

LE JEU DANS LA MÉDIATION CULTURELLE – À PRATIQUER SANS MODÉRATION PAR LES PROFESSIONNELS DU SECTEUR CULTUREL ET PAR LEUR PUBLIC

Mirela Giacomel¹

Abstract:

This article is a brief overview of the different ways in which play can be used in various cultural mediation activities. The author, Mirela Giacomel, presents in detail a cultural mediation activity for an infant audience: babies. To draw their attention to the works of art in the museum, Mirela uses a playful “arsenal” in which we find: dolls, toys, songs, dances, special collage books. The article supports the use of the game in cultural mediation activities because it stimulates the audience’s ability to: memorize, observe and analyze.

Rezumat:

Acest articol este o scurtă prezentare a diferitelor modalități în care jocul poate fi folosit în diverse activități de mediere culturală. Autoarea, Mirela Giacomel prezintă în detaliu o activitate de mediere culturală pentru un public infantil : bebelușii. Pentru a atrage atenția acestora către operele de artă din muzeu, Mirela folosește un « arsenal » ludic în care găsim : păpuși, jucării, cântece, dansuri, cărțile de colaj speciale. Articolul susține folosirea jocului în activitățile de mediere culturală căci el stimulează capacitatea publicului de a : memoriza, observa și analiza.

¹ Directrice, KREAZINE, microentreprise de médiation culturelle, Cherbourg, France.

Keywords:

Cultural mediation, infant audience, educational games

Cuvinte cheie:

Mediere culturală, public infantil – bebeluși, jocuri educaționale

Utiliser le jeu dans la médiation culturelle facilite la transmission de savoirs. Le médiateur culturel peut organiser sa visite d'une manière ludique pour transmettre et partager avec le public des informations nouvelles et engager son public dans la promotion, protection et conservation du patrimoine.

Cette manière ludique fait référence au jeu classique mais aussi à un discours plus libre, moins académique et à un parcours dynamique.

Quand on parle d'un discours libre on peut imaginer aussi un dialogue avec le public, des énigmes à résoudre, un discours parsemé avec des anecdotes/blagues ou tout autre type discours actif où le public est engagé.

Le parcours dynamique implique un déplacement avec des changements des postures de la part du public (assis, regarder proche ou à distance, regroupement frontal ou en cercle, etc). Changer les postures amène une dynamique et évite l'ennui de la part du public.



Figure 1

Posture 1. Assis devant l'œuvre.



Figure 2

Posture 2. Debout devant l'œuvre.

Le médiateur culturel va transmettre des valeurs, des informations dans son discours et la quantité de ces informations dépend de la capacité du public de les recevoir. C'est lui qui fait le lien entre le public et l'œuvre d'art ou le patrimoine. C'est lui qui va stimuler l'intérêt du public vers tel ou tel œuvre.

La médiation culturelle doit rester une transmission d'informations, réalisée dans un mode différent de ce qui se passe à l'école. La médiation culturelle stimule la curiosité, le sens d'analyse, l'observation chez le public. La transmission de savoirs par un médiateur culturel est aussi un apprentissage en utilisant d'autres moyens qu'à l'école. C'est pour cela que le médiateur culturel doit connaître son public bien avant.

Exemple de création d'un atelier ludique pour les tout petits (bébés) :

ÉTAPES

1. Choisir le sujet

Les bébés ne savent pas encore parler, ne se déplacent pas rapidement, ils ne sont pas capables de se concentrer longtemps sur quelque chose. Le sujet doit leur être familier et en même temps général. Pour un de mes ateliers j'ai choisi de parler des mamans et des bébés car les tout petits savent qu'est-ce que c'est une maman et comment elle se comporte avec les bébés. Comme l'atelier se déroulait dans un musée classique j'ai choisi des œuvres représentant des Saintes Vierges avec l'enfant Jésus et des anges qui sont des personnages rappelant les gestes et les postures maternelles.



Figure 3

Type de tableau choisi : « Madone sur un trône entourée des anges »
Maître de la légende de Sainte Ursule, 15ème siècle, Musée Thomas Henry, Cherbourg.

2. Sélection des œuvres et du parcours

Après avoir choisi le sujet en fonction des capacités de compréhension du public j'ai construit le parcours tenant compte des habilités du public. Le parcours pour cette catégorie de public ne doit pas être long et la durée de l'atelier est d'environ 30/40 minutes. Trois ou quatre tableaux à voir/observer est largement suffisant et c'est recommandé de les choisir sur le même palier.

Comme les bébés sont petits j'ai choisi des tableaux grands, sans beaucoup de détails ou des tableaux plus petits mais accrochés plus bas. Quand les tableaux sont difficiles à comprendre pour le public ciblé on peut utiliser des jeux/jouets pour attirer son attention vers le point à observer. Dans un des tableaux, qui était assez petit pour que les bébés puissent bien discerner les personnages, il y avait un mouton. J'ai choisi de chanter une comptine et d'animer la comptine avec des jouets similaires aux personnages du tableau. Mettre des jouets, chanter une comptine, avoir un discours différent qui donne des informations d'une autre manière engage le public et suscite toute son attention.



Figure 4
« Sainte Famille avec Saint Jean », Jacques de Stella, 17ème siècle,
Musée Thomas Henry, Cherbourg.

Pour un public tout jeune les jouets, les histoires, les comptines, l'imitation, les gestuelles sont très engageantes. Pour cet atelier pour des tout petits l'interprétation théâtrale, avec des jouets avait comme but de capter leur attention vers une œuvre qui était placée trop haut.

En fonction du profil du public on peut imaginer différentes manières ludiques pour transmettre les informations/notions souhaitées.

3. Structurer le dialogue et le jeu

Comme mentionné plus haut, le jeu engage l'attention du public et facilite la mémorisation des informations. De plus, les bébés sont un public avec une capacité limitée de dialogue donc le jeu devient une forme de communication non verbale à condition qu'il est strictement lié à ce qu'on observe dans les tableaux ou dans des autres environnements patrimoniaux.

Exemple : dans l'atelier que j'ai organisé chaque bébé avait un poupon et il devait imiter les actions faites par les Saintes Vierges dans les tableaux. Ainsi les bébés imitaient ce qu'ils voyaient que les Saintes Vierges faisaient dans les tableaux. De cette manière les tout petits comprenaient le sujet des tableaux et ils étaient capables, par le jeu, de raconter ce qui se passe dans le tableau.



Figure 5

Dans ce tableau Jésus se réveille de son sommeil. Par imitation les bébés participants ont aussi réveillé leurs poupons. « Sainte famille avec Sainte Elisabeth et Saint Jean Baptiste enfant », Louis Licherie de Beurie, 17ème siècle, Musée Thomas Henry, Cherbourg.

4. Partie pratique – renforcer la notion acquise

La partie pratique est une possibilité de vérifier si les notions transmises sont comprises. Mettre en pratique ce qu'on a appris et aussi une possibilité de renforcer l'apprentissage. A leur âge, mes participants n'avaient pas une motricité fine très bien développée donc j'ai choisi une activité pratique simple : le collage. Toujours

dans le but de renforcer l'acquisition des informations offertes lors de la présentation orale j'ai choisi de leur demander de compléter un livre de collage : ils devaient coller le bébé Jésus à la bonne place dans l'image. L'image était une version simplifiée du tableau vu.



Figures 6-7
Image du livre de collage conçu et inspiré par le tableau « Assomption de la Vierge »,
Pierre Paul Prud'hon.

Matériel nécessaire pour la partie orale : poupons, peluche mouton, petites draps pour poupons, fleurs en crochet, comptine sur moutons, danser une ronde avec les petits, les grands et les poupons

Matériel nécessaire pour la partie pratique : livret collage, petits enfants Jésus pre-découpés, bâtons de colle

Ce type d'atelier ou le jeu se glisse dans le discours oral et dans la partie pratique satisfait un public familial et jeune. Mais si le jeu est mené d'une manière plus approfondie (jeu d'énigmes, espace game, enquêtes, etc) il peut aussi attirer le public adulte. Le jeu qui implique les manipulations est également adapté aux adultes et aux plus jeunes.



Figures 8-9

Devinette jeu « poisson à peser » pour adultes et enfants : avec la canne à pêche on levait/faisait semblant de pêcher le poisson et on devait deviner son poids ; la bonne réponse était cachée derrière le cartel avec les consignes de jeu.



Figure 10

Jeux de manipulation : puzzles géants qui plaisent autant aux adultes qu'aux enfants.

La médiation faite pour le public familial offre la possibilité de s'adresser à deux catégories d'âge : aux adultes et aux jeunes. De cette manière l'œuvre d'art/le patrimoine devient un sujet de communication en famille, de partage. Pour des enfants d'école primaire il y a de nombreux sujets à discuter lors d'une visite au musée : géographie, histoire, céramique décorative, sculpture, beaux-arts, etc.

En fonction de chaque sujet le discours ludique peut stimuler un ou plusieurs sens : le touché, la vue, l'odorat, l'ouïe, le goût.

Exemple : Pour une visite où la thématique était la sculpture les enfants et leurs accompagnateurs ont eu la possibilité de toucher une sculpture. Toucher une œuvre d'art reste une pratique inédite et non autorisée en dehors des visites/ateliers organisés par des institutions culturelles donc cette action restera figée dans la mémoire des participants. A cette action on peut lier d'autres souvenirs comme le nom de l'artiste, le titre de l'œuvre, le matériau de la sculpture, etc.



Figure 11

Atelier pour les familles sur le thème de la sculpture au musée Thomas Henry, Cherbourg.

Toujours en utilisant le ludique, on peut concevoir des tours guidés pour promouvoir le patrimoine extérieur. Sur un tour guidé on peut stimuler l'esprit d'analyse ou d'observation avec des jeux type recherche et trouve. Les tours guidés sont un bon moyen pour faire la promotion du patrimoine et en France sont très prisés par les touristes.

Avec l'école, le tour guidé, l'atelier ou la visite d'un musée ou d'un objectif touristique sont des activités qui aident à sédimer des notions apprises en classe. Pour ce faire le médiateur culturel doit établir le sujet et le parcours de commun accord avec l'enseignant. Chaque sortie, au musée ou à l'extérieur pour voir un monument de patrimoine permet aux élèves de connaître ou d'approfondir certaines notions. Lors d'un tour guidé sur l'architecture du XIX siècle les élève du cycle primaire ont pu observer des différents matériaux et styles de construction pour ensuite faire une comparaison avec leurs propres habitations. Ce type de sortie peut être continuée en classe par l'enseignant ou par le médiateur culturel.



Figure 12
Tour guidé sur l'architecture.

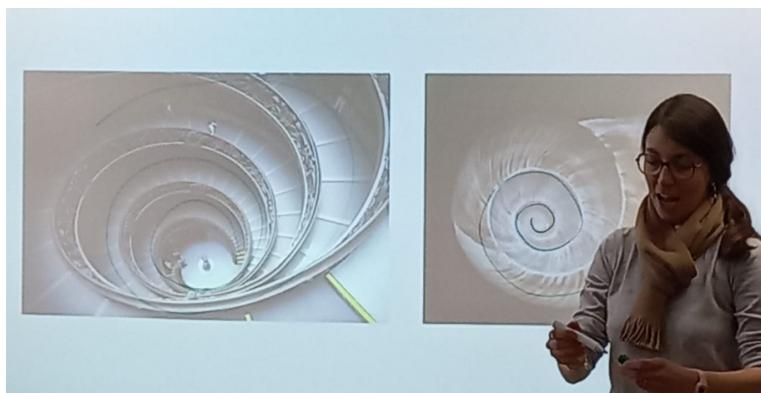


Figure 13
Continuation du tour guidé sur l'architecture en classe
avec explication des différents types d'escaliers.

Sans faire une sortie préalable le médiateur culturel peut aussi se déplacer dans l'école pour organiser une intervention visant à mettre en avant une œuvre, une institution, un objectif patrimonial, un artiste, un style, etc. Pour ce faire un échange préalable avec l'enseignant est nécessaire pour choisir le sujet de l'intervention. A partir du moment où le sujet est choisi, le médiateur culturel va organiser son discours en fonction de son public.

Exemple : apprendre la géométrie à travers les œuvres de Victor Vasarely

Pour cet atelier j'ai transporté des sérigraphies de Victor Vasarely dans une école maternelle. En plus de renforcer des notions de géométrie que les enfants connaissaient déjà, j'ai aussi travaillé sur le dégradé et sur les motifs décoratifs.

Comme le public était très jeune le jeu a été présent sur toute la durée de l'atelier : puzzles avec des formes géométriques, frises décoratives, formes décoratives peintes avec des dégradés de couleurs, etc.



Figures 14-16

Apprendre la géométrie à travers les œuvres de Victor Vasarely.

Même si le jeu paraît quelque chose à faire en dehors des environnements propices à l'apprentissage, il est nécessaire pour stimuler l'esprit d'observation et d'analyse. Le jeu dans la médiation culturelle doit être pratiqué sans modération !

LISTE DES FIGURES

Figure 1: Posture 1. Assis devant l'œuvre.

Figure 2: Posture 2. Debout devant l'œuvre.

Figure 3: Type de tableau choisi : « Madone sur un trône entourée des anges ».

Figure 4: « Sainte Famille avec Saint Jean », Jacques de Stella, 17ème siècle, Musée Thomas Henry, Cherbourg.

Figure 5: Dans ce tableau Jésus se réveille de son sommeil. Par imitation les bébés participants ont aussi réveillé leurs poupons. « Sainte famille avec Sainte Elisabeth et Saint Jean Baptiste enfant », Louis Licherie de Beurie, 17ème siècle, Musée Thomas Henry, Cherbourg.

Figures 6-7: Image du livre de collage conçu et inspiré par le tableau « Assomption de la Vierge », Pierre Paul Prud'hon.

Figures 8-9: Devinette jeu « poisson à peser » pour adultes et enfants : avec la canne à pêche on levait/faisait semblant de pêcher le poisson et on devait deviner son poids ; la bonne réponse était cachée derrière le cartel avec les consignes de jeu.

Figure 10: Jeux de manipulation : puzzles géants qui plaisent autant aux adultes qu'aux enfants.

Figure 11: Atelier pour les familles sur le thème de la sculpture au musée Thomas Henry, Cherbourg.

Figure 12: Tour guidé sur l'architecture.

Figure 13: Continuation du tour guidé sur l'architecture en classe avec explication des différents types d'escaliers.

Figures 14-16: Apprendre la géométrie à travers les œuvres de Victor Vasarely.