



# CASA PAIRAL

« **Il est de la responsabilité de tous de veiller à ce que les nouveaux moyens de diffusion de l'information se traduisent par un enrichissement, et non un appauvrissement du patrimoine culturel mondial.** », Pierre Joliot-Curie, Biologiste, Scientifique (né en 1932)

Ou, que nous voulons-nous aujourd'hui verser au patrimoine ?

Les collections d'un musée sont le noyau autour duquel s'organisent ses missions : les conserver, les étudier, les enrichir, les rendre accessibles et les valoriser. C'est particulièrement le cas des **collections patrimoniales**. Elles se composent d'objets, d'œuvres (patrimoine matériel) mais aussi de témoignages, d'enregistrements de danses, de chansons populaires, de savoir-faire (patrimoine immatériel). Ces éléments n'ont pas été créés pour être patrimoine, mais à un moment de leur histoire ils ont été considérés comme tel et ont été patrimonialisés.

La **patrimonialisation** est un « processus par lequel un groupe reconnaît le statut de patrimoine à des objets matériels ou immatériels, de sorte que ce groupe se trouve devenir l'héritier de ceux qui les ont produits et, qu'à ce titre, il a l'obligation de les garder afin de les transmettre » (Davallon, 2014).

Pour certains objets, la réponse peut paraître évidente. Les tableaux, les sculptures ... tout ce qui relève des Beaux-Arts est auréolé d'une valeur artistique – et parfois financière - particulièrement sensible. Mais pour les autres objets, tels ceux témoignant de la vie des sociétés, les objets ethnographiques et ceux qualifiés d'« Arts et Traditions Populaires » - ou ATP - par exemple ? Pourquoi faire entrer en collection un bidon de lait ? Une charrette ? Le témoignage d'une danse ou d'une chanson populaire ? ... Ou un jeu vidéo ?

Prenons l'exemple d'un jeu électronique Game and Watch pas –encore ? – dans les collections du Musée Casa Pairal, pour voir quel trajet peut faire basculer un objet dans la sphère patrimoniale.



**Fire (Wide screen)**,  
Nintendo, Fabriqué  
au japon, 1981,  
Collection particulière  
© photo Musée d'arts  
et traditions  
populaires Casa  
Pairal

Les **Game and Watch** sont des jeux électroniques de poche produits par la société Nintendo de 1980 à 1991, ils font également office de montres et de réveils.

Vendus à 43,4 millions d'exemplaires à travers le monde, ces 59 jeux représentent l'un des plus gros succès de la firme de Kyōto.

Les Game and Watch ont été imaginés par Gunpei Yokoi, le créateur de la Game Boy. Il eut l'idée des Game and Watch durant un voyage en Shinkansen (TGV japonais). Sur un siège voisin au sien, pour passer le temps, un homme d'affaires s'amusait avec sa calculatrice. Il désirait donc mettre au point un jouet que les adultes japonais auraient pu utiliser en toute discrétion dans les transports en commun ou lors de voyages d'affaire par exemple... C'est alors que le tout premier Game and Watch voit le jour le 28 avril 1980, sous le nom de *Ball*. Le succès est immédiat mais Nintendo se rend vite compte que les acheteurs sont essentiellement des enfants, ce qui encourage la firme à sortir de nouveaux jeux plus colorés à destination des enfants. C'est ainsi que seront mis en scène les personnages les plus célèbres de la marque : *Mario*, *Donkey Kong* ou encore *Link*.

Il existe au total 60 Game and Watch répartis en dix séries.

Leur production fut peu à peu réduite en raison du succès des consoles portables (et en particulier la Game Boy de Nintendo) qui permettaient de jouer à de nombreux jeux différents par simple changement de cartouche alors que les Game and Watch ne permettaient de jouer qu'à un nombre restreint de jeux par modèle (ceci étant dû à l'écran à cristaux liquides de la machine sur lequel les images du jeu étaient pré-imprimées et illuminées successivement pendant le jeu).



**Diamond Hunt**, de Vtech, 1982, jeu électronique portable, fabriqué à Hong Kong, Collection particulière.

C'est un jeu rare, sur trois écrans, avec quatre modes de jeu. On peut lire les trois écrans soit individuellement, soit tous ensemble.

Les jeux électroniques de poche, tels les Game and Watch sont développés de 1980 à 1991. Contemporains, ce sont des objets produits industriellement, pour une consommation de masse dans une économie mondialisée. Ils sont loin de l'objet fabriqué par un artisan, localement, parfois unique et qui constitue le fer de lance des collections du **Musée des Arts et Traditions Populaires Casa Pairal** de Perpignan. Ces collections contiennent très peu d'œuvres postérieures aux années 1950. Ceci n'est pas sans soulever de questions sur la constitution de ces collections.

En effet, le Musée Casa Pairal, à l'instar de nombreux musées d'arts et traditions populaires, est aussi un musée de société. Il conserve les témoignages des habitants d'un territoire, de leurs relations et des manières dont ils ont vécu le et sur ce territoire. Or la société roussillonnaise n'a pas cessé d'évoluer depuis les années 1950 et, le musée, s'il ne souhaite pas devenir un conservatoire des modes de vie passés, doit continuer à acquérir les pièces qui documentent ces changements.

Des objets tels que le Game and Watch sont le reflet des échanges mondialisés qui se sont renforcés depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale. Ils renseignent sur l'évolution des modes de vie, et en l'occurrence sur les loisirs. Certains, emblématiques, qui ont marqué nos sociétés, montrent aussi des points partagés à l'échelle du globe. L'objet matériel est ici aussi le support d'une mémoire, individuelle et collective.

Il n'est toutefois pas question de faire rentrer tous les objets dans les collections patrimoniales : un choix doit être fait. C'est l'une des missions de l'équipe scientifique du musée, de juger de la pertinence d'intégrer ou non tel ou tel objet dans les collections de l'établissement. Ce choix doit aussi tenir compte des objets déjà intégrés par les autres musées de France, pour éviter de patrimonialiser de nombreuses fois la même pièce.

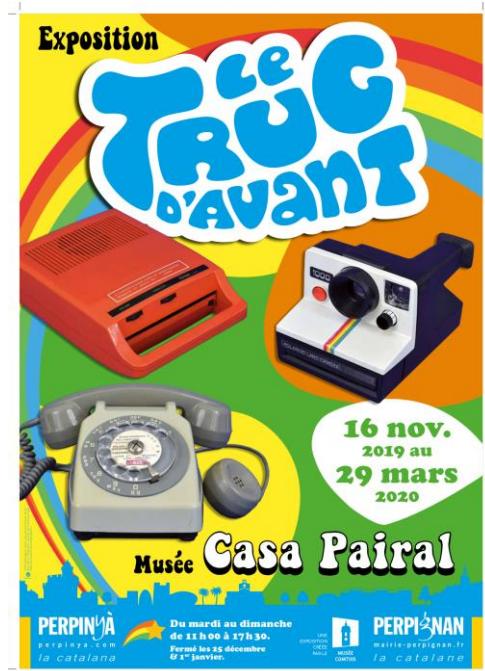
Ainsi le Game and Watch, s'il répond à ces critères, pourrait rejoindre les fonds du musée, marquer sa volonté de continuer à documenter la vie dans le Roussillon et témoigner, avec d'autres, de la société actuelle.



**Guerre de l'espace**, Orlitronic, 1982, fabriqué à Macao,  
Collection Particulière

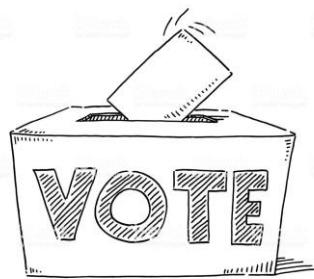


Si vous souhaitez prolonger l'expérience, revoir certains des objets les plus emblématiques de ces 60 dernières années, n'hésitez pas à venir découvrir l'exposition « Le truc d'avant » au Musée Casa Pairal. Il propose d'explorer comment notre société a répondu aux mêmes besoins et envies, ceux de communiquer, d'échanger, de se déplacer ou encore de se nourrir, de se soigner au fil du temps, des solutions qui en disent long sur son évolution. Ces objets interrogent aussi le musée sur son rôle dans la collecte et la conservation de ce patrimoine récent, matériel et immatériel



Affiche de  
**l'exposition**  
**« Le truc d'avant »**,  
Du 16 novembre  
2019 au 29 mars  
2020,  
au Musée Casa  
Pairal

**Le Musée Casa Pairal vous propose de désigner quel est l'objet de la deuxième moitié du XX<sup>e</sup> siècle qui mériterait d'entrer dans les collections en étant considéré comme objet patrimonial.**



Venez visiter l'exposition et **votez** sur place pour l'objet qui selon vous a sa place dans les collections du Musée Casa Pairal.

Vous pouvez également voter en nous envoyant le « **nom de l'objet** » **choisi / vote** « **le truc d'avant** », à l'adresse mail suivante :

[musees-mediation@maire-perpignan.com](mailto:musees-mediation@maire-perpignan.com)

Voici les objets en lice :

- Thermomètre à mercure
- CB automobile
- Autoradio à tiroir
- Vignettes automobiles
- Convertisseur Franc/Euro
- Phares jaunes de voiture
- Cagoule
- Ampoule à incandescence
- Rasoir de sûreté à lames interchangeables
- Martinet
- Service de toilette
- Télévision noir et blanc sans télécommande
- Bidet

Pour en savoir plus :

Bibliographie : DAVALLON Jean. 2014. A propos des régimes de patrimonialisation : enjeux et questions. Conférence d'ouverture du Colloque Patrimonializaçao e sustentabilidade do património : reflexão e prospectiva. Lisbonne, Université nouvelle de Lisbonne, 27-29 novembre 2014.

Mais aussi, **L'Inventaire du Patrimoine culturel immatériel en France** : <https://www.pci-lab.fr/>

Le Castillet qui abrite le Musée Casa Pairal,  
Photo © Ville de Perpignan





### **Musée Casa Pairal**

Le Castillet, Place de Verdun  
66000 Perpignan  
Téléphone: 04.68.35.42.05

**Retrouvez le Musée sur le site de la Ville**

[http://www.mairie-  
perpignan.fr/fr/culture/musees/casa-pairal](http://www.mairie-perpignan.fr/fr/culture/musees/casa-pairal)

Des observations ?

**Contactez-nous**

**Service des Publics des Musées de Perpignan**

[musees-mediation@mairie-perpignan.com](mailto:musees-mediation@mairie-perpignan.com)

**Tél. 04.68.66.24.77**

