

Imaginer, rêver

À partir des vestiges, des recherches documentaires et des comparaisons avec d'autres sites, il est possible de redonner virtuellement la vie aux bâtiments et villes anciennes.

C'est le défi que les archéologues, médiateurs, illustrateurs et développeurs multimédia ont relevé pour restituer en images de synthèse deux édifices historiques chartains.

Sur smartphones ou tablettes tactiles, chacun peut télécharger gratuitement les deux applications suivantes sur iTunes ou Google play.



← Saint-Martin-au-Val *In Situ* pour visiter le sanctuaire gallo-romain tel qu'il pouvait être édifié à son apogée au 1^{er} siècle.



← Chartres-La porte Guillaume *In Situ* pour parcourir l'histoire du site de la porte à travers les siècles, et pénétrer dans la barbacane du XV^e siècle.

La médiation à Chartres

Actuellement quatre personnes forment l'équipe Médiation-Valorisation :

- trois animateurs interviennent auprès du jeune public et conçoivent les animations des grands événements,
- une responsable qui coordonne l'ensemble des actions et événements et développe les supports écrits ou multimédia.

La quarantaine d'archéologues et de spécialistes (topographe, céramologue, archéozoologue, anthropologue, restauratrice, régisseur des collections, conducteur d'engins, graphiste, comptable) de la direction de l'Archéologie participe à la réalisation des projets.

Chaque année, en moyenne, 2300 scolaires et 7000 visiteurs participent à une animation ou visitent nos sites.

Tout le programme des rencontres est disponible sur <http://archeologie.chartres.fr/vos-rendez-vous/evenements>



archeo
CHARTRES
archeologie.chartres.fr

Les métiers de l'archéologie
Le médiateur scientifique et culturel



juin 2015

Direction de l'Archéologie

2 rue Georges Brassens
(bât. Abbayes Saint-Brice)
28000 Chartres

Tél. : 02 37 23 42 20
archeologie.chartres.fr

Partager, expliquer, expérimenter

» Qu'est-ce qu'un archéologue? Comment se déroule un chantier de fouille? Que deviennent les objets ou vestiges découverts? Quelle est l'histoire de ce site ou de cette ville? Quels étaient les modes de vie de nos ancêtres?

Autant de questions, autant de réponses que tentent d'apporter les médiateurs du patrimoine.

Avec les archéologues et les spécialistes qui participent à la recherche ou à la conservation des vestiges et collections d'objets archéologiques, ils développent des médias et des animations pour sensibiliser le public à l'archéologie.

Animateur, journaliste, commissaire d'exposition, chargé de l'événementiel, les métiers de la médiation sont nombreux mais ont un seul but : interpeller et émerveiller.

L'archéologie ouvre des portes vers un passé parfois méconnu, dont les médiateurs inventent les clés.



Décrire, créer, assembler

» Afin de partager les connaissances scientifiques avec le plus grand nombre, sont développés plusieurs médias et événements : lettres d'information, panneaux sur site, expositions, visites de chantiers, reconstitutions historiques. Voici les créations mises en place à Chartres.



À lire

- *Archéo*, le petit journal des fouilles, édité deux fois par an pour synthétiser les découvertes.
- archeologie.chartres.fr pour suivre notamment l'actualité des chantiers.
- un article mensuel dans le magazine municipal *Votre Ville*.

À visiter

- les expositions temporaires pour comprendre une thématique et admirer les collections
- les laboratoires, chantiers de fouille... ou dépôt des collections lors des Journées de l'Archéologie ou des Journées du Patrimoine pour échanger avec les archéologues et les professionnels.

À vivre

- les reconstitutions historiques pour remonter le temps et s'immerger dans la vie antique lors de la fête gallo-romaine.



Animer, éveiller, imiter

» Éveiller la curiosité, transmettre des connaissances de façon ludique est l'objectif des animateurs pour répondre à la soif de découverte des enfants. Les ateliers imaginés en classe, pendant les vacances ou lors des événements associent activité créatrice et culture.

En introduction, une présentation imagée donne aux enfants quelques points de repère pour situer leurs réalisations ou activités dans le domaine de l'archéologie.

Les plus jeunes se glissent ainsi dans la peau d'archéologues, anthropologues, céramologues, ou homme de Cro-Magnon, potier ou maçon gallo-romain, scribe ou chevalier du Moyen-Âge.

Les ateliers en classe

- la vie des hommes préhistoriques
- les fresques à la romaine
- les masques du théâtre antique
- l'évolution de l'écriture
- les blasons

Les ateliers vacances

- l'archéozoologie
- les jeux antiques
- les parures et le costume gallo-romains
- jeux et jouets en terre

Les animations

- initiation à la fouille
- construction en bois et torchis...

