

« 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 offre 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 Laténium, 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 souffle 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 seul², 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 diffusion 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 différence 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 difficile 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 différentes 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 somme toute petit pour être vu comme une entité, ce qui renforce les liens entre les thématiques abordées. Par contre, l'expographe 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, offrent 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 offrent 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'Engis³ — 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 (4^e 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 1/30^e, 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 différentes 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 » offrent 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 Ramiou. 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 minimale, 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 diffusées 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 diffusion 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 effet 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 alimentaire, 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 diffusion 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 logiciel⁴. 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 goût⁵, 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-compatible, 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 chiffrée.

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 effet, 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 Ramioule en renonçant délibérément à tous les décors reconstitués⁸. L'effet 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 Ramioule, des dispositifs fondés sur l'analogie contemporaine ont pour but de solliciter les perceptions sensorielles du visiteur en se rattachant 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 vitrification, 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 différents 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

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.

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 rejoignons le slogan du site : « Réveillez le primitif qui est en vous ».

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