



Evelyne Cohen
De la recherché au discours sur l'objet

Actas de la VIII reuni3n del Comit3 Internacional de Museos Monetarios y Bancarios (ICOMON) = Proceedings of the 8th Meeting of the International Committee of Money and Banking Museums (ICOMON), Barcelona, 2001.

*ICOMON. - Barcelona : Museu Nacional d'Art de Catalunya, 2003.
pp. 91-95*

Downloaded from: www.icomon.org

DE LA RECHERCHE AU DISCOURS SUR L'OBJET

Evelyne Cohen

Musée de la Monnaie de Paris

Initialement j'avais intitulé cette communication « De la recherche au dialogue avec le visiteur ». Ou comment mettre à la disposition du public en l'adaptant sous une forme très vivante le travail de recherche effectué sur les collections.

Or, en avançant dans la préparation de cet exposé, je me suis rendue compte que cet intitulé n'était pas tout à fait le reflet de ma pensée. La question n'était pas tant pour moi d'essayer d'établir un dialogue, un dialogue interactif avec le public du musée, que de créer à son intention un discours qui soit le résultat d'un dialogue effectué au sein de l'équipe du musée.

Il s'agissait donc d'essayer de créer un jeu d'échange dynamique, une synergie, entre les personnes qui sont chargées de l'inventaire et de l'étude des collections, font les acquisitions, participent aux publications, et la personne qui s'occupe de l'action culturelle du musée, voire aussi celles qui sont chargées de la documentation, de la bibliothèque et des archives.

Mon objectif était que le public puisse profiter le plus possible de l'expérience vivante de chacun, au service d'un projet culturel qui lui soit destiné et donc centré sur les objets exposés dans le musée. Mon intention, vous l'aurez compris, était d'essayer de lier, de relier l'inventaire, l'étude, la publication des collections du musée, et la diffusion de ces connaissances auprès du grand public en m'appuyant sur des projets spécifiques.

Pour donner toute sa substance à cet exposé, je souhaiterais m'appuyer sur deux expériences récentes. La première, menée à son terme il y a quelques mois, concerne la réalisation d'un audioguidage dans les salles permanentes du musée. La seconde, actuellement en cours d'élaboration, concerne la réalisation de modules thématiques destinés au public, à partir d'un travail d'informatisation mené sur le fonds de médailles du musée.

Analyse du Premier Cas : La Réalisation d'un Audioguidage à l'intérieur du Musée

Comme j'ai pu le montrer à ceux d'entre vous qui étaient présents à la conférence de Madrid en 1998, le musée de la Monnaie de Paris a deux orientations principales : musée d'histoire : il raconte l'histoire de France à travers ses monnaies et médailles, de l'antiquité à nos jours ; musée technique : il montre aussi les grandes étapes de l'évolution des

fabrications monétaires. Il est en effet installé dans l'Hôtel des Monnaies, une entreprise industrielle et commerciale - Direction du Ministère de l'Economie et des Finances - dont la fonction première est de frapper les monnaies pour l'État français.

Actuellement, ce musée accueille environ 30,000 visiteurs par an. Par rapport au public en groupe, le public individuel reste peu important, tout comme le public étranger qui jusqu'à présent ne disposait d'aucun support d'aide à la visite, hormis un guide illustré et des dépliants d'information en langue anglaise.

C'est à ce public individuel que s'adresse l'audioguidage.

Le projet initial était le suivant : à partir d'un texte historique d'une centaine de pages remis par le musée, créer un audioguidage :

- Qui soit à la fois vivant et attractif ;
- Qui soit centré sur une soixantaine de pièces importantes de l'histoire monétaire française et d'objets ou machines évoquant l'évolution des techniques de fabrication monétaires ;
- Qui privilégie l'objet et le regard du visiteur sur cet objet ;
- Qui privilégie la qualité de l'information historique sur l'objet ;
- Qui se distingue clairement de la visite guidée faite par un conférencier, sans que ce soit non plus un abrégé des textes d'information qui existent sur les panneaux sérigraphiés du musée ;
- Enfin, qui utilise les ressources sonores du lieu : nous sommes dans une entreprise de fabrication monétaire, où l'on peut enregistrer des bruits de machines, de pièces, etc.

Le concept se dégagait peu à peu : élaborer un scénario original, tout en conservant l'exactitude de l'information sur l'objet, en essayant le plus possible de susciter l'intérêt du visiteur. Une consultation fut menée auprès de plusieurs spécialistes pour recueillir leur proposition de scénario. Le scénario qui l'a emporté sur les autres (société ESPRO) proposait de créer de courtes saynètes, où dialoguent des personnages, acteurs de la vie de leur temps.

Alterneraient dialogues et textes historiques, ceux-ci dits sur un ton plus neutre quand il apparaîtrait qu'un dialogue entre les personnages ne vivrait pas naturellement. Au cours de la visite, la parole est ainsi donnée à un chef de tribu gaulois, à Catherine de Médicis et son jeune fils le futur Henri III, ou encore à Georges Sand qui s'entretient avec un de ses amis. D'autres personnages, anonymes, occupent la scène, tel un aubergiste et un marchand sous le règne de Philippe Auguste, au XIII^{ème} siècle, tel un imprimeur et sa petite fille sous l'Empire.

Les textes, d'une durée d'1mn30-2mn chacun, soit une soixantaine de séquences au total, sont dits par des acteurs professionnels, dans un environnement sonore et musical approprié.

Tout au long de ce travail mon souci constant fut de susciter la collaboration, l'inventivité, la créativité de chacun : la chargée d'action culturelle qui a participé directement à l'élaboration du projet, mais aussi l'équipe du médaillier qui a participé à l'écriture du texte de base, et a assuré les relectures ultimes, en coordination avec les deux auteurs du scénario, sans compter l'aide apportée par nos collègues d'ICOMON quand des problèmes de traduction se posaient dans les différentes langues étrangères. Un texte qui a nécessité 15 jours d'enregistrement, et où nous avons eu soin de veiller à ce que le ton donné aux scènes soit celui que l'on recherchait.

Offrir au visiteur une approche de l'histoire monétaire française, bien documentée, attrayante, vivante, lui offrir la possibilité d'aller d'un objet à l'autre, à sa convenance, telle fut l'ambition de ce projet.

Analyse du Deuxième Cas : La Réalisation de modules thématiques à partir du fonds de Médailles du Musée

Comme je vous le disais en préambule, le Musée a commencé il y a plusieurs années l'informatisation de son fonds de médailles. Aujourd'hui des fiches d'identification existent pour chaque objet - soit environ 60,000 médailles - avec la possibilité d'une interrogation par thème (nom d'artiste, sujet, matière, époque, etc.). La référence aux outillages viendra bientôt enrichir cette fiche, de même qu'une documentation détaillée sur les graveurs.

Le projet que j'envisage est le suivant : installer un ou deux modules d'information thématique à l'intérieur du musée, en prenant pour base, en utilisant comme terreau cette matière riche et foisonnante. Une matière que l'on peut difficilement mettre à la disposition du public sans transformation. Je propose donc de me centrer sur un ou deux thèmes précis liés à l'actualité culturelle française. Dans les musées et institutions françaises, il existe actuellement deux événements culturels auxquels l'on se réfère chaque année :

- Le 1^{er}, qu'on appelle « le Printemps des musées », consiste, à l'initiative du Ministère de la Culture, à proposer à chaque musée un thème autour duquel il aura ensuite à bâtir une animation (en 2001 le thème proposé était le paysage).
- Le 2^{ème} événement, que l'on appelle « les Journées du Patrimoine », se déroule en Septembre dans les monuments historiques parisiens, et participe de la même idée.

Je propose, à partir d'une thématique précise liée à l'actualité culturelle, « Printemps des Musées » ou « Journées du Patrimoine », de faire une sélection de médailles dans notre base informatique. Puis, par un travail en équipe, selon les principes que j'ai définis antérieurement, d'essayer de créer un discours, ouvert, non rigide, sur l'objet.

Le logiciel informatique que nous utilisons, MICROMUSEE possède une application OPAC, qui nous permet de travailler l'information. C'est-à-dire en partant d'une description précise, minutieuse de cet objet, d'ajouter des textes complémentaires, d'inclure des montages sonores, par exemple l'interview d'un spécialiste, d'inclure des images mobiles ou fixes. Et donc de faire en sorte que l'objet vive de plusieurs manières, qu'on puisse l'analyser sous plusieurs angles, qu'on puisse donner plusieurs points de vue, que cet objet s'inscrive dans un domaine de parenté ou au contraire de dissemblance avec d'autres objets.

D'autres modules thématiques pourront aussi être conçus selon le même principe, à partir des acquisitions effectuées chaque année par le musée, ou à partir d'un événement d'actualité de l'entreprise.

Faire appel à la créativité de chacun, conjuguer les savoirs de chacun au sein de l'équipe, voire mettre à contribution des personnes extérieures au musée, multiplient, à mon sens, les chances que le discours ainsi créé éveille auprès du public le goût de l'objet, le désir, l'envie d'en en savoir plus sur cet objet. Que ce discours suscite en lui des interrogations, l'amène à le faire réagir, à être lui-même actif après sa visite dans le musée.

Car comme l'écrivait Georges Bataille dans un texte peu connu sur ce sujet : « Le musée n'est-il le miroir colossal dans lequel l'homme se contemple enfin sous toutes ses faces ».



Figure 1. Vue intérieure du Musée de la Monnaie.



Figure 2. 5 francs 1871, Cérès par Oudiné.



Figure 3. George Sand, médaillon de David d'Angers.