



La Lettre de l'OCIM

Musées, Patrimoine et Culture scientifiques et techniques

170 | 2017
mars-avril 2017

De la pédagogie du geste et de la pop-archéologie !

Serge Chaumier et Fernand Colin



Édition électronique

URL : <http://journals.openedition.org/ocim/1765>

DOI : 10.4000/ocim.1765

ISSN : 2108-646X

Éditeur

OCIM

Édition imprimée

Date de publication : 1 mars 2017

Pagination : 32-34

ISSN : 0994-1908

Référence électronique

Serge Chaumier et Fernand Colin, « De la pédagogie du geste et de la pop-archéologie ! », *La Lettre de l'OCIM* [En ligne], 170 | 2017, mis en ligne le 01 mars 2018, consulté le 30 avril 2019. URL : <http://journals.openedition.org/ocim/1765> ; DOI : 10.4000/ocim.1765

Ce document a été généré automatiquement le 30 avril 2019.

Tous droits réservés

De la pédagogie du geste et de la pop-archéologie !

Serge Chaumier et Fernand Colin

Pour faire connaissance avec le Préhistomuseum...

Serge Chaumier : Pour quelqu'un qui ne connaît pas le site, comment décrirais-tu le Préhistomuseum ?

Fernand Colin : À l'origine nous sommes un musée patrimoine, car on a d'abord la grotte (classée Site Natura 2000). On s'est tout de suite demandé : "qu'est-ce que l'on peut apporter comme expérience aux visiteurs, par rapport à la spécificité du site et par rapport aux autres grottes ?". Et on a donc décidé de laisser la grotte dans le noir et d'équiper nos visiteurs de casques et lampes. Et donc de faire une visite de spéléologues. Pour le visiteur, on voulait faire passer l'idée de la passion de cette découverte. La grotte est dans un parc, que nous avons agrandi avec des espaces dédiés. Aujourd'hui dans les 30 hectares, il y a des reconstructions, mais aussi des étapes de recherche afin de présenter aux visiteurs l'archéologie expérimentale. On y découvre les ateliers faire et savoir-faire, et donc ce que nous avons exploré depuis les origines à savoir la pédagogie du geste. Les douze ateliers sont sur différentes thématiques expérimentales, disséminés dans des petits abris aménagés dans le parc. Et puis nous sommes aussi un musée nature. Ou à partir de lorgnettes on découvre des paysages évolutifs, avec des animaux et des plantes des premières populations d'agriculteurs éleveurs. (.../...) Dans le parc, vous pouvez expérimenter. Vous pouvez prendre à l'accueil un arc ou un propulseur et partir à la chasse ! L'idée n'est pas seulement d'expérimenter une technique de chasse, mais aussi de mieux faire saisir des évolutions du paysage. Nous proposons neuf expériences en pleine nature, et huit kilomètres de sentier en forêt. Et puis on est aussi un musée décalé, avec par exemple un labyrinthe végétal, et même un sentier pieds nus, pour mieux comprendre l'adéquation entre l'homme et l'environnement. Nous avons le bâtiment central, que nous avons conservé, mais agrandi, dans lequel on trouve le CCED, le Centre de conservation, d'étude et de documentation. Dans le CCED, il y a une tablette qui permet de rencontrer 35

témoignages d'acteurs de l'archéologie. Et puis bien sûr l'exposition permanente et l'espace d'exposition temporaire. On a intégré également une œuvre d'art contemporaine pour le 1 % culturel. C'est une roulotte aménagée par l'artiste Werner Moron avec un bureau ouvert sur la nature. C'est de l'art engagé, participatif. Nous avons fait notre dernière exposition temporaire avec des œuvres d'art de cet artiste. Enfin, il y a l'archéo-restaurant, qui fait pleinement partie de l'expérience muséale du visiteur, au même titre que le reste. On a engagé un historien de la gastronomie, qui fait faire l'expérience de la gastronomie archéologique en recherchant des recettes et en les adaptant avec le chef cuisinier. Bref, nous sommes un musée de l'Homme. (.../...)

Une philosophie mise en œuvre : la pop-archéologie

S.C. : C'est ce que tu nommes la pop-archéologie ?

F.C. : La pop-archéologie, c'est comme la pop-philosophie, qui est de prendre un objet du quotidien et de développer un raisonnement philosophique. Nous, on fait de la pop-archéologie ! La définition, c'est chercher à rendre le patrimoine accessible, compréhensible, et utile à tout le monde. Chercher, c'est expliquer à nos visiteurs, que l'on cherche, et la plus grande qualité scientifique à faire partager, c'est bien la gestion du doute. Le musée, il cherche. C'est expliquer ce va et vient permanent que le musée fait entre la recherche dans les domaines scientifiques, les enjeux sociétaux, et le public. La pop-archéologie, c'est se servir de l'archéologie, qui n'est pas une fin en soi pour faire se poser des questions sur nous-mêmes, nos relations, entre nous, à notre environnement... (.../...)

S.C. : Pour toi, c'est la mission du musée ?

F.C. : La raison d'être du musée que nous avons formulée, c'est "d'interroger le passé pour comprendre le présent et réfléchir au futur de l'humanité de manière systémique". C'est d'être le musée médiateur, son devoir est de restituer. Pour moi l'animation et la médiation, ce ne sont pas les parents pauvres du musée, ce sont les éléments structurants. Le patrimoine n'existe pas, c'est un concept, c'est un point de vue, à un moment donné. Peut-être que demain le musée aura disparu. Peut-être au 3e millénaire, la société n'aura-t-elle pas besoin de patrimoine. D'où l'intérêt dans la pop-archéologie de réfléchir à la patrimonialisation, sur ce qui nous motive à reconnaître telle ou telle chose, et ce n'est pas la chose qui est importante, mais la question de pourquoi ça fait sens pour nous et retient notre attention. Car attention aux dérives identitaires et à tout le reste, mais dans le processus, il y a une richesse de citoyenneté. C'est cela être accessible.

S.C. : Et ici l'accessibilité se décline à différents niveaux !

F.C. : Oui, c'est le premier musée que je sache, où l'on paye en sortant ! Aujourd'hui, les gens arrivent, ils passent dans un tourniquet, ils vont sur le site le temps qu'ils veulent et ils payent en sortant, en fonction du temps passé. Moi je rêve de ça ailleurs souvent, quand tu t'es planté, tu peux partir. Alors certains ont protesté en disant que c'est scandaleux de faire payer un musée comme un parking... Mais bon si tu viens et que les enfants sont chiant, qu'ils sont malades, hop tu t'en vas... Est-ce que c'est anormal de proposer un rapport au prix différent ? Est-ce qu'aujourd'hui on ne peut pas inventer des rapports différents ? (.../...)

S.C. : Ce qui est marquant ici, c'est la volonté de proposer à la fois des expériences qui ont une cohérence globale vis-à-vis du thème et de diversifier les offres pour que tous y trouvent leur compte...

F.C. : Le musée compréhensible, car il peut y avoir des choses qui sont justes fun, tirer au propulseur, marcher pieds nus, aller dans la grotte dans le noir, ça peut être juste fun... mais on a voulu faire un musée pour ceux qui n'aiment pas les musées et... pour ceux qui les aiment ! Chacun peut tirer des choses, être juste dans le fun sur certaines choses mais aussi capter un autre sens à un autre moment. En fait on a voulu faire un musée pour le public. (.../...)

Donner une nouvelle place aux publics, c'est construire une relation

S.C. : Qu'elle est la place du public dans la prise de parole ?

F.C. : C'est ce qu'on doit inventer justement ! C'est le chantier qui nous attend ! C'est commencer à construire avec le public, c'est là où on doit expérimenter. Il n'y a pas beaucoup d'expériences de co-construction jusque-là, c'est ce qu'on doit faire, pour que dans cinquante ans ce soit une habitude, mais ce sont des pratiques culturelles aussi qu'il faut bouger. (.../...)

S.C. : Dans la co-construction avec les publics, la meilleure sensibilisation n'est-ce pas de mettre les gens en situation d'être acteur dans la construction des propos ? Est-ce que la meilleure sensibilisation ce n'est pas de les amener, avec un cadrage, à être eux-mêmes les propres producteurs des expositions qui leur sont destinées ?

F.C. : C'est d'arriver à faire des projets avec, et cela dépend de l'échelle des projets bien sûr. On va peut être arriver à être des animateurs de patrimoine, au sens où c'est les gens qui vont dialoguer et créer des liens, ils vont peut être s'écarter de la recherche scientifique parce qu'ils n'en auront pas la compétence. Mais si le musée peut juste cadrer, c'est un espace de création à partir de la collection, il a peut-être cette qualité là. (.../...)

S.C. : Oui ce que j'évoquais en parlant de post-médiation ! La plupart des professionnels perçoivent la médiation comme une transmission d'informations, comme une extension...

F.C. : Oui comme un complément. Idem pour l'éducation, c'est perçu comme le fait de verser du savoir dans une tête, de la vulgarisation, alors qu'aujourd'hui les choses ont évolué vers une construction personnelle, une acquisition pour s'approprier. Ce qui ne veut pas dire que le savoir n'existe pas ailleurs, mais pour le type en question, il s'approprie en reconstruisant les savoirs. Et dans ce sens, les musées sont des espaces de philosophie et des espaces de critique, les deux sont intimement liés. Fondamentalement la fonction agora de partage de patrimoine est éducative au niveau critique. Donc pour réfléchir philosophiquement à notre vivre ensemble aujourd'hui à partir des traces du passé, ou des traces du présent, ou les deux, il nous faut un espace critique. Critique sur le statut de l'information, car si le public devient co-acteur du musée, il sera un peu vacciné, plus réactif. Il est plus citoyen, plus responsable parce qu'il est amené à s'interroger sur le statut des informations qu'il délivre, qu'il propose. On a un potentiel pour apporter ça par l'expérience muséale justement. Qui reste une expérience authentique et particulière. (.../...)

S.C. : Faire du musée un musée utile. Tu insistes aussi beaucoup sur le concept d'utilité...

F.C. : Voilà ! Un musée utile ! Cela n'a l'air de rien le mot utile, mais c'est le concept le plus fécond en matière de muséologie ! Poser la question de l'utilité, c'est réduire son verbiage de 30 %, c'est se demander pour tel cartel, tel discours, telle action, en quoi c'est utile ? Pour le public bien sûr. C'est inspirant. L'utilité, c'est la raison d'être de l'institution, c'est ce à quoi elle répond. Parce qu'on peut aussi faire des musées pour nous-mêmes ! Un musée sans public est-il utile ? Un musée sans projet scientifique est-il utile ? Et quand tu dis un projet scientifique, quel projet scientifique est utile ? À chaque fois tu te forces à penser au fond. Quand tu poses ces questions, c'est un véritable outil pour écrire ton PSC. Est-ce que telle collection est utile ? Faut-il conserver des objets qu'on n'utilise jamais ? Si l'on ne s'en sert pas, alors on les jette ? Tu te forces à poser des questions ! Je dis ça pour créer la tension, mais c'est utile pour déterminer une politique d'acquisition et de conservation. Si tu ne te poses pas la question de l'utilité pour définir ta politique d'acquisition, tu peux juste te dire "bah oui les musées ça conserve". Mais à quoi ça sert ? Ainsi, tu prends le concept et tu peux aller voir les différents aspects du musée et les passer au crible. Attention ! L'utilité n'est pas nécessairement dans l'immédiateté, c'est un miroir dans lequel tu te regardes. Quand tu fais l'organisation de ton musée, ce sont toutes les réponses à ces questions qui simultanément valident le projet. Dans un musée médiateur, c'est le dialogue de la collection et du public qui crée la tension utile de l'utilité. (.../...)

Le musée comme lieu d'expérimentation

F.C. : Il faut que le musée soit un espace d'expérimentation, d'essais et d'erreurs possibles. Il faudrait que l'on ose inclure le chantier expérimentation. Il faudrait inclure un chantier Recherche et Développement qui donne la capacité de chercher dans un domaine. Que l'on ose des choses que l'on n'a jamais faites. (.../...)

S.C. : Ça fait bouger les lignes...

F.C. : Rien que pour la structure, l'organisation du musée. Je pense que demain on doit arriver à ce que les gens soient responsables du musée autant que les salariés. C'est vers ça qu'il faudrait aller. Payer son entrée reviendrait à être actionnaire ! Dans ces économies alternatives, il y a peut-être une place pour concerner les gens, sur une autre façon, peut-être même en étant ludique. J'ai déjà rêvé que l'entrée, enfin ici la sortie que les gens payent, deviendrait une action. Tu as payé 15 euros, tu as une action de 15 euros au musée ! (.../...)

S.C. : Je ne sais pas si actionnaire, c'est le bon terme ! Peut être coopérateur ?

F.C. : Oui mais pourquoi pas ? On crée bien des monnaies, est-ce qu'on ne créerait pas quelque chose qui changerait le rapport que les gens ont au musée ? Parce que je crois qu'il y a du potentiel pour amener des principes coopératifs, même avec des principes économiques et organisationnels. Est-ce que le véritable enjeu ce n'est pas que les 27 000 habitants viennent au musée et qu'est-ce que je mets en place pour développer ça ? Quelle économie je mets en place pour que cela se passe ? Au-delà de la traditionnelle journée gratuite et des invitations ? Sinon on va toujours rester en deçà, on va en parler, on va faire des colloques très intéressants, mais dans l'action il y aura peu d'entreprises, parce que le système n'est pas conçu pour donner la liberté d'explorer, que tout est cadré. La législation ne te demande pas d'explorer,

d'expérimenter, d'innover, bien au contraire, tout est cadré pour que les indicateurs soient remplis à partir de critères uniques prédéfinis, et si tu t'écartes tu ne les remplis pas. Tu n'as pas la liberté de chercher, d'expérimenter et d'échouer. La liberté inclut la possibilité d'échouer. Ça ce n'est pas dans la culture du musée du tout la prise de risque...

Tester une nouvelle forme d'organisation, l'holocratie

F.C. : Ici en terme de management nous instaurons un nouveau modèle. Je me suis intéressé au management 2.0, mais c'est le marketing qui est venu avec ces théories, poser les envies du public comme une direction des actions à mener. Notre modèle est d'aller vers l'holocratie. Et donc je prépare le budget 2017 en conséquence. (.../...) Ça apporte des réponses concrètes d'organisation par rapport au futur. Tout ça présente des expériences utiles et pousse à changer au service d'une participation collective. Ça se passe à l'interne et déjà les choses bougent puisque tout le monde tire à la même corde, sans direction. Moi, mon rôle devient progressivement de devenir acteur avec tout le monde, et à décroiser. (.../...)

S.C. : Et c'est dynamique de mettre en place un nouveau fonctionnement, tu n'es pas dans la routine.

Le Préhistosite de Ramioul, près de Liège en Belgique, a ouvert ses portes, sous la forme d'une petite structure associative en 1987. Elle embauche alors son premier salarié comme animateur, Fernand Colin, son actuel directeur. En 1994, un nouveau lieu est inauguré, qui emploie 9 personnes. Jusqu'en 2012 le lieu reçoit jusqu'à 40 000 visiteurs par an, dont 28 000 scolaires. L'équipe qui s'est agrandie expérimente et développe de nouvelles techniques de médiation. En 2016, le Préhistosite connaît une nouvelle étape : après extension et rénovation, il devient le Préhistomuseum, double son budget, emploie 60 personnes et s'autofinance à environ 32 % car le lieu vise désormais 80 000 visiteurs, avec un public élargi.

RÉSUMÉS

entretien entre Serge Chaumier, professeur à l'université d'Artois et Fernand Colin, directeur du Préhistomuseum

Nous proposons quelques extraits de l'entretien conduit avec Fernand Colin, qui évoque tour à tour la philosophie mise en œuvre, les médiations ou encore la gestion du Préhistomuseum de Ramioul. Vous pouvez poursuivre et retrouver cet entretien dans son intégralité en vous rendant sur le site Internet de l'OCIM : www.ocim.fr/category/paroles-de-professionnels/

INDEX

Mots-clés : pop-archéologie

AUTEURS

SERGE CHAUMIER

professeur à l'université d'Artois

FERNAND COLIN

directeur du Préhistomuseum