cela implique une gestion rigoureuse et une fidélisation des visiteurs, notamment scolaires. La politique du CEDARC/Musée du Malgré-Tout est donc centrée sur une information scientifique de qualité et sur la satisfaction des demandes du public.

LE MUSÉE DU MALGRÉ-TOUT ET LA PÉDAGOGIE

En matière d'envie de connaissance sur la Préhistoire, l'Antiquité et le passé en général, les enfants et jeunes adolescents se montrent souvent particulièrement réceptifs... mais d'une manière très particulière, et très intéressante. Là où l'adulte y trouve, dans le meilleur des cas, un bagage, le plaisir d'une

connaissance plus élaborée, une manière plus complète d'appréhender l'Etre Humain et l'Univers, dans l'autre cas, il ne cherche -et seulement si cela fait partie de ses préoccupations sociales ou mondaines-, qu'un vernis de culture, "je connais, oui, oui, j'ai vu...", "j'y étais", "je l'ai vu à la télé" (...vous m'avez vu à la télé???). Chez l'enfant ou le jeune adolescent, la matière archéologique, préhistorique surtout, tient souvent du rêve: le vie dans un monde aventureux, un monde sans réalité (sans attentats, sans violence incompréhensible, ou avec la loi du plus fort - si c'était moi...-), la débrouillardise, le véritable "savoir-faire", la survie sur "l'Ile Mystérieuse", la domination de la Peur...: savoir tout, ou presque, et s'en sortir tout seul, sans adultes, sans règles, et en pleine liberté. La Préhistoire ouvre la porte à bien des fantasmes... Les quelques lignes qui précèdent sont, bien sûr, caricaturales, mais non sans fondement. Dans le fond, l'espace mental archéologique offre, notamment, des perspectives très proches de la Science-fiction du Fantastique et de l'Horreur: stupeurs et tremblements...

La réalité archéologique est, bien entendu, toute différente:

toutes les sociétés du passé se sont construites sur une connaissance approfondie, parfois, peut-être intuitive, de leur environnement, ou du moins de ses pressions. Pour les populations préhistoriques ou antiques, il n'y a sans doute guère de place, ou du moins, pas plus que maintenant, pour l'improvisation. La réalité est certainement très prosaïque, très terre à terre. Il y a, de toute évidence, une spiritualité, mais laquelle?

L'existence d'un savoir, sans doute souvent basé sur une véritable recherche, empirique ou pré-"scientifique", a conditionné toute la vie humaine, à des moments et des lieux très variés, et fut toujours tributaire de ce qui a été fait, expérimenté avant ou soudain essayé, et parfois réussi.

QUELLE RÉPONSE APPORTER?
QUEL MESSAGE TRANSMETTRE?

Le type même de fonctionnement du Malgré-Tout, où chaque membre du personnel (conservateur, archéologue, dessinateur, guide, technicien) effectue à tour de rôle des permanences d'accueil du public, et où chacun participe à l'élaboration des expos et des animations nous a permis, du

moins nous l'espérons, à travers de multiples discussions informelles, de mieux appréhender les besoins du public, quel qu'il soit, et, partant, les qualités et les défauts de ce que nous lui proposons.

Avant d'aborder les différents aspects de nos réalisations orientées vers les jeunes, et les moins jeunes, il nous semble important d'établir une distinction entre ceux qui viennent visiter le musée en groupe, bénéficiant donc de visites guidées et d'animations "encadrées" et ceux qui viennent visiter le musée en famille, ou individuellement.

QU'OFFRONS-NOUS

Les expositions

Nos expositions sont conçues de manière didactique. Pour la plupart des gens, les objets archéologiques, aussi beaux soient-ils, ne se suffisent pas à eux-mêmes, et nécessitent un certain nombre d'explications, sous forme d'illustrations, de reconstitutions et de textes. L'ensemble de ces éléments informatifs doit être compréhensible par le plus grand nombre, et donc rédigé dans un langage simple, ce qui



heure au plus, pour que le "message" passe chez le plus grand nombre. Ceci dit, l'existence depuis 2000 d'un espace informatique et d'un espace vidéo accessibles à tous nous a montré que nombre de visiteurs, de tous âges, n'hésitent pas à passer de 2 à 5 heures dans nos locaux. Comme quoi...

Cette option pose néanmoins des problèmes pour la plupart des enfants visitant le musée en famille, surtout lorsqu'ils sont jeunes (moins de 10 ans): dans l'ensemble, peu de parents font l'effort d'expliquer ce qu'ils voient à leurs enfants (Eux, ils ont envie de découvrir, de voir,

ne veut pas dire simpliste. Par ailleurs, il ne faut pas noyer le visiteur sous une masse d'informations trop abondantes, qui lui ôte l'envie de la consulter : c'est là le rôle du catalogue ou des documents pédagogiques, destinés à ceux qui veulent en savoir plus... Notre expérience nous a montré que la plupart des visiteurs (adultes guidés ou non, enfants guidés) sont prêts à passer de 3/4 d'heure à 1 heure dans une exposition; au-delà de cette durée, l'attention diminue considérablement, sauf pour les amateurs "accrochés". L'ensemble des objets et des informations d'un thème donné doit donc être accessible en une





LE FEU A LA MANIERE DE ...

Grâce aux découvertes archéologiques, à l'expérimentation et à la comparaison ethnographique, les archéologues reconstituent deux séquences de production du feu parmi celles que les hommes préhistoriques ont pu connaître et utiliser.

L'UTILISATION D'UN BRIQUET À PERCUSSION



de comprendre, et leurs mêmes les font ch...), et ceux-ci ne consultent pas facilement les textes didactiques: le rôle grandissant de la télévision dans nos sociétés ne favorise certainement pas la pratique de la lecture, même pour des textes simples et relativement courts... La conséquence de cette situation se reflète très ouvertement dans le comportement des enfants : après 1/4 d'heure, ils ont vu tous les objets, n'ont pas compris grand chose, et ont envie de partir: en conséquence, soit ils courent dans tous les sens, et dérangent les autres

visiteurs, jouent avec les ouvrages de la librairie, harcèlent leurs parents pour recevoir un cadeau, soit ils convainquent leurs parents jusqu'à ce que ceux-ci cèdent et abrègent leur visite. A tous les points de vue, cet état de chose est désastreux: le message n'est pas passé, ni pour les enfants, ni pour les parents, l'image du musée est mauvaise et tout le monde est de mauvaise humeur: parents, enfants,.. et les pauvres malheureux qui travaillent au Musée (toutes catégories confondues).

Dès 1987, nous avons mis en



place des petits questionnaires ou des petits journaux-jeux, destinés à diverses catégories d'âge, fonctionnant aussi bien pour les individuels que pour les groupes scolaires, qui nous ont permis de motiver les enfants et qui leur ont rendu la visite plus agréable. En 1990, dans le cadre de l'exposition "La chasse dans la Préhistoire", nous avons créé une exposition dans l'exposition, essentiellement destinée aux enfants: chaque vitrine présentait, à une hauteur variant entre 1 m et 1,30 m, c'est-à-dire au niveau de leurs yeux, une bande dessinée moette présentant l'utilisation des principaux objets contenus dans la vitrine. Ces dessins ont

eu un énorme succès, tout d'abord en accrochant l'intérêt des enfants, ensuite en provoquant une réaction spontanée des parents ou accompagnants, qui, contrairement aux situations précédentes, n'hésitaient plus à donner les explications demandées. Chose non prévue au départ, nous avons dû, à la demande des parents et enfants, éditer cette série de dessins. Cette expérience a été depuis plusieurs fois répétée, avec le même succès.

En ce qui concerne les groupes scolaires, la situation est différente, les enfants disposant d'un guide adaptant sa visite à chaque classe d'âge et pratiquant des visites interactives, où les connaissances préalables et les avis des enfants sont constamment sollicités. Néanmoins, ici aussi, l'existence de ce type de bande dessinée s'est avérée être un plus non négligeable surtout pour les explications données aux très jeunes enfants (5-6 ans). D'autre part, l'existence d'un questionnaire-mémo est essentielle, d'une part parce qu'elle permet à l'enfant de fixer ses connaissances et aux enseignants d'évaluer l'impact de la visite, d'autre part parce qu'elle permet de conclure la



visite par une activité ludique, les questionnaires étant conçus sous forme de jeux.

Les animations

Depuis plusieurs années, l'équipe du CEDARC a entrepris des reconstitutions expérimentales de fabrication et d'utilisation d'armes de chasse préhistorique: propulseurs, sagaies, arcs et flèches. En 1990, à l'occasion de la présentation de l'exposition "La chasse dans la Préhistoire", ces reconstitutions de fabrication et d'utilisation ont été proposées aux groupes scolaires comme animation complémentaire de la visite guidée de l'exposition.

Cette initiative avait comme but premier d'augmenter la capacité d'accueil du musée. Comme nous l'avons déjà signalé, le Malgré-Tout est situé en zone rurale, et la quasi totalité des groupes doivent affréter un autocar pour le visiter. La capacité d'un autocar étant en général d'une cinquantaine de places, la plupart des écoles réservent des visites pour 50 ou 100 élèves. Pour que les visites guidées se déroulent dans de bonnes conditions, il s'avérait donc indispensable de scinder les enfants en groupes de 25 élèves

et de proposer plusieurs activités en roulement: un groupe qui visite, pendant que le ou les autres participent aux animations, puis... on permute.

Pour finaliser ce programme, le CEDARC/Musée du Malgré-Tout a créé, avec l'aide de la Région Wallonne et du FEDER (Fond Européen de Développement Régional), le Parc de La Préhistoire, qui propose au public des "Évocations grandeur nature des habitations des peuples chasseurs-cueilleurs de la Préhistoire européenne": un cadre rêvé pour le but recherché: dire, faire comprendre, passionner...

Depuis lors et dans ce cadre, les animations proposées sont devenues multiples: certaines d'entre elles restent liées au monde des peuples chasseurs-cueilleurs de la Préhistoire:

- Tir au propulseur
- Tir à l'arc
- Peinture préhistorique
- Gravure préhistorique
- Tissage
- Travail du cuir
- Taille de la pierre
- Production du feu

-Musique préhistorique

La caractéristique du Musée du Malgré-Tout est de proposer des expositions temporaires, de très haut niveau. En fonction de chaque thème, nous créons donc des animations spécifiques:

-Tabletterie: travail de l'os à l'époque gallo-romaine

-Coulée du Bronze

-Frappe de monnaies antiques

-Visites de sites gallo-romains

-Initiation à l'écriture Hiéroglyphique

-Fabrication d'amillettes égyptiennes

-Etc.

Depuis fin 1990, le Malgré-Tout propose également à tous les visiteurs individuels ses animations réalisées certains week-ends lors de l'équinoxe d'automne.

La plaine de jeux

La généralisation des visites guidées couplées à une ou plusieurs animations et à des projections vidéo a eu pour conséquence de maintenir les enfants au musée pendant une durée variant de 1 h30 à 6h et

plus. Malgré la diversité des activités, dont certaines se déroulent en plein air, il s'est avéré très difficile de maintenir l'attention des enfants aussi longtemps, surtout si l'on tient compte du trajet en autocar dont la durée peut varier de 20 minutes à 2h00.

Pour remédier à ce problème, nous avons construit, début 1991, une plaine de jeux assez vaste, capable d'accueillir au moins 100 enfants. Deux espaces ont été aménagés, l'un réservé aux enfants de moins de six ans, l'autre aux plus grands. Notre choix s'est porté sur du matériel de haute qualité, offrant le maximum de garanties de sécurité, en évitant un certain nombre de jeux générateurs d'accidents, telles que les balançoires à plusieurs places, les tourniquets, les tonneaux... Cet investissement, assez lourd au départ, nous est apparu comme tout à fait fondamental: il permet en effet de ménager des respirations indispensables au sein des visites et animations pour les groupes et permet aux enfants un défolement total. Le confort de tous, y compris des guides et des animateurs, s'en est trouvé considérablement amélioré. Cette plaine de jeux représente également un atout au niveau des visiteurs individuels, par

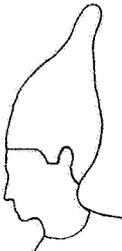
Vitrines 3, 4, 5 - objets 29 à 50 : Roi et dieu, Reine et divinité

LE PHARAON le dieu vivant

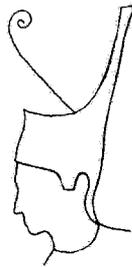
Le pharaon est le centre de la civilisation égyptienne : il assure l'ordre du monde. Il est à la fois le chef politique et le chef religieux car il est l'intermédiaire entre les hommes et les dieux. Il est le représentant sur Terre du dieu Horus et, après sa mort, il sera assimilé au dieu Osiris. La plupart des pharaons sont des hommes, mais l'Égypte a aussi été gouvernée par des femmes.

Sur les peintures et les statues, le pharaon est toujours représenté avec les emblèmes de la royauté qui permettent de le reconnaître : les coiffes et couronnes souvent ornées d'un serpent dressé l'*uraeus*, la barbe postiche, le sceptre et le flagellum.

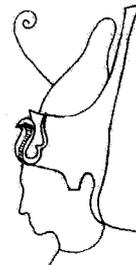
Voici les différentes couronnes portées par le pharaon. Essaie de les retrouver dans l'exposition et inscris à côté de chacune d'entre elles les numéros des objets correspondants.



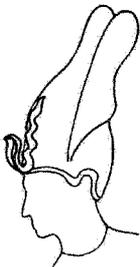
1. couronne blanche *hedjet*
Haute Égypte



2. couronne rouge *deshret*
Basse Égypte



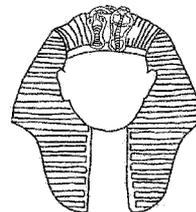
3. double couronne *pschent*
Haute et Basse Égypte



4. couronne *atef*
associée à Osiris



5. couronne bleue *khepresh*
symbole du dieu Soleil



6. coiffe rayée bleu et jaune
nemès



UNE AVENTURE CULTURELLE ET PÉDAGOGIQUE EN WALLONIE



l'attrait qu'elle exerce sur leurs enfants, sûrs de pouvoir se détendre après la visite.

Plus encore qu'auparavant, grâce aux animations et à la plaine de jeux, nous avons le plaisir de voir les enfants quitter le musée ravis, enchantés par leur journée.

La création de cet espace a eu une autre conséquence non négligeable: son accès étant libre, les enfants du village ont pris l'habitude d'y passer une bonne partie de leurs loisirs. Cela les a amenés à s'intéresser de plus près au musée et aux animations qui s'y déroulent, essentiellement, on s'en doute, au tir à l'arc et au propulseur.

Les publications pédagogiques

Les documents à vocation pédagogique édités par le Malgré-Tout se répartissent en 4 catégories: les dossiers pédagogiques, les cartes postales, les mémos et les jeux.

Les dossiers pédagogiques

De nombreux documents pédagogiques disponibles sur le marché allient un texte suivi, plus ou moins adapté aux enfants, à une illustration hors

texte, souvent tirée d'ouvrages de vulgarisation ou spécialisés. Pendant plusieurs années, nous avons proposé ce type de documents à nos visiteurs, avec un accueil mitigé, dû essentiellement à leur caractère peu attractif: trop de texte, trop serré, et des illustrations trop "sérieuses", pas assez parlantes.

Disposant dans notre équipe d'une dessinatrice formée à la bande dessinée, Sonja Souvenir, nous lui avons proposé de créer des documents d'un type nouveau, alliant des dessins de type BD, attirants pour les jeunes, à de petits "blocs-textes" clairs et concis, les uns expliquant les autres et vice-versa, le tout complété par des questionnaires et des jeux.

Le but du mélange illustration-texte est de donner envie à l'enfant de lire (toujours le problème de l'audiovisuel), pour mieux comprendre ce qui est montré, sans le décourager par un texte à l'aspect trop dense. Les questionnaires et les jeux sont là pour le motiver à retenir ce qu'il a lu. Au niveau des enseignants, ils peuvent aussi servir à évaluer le travail de l'élève.

Six de ces documents sont actuellement disponibles: le pre-

mier est consacré à l'archéologie régionale et essentiellement destiné aux enfants de la région; les autres, consacrés à divers aspects de la Préhistoire, sont de portée plus générale. Certains ont d'ailleurs été traduits en allemand à la demande du musée de Préhistoire de Hanovre...

Les cartes postales

Reprenant une tradition assez ancienne, le Malgré-Tout édite depuis 1989 des séries de cartes postales en couleur consacrées chacune au sujet d'une de ses expositions. Il s'agit là de reconstitutions de situations et de gestes créées par Benoît Clarys sur la base de la documentation du musée. Elles sont nées du besoin que nous avons éprouvé de corriger certaines images d'Epinal et de renouveler, à la lumière des recherches récentes, le stock d'illustrations consacrées à la Préhistoire et systématiquement reprises d'un ouvrage à l'autre.

Les mémos

Réservés aux (jeunes) visiteurs de notre musée, les mémos invitent l'enfant à une visite-jeu de l'exposition, où il doit tour à tour retrouver des objets ou des documents,

répondre à des questions, recomposer des images... L'utilisation optimale de ce type de document prend place après une visite guidée.

Les jeux

La meilleure façon d'apprendre étant de le faire en s'amusant, nous avons, à la suite de l'édition de la bande dessinée "La Chasse dans la Préhistoire" mentionnée plus haut, et qui a été utilisée par de très nombreux enfants comme album de coloriage, décidé de développer ce secteur. Nous préparons ainsi un véritable album de coloriage, basé sur des dessins simples, mais bien documentés (importance de la valeur de l'information), ainsi qu'un jeu des sept familles sur l'évolution de l'homme.

EN GUISE DE CONCLUSION

Dans ces quelques lignes, nous avons essayé de montrer comment, avec des moyens très limités, un petit musée comme le nôtre peut développer divers "produits", de manière à accueillir le public dans de bonnes conditions et à leur apporter ce qu'ils sont en droit d'attendre d'un musée d'Archéologie et de Préhistoire. Tout cela n'est certainement pas

parfait et bien d'autres choses
peuvent et doivent être
entreprises. A plus tard.