



MUSÉE DE LA GRANDE GUERRE

DU PAYS DE MEAUX

LA GRANDE GUERRE, UN PASSÉ TRÈS PRÉSENT

MICHEL ROUGER

Le 11 novembre 2011, la communauté d'agglomération du Pays de Meaux a inauguré le Musée de la Grande Guerre.

L'éloignement du conflit, la disparition inéluctable des témoins, les avancées de la recherche et de l'historiographie, l'évolution de la muséographie et de la médiation sont les différents facteurs qui ont amené de nouvelles manières de découvrir les enjeux de la Première Guerre mondiale. Le Musée de la Grande Guerre du Pays de Meaux en est un bel exemple, illustrant par ses choix muséographiques combien la guerre de 14-18 marque l'entrée dans le XX^e siècle, illustrant aussi la vocation muséale de relier le passé au présent en un lieu vivant.

Ce nouvel équipement s'inscrit dans la dynamique, initiée en France dans les années 1990, de rendre accessible au plus grand nombre la compréhension du premier conflit mondial. Après le temps du souvenir, avant même la fin de la guerre et dans l'entre-deux-guerres, après le temps de la mémoire, porté principalement par les associations d'anciens combattants dans les années 1960, est venu le temps de l'histoire avec la création de musées ou de centres d'interprétation.

Une scénographie
au service du propos.

L'éloignement du conflit, la disparition inéluctable des témoins vivants, les avancées de la recherche et de l'historiographie, l'évolution de la muséographie et de la médiation sont les différents facteurs qui ont amené de nouvelles manières de faire découvrir les enjeux de ce premier conflit mondial. Le Musée de la Grande Guerre du Pays de Meaux trouve donc sa place dans cette évolution, apportant son propre regard sur cette période historique en complémentarité avec les lieux déjà existants.

Pointe extrême de l'avancée des troupes allemandes et lieu de la première bataille de la Marne en septembre 1914, Meaux et ses communes voisines possèdent un patrimoine historique non valorisé et jusqu'alors méconnu du grand public pour qui la Grande Guerre n'est pas associée à la région Île-de-France. La création du musée rappelle donc, en premier lieu, que le front est bien venu jusqu'aux portes de Paris et que le «miracle de la Marne», un mois seulement après le début des hostilités, est la victoire qui va décider de l'évolution et du déroulé du conflit. Au-delà de la légitimité historique de son implantation, le musée, comme

tout équipement structurant, assume la fonction de levier de développement pour son territoire. Il participe à façonner une nouvelle image tout en mobilisant des acteurs différents autour d'un projet commun dont les retombées pourront profiter à tous, tant sur le plan culturel et touristique que sur l'animation de réseaux.

Mais le défi que doit relever le Musée de la Grande Guerre au quotidien reste finalement d'intéresser le public du XXI^e siècle à un conflit qui a cent ans d'âge, en le replaçant à la fois dans son contexte historique et dans une perspective contemporaine.

LES ORIGINES

Le Musée de la Grande Guerre du Pays de Meaux trouve son origine dans la rencontre entre Jean-Pierre Verney, historien autodidacte passionné et passionnant, qui, pendant plus de quarante-cinq ans, a rassemblé quelque 50 000 pièces et documents sur la Première Guerre mondiale, constituant l'une des plus importantes collections privées européennes, et Jean-François Copé, président de la commu-

*S'il est commun de
dire que le XX^e siècle
commence avec le
premier conflit mondial,
le Musée de la Grande
Guerre, pour la première
fois, traduit ce concept à
travers sa muséographie.*

nauté d'agglomération. Ce dernier a fait le pari d'acquiescer cette collection en 2005

et de créer un musée sur la Première Guerre mondiale, alors même que Jean-Pierre Verney s'apprêtait à la vendre à l'étranger ne trouvant aucune collectivité prête à l'accueillir. L'échelle de l'agglomération (18 communes, 85 000 habitants) s'est naturellement imposée pour porter ce projet puisqu'un certain nombre de villages qui la compose porte les traces encore visibles de la bataille de la Marne (monuments, cimetières, nécropoles...), dont la tombe du poète français Charles Péguy, tombé le 5 septembre 1914.

Malgré cette légitimité territoriale, le Musée de la Grande Guerre n'est pas pour autant un musée sur la première bataille de la Marne, voire sur les deux batailles de la Marne, mais bien un musée généraliste sur l'ensemble du conflit, dans la perspective d'un musée d'histoire et de société, la richesse et la diversité des collections le permettant. Le parcours définit même ainsi le visiteur de la première bataille de la Marne en 1914, à la seconde bataille de la Marne en 1918, autour de Château-Thierry. Entre ces deux batailles de mouvement, emblématiques du début et de la fin du conflit, prend place la guerre de position autour du no man's land et des tranchées du champ de bataille. De l'une à l'autre des batailles de la Marne, c'est donc le passage du XIX^e au XX^e siècle qui sert de fil rouge au parcours de visite.

S'il est commun de dire que le XX^e siècle commence avec le premier conflit mondial, le Musée de la Grande Guerre, pour la première fois, tra-

duit ce concept à travers sa muséographie : faciliter la mise en contexte et

la compréhension de ce conflit, à travers une approche à hauteur d'homme, suscitant ainsi l'émotion et réveillant la mémoire. À la fin du parcours, les visiteurs doivent se poser naturellement la question de savoir si nos sociétés ont connu l'événement qui les a réellement fait entrer dans le XXI^e siècle.

Très bien situé en Île-de-France, le Musée de la Grande Guerre s'est positionné comme une porte d'entrée vers le grand Nord-Est de la France et comme la pièce du puzzle qui manquait pour rétablir les liens et rouvrir une perspective sur la continuité historique et la richesse de ce territoire. Le musée travaille en réseau avec les autres lieux existants sur la thématique de la Grande Guerre, conscient que chacun apporte un regard différent sur le conflit. Une situation, au final, bénéfique pour les visiteurs qui peuvent croiser des approches et des expériences de visites différentes, enrichissant ainsi leur découverte du sujet. La notion de tourisme de mémoire prend alors tout son sens, en invitant les visiteurs à découvrir d'autres paysages, d'autres lieux en France comme à l'étranger, nouant ainsi autant de fils de mémoire qui permettent à chacun de s'approprier sa propre histoire.

L'intérêt de la collection, l'opiniâtreté de son propriétaire et la volonté politique locale ont créé une dynamique qui a permis de créer le musée en six ans. Cette naissance atypique a fortement marqué ce qu'est le musée aujourd'hui : un lieu différent des autres, qui ose



s'aventurer dans des chemins non tracés pour parler différemment de la Grande Guerre afin de toucher le plus large public possible.

UN LIEU D'IMPLANTATION UNIQUE, À L'OMBRE DE LA LIBERTÉ ÉPLORÉE

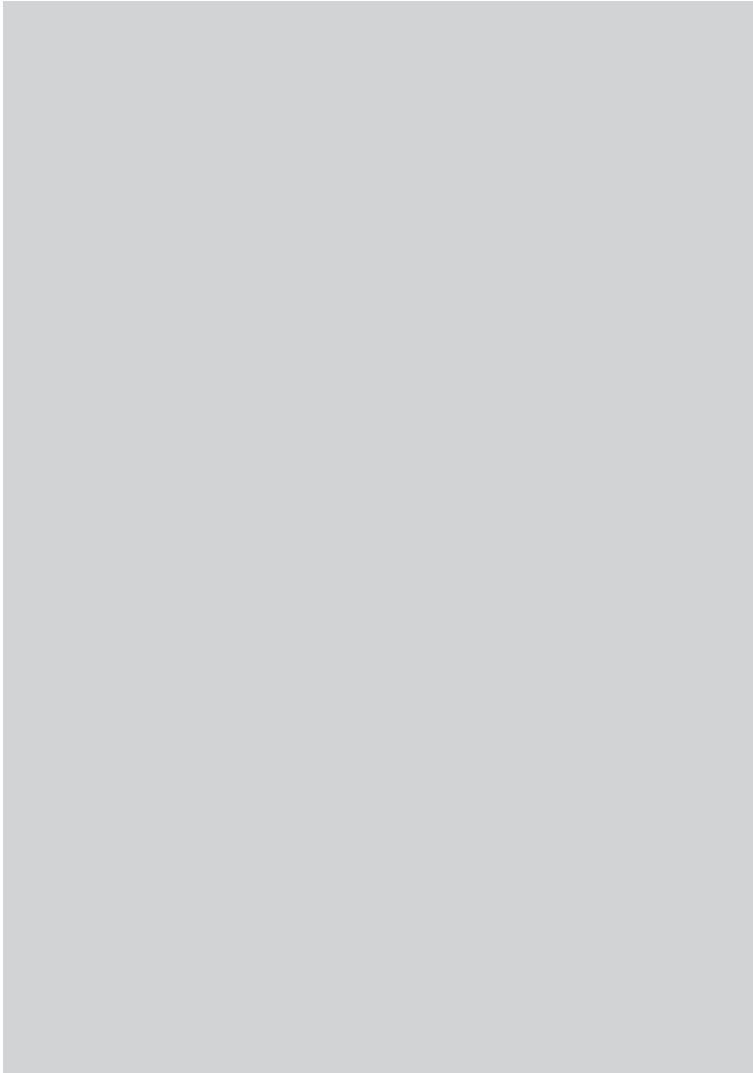
En septembre 1914, la victoire de la Marne a eu un grand retentissement, notamment aux États-Unis, bien que ces derniers ne soient pas encore entrés en guerre, où le courage et l'héroïsme des soldats français forcent l'admiration. L'idée de créer un monument commémoratif naît en 1916, mais se concrétise par la parution dans le *New York Times*, daté du 11 novembre 1917, d'une campagne de collecte de fonds, accompagnée de la première esquisse du monument. C'est l'artiste américain Frederick MacMonnies (1863–1937) qui a été choisi pour le réaliser, fort de ses liens avec la France depuis vingt-cinq ans, possédant un atelier à Paris et une maison à Giverny. Les années 1920 voient ainsi les évolutions de la composition jusqu'en 1928, date à laquelle le monument atteint sa forme définitive. Il reste maintenant à le sculpter. C'est Edmondo Quattrocchi, sculpteur installé à Paris, qui sera engagé pour mener à bien ce travail gigantesque, à savoir agrandir l'œuvre six fois, pour une hauteur définitive de 23 mètres, et tailler les 220 blocs de pierre d'Euville qui la composent.

Financé entièrement par les Américains qui ont aussi acheté le terrain d'implantation à Meaux, ville choisie comme lieu symbolique, le monument est inauguré avec faste le 11 septembre 1932. L'événement rassemble près de 30 000 personnes dont le président de la République Albert Lebrun, le général Pershing et l'ambassadeur des États-Unis en France. Dès 1933, le monument et le terrain sont donnés à la ville. La sculpture monumentale devient alors familière du paysage meldois, lieu de vie et de rendez-vous pour les habitants tout au long des années à venir, même si le pourquoi de sa présence se perd peu à peu dans le temps. Appelée

officiellement *the Marne battle monument* ou encore *Liberty in distress* (*La Liberté éplorée*), la population se l'approprié sous le terme de monument américain.

La belle endormie va se réveiller avec la construction du Musée de la Grande Guerre. Car, très naturellement, l'implantation de ce nouvel équipement s'envisage aux pieds du monument, tant pour sa portée symbolique que pour les perspectives d'aménagement, à la mesure du projet, qu'offrent les terrains qui l'entourent. Encore fallait-il ne pas nuire au rayonnement de ce monument classé à l'inventaire supplémentaire des monuments historiques en 1990. C'est le pari réussi de l'architecte Christophe Lab, lauréat du concours pour la construction du musée. Le bâtiment fait de béton, de verre et de métal est volontairement contemporain. S'inscrivant dans la pente naturelle du terrain, dans une horizontalité qui répond à la verticalité de la sculpture, le bâtiment offre de nombreux points de vue sur le monument, renforcé par des liaisons piétonnes depuis le toit et le parvis, créant ainsi un dialogue permanent entre eux. Une complémentarité qui s'inscrit dans la finalité de chacun : le monument comme lieu de mémoire ; le musée comme lieu de connaissance, de découverte et de pédagogie. Pour cela, abritant 7 000 m², dont 3 000 m² pour l'exposition permanente, le bâtiment a été conçu au service de la collection et du parcours de visite, intégrant dans sa structure la présentation de pièces emblématiques : les dômes pour les avions, la fosse pour le char et l'espace pour la reconstitution du champ de bataille.

Parallèlement au chantier de construction, une campagne de restauration sans précédent a été entreprise sur le monument. Pendant quatre mois, il a subi sur l'ensemble de sa surface un traitement biocide pour tuer les organismes biologiques, un nettoyage par microgommage et une réfection complète de son réseau de joints. Des travaux qui ont permis de retrouver une lisibilité de l'œuvre, tant sa composition est complexe, et une redécouverte des nombreux détails qui lui donnent tout son sens.



La Liberté éplorée,
monument américain situé à
côté du musée.

Le Musée de la Grande Guerre, bâtiment conçu par l'architecte Christophe Lab.





UNE INVITATION À VOYAGER DANS LE TEMPS

Dès sa conception, le Musée de la Grande Guerre du Pays de Meaux, a été imaginé pour s'adresser à tous les visiteurs. Son architecture audacieuse et sa muséographie contemporaine, à la fois didactique, sensible et immersive, participent ainsi à le rendre accessible au plus grand nombre. Cette proximité avec les visiteurs s'explique en partie par la volonté d'aborder le conflit à hauteur d'homme : la vie quotidienne des soldats, bien sûr, mais aussi celle des femmes et des enfants dans un aller-retour permanent entre le front et l'arrière. Toutes les nations qui ont participé à la guerre sont également présentées, notamment à travers la collection d'uniformes, mais c'est pour mieux tendre vers une universalité de la souffrance et de la violence, quel que soit le camp de part et d'autre du no man's land.

Mais s'adresser à tous, c'est aussi faire face aux *a priori* qui existent concernant les musées (ennuyeux, poussiéreux, complexes... pour les qualificatifs les plus courants), qui plus est sur une thématique historique comme la Première Guerre mondiale. C'est pourquoi la salle d'introduction du musée propose de commencer la visite par ce que le visiteur connaît de la Grande Guerre (un monument aux morts, une plaque de rue, une fresque tirée d'un dessin original de Tardi, un costume de cinéma...). Cet univers familier l'invite à lui rappeler que le premier conflit mondial est beaucoup plus présent dans son quotidien qu'il ne le pense. Cette transition le rassure et le prédispose à en savoir plus, car il a des repères : il n'est pas effrayé par une plongée historique dans l'inconnu avec le risque qu'il se perde. C'est la même logique qui préside au film projeté dans cette salle. Véritable machine à remonter le temps de nos jours à 1870, le film s'articule autour d'un montage d'images et de sons des grands événements qui ont jalonné le XX^e siècle : une manière intuitive de faire comprendre comment la Grande Guerre a été la matrice des cent années qui viennent de s'écouler et comment ses conséquences influencent toujours notre monde contemporain. Cette mise en perspective historique du conflit permet ainsi de préparer et d'accompagner le visiteur tout au long de la visite qu'il s'apprête à faire.

UNE MUSÉOGRAPHIE IMMERSIVE

Le parcours de l'exposition permanente est volontairement ouvert et non contraint : ceci permet à chaque visiteur de faire son propre cheminement, construisant ainsi sa propre histoire. Le parcours principal qui traduit le passage du XIX^e au XX^e siècle est complété par un parcours thématique : huit espaces abordent des sujets transversaux au conflit (une guerre nouvelle, corps et souffrances, la mondialisation, une société mobilisée...) multipliant les points d'entrée. La muséographie est différente

*Comme on réveille
l'intérêt, comme on
suscite la curiosité,
le musée amène
chacun à s'interroger
sur sa propre histoire
personnelle.*

pour chacun des espaces, rompant ainsi la monotonie de la découverte et créant des ambiances qui relancent l'intérêt du visiteur. Bien évidemment, l'objet de collection est au cœur du dispositif : il fait sens, il prend sens dans son rapport à l'espace et dans le dialogue qu'il instaure avec tous les supports de médiation pour, au final, toucher le visiteur et l'interroger sur sa propre mémoire. Comme on réveille l'intérêt, comme on suscite la curiosité, le musée amène chacun à s'interroger sur sa propre histoire personnelle.

Bruno Crépin, muséographe membre de l'équipe de maîtrise d'œuvre, indique que « réveiller la mémoire consiste avant tout à effacer la distance de l'espace et du temps – en l'occurrence, il s'agit



Une muséographie contemporaine, à la fois didactique, sensible et immersive.

ici essentiellement de temps – qui existe entre visiteurs et objets muséographiques». La valorisation de la collection du musée, qui est l'essence même de son existence, devait gommer impérativement cette mise à distance. C'est pourquoi le choix des objets à exposer au sein du parcours permanent (au final, seulement 15 % de la collection) s'est construit parallèlement à la définition des outils de médiation. Le graphisme, les choix iconographiques, l'écriture des textes, la réalisation des audiovisuels, la création des bornes multimédias, des ambiances sonores ou des manipulations pédagogiques... ont été conçus en écho les uns par rapport aux autres, chacun complétant l'autre. L'objectif a toujours été de veiller à garder, malgré la diversité des supports, le fil conducteur du discours : un propos clair et didactique qui donne les clefs principales de compréhension du conflit et du basculement d'un siècle à l'autre.

Un seul exemple pour illustration, mais un exemple ô combien sensible dans les musées, qui plus est dans les musées d'histoire : le traitement des mannequins. La collection textile est un point fort du musée et sa présentation se devait d'être à la hauteur, sachant qu'un mauvais mannequin (réaliste ou abstrait) a la

capacité d'annuler tout effort de médiation ou d'empathie. Le choix s'est donc porté sur des visages expressifs et réalistes qui permettent d'identifier les âges ou les origines géographiques, mais de couleur neutre (gris clair), s'effaçant ainsi face à la force d'évocation des uniformes et des équipements. En leur donnant du mouvement, en leur faisant tenir des objets, les mannequins s'incarnent sans pour autant sembler sortir d'un musée de cire dont le seul objectif est d'être ultra-réaliste. Ici, la scénographie se met au service du propos et de la collection textile.

L'image et le son participent de manière incontournable à l'immersion proposée au public. Ainsi, avant même d'entrer dans le bâtiment, le visiteur est accueilli dans le parc du musée par une ambiance sonore faite de pas de chevaux, de chants de soldats, d'un moteur d'avion ou de bombardements, tandis que sur le parvis du musée, des projections au sol de cartes animées montrent l'avancée et le recul du front pour les deux batailles de la Marne. Une manière de le mettre d'ores et déjà en condition de visite. Au sein de l'exposition, le son accompagne et rythme le parcours. Dans cette perspective, les multimédias sont muets



et sous-titrés afin que l'immersion sonore soit un élément de médiation constitutif de la visite. Les images d'archives jalonnent également tous les espaces du musée : photographies en grand format intégrées au graphisme, projections sur grand écran de films d'archives ou courts montages sur des écrans consultables à la fois par deux ou trois personnes... Une diversité de supports qui a toujours pour objectif de replacer les collections dans leur contexte historique. Pour des raisons de conservation, toutes les collections sont présentées sous vitrines. Mais il faut savoir gérer la frustration des visiteurs, désireux à un moment donné de pouvoir toucher ! La réponse se présente sous la forme des « objets martyrs », issus des collections, qui ne sont là que pour être touchés, permettant aux visiteurs d'appréhender les matériaux, les formes ou le poids. Imaginé au départ pour les publics en situation de handicap, ce dispositif est finalement utilisé par l'ensemble des publics. Il en est de même pour les outils de médiation qui ont pour objet de rendre le visiteur acteur de sa visite : des lunettes à porter pour découvrir les vues stéréoscopiques en 3D, des objets à peser pour mesurer le poids du paquetage ou de la corvée de barbelés, des objets à deviner dans des niches archéologiques, des jeux ludo-pédagogiques pour comprendre l'impact économique de la guerre ou découvrir les différentes nations belligérantes, des bornes interactives pour approfondir la découverte de la collection... Autant de moyens de rendre la visite attractive et dynamique afin de faciliter l'immersion du visiteur dans un sujet complexe, en sachant que l'expérimentation est le meilleur moyen d'assimilation.

TOUCHER DE NOUVEAUX PUBLICS

Le musée a une mission de service public. Au-delà d'être un musée sur la Première Guerre mondiale, le Musée de la Grande Guerre est avant tout un équipement culturel. En touchant les jeunes générations, il participe à les éduquer à la fréquentation des lieux culturels. L'enfant qui gardera un bon souvenir de sa visite sera un jeune adulte qui dépassera ses appréhensions pour entrer dans d'autres musées. Le public scolaire est, à ce titre, primordial puisque le premier conflit mondial est étudié en France

dans les classes de CM2, troisième et première. Le Musée de la Grande Guerre propose un programme d'activités pédagogiques originales qui facilitent la découverte et la compréhension. Des visites guidées thématiques et des ateliers pédagogiques qui invitent à la production de contenus, permettent une assimilation immédiate des savoirs. L'élève est acteur de sa découverte et expérimente à travers l'analyse de documents d'archives, la création d'affiches de propagande, la rédaction d'une correspondance ou d'une bande dessinée. La diversité d'un sujet comme la Première Guerre mondiale ouvre une multitude de points d'entrée à travers l'histoire et la géographie, mais aussi les lettres, les sciences, les arts, les langues... soit autant de pistes de travail possibles en lien avec les programmes scolaires. Concernant les publics individuels, un parcours au sein de l'exposition permanente a été conçu pour les 8-12 ans, à partir d'un livret-jeu. Intitulé « bêtes de guerre », ce parcours utilise les animaux pour introduire chacun des espaces thématiques du musée. Pour les 12-15 ans, un audioguide leur est dédié qui aborde aussi bien les faits historiques que les clefs de compréhension de la muséographie, comme un accès privilégié aux coulisses du musée. La visite en famille est une réalité, notamment pendant les périodes de vacances scolaires. Afin de compléter son offre, le musée propose à cette occasion des ateliers à vivre en famille pendant lesquels les liens intergénérationnels s'incarnent, suscitant un dialogue sur les histoires familiales de chacun.

Mais au-delà des publics qui viennent au musée, il y a tous ceux qui n'en franchiront pas les portes. Le musée se doit d'aller les chercher et les accompagner. La création d'une malle multisensorielle répond en partie à cet objectif. Elle permet d'amener le musée hors de ses murs pour des publics qui ne pourront pas venir ou, au contraire, pour préparer de futures visites. Il peut s'agir des publics en situation de handicap qui nécessitent une médiation adaptée. La malle propose ainsi des matières à toucher, des affiches en relief, des sons à entendre ou des odeurs à sentir. Mais il peut s'agir également des publics dits empêchés, souvent liés à des problématiques sociales. C'est pourquoi le musée intervient à l'hôpital, en prison, dans les centres sociaux ou les accueils de loisirs, afin que chacun puisse se sentir impliqué dans une

pratique culturelle. Le musée participe ainsi à la réinsertion au sein de la société, démontrant que la culture a un rôle essentiel à jouer au cœur de la cité et, en ce sens, répond une fois encore à sa mission de service public.

RENDRE L'HISTOIRE VIVANTE

Nous l'avons dit, ce conflit reste très proche de nous, dans la mesure où comprendre la Grande Guerre et ses conséquences permet de mieux appréhender le monde dans lequel on vit. Si le parcours de visite propose un voyage dans le temps et dans l'histoire, les espaces d'introduction et de conclusion affichent ouvertement leur connexion avec notre monde contemporain. Dans tout ce qu'entreprend le musée, il y a le souci de s'adresser aux visiteurs du XXI^e siècle afin qu'ils s'approprient le sujet. La programmation culturelle annuelle du musée participe grandement à cette appropriation : art contemporain, musique, cinéma ou théâtre permettent une découverte originale de la Grande Guerre et suscitent une curiosité et une envie d'en savoir plus.

Mais rendre l'histoire vivante, c'est aussi proposer des visites théâtralisées de l'exposition permanente qui proposent un regard décalé, avec humour, sur les collections. C'est accueillir, le temps d'un week-end, les associations de reconstituants dans le parc du musée qui recréent bivouac, infirmerie ou assaut pour offrir aux visiteurs une vision réaliste de la vie quotidienne des soldats pendant le conflit. C'est utiliser les réseaux sociaux (opération « Léon 1914 » sur Facebook¹), pour mettre en œuvre une médiation à la fois humaine et sensible à laquelle les visiteurs adhèrent. Ces initiatives, combinées à la visite du musée, libèrent la parole et l'échange sur la propre histoire familiale de chacun. L'enrichissement des collections par les nombreux dons de particuliers, montre que la mémoire de la Grande Guerre se trouve bel et bien encore au cœur des familles qui conservent archives, correspondances ou objets liés au souvenir d'un ancêtre. Si le phénomène existe depuis

Le musée est un tisseur... un tisseur de liens entre hier, aujourd'hui et demain. Le musée est un lieu vivant, où le passé se confronte au présent pour bâtir le socle de notre histoire commune, indispensable à la construction de l'avenir des nouvelles générations.

l'ouverture du musée, il s'amplifie manifestement avec les commémorations liées au centenaire de cette guerre. Il y a bel et bien une prise de conscience de l'existence et de l'importance de la Grande Guerre au sein du public. Elle peut être provoquée ou non par la visite du musée, mais surtout celui-ci en est l'aboutissement : faire don au musée est une manière d'assurer la pérennité de la mémoire familiale.

Un musée ne peut pas tout dire. C'est donc avec humilité qu'il convient d'appréhender les missions à mener. Il doit être un lieu de découverte et doit donner les clefs pour susciter l'envie d'aller plus loin. Il faut pour cela croire à la curiosité et à l'intelligence du visiteur. En repartant, il n'aura certainement pas retenu toutes les informations historiques rencontrées tout au long du parcours, mais s'il a la démarche d'ouvrir un livre, une BD, de visionner un film ou de s'intéresser à sa propre histoire familiale, alors le musée aura rempli sa mission. Car le musée est un passeur... un passeur d'histoire, un passeur de mémoire. Le musée est un tisseur... un tisseur de liens entre hier, aujourd'hui et demain. Le musée est un lieu vivant, où le passé se confronte au présent pour bâtir le socle de notre histoire commune, indispensable à la construction de l'avenir des nouvelles générations.

B:F

¹ Ndlr : voir à ce sujet l'article de Michel Rouger, « Un poilu sur la Toile. Facebook 1914 : une expérience digitale du Musée de la Grande Guerre du Pays de Meaux », *BBF*, 2013, n° 5, p. 44-48. En ligne : <http://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2013-05-0044-011>