

IL ÉTAIT UNE FOIS... EN VALLÉE

Une histoire et un jeu pour raconter notre passé aux nouvelles générations des émigrés valdôtains

Maria Cristina Ronc, Jessica Casarotto*, Natascia Druscovic*, Stefano Joly*, Didier Pascal*, Anna Maria Pioletti*

L'Assessorat de l'éducation et de la culture a participé à la réalisation de la 35^e *Rencontre Valdôtaine* en aménageant à Avise la simulation d'un parcours historique et archéologique qui illustre - à l'aide de photographies, de maquettes et des copies des vestiges du MAR (Musée Archéologique Régional d'Aoste) - le peuplement humain du territoire valdôtain des pentes du Mont Fallère avec des objets de la période du VIII^e-VII^e millénaire avant J.-C., jusqu'à la vie courtoise des châteaux du fond de la vallée au XV^e siècle et à la redécouverte du Moyen Âge au XIX^e siècle.

Cette expérience, conçue tout spécialement pour les nouvelles générations, petits et arrière-petits-enfants des émigrés valdôtains, a tout d'abord requis l'écriture d'un canevas s'inspirant ambitieusement de l'œuvre *La grande aventure de l'humanité* d'Arnold Toynbee (1889-1975), dont la conception de la relation Terre et Homme comme reflet de la relation Mère et Fils fait l'un des plus grands historiens de notre temps. Il semblait intéressant et fondamental de s'adresser aux jeunes générations en liant leur histoire personnelle et celle de leurs grands-parents à l'histoire plus universelle et ancienne de leurs ancêtres inconnus.

L'objectif était de stimuler l'intérêt et la connaissance de la géographie et de l'histoire de la Vallée d'Aoste, afin que, entre autres à travers la culture, le lien entre les générations d'émigrés et leur pays d'origine se consolide, que la réflexion sur le thème des origines s'élargisse à celle de l'Humanité et à la « chronique de la rencontre du genre humain avec la Terre-Mère ».¹

Comment faire pour leur transmettre la connaissance des montagnes et de l'histoire dans lesquelles ils baigneront pendant cette journée de fête loin de chez eux ? À cet objectif théorique et aux contenus scientifiques que le Musée devait transmettre, à la longue histoire à raconter, il nous fallait donner une forme et trouver le juste langage pour la circonstance et pour les jeunes participants.

L'équipe constituée pour cet événement a bénéficié du soutien de l'Université de la Vallée d'Aoste (Faculté des Sciences de la Formation, Sciences de l'Éducation - Éducation aux Biens environnementaux et culturels), qui s'est concrétisé par la collaboration de trois stagiaires encadrés et dirigés d'un point de vue didactique par deux archéologues.

Un texte narratif a donc été rédigé sur la formation géologique et sur les découvertes archéologiques en Vallée d'Aoste, des premiers établissements humains aux châteaux médiévaux, jusqu'aux riches demeures du XVIII^e siècle ; pour concrétiser l'histoire, il fallait réaliser un jeu à partir des éléments fonctionnels possibles dont nous disposions, d'où partir pour effectuer des approfondissements.

« La Vallée d'Aoste était entièrement recouverte de glace, du sommet des montagnes jusqu'aux vallées, où la plaine commençait à s'élargir. Cette période dura très, très, très, très longtemps, mais finalement, il y a près de 11.000 ans, les glaciers fondirent et se retirèrent dans les hautes vallées, où la fraîcheur des températures permettait à la glace de rester dure ».

Un travail d'équipe pour programmer et créer l'activité

Lors des réunions préparatoires qui ont eu lieu dans les salles didactiques du MAR, l'équipe a approuvé le schéma général de l'histoire, en l'enrichissant de détails et de contenus didactiques ; elle a également préparé les jeux et les activités qui devaient emmener les enfants dans un véritable voyage dans le temps. Réunir les connaissances et les compétences de ce petit groupe de collaborateurs a été un moment très intéressant et formatif pour toute l'équipe, qui a su mettre à la disposition de la *Rencontre* les différentes approches et les différentes compétences dans le domaine de la formation. Chaque membre de l'équipe a également travaillé de manière autonome, chacun ayant un rôle et des tâches personnels qui lui avaient été assignés lors des réunions préparatoires. La collaboration entre archéologues et étudiants en sciences de l'éducation a permis de trouver un juste équilibre entre les informations et les connaissances à transmettre aux usagers et la méthodologie employée pour leur présentation et leur développement.



1. Avise. Préparation du matériel didactique.
(M.C. Ronc)

Enfants : participation active (analyse du public)

Le manque d'informations sur la participation et les adhésions à la journée de la part du jeune public nous a empêchés, jusqu'au jour même de la fête, de savoir avec exactitude le nombre d'enfants qui participeraient à l'activité. Pour affronter la complexité de notre projet, nous avons donc décidé a priori de le structurer sur un public composé d'enfants âgés de 8 à 12 ans, avec l'intention, d'ailleurs réussie, de ne pas exclure les plus petits.

Le groupe qui a effectivement participé à l'activité était composé d'environ 30 enfants, visiteurs et valdôtains, y compris les enfants de l'école primaire d'Avise et quelques autres jeunes impliqués par les familles des émigrés ; la distribution était plutôt homogène quant au sexe et à l'âge.

Déroulement de l'activité didactique

L'histoire retraçait la formation géologique et l'évolution de l'occupation humaine en Vallée d'Aoste. C'est ainsi qu'a pris forme, au cours des mois précédant la manifestation, l'histoire de deux petits d'hommes prénommés Taric et Taroc qui, après avoir franchi la porte de la Vallée, s'y sont installés et y ont grandi aux rythmes des périodes historiques, parcourant ainsi toutes les étapes fondamentales dans lesquelles les Valdôtains se sont illustrés, des premiers arrivés, il y a 8600 ans, à ceux qui ont bâti les demeures seigneuriales des XIV^e et XV^e siècles.

« Qui étaient-ils ? C'était les hommes des plaines ! Ceux que l'on appelle les Ligures et qui profitaient du retrait des glaciers pour explorer de nouvelles terres sur les traces du gibier, c'est-à-dire des animaux qu'ils chassaient pour se nourrir ».

L'activité était organisée dans deux chapiteaux aménagés ; l'archéologue et ses assistants démarraient l'activité en invitant le jeune public à participer à des fouilles portant à de nouvelles découvertes qui permettraient de connaître et de comprendre l'histoire de la Vallée. Placés le long de cette simulation de fouilles, les enfants ont vu surgir de la terre un très vieux livre qui racontait une histoire aussi ancienne que nos montagnes.

C'est à ce moment que commence l'histoire tandis que, derrière l'archéologue, une échelle chronologique s'affiche : elle sert de fil rouge pour suivre visuellement le cours des millénaires.

Nombreux sont les objets qui identifient les différentes périodes historiques et qui peuvent en donner une connaissance basique ; c'est ainsi qu'est née l'idée de créer une série de petites cartes thématiques que les enfants devaient choisir pour apprendre à reconnaître quelques-uns des objets et des costumes des différentes époques.

Par exemple, les personnages Taric et Taroc arrivent en Vallée d'Aoste au Mésolithique, puis ils grandissent tout au long du Néolithique, de l'Énéolithique et ainsi de suite jusqu'à la fin du XVIII^e siècle après J.-C. Combien y a-t-il eu de façons de se vêtir qui, au-delà de la première nécessité de se couvrir et de se réchauffer, dépendaient des matériaux qu'on trouvait dans la région, des produits pouvant être cultivés, des échanges, des commerces et, enfin, de l'évolution du goût esthétique ? Une typologie a donc été établie pour chaque période historique, à l'aide des deux



2. L'échelle du temps : affichage chronologique des grandes phases archéologiques et historiques et histoire des objets des cartes.

(M.C. Ronc)

personnages vêtus différemment selon les époques ; mais ce sont les enfants qui choisissaient les cartes et qui décidaient si tel type de vêtement correspondait à telle époque illustrée par le récit.

Au fil de l'histoire, les enfants pouvaient se plonger dans les périodes historiques qu'ils découvraient peu à peu grâce aux reconstitutions faites dans de petits espaces, avec des panneaux et des objets.

Dans un de ces espaces, dont la toile de fond figurait un village préhistorique en trompe l'œil, les enfants pouvaient construire un foyer, utiliser une meule en pierre ollaire (copie d'une pièce retrouvée à Saint-Martin-de-Corléans) pour comprendre comment on obtient de la farine et, enfin découvrir un petit métier à tisser la laine qui évoque le travail féminin et les pathologies osseuses provoquées par la position à genoux. L'époque romaine était reconstituée au moyen d'un somptueux banquet romain avec des mets, des parfums et des odeurs de ce temps, ainsi qu'à l'aide d'une maquette reproduisant la taille de la roche pour la construction de la route romaine des Gaules, mieux connue comme Pierre Taillée,² recréant à l'échelle le panorama réel, visible tout juste en amont du lieu de la Rencontre.

Les enfants avaient à leurs côtés l'archéologue et ses assistants qui racontaient l'histoire au travers des images et des objets.



3. Taric et Taroc. Les personnages grandissent et portent les vêtements des différentes époques.

(Réalisation graphique de M. Junod - Metr Studio Associato)



4a.-4b. *Tâter, flairer, construire.*
(M.C. Ronc)

Taric et Taroc, qui de personnages de papier étaient entre-temps devenus de chair et d'os, sautaient d'un lieu à un autre et donnaient vie à ces époques historiques. Les enfants ont pu toucher l'Histoire à pleines mains, entre autres au travers d'une reconstruction personnelle des objets et au travers de leurs propres gestes au contact des pièces archéologiques ; grâce à une petite maquette qui leur permettait de construire et de positionner les monuments publics d'*Augusta Prætoria*, ils ont pu comprendre comment les Romains bâtissaient les villes ; pour ce qui est de la phase médiévale, ils ont pu ramener chez eux une reproduction graphique, rendue archéologiquement par la reproduction pierre par pierre, la Tour Bramafam à reconstituer en 3D. Ils ont plongé leurs mains, mais aussi leur esprit et leur imagination, dans une histoire éloignée mais qui leur appartient, tout autant qu'à nous, depuis toujours.

**Problèmes et aspects positifs :
confrontation des attentes et des résultats**

La réalisation du projet a été très appréciée par le public, composé non seulement d'enfants mais aussi d'adultes (parents et grands-parents) intrigués par tant de mouvement et par la richesse de ces activités pensées et conçues tout exprès pour eux.

Ce qui les a surtout enthousiasmés, c'est la recherche dans des boîtes de cartes/images représentant des noms de lieux et des objets de la vie quotidienne qui avaient été cités pendant la lecture du récit par l'archéologue. La petite improvisation théâtrale historique faite par les étudiants et les activités pratiques autour de l'utilisation des outils employés dans le passé, notamment la meule pour le grain ou les petits métiers à tisser, ont particulièrement rapproché les deux générations.

Le temps à disposition a été malheureusement insuffisant pour terminer toutes les activités programmées. En effet, le temps consacré au récit s'est avéré plus long que prévu, car l'histoire a été lue en partie en français et en partie en italien afin que l'ensemble des enfants la comprennent, tous n'étant pas bilingues ; cette réflexion a posteriori sur l'organisation du temps et des moyens nous a permis de comprendre que la lecture de l'histoire, trop détaillée, n'a pas autant captivé le public que les véritables activités pratiques.

Bien que nous considérions que le conte est plus attrayant qu'une simple lecture et que l'expérience de faire et d'être acteur de l'histoire est toujours déterminant, nous avons sans doute sous-évalué, dans la complexité de notre projet, l'ambiance de « grandes vacances » dans laquelle se trouvaient les enfants en cette chaude et longue journée d'août.



5a.-5b. *Quelques moments des activités au cours desquelles les enfants construisent le foyer et moulent les grains.*
(M.C. Ronc)

Malgré ces difficultés, le projet s'est révélé dans l'ensemble satisfaisant et a atteint son but, qui était de divertir les enfants tout en les instruisant grâce aux nombreuses activités ludiques adaptées à leur âge.

Les stagiaires de l'Université de la Vallée d'Aoste : objectifs et perspectives

La tâche des stagiaires était de seconder l'archéologue dans la réalisation didactique du projet. Ils ont mis à profit les connaissances acquises pendant leurs études en les appliquant dans un véritable projet qui leur a donné l'occasion d'expérimenter leur préparation théorique. Très certainement, cette expérience a été, pour les stagiaires, l'occasion d'un enrichissement et leur a donné la possibilité de tester leur capacité relationnelle avec les enfants. Il a été très important de découvrir comment réaliser un projet à partir d'une idée et d'en suivre la création.

Cette collaboration a été possible grâce à la synergie existant entre l'Université valdôtaine et les différentes institutions qui assument un rôle didactique, synergie voulue pour permettre aux étudiants de s'insérer dans le monde du travail et de connaître, en situation réelle, le travail auquel ils se destinent. Parmi ces institutions, le MAR joue un rôle fondamental dans la mesure où les projets culturels s'adressant aux jeunes en sont en grande partie issus.

L'un des étudiants a choisi de faire son mémoire³ sur cette expérience, permettant ainsi une réflexion et une analyse critique du déroulement du projet dont seront mis en évidence les atouts et les aspects critiques, dans l'intention d'améliorer la communication, en particulier pour les projets s'adressant aux francophones. Cette recherche partira de la reconstruction historique des migrations valdôtaines à partir de la moitié du XIX^e siècle, elle analysera les zones de destination et la consistance des flux. La crise économique de caractère agricole et métallurgique dans la période 1881-1911 a, en effet, favorisé le flux migratoire et provoqué une baisse démographique.

Le lien avec le lieu d'origine tend à subsister surtout quand la distance permet des rendez-vous réguliers. Un approfondissement du parcours de recherche concernera la connaissance des relations entretenues par les émigrés avec le territoire et les communautés d'origine, en consultant également les périodiques de l'époque.



6. L'archéologue montre aux enfants les habits de Taric et Taroc et de leur nouvel ami romain. (M.C. Ronc)

L'enracinement au territoire d'origine se manifeste dans une série de liens immatériels mais aussi au travers de la connaissance du patrimoine culturel valdôtain, de l'héritage matériel et immatériel qui caractérise l'identité d'un lieu. Le patrimoine culturel représente l'expression tangible du vécu d'une communauté à partir des premières occupations sur lesquelles se sont sédimentés les bâtiments mais aussi des traces culturelles qui ont permis l'évolution de cette communauté au fil du temps.

Dans une seconde partie, le mémoire illustrera, dans ses différentes étapes, le projet de promotion de l'histoire et de la géographie du territoire valdôtain à travers l'expérience menée dans le domaine dont le stage constituera le noyau.

« D'autres châteaux, forteresses et résidences ont été construits dans toute la vallée, jusqu'à nos jours et avec Taric e Taroc, tout ce qui nous entoure et qui nous a fait grandir et être ici, aujourd'hui, avec notre petit bout d'histoire personnelle et prêts à marcher dans notre avenir !!! ».

Abstract

The article concerns the report of the day devoted to the younger generation of immigrant descendants of Aosta Valley. The annual *Rencontre* was organized for the 35th edition in the village of Aise with the collaboration of the Department for Education and Culture. During the meeting educational activities for adults and children have been organized like the projection of a virtual map of the Aosta Valley called *Vol au-dessus du Val d'Aoste - ArchéoVDA* in which one could identify the archaeological sites from the prehistoric period to the Middle Ages.

The time travel called *Il était une fois... en Vallée* was organized for children aged from 8 to 12 and was driven by sensory experiences and by narratives of the ancient history of their ancestors.

1) A.J. TOYNBEE, *La grande aventure de l'humanité*, Paris 1994.

2) Nous remercions Enrichetta Jorrioz pour la réalisation de la maquette sculptée dans un bloc de polystyrène. Nous remercions également la société Archeos S.a.s. de Luigi Monteleone pour le travail de nettoyage de la route romaine et de ses accès, pour l'aide logistique à l'organisation et au transport du matériel didactique. Un grand merci à Emme Kappa Grafica de Marika Cantele pour ses réalisations graphiques et pour avoir toujours su répondre à nos exigences. Notre reconnaissance à Francesco Gallo de la « Direzione Servizi e Gestione Sistemi » (IN.VA. S.p.a.) pour son aide logistique dans la phase didactique de présentation de la carte ArchéoVDA et pour sa collaboration aux activités pratiques avec les enfants.

Pour la bonne réussite de l'activité, nous nous devons de remercier affectueusement le Corps des « Alpini » ainsi que tous les organisateurs ; la collaboration avec le syndicat d'Aise, Romana Lyabel, et l'enthousiasme qui nous a réunis dans ce projet, ainsi que celui des enseignantes d'Aise ont fait de cette journée un moment vraiment particulier, nous en gardons également un intense souvenir.

3) D. PASCAL, « *Il était une fois* » *percorso di conoscenza del patrimonio archeologico valdostano*, mémoire de Maîtrise, Faculté des Sciences de la Formation, Université de la Vallée d'Aoste, sous la direction d'A.M. Pioletti, année académique 2010-2011.

Un grand merci à Nicole Bianquin pour la coordination des stagiaires.

*Collaborateurs extérieurs : Natascia Druscovic, archéologue ; Anna Maria Pioletti, professeur à l'Université de la Vallée d'Aoste, Faculté des Sciences de la Formation, Sciences de l'Éducation - Éducation aux Biens environnementaux et culturels ; Jessica Casarotto, Stefano Joly et Didier Pascal, stagiaires.