



Association Tôt ou l'Art  
Cultures du Cœur Bas-Rhin  
23 rue Georges Wodli  
67000 Strasbourg  
Tél/Fax : 03 88 26 26 14  
Email : [contact@totoutart.org](mailto:contact@totoutart.org)



Avec le soutien de la Communauté Urbaine de Strasbourg,  
du Conseil Général, de la DDTEFP, de la DRAC - Ministère  
de la Culture et de la Communication, de l'ACSE, de la  
Région Alsace et de la Ville de Strasbourg.

# Quelques éléments pour visiter un musée





## *L'exploitation de la visite*

Le succès des journées du patrimoine et des portes ouvertes proposées par les entreprises montre l'intérêt du public pour les sites et musées. Malheureusement, le musée reste encore trop souvent un lieu de craintes et de préjugés.

Pour casser toutes les idées reçues, rien de mieux que de proposer une visite d'un musée. Mais pour qu'une telle action éducative et culturelle réussisse, il est important de préparer la visite. Voici quelques pistes à suivre pour réussir la découverte d'un musée...

### **Pourquoi aller au musée ?**

Pour beaucoup de personnes, le musée est un univers inconnu, mais qui peut ouvrir des horizons insoupçonnés sur leur propre patrimoine et sur celui des autres.

La visite d'expositions, de sites archéologiques, de musées, de tout ce qui fait notre patrimoine est une méthode pédagogique parmi d'autres particulièrement enrichissante. Elle met les personnes en contact direct avec le passé et le présent et éveille la sensibilité au domaine de l'art, de l'histoire...

Une visite réussie suscite de nouvelles questions, des attentes et un approfondissement nécessaire. Une fois réalisée, la visite ne doit pas être reléguée dans le passé, mais exploitée.

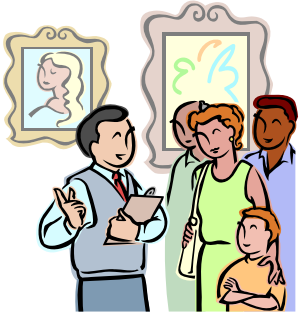
Cette exploitation pourrait être entreprise sur le lieu même, sous forme de questionnaire ou de bilan avec l'animateur. Mais cela s'avère souvent difficile faute de temps et de lieux.

C'est de toute façon de retour dans la structure qu'une exploitation systématique et cohérente peut prendre sa place.

Les musées possèdent des ressources variées qui enrichissent notre enseignement. Ils apportent un contact direct avec le patrimoine ou celui des autres.

L'objectif à atteindre est que, une fois préparées et familiarisées avec ce type de démarche, les personnes prennent le goût et acquièrent l'habitude de se rendre seuls dans un musée pour tirer le meilleur profit des collections ou d'une exposition particulière.

## *La visite*



Le premier contact est important pour éveiller l'intérêt : il est primordial d'organiser l'accueil des personnes par l'animateur ou un employé du site.

On évitera les visites-conférences et on donnera la préférence aux visites-dialogues et aux visites-animations (il ne s'agit pas de faire une leçon comme quand on était élève). La visite sauvage est à éviter absolument.

Les visites les plus enrichissantes sont celles qui stimulent l'activité des personnes.

La manipulation augmente les facultés de compréhension et d'attention : une personne qui taille un silex, par exemple, est confrontée à des difficultés techniques qu'elle sous-estimait et découvre la complexité des gestes des hommes préhistoriques.

C'est dans ces conditions qu'une visite marquera l'esprit et y laissera des traces enrichissantes.

## *La préparation*

Une visite d'un musée se prépare ! Il s'agit tout d'abord de bien délimiter ses objectifs, de faire des choix et de délimiter des fils conducteurs, autour desquels s'articulera la visite. Il est préférable de prendre contact avec un employé du musée qui pourra vous renseigner sur les modalités de la visite, vous accueillir...

Les conditions les plus favorables consistent à partir avec un groupe déjà formé, qui a l'habitude de se côtoyer, accompagné de membres de l'équipe de votre structure qu'il connaît bien.

Il est essentiel de motiver votre public ! On pourra éventuellement créer cette motivation en présentant un film vidéo ou des diapositives, voire en réalisant dans votre structure une animation avec un responsable ou employé du musée. Il s'agit de donner l'envie d'aller voir sur place.

## *Quelques pistes pour la visite de musée(s)*

<b>A quel moment</b>	<b>Pistes</b>
<i>Avant une visite</i>	S'interroger sur l'entrée dans un lieu : lister toutes les manières d'entrer dans un lieu, puis se demander s'il est possible de les appliquer au musée, éliminer ce qui se fait, ce qui ne se fait pas, laisser les idées s'exprimer : « comment j'aimerais entrer dans un musée », « ce que je ne voudrais pas »
	Etablir un état des lieux des représentations que les personnes se font du musée : si on dit le mot musée, dire ou écrire tous les mots qui nous viennent sans réfléchir. En discuter, chacun faisant part de son point de vue, de son expérience.
	Récupérer des traces mémoires (cartes postales, reproductions, tickets d'entrée, programme, carton d'invitation, ...) et faire des découvertes sauvages de celles-ci : chacun peut les prendre, les regarder, donner ses impressions.
<i>Avant l'entrée dans le musée</i>	Le lieu extérieur : le décrypter, repérer des signes, des inscriptions, des devises, sortes d'indices. Emettre des hypothèses : qui a pu vivre là, à quoi pouvait servir cet endroit, ...
<i>Pendant la visite</i>	Utiliser le croquis : c'est souvent en faisant que l'on regarde. Ces croquis peuvent être après exploités pour des productions des personnes, pour des expositions, ...
	Inventer une histoire en voyant un tableau, une tapisserie : chacun peut inventer sa propre histoire, après on les évoque ensemble.
	Offrir la possibilité de choisir son parcours, en tout cas laisser une liberté de passer certaines oeuvres ou de s'attarder sur d'autres en fonction de ses goûts, parler avec les personnes du type de choses qu'elles préfèrent, l'oeuvre qui les a le plus marquées par exemple.
	A la découverte d'un personnage :
	<i>Pour une toute première fois : pour des personnes qui ne sont jamais allées ou il y a très longtemps dans un musée</i>
On imagine que le musée et tout ce qui s'y trouve se rapporte à une personne, par exemple une femme au 19 <sup>ème</sup> siècle. Pendant la visite, on invente des fragments de vie en se servant des objets qui sont là, on invente sa vie. Tel personnage sur un tableau serait un ami, tel autre un membre de sa famille, Tel meuble lui servirait à telle ou telle chose. Ainsi les oeuvres et les objets deviennent accessibles même sans savoirs préalables.	
<u>Questions que l'on peut poser:</u> D'après-vous en quoi est-ce fait ? Comment est-ce fait ? Que nous dit le peintre ? Que ressentez-vous ?	