

LULU·LULO

LES PERLES DE L'OCÉAN INDIEN

NOTICE D'UTILISATION

MAYOTTE

LA RÉUNION

MALLETTE PÉDAGOGIQUE



ARCHEOLOGIE
AUSTRALE

En partenariat avec la DAC Mayotte

COMPOSITION DE LA MALLETTE

Un coffret de rangement

Des coupelles de manipulation

Une notice d'utilisation

Une carte de Mayotte en plateau

Quatre séries de cartes de jeu 15 cartes « **Couleurs** »
5 cartes « **Personnage** »
4 cartes « **Motif** »
6 cartes « **Parure** »

1000 perles Noires
de 2 tailles Bleues
et 5 « couleurs » différentes Jaunes
Rouges
Translucides

Un kit de dessin Des carnets de croquis
Des crayons de couleur
Des crayons à papier
Des gommes

Un kit de couture Du fil
Des aiguilles
Des pièces de soie

Des documents Un dvd et son livret
sur le défilé de mode
Un livret sur la nécropole aux perles
Un dépliant sur l'anthropologie
D'autres documents additionnels

PRINCIPE DE LA MALLETTE

Dix mille perles ont été retrouvées à Mayotte, grâce à des fouilles archéologiques, sur la nécropole d'Acoua, Antsiraka Boira. Elles datent de près d'un millier d'années, de la période médiévale. Il s'agit en majorité de petites perles en verre coloré qui viennent de l'autre bout de l'océan Indien, d'Inde ou d'Asie-Pacifique. Ce sont les vestiges de parures : colliers, ceintures ou pagnes brodés. Ces objets du quotidien, témoins de l'habillement des populations passées, nous permettent de visiter leur univers symbolique et esthétique. De ces parures, il ne reste aujourd'hui que les parties dures : les perles ; le fil et les étoffes, en matières périssables, se sont décomposés au cours du temps. Parfois la disposition des perles dans le sol laisse tout juste deviner le motif d'un collier, le plus souvent la réalité du terrain ne permet pas à l'archéologue d'aller plus loin dans sa restitution. Mais si la science doit toujours s'arrêter à une certaine prudence, l'imaginaire permet de revisiter ce patrimoine, à travers des créations contemporaines et dans un but pédagogique, comme l'a fait par exemple le lycée professionnel Isnelle Amelin de Sainte-Marie à La Réunion, en organisant un défilé de mode.

Cette mallette pédagogique, notamment destinée au jeune public, a quant à elle été conçue et réalisée par l'association du Domaine des Tourelles, à La Réunion, sur proposition de la Direction des affaires culturelles – océan Indien (DAC-OI) en collaboration avec la Direction des affaires culturelles de Mayotte. Appelée « les perles de l'océan Indien » en référence aux origines lointaines de ces objets, le titre de la mallette reprend aussi deux termes qui désignent respectivement le mot perle dans les langues régionales parlées à Mayotte, le shimaoré « lulu » et le shibushi « lulo ».

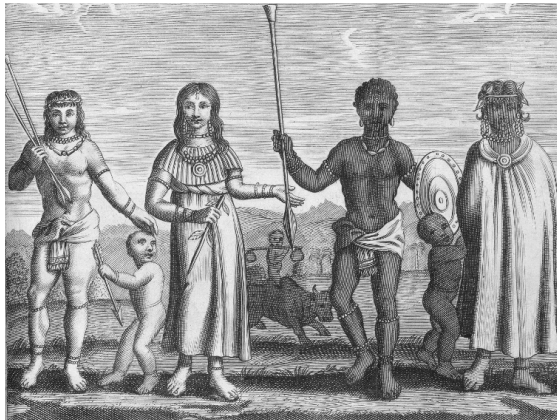
Son principe est simple : à partir de reproductions de perles en verre, de cinq couleurs et de deux tailles différentes, il s'agit d'imaginer des parures. D'abord en dessinant des modèles, puis en manipulant les objets pour les assembler : enfiler les perles sur un fil ou les coudre sur un carré de tissu. On pourra tout aussi bien laisser libre cours à son inspiration, ou s'aider des différentes cartes qui composent la mallette. Ces dernières, à la façon d'un jeu de rôle, permettent d'une part de s'attribuer un lieu, un personnage, d'autre part de guider le choix des motifs et des couleurs.

UTILISATION DE LA MALLETTE

Cette mallette pédagogique a pour objectif de sensibiliser le public à l'archéologie et à sa démarche, qui consiste non seulement à chercher des objets du passé, mais surtout à comprendre l'être humain à travers les traces que l'on retrouve. Son utilisation est évidemment libre. Elle peut prendre la forme d'un atelier pour les enfants, encadré par un adulte. Cette notice d'utilisation guidera si nécessaire l'atelier « lulu-lulo ».

Préparation de l'atelier

Afin que l'atelier remplisse son objectif, il est conseillé d'expliquer auparavant ce qu'est l'archéologie et le contexte des découvertes, à partir des documents pédagogiques disponibles dans la mallette. On en comprendra ainsi mieux le principe, qui consiste à manipuler ces reproductions de perles en verre, les plus fidèles possibles à la réalité archéologique, et qui fait appel à l'imaginaire, pour recréer des parures médiévales.



Gravure ancienne présentant des types de parure malgaches à la période moderne
(in ALLIBERT C., 2007, *Etienne de Flacourt, 1661, Histoire de la grande île de Madagascar*, Paris, INALCO-Karthala, p. 358).

Mise en place de l'atelier

Avant de débiter l'atelier, les participants se répartissent en groupes. Il peut y avoir 3 à 7 groupes. Chaque groupe peut compter jusqu'à 5 participants. La carte de Mayotte est posée à plat, et les quatre séries de cartes de jeu disposées aux emplacements prévus à cet effet. Chaque groupe choisit un lieu sur la carte, qui désignera une communauté.

Un groupe après l'autre, chaque participant choisit ensuite différentes cartes qui serviront de base aux créations et réalisations :

- 1 carte « **Personnage** » qui représentera un membre de la communauté (homme, femme, adolescente, adolescent ou enfant) ;
- 1 ou 2 cartes « **Parure** », qui indiqueront l'objet à réaliser (collier, ceinture, pagne, bracelet de poignet, bracelet de cheville, coiffe) : « différents types de parure sont proposés, inspirés des représentations figurées sur une gravure concernant Madagascar, à une époque certes plus tardive.
- 1 carte « **Motif** » si la parure choisie est une pièce de tissu brodée, comme un pagne, ce qui n'est pas utile s'il s'agit d'un bijou, où les perles sont simplement enfilées. Une ceinture pourra être soit l'un soit l'autre. Plusieurs motifs sont proposés, inspirés soit directement de la position des perles retrouvées en contexte funéraire (alternance de segments de type, « alphabet morse »), soit indirectement des décors de la céramique locale de l'époque (arcades obtenues par impressions de coquillage, incisions de traits en forme de chevrons ou de droites parallèles verticales).



- 1 ou plusieurs carte « **Couleurs** » (noir, rouge, jaune, bleu, translucide » ou « **Combinaison de couleurs** » parmi les cinq (par abus de langage, on désigne comme une couleur le translucide qui n'en est pas une...)

Au cas où dans un groupe il y aurait plus de participants que de cartes de jeu, chacune et chacun choisira ses cartes à tour de rôle.

Exemple de jeu de cartes pour un participant :

Homme - Ceinture - « morse » - combinaison noire / translucide

Déroulement de l'atelier

1. La création du personnage

A l'aide des cartes, chaque groupe devra imaginer l'organisation de sa communauté et des parures pour ses membres, présentant à la fois des ressemblances et des différences. Chaque participant tentera alors de décrire son personnage en utilisant à sa convenance un texte, un croquis ou tout autre moyen.

2. La réalisation de l'objet

L'étape suivante est la véritable mise en pratique de cet atelier. En effet, en fonction de la carte « **Parure** » choisie, chaque participant réalisera un bijou ou vêtement, en tenant compte des indications suggérées par les cartes « **Motifs** » et « **Couleurs** » et/ou « **Combinaison de couleurs** ». On pourra tester les nombreuses combinaisons de motifs et de couleurs pour chaque type de parure, en restant proche de la réalité plausible, ou en laissant libre cours à son imagination. On pourra enfin s'inspirer des créations originales réalisées en 2014 par les élèves et professeurs du lycée Isnelle Amelin.

3. La présentation du travail

A la fin de l'atelier, chaque groupe présentera aux autres sa communauté et ses membres. A partir des descriptions, il peut aussi les resituer dans l'histoire et la géographie de Mayotte. Chaque participant montrera alors les objets réalisés pour faire revivre un personnage d'une époque révolue.

Fin de l'atelier

Les reproductions sont hélas en nombre trop limité pour permettre à chacun de conserver son travail : **merci donc de remettre les perles en place à la fin de l'atelier** en prévision de futures utilisations de la mallette, mais n'hésitez pas à immortaliser vos œuvres en les photographiant.

GÉNÉRIQUE DE LA MALLETTE

Cette mallette pédagogique a été conçue et réalisée par l'association du Domaine des Tourelles (La Plaine-des-Palmistes) à La Réunion avec le soutien de la Direction des affaires culturelles – océan Indien (DAC-OI). Destinée notamment au jeune public, elle permet de découvrir l'archéologie et ses découvertes à travers un atelier pratique et ludique.

Coordination du projet

Lavinia Joseph / Domaine des Tourelles ; Edouard Jacquot,
Brigitte Harguindeguy / Direction des affaires culturelles – océan Indien (DAC-OI) ;
Chloé Lesschaeve / DAC Mayotte ; Michèle Marimoutou-Oberlé / Délégation académique
à l'éducation artistique et à l'action culturelle (DAAC) / Académie de La Réunion.

Stagiaire sur le projet

Gabrielle Payet / IUP Métiers du Patrimoine / Université de Bretagne
occidentale (UBO, Quimper).

Graphisme

Pascal Knœpfel / atelier crayon noir.

Artisan bois

Gérard Nativel.

Artisans verre

Mikaël Hingant, Johans Naze / Glass Art Studio.

Artisan couture

Patricia Hoareau.

Défilé de mode

conçu et réalisé par les élèves et professeurs
et des sections métiers de la mode, coiffure, esthétique et cosmétique,
accueil et relation clients usagers, du lycée professionnel
Isnelle Amelin de Sainte-Marie à La Réunion.

Responsable de l'opération archéologique

d'Acoua, Antsiraka Boira et de la découverte des perles : Martial Pauly / Société d'histoire
et d'archéologie de Mayotte (SHAM).

