

Une exposition = une expérience de SENS

Orna Cohen
Muséologue, Commissaire d'exposition
AMSCTI juin 2001

Les expositions de la Cité des enfants sont fondées sur le jeu et le plaisir. Depuis plus de 16 ans notre muséologie tente de créer des objets d'éveil aux sciences et aux techniques qui sont au croisement de l'action, de l'interaction, de l'implication et de la réflexion.

Quelles sont les bases de cette muséologie ? Qu'est-ce qui anime notre travail ? Comment nous y prenons nous pour concevoir des expositions Enfants ? Je vais tenter en une dizaine de minutes de brosser un aperçu rapide des coulisses de notre métier.

Les expositions Enfants de la cité sont au croisement du loisir, de l'éducation, de la formation et de la recherche. La mission première de la Cité des enfants est de sensibiliser aux sciences et aux techniques ou plus précisément à la démarche scientifique ; cette démarche s'étend du simple tâtonnement à l'essai erreur, de l'observation jusqu'à la comparaison et la validation d'hypothèses. Dans ces perspectives, les expositions Enfants sont avant tout des lieux d'éveil pour initier des connaissances, susciter des appétences, développer des compétences.

Trois objectifs animent notre travail :

1. Susciter la curiosité et l'envie d'en savoir plus.

Les espaces d'exposition ne sont pas des lieux d'apprentissage classique. Nous souhaitons avant tout motiver, donner le goût, susciter des appétences. La motivation est une formidable pulsion qui permet de se lancer dans l'action. C'est pourquoi nous pensons nos éléments d'exposition dans l'idée qu'ils donnent envie d'aller de l'avant et ainsi qu'ils favorisent l'action et par conséquent le questionnement. L'exemple de la fourmilière nous le démontre ; la découverte de cette colonie de fourmis en action sous terre et sur terre provoque cinq fois plus de questions qu'un bon audiovisuel sur le même sujet. La thèse de Jack Guichard va jusqu'à démontrer que les types de questions posées après la visite de cette fourmilière couvrent des champs beaucoup plus larges que ceux récoltés après une lecture d'un livre ou le visionnement d'un film sur le sujet.

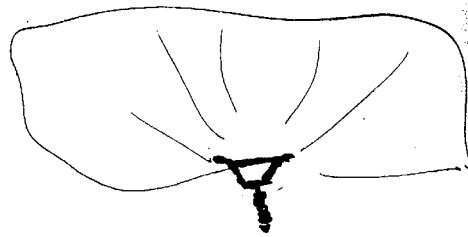
2. Faire évoluer les représentations

Très tôt l'enfant tente d'expliquer le monde qui l'entoure. Il se construit un certain nombre de conceptions sur le comment et le pourquoi des choses. La première étape de toute exposition est de connaître les conceptions qu'ont les enfants sur le sujet. Nous nous appuyons sur celles-ci pour imaginer des dispositifs qui tenteront de les faire évoluer vers des conceptions

plus proches de la réalité.

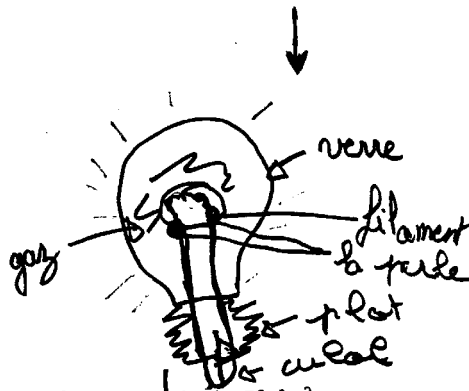
Des recherches menées à la cité des Enfants (soit par des psychologues soit par des didacticiens) nous confortent dans nos ambitions. La thèse récente de Véronique Fest sur « Connaissance en électricité, les apports d'une médiation muséologique chez l'enfant de 5 à 12 ans » le démontre de façon spectaculaire. Dans ses recherches, elle a demandé aux enfants de dessiner des objets électriques (tels qu'ampoule ou pile) ou de représenter le circuit électrique. La comparaison entre les dessins avant et après la visite est très probante. Le passage dans l'exposition modifie réellement le graphisme des enfants.

PRE-TEST

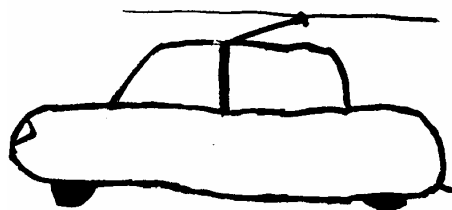


Anélie n°59 - dessin 59.3.

POST-TEST

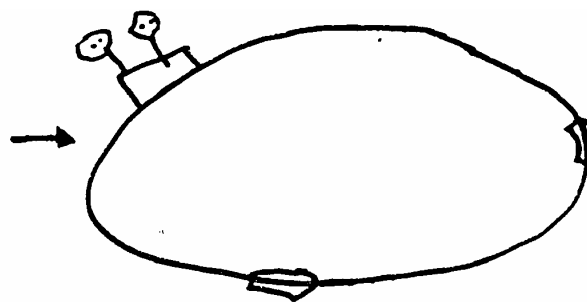


Anélie n°59 - dessin 59.2.3.



Mickaël - n°54 - dessin 54.1.

PRE-TEST



Mickaël n°54 - dessin 54.2.1.

POST-TEST

3. *Initier des connaissances et développer des compétences*

Donner des clés pour que l'enfant puisse se construire son propre savoir ou savoir-faire en fonction de sa sensibilité, ses intérêts, ses connaissances antérieures et ses possibilités d'en acquérir d'autres, tels sont les objectifs de la Cité des enfants. Afin d'y répondre, nos

éléments d'exposition tentent d'offrir plusieurs niveaux de lecture. Ainsi, dans l'élément « Fais ta carte d'identité », l'activité majeure d'un enfant de 6 ans est de s'observer. Le plaisir réside dans la découverte de ses propres caractéristiques. A 8 ans, l'intérêt de cet élément est dans la comparaison de ses résultats avec ses pairs. À 10 ans, ce même élément est avant tout un questionnement sur l'unicité « tous semblables tous différents » .

Un certain nombre de principes structurent notre travail :

- ***Le plaisir de partager***

Nos expositions sont pensées comme des lieux informels où l'on passe des moments de loisir avec sa famille, ses pairs, ses enseignants... Il s'agit de moments de détente, de convivialité. Tous les éléments doivent répondre avant tout au critère de « désir », de bien être, de réussite, d'estime de soi... Les éléments doivent proposer un équilibre entre des activités de groupe (où l'on coopère ou au contraire on se mesure à l'autre...) et des activités individuelles pour soi ou à partager de façon plus intime.

- ***Le jeu, la recherche de situations ludiques***

Le jeu est une activité essentielle dans l'enfance. Jouer permet d'explorer, d'intervenir sur son environnement, d'essayer des hypothèses et des comportements qui ne seraient jamais testés. Autrement dit, jouer permet de se construire. Le jeu est source de plaisir et de motivation intense. Nous pensons nos expositions comme des terrains d'aventure où l'on trouve des jeux et jouets exceptionnels.

- ***Le corps en mouvement***

Lorsque nous concevons une exposition pour les enfants, il est essentiel de prendre en compte leur énergie et leur besoin de motricité. Nous savons tous que l'appréhension de l'environnement passe chez les jeunes par le corps en mouvement. Des recherches récentes démontrent à quel point le corps est unificateur d'expériences. Nous pensons nos éléments d'exposition avant tout comme des scénarios d'action. Chaque élément se définit avec un ou des type(s) d'action (marcher, courir, s'immobiliser, ...) un ou des rythme(s) (rapide, lent, saccadé ...), des postures (à quatre pattes, assis, debout...), un style d'énergie (motricité fine, engagement de tous le corps...)... Bref, chaque élément propose une expérience différente du corps à corps.

- ***Les sens en éveil***

Nos expositions se visitent avec le corps : ses oreilles, son nez, ses mains ... Nous cherchons à « toucher » le visiteur en lui proposant une expérience multi sensorielle. L'importance de l'implication de tous les sens dans l'appropriation d'un savoir ou savoir-faire nous pousse à créer le plus possible d'éléments poli-sensoriels. L'extrait de la charte des personnes handicapées de la CSI exprime bien notre démarche : « Rendre la CSI accessible à tous les publics ne consiste pas simplement à l'adapter mais à réfléchir à un message pluraliste passant par plusieurs chemins pour se faire entendre, c'est utiliser des sens oubliés, des gestes inutilisés, c'est enrichir le pouvoir de compréhension de tous».

- ***Réel / Simulation***

Nous cherchons à faire confronter les enfants avec le réel. Nous exposons de vrais objets (des pompes, caméras, engrenages...) et des vrais êtres vivants (fourmis, mériens, poissons...) mais les scénarios d'utilisation de ces objets sont divers. Dans certains éléments d'exposition le scénario consiste à explorer et manipuler cette « réalité » pour faire, observer, induire,

déduire ... Dans d'autres éléments les objets servent pour créer des simulations réelles ou imaginaires. Les objets sont alors support d'une activité représentative. Les scénarios invitent les enfants à se mettre à la place d'un autre ou à reproduire des actions exercées par d'autres. Ces jeux symboliques permettent de toucher du doigt une réalité nouvelle, pour la reprendre à son compte.

Le média exposition permet de proposer des environnements très forts induisant mystère, émotion, amusement, excitation. Nos expositions proposent plusieurs types d'expériences qui se jouent en écho :

- ***De l'action et de l'expérimentation*** comme par exemple des éléments tels que, Le pneumatique, Qu'y a-t-il derrière la prise ? ou A qui est ce squelette ?
- ***Des Jeux de rôle et de la simulation*** comme par exemple le Studio TV, la Maison électrique ou le Chantier.
- ***Du spectaculaire et de l'émotionnel*** comme par exemple le Théâtre des inventions, la Pièce aux éclairs ou encore Faire la course avec son squelette ou la Serre à Papillons.
- ***Sans oublier la créativité*** qui est plus difficile à mettre en œuvre dans nos expositions pour des raisons de réinitialisation. Mais un nombre d'éléments plus restreints tentent de l'induire ; Dessine avec ton doigt, Sculpter les éclairs ou le Garage à la cité des enfants 3/5 ans.

Si je devais résumer en une phrase l'expérience première de nos expositions je parlerai d'une expérience de SENS.