

# 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 paléanthropologue 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 effectivement 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 XIX<sup>e</sup> 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 efforts 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 offre 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\\_coddef.asp](http://spj.org/ethics_coddef.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