

DOSSIER PÉDAGOGIQUE



MASQUES À DÉMASQUER



MUSÉE BARBIER-MUELLER
GENÈVE

PRÉAMBULE

Ce dossier s'adresse aux enseignants ainsi qu'aux accompagnateurs de groupes scolaires. Il a pour but de vous aider à préparer votre venue au musée et de vous guider dans l'accompagnement de vos groupes.

Il propose une présentation de l'exposition *Masques à démasquer*, des repères pour préparer les élèves, un jeu d'observation en lien avec cette exposition ainsi que quatre entrées thématiques assorties d'activités.

SOMMAIRE

01	L'EXPOSITION MASQUES À DÉMASQUER Masques à démasquer en quelques lignes	3
02	PRÉPARER LA VISITE Ce qu'on peut faire, ce qu'on évite	4
03	LES DEUX JEUX	5
	1. LE JEU DE L'ENQUÊTEUR Cartels inversés et fiche de l'enquêteur	5
	2. LE JEU DU CRÉATEUR Inventer son masque et rédiger son cartel	8
04	THÉMATIQUES Quatre entrées, leurs œuvres et leurs activités	11
	1. CACHER ET RÉVÉLER	11
	2. DEVENIR UN AUTRE	13
	3. UN LANGAGE UNIVERSEL	15
	4. LE MASQUE ET LES ARTISTES	17
05	LEXIQUE Les mots du musée, les mots des objets	19
06	LE MUSÉE BARBIER-MUELLER Histoire et collections	20
07	INFORMATIONS PRATIQUES Horaires, tarifs, réservation	20

01 L'EXPOSITION MASQUES À DÉMASQUER

Masques à démasquer réunit plus de 90 masques venus d'Afrique, d'Océanie, d'Asie, des Amériques et d'Europe, auxquels se joignent des créations contemporaines et des objets qui empruntent au masque ses formes – du théâtre nô au casque de hockey, du masque de soudeur à ceux de la commedia dell'arte.

Plutôt que de classer ces œuvres par origine géographique ou par époque, l'exposition les fait dialoguer autour d'une seule question, essentielle et universelle :

Pourquoi, partout et depuis toujours, les êtres humains éprouvent-ils le besoin de se masquer ?

En dissimulant un visage, le masque en révèle souvent une identité plus profonde ; il permet de franchir une frontière, de célébrer, de guérir, d'impressionner, de jouer, de dialoguer avec l'invisible ou d'affronter la peur. Le masque n'est ainsi jamais seulement un objet du passé : d'un continent à l'autre, il raconte une même histoire, celle de l'humanité.

L'exposition propose une expérience inédite qui invite le visiteur à retrouver le plaisir de l'observation avant celui du savoir. Durant le premier mois d'exposition, certains cartels seront volontairement inversés, afin que chacun se glisse dans la peau d'un enquêteur : observer, comparer les formes, les matières et les expressions sans se fier aux cartels et tenter de retrouver les bonnes correspondances. Cette mise en scène interroge notre manière même de visiter un musée et rappelle qu'une œuvre ne se réduit jamais à quelques lignes.

En confrontant les pièces anciennes et les créations contemporaines, *Masques à démasquer* montre que le masque demeure un formidable vecteur de création et de questionnement. Loin d'être un simple héritage du passé, il est sans cesse réinventé par les artistes d'aujourd'hui, qui s'en emparent pour explorer les multiples facettes de l'identité.

02 PRÉPARER LA VISITE

Ces règles peuvent être lues en classe avant la venue au musée, ou rappelées à l'arrivée.

AU MUSÉE, ON A LE DROIT...

- De discuter doucement et de poser des questions.
- D'aimer ou de ne pas aimer, de trouver les objets beaux ou laids, surprenants ou terrifiants.
- D'observer en détail ou juste de jeter un œil.
- De rêver.
- D'écrire ou de dessiner.
- De prendre des photos, sans flash.

ON N'A PAS LE DROIT...

- De toucher les objets ; ils sont très fragiles.
- De courir ou de monter sur les podiums.
- De s'appuyer contre les vitrines ou de s'asseoir sur les socles.
- De boire ou de manger dans les salles.
- De crier et de chanter.
- De jeter des papiers par terre.
- De déranger la circulation, la vue et la tranquillité des autres visiteurs.

UNE FOIS DANS LE MUSÉE

Les œuvres que vous allez voir sont uniques : prenez le temps de les observer avant de répondre aux questions et d'exprimer vos pensées et sentiments.

Identifiez les cartels ! Ces petits panneaux situés à proximité des œuvres donnent le titre, la date, le cas échéant, la population, le pays, la fonction, les matériaux, et le numéro d'inventaire. Ils vous seront utiles pour comprendre les œuvres et progresser dans votre parcours.

03 LES DEUX JEUX

1. LE JEU DE L'ENQUÊTEUR

DU 28.10 AU 29.11.26

L'exposition renverse volontairement l'ordre habituel de la visite : pendant le premier mois, des cartels sont intentionnellement mélangés. L'élève ne peut plus se fier à l'étiquette et doit s'appuyer sur ce qu'il voit.

Cette démarche développe l'observation, l'esprit critique et le vocabulaire descriptif, tout en dédramatisant l'erreur : se tromper fait partie de l'enquête. Laissez les élèves choisir un masque qui les intrigue, ou attribuez-en un par groupe.

ACTIVITÉ

Pendant ce premier mois, des cartels ont été déplacés : le panneau posé à côté d'un masque décrit en réalité un autre masque de l'exposition. Le jeu consiste à rendre à chaque masque son cartel.

1. Chaque élève, ou chaque groupe, choisit un masque et remplit la fiche de l'enquêteur (voir page suivante) en l'observant, sans tenir compte du panneau voisin.
2. Il parcourt ensuite les salles pour trouver, parmi les autres cartels, celui qui lui semble correspondre à son masque, et en recopie le numéro d'inventaire.
3. Avant de quitter les salles, chaque groupe montre son masque, résume son hypothèse et annonce le cartel choisi. L'enseignant, qui dispose de la liste des bonnes correspondances, donne alors les réponses.

LA FICHE DE L'ENQUÊTEUR

À distribuer aux élèves.

1. Matériaux : de quoi est-il fait ?

Bois, métal, fibres, cuir, plastique, matériaux de récupération, etc. ? Te paraît-il lourd ou léger ? A-t-il été fabriqué à la main ou en usine ? Ancien ou récent ? Note tes indices.

2. Usage : à quoi sert-il ?

Est-il destiné à couvrir le visage, à se poser sur la tête ou n'est-il pas destiné à être porté ? Pour quelle occasion, selon toi : une cérémonie, une fête, un rituel de protection, un spectacle, un sport, etc. ? Qui pourrait le porter ?

3. Provenance : d'où vient-il ?

Sur quel continent l'imagines-tu ? De quelle époque : très ancien ou proche de nous ? Quels détails – formes, couleurs, motifs – te mettent sur la piste ?

4. Émotion : que ressens-tu ?

Quel adjectif te vient à l'esprit : fascinant, beau, drôle, inquiétant, effrayant, apaisant, etc. ? As-tu l'impression qu'il te regarde ? Quelles émotions éveille-t-il en toi ?

5. Conclusion / hypothèse – Rédige ton propre cartel pour ton masque

Restitue ce que tu penses être le contenu du cartel, dans cet ordre : titre, nom vernaculaire (en italique), le cas échéant, population, région, pays d'origine, période, date(s), matériaux.

DEUX RÈGLES D'ÉCRITURE

Dates : avant la naissance du Christ, écrire « avant J.-C. » (exemple : 300 avant J.-C.) ; après, indiquer la date seule.

Siècles : en chiffres romains, avec l'exposant — XIX^e siècle.

Exemple : Masque-heaume, *gondei*, Mende, Libéria, XIX^e siècle. Bois dur à patine foncée et peinture rouge.

À toi :

02 LE JEU DU CRÉATEUR

DÈS LE 30.11.26

Pour les groupes scolaires qui viendront après cette date.

Pendant le premier mois, des cartels étaient intentionnellement mélangés. Ils ont désormais retrouvé leur place, et le jeu change de principe : après avoir observé, il s'agit d'inventer.

L'élève doit réinvestir le vocabulaire des cartels, les matériaux et les usages découverts dans les salles, puis défendre ses choix devant la classe. C'est la cohérence du récit, et non la qualité du dessin, qui fait la réussite de l'exercice.

ACTIVITÉ

Après un premier tour de l'exposition, l'enseignant s'arrête devant quelques œuvres – par exemple celles retenues dans ce dossier, voir pages suivantes – et fait observer leur diversité : époques, provenances, usages, matériaux. Puis il ou elle lance la consigne : « *Vous avez vu des masques venus d'endroits et d'époques très différents, faits de matières très différentes, et qui ne servaient pas à la même chose. À votre tour d'en créer un.* »

1. Chaque élève, seul ou en binôme, dessine son masque sur la fiche du créateur (voir page suivante) et rédige le cartel qui l'accompagne : provenance, époque, matériaux, fonction.
2. Il note ensuite les raisons de ses choix : pourquoi cette culture, cette matière, cette forme, à quoi son masque servait et qui le portait.
3. Chaque élève ou binôme présente son masque à la classe, lit son cartel et justifie ses choix. Il dit également ce que son masque cherche à faire ressentir.

CONSEIL

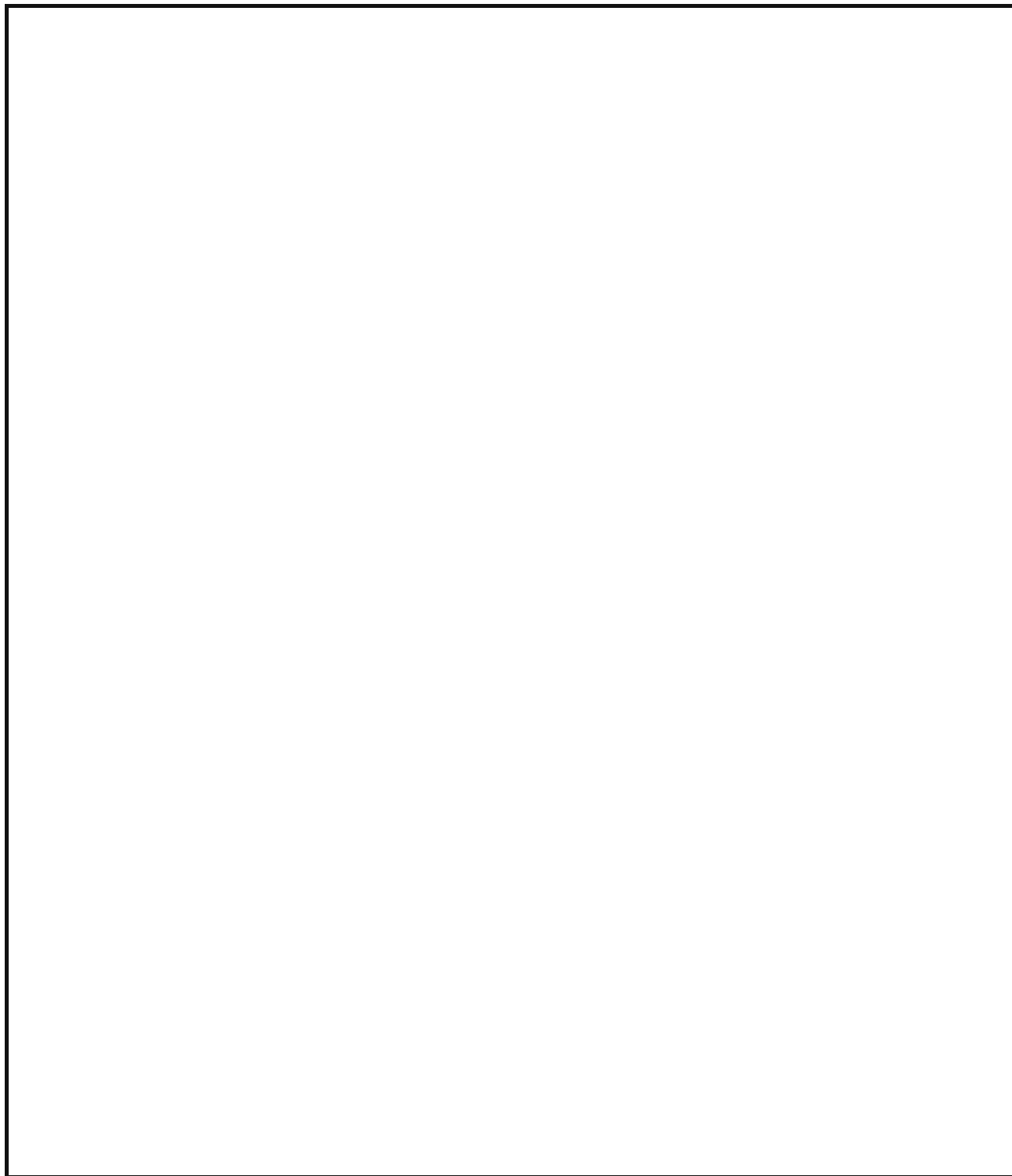
Les élèves rattachent leur masque à une culture, un monde, et des coutumes imaginaires. Ils en créent le nom et l'identité.

LA FICHE DU CRÉATEUR

À distribuer aux élèves.

1. Dessine ton masque

Prends le temps de le dessiner en entier. Pense à sa taille : couvre-t-il tout le visage, seulement les yeux, ou la tête entière comme un casque ?



LA FICHE DU CRÉATEUR — SUITE

2. Rédige son cartel

Titre, nom vernaculaire (en italique) le cas échéant, population ou monde d'origine, région, pays, période, date(s), matériaux. Les deux règles d'écriture de la fiche de l'enquêteur s'appliquent :

Dates : avant la naissance du Christ, écrire « avant J.-C. » (exemple : 300 avant J.-C.) ; après, indiquer la date seule.

Siècles : en chiffres romains, avec l'exposant — XIX^e siècle.

Exemple : Masque-heaume, *gondei*, Mende, Libéria, XIX^e siècle. Bois dur à patine foncée et peinture rouge.

3. À quoi sert-il ?

Pour quelle occasion est-il fabriqué : une cérémonie, une fête, une protection, un spectacle ? Qui a le droit de le porter ? Que se passe-t-il quand quelqu'un l'enfile ?

4. Pourquoi ces choix ?

Explique pourquoi tu as choisi cette culture, ces matériaux et cette forme. Quels masques vus dans l'exposition t'ont inspiré ?

5. Que ressent-on devant lui ?

Ton masque cherche-t-il à rassurer, impressionner, faire rire ou effrayer ? Et toi, que ressentirais-tu si tu le portais ?

4 THÉMATIQUES

Quatre thématiques permettent de traverser l'exposition. Chacune s'appuie sur quelques œuvres, propose un écho contemporain à discuter en classe et se conclut par des activités à mener dans les salles.

1. CACHER ET RÉVÉLER

C'est le paradoxe qui donne son titre à l'exposition : en dissimulant un visage, le masque en dévoile souvent une vérité plus profonde. Il peut cacher l'identité de celui qui le porte tout en affichant son rang, son rôle, ses émotions ou ses contradictions. Ce que le masque tait, il l'exprime autrement, par la forme, la matière ou l'expression.



TÊTE DE SARCOPHAGE

Fayoum, Égypte · I^{er}-II^e siècle · Bois doré, incrustations d'ivoire et de jais · H. 29,5 × L. 17 cm, prof. 13 cm

Ce visage ne dissimule pas celui du défunt : il le remplace. Sculpté à même le cercueil, à la façon d'une statue funéraire, il fige les traits dans une version idéalisée, plus jeune et plus parfaite que le modèle.

La dorure n'est pas un simple ornement. L'or est la « chair des dieux » : un visage doré signifie que le défunt a changé de nature et rejoint les divinités. En dissimulant l'apparence réelle du défunt, le masque funéraire lui confère ainsi une identité nouvelle.



MASQUE FUNÉRAIRE

Qidan, dynastie Liao · Chine · vers 907–1125 (dynastie Liao) · Bronze doré, patine brune et verte · H. 24,5 × L. 25 cm, prof. 11 cm

Posé sur le visage d'un aristocrate liao, ce masque le montre paisiblement endormi. Sourcils, moustache et barbe clairsemée sont suggérés par de fines incisions ; les oreilles, percées, recevaient de véritables boucles. De petites perforations au bord retenaient un filet de mailles métalliques qui recouvrait ensuite le corps entier.

Ce que le masque dissimule – la mort et la décomposition – il le transforme en sommeil. Ce qu'il montre – un aristocrate endormi – est au contraire présenté en majesté.

ÉCHO CONTEMPORAIN

Le filtre des réseaux sociaux, l'avatar, le pseudonyme : on masque son visage réel tout en affichant une version de soi que l'on choisit.

Question à poser aux élèves : qu'est-ce que votre photo de profil sur les réseaux sociaux cache, et qu'est-ce qu'elle raconte de vous ?

ACTIVITÉ

Parcourez l'exposition et choisissez deux masques. Pour chacun, expliquez ce qu'il cache et ce qu'il révèle en même temps.

Exemples de justifications possibles : un masque funéraire recouvre le visage du défunt, mais révèle son statut et marque le passage vers l'au-delà ; un masque de fonction dissimule celui qui le porte tout en désignant publiquement son rôle.

2. DEVENIR UN AUTRE

Le masque est un outil de métamorphose : il permet de franchir une frontière et de quitter le quotidien pour incarner quelqu'un – ou quelque chose – d'autre. On peut ainsi devenir un animal, un esprit, un personnage, voire changer de genre le temps d'une représentation. La transformation est le plus souvent réversible : on redevient soi-même une fois le masque retiré.



MASQUE DE LA COMMEDIA DELL'ARTE

Venise, Italie · XXI^e siècle · Papier mâché, étoffe · H. 15 × L. 14,5 × P. 21 cm

Ce demi-masque laisse la bouche libre : l'acteur peut parler, crier et improviser tandis que son visage disparaît derrière un nez proéminent et de fortes arcades sourcilières.

Il ne représente personne en particulier, mais un type de personnage que le public reconnaît aussitôt – le valet (*zanni*), le capitaine fanfaron et couard ou encore Pulcinella. Le porter, c'est endosser d'un coup un personnage, une démarche et une voix. Ce modèle blanc s'inscrit dans la tradition du carnaval de Venise, relancé en 1981.



MASQUE DE THÉÂTRE NÔ

Japon · XIX^e siècle · Bois peint · H. 21,2 × L. 13 × P. 6,5 cm

Le nô, dont les codes se sont fixés au XV^e siècle, mêle textes déclamés en vers et interprétation dansée. L'acteur porte le masque sur le visage, la bouche restant dégagée pour permettre la diction.

Taillé dans le thuya, recouvert d'un apprêt blanc (*gofun*) à base de coquilles d'huître pilées, puis peint, le masque est volontairement neutre : c'est l'inclinaison de la tête et la lumière qui semblent lui donner tour à tour une expression de joie, de douleur ou de colère. L'acteur – traditionnellement un homme – peut ainsi incarner une jeune femme, un vieillard, un démon ou un esprit.



MASQUE FACIAL FÉMININ DE L'ENSEMBLE DU GOLI (KPLEKPLE)

Baoulé, Côte d'Ivoire · Bois mi-dur polychrome · H. 42 cm

Ce disque surmonté de deux cornes est le premier masque à paraître dans la danse du *goli*. Il figure la jeune femelle de l'ensemble – et il est porté par un homme, le moins aguerri des danseurs qui porte une peau de chèvre jetée sur le dos.

La transformation est ici double : de genre et d'espèce, puisque les cornes évoquent l'antilope sans désigner d'animal précis. Sa forme très épurée, longtemps admirée en Europe, est jugée modeste par les Baoulé eux-mêmes, qui présentent avant tout la virtuosité du sculpteur.



MASQUE DE DARK VADOR

États-Unis · XX^e siècle · Plastique moulé d'après l'original · H. 39 cm, L. 33 cm, prof. 37 cm

Casque et masque facial noir brillant : l'ensemble casque et masque est l'attribut essentiel de l'antagoniste de la saga *Star Wars*. Dans le récit, mutilé et gravement brûlé, il ne survit que grâce à cette armure.

Mais l'objet fait bien davantage que le maintenir en vie : la silhouette empruntée aux samouraïs, la couleur noire et le souffle du respirateur composent une apparence terrifiante. Ici, le masque fait plus que dissimuler un visage : il en fabrique un autre. Pour des générations de fans, il illustre de manière frappante le passage d'une personne réelle à un personnage de fiction.

ÉCHO CONTEMPORAIN

L'avatar de jeu vidéo et son « skin » : on choisit un corps, un genre, une classe (guerrier, magicien, espion, enquêteur, etc.) et l'on redevient soi en quittant la partie. Plus discrètement, la robe du juge, la blouse du médecin ou l'uniforme du militaire permettent eux aussi, à celui qui les porte, de changer de rôle.

Question à poser aux élèves : connaissez-vous un autre vêtement qui, une fois porté, oblige à se comporter autrement, à endosser un rôle ?

ACTIVITÉ

Trouvez des masques qui servent à « devenir un autre » et précisez, pour chacun, en quoi consiste la transformation : humain → animal, homme → femme, personne réelle → personnage fictif, vivant → esprit...

Exemples de justifications possibles : les masques du nô permettent à un acteur d'incarner un personnage féminin ; ceux de la commedia dell'arte transforment le porteur en un type théâtral reconnaissable ; un masque zoomorphe permet de franchir la frontière entre l'humain et l'animal.

3. UN LANGAGE UNIVERSEL

Partout et depuis toujours, les êtres humains fabriquent des masques. Leurs formes diffèrent radicalement d'un continent et d'une époque à l'autre, mais ils répondent souvent aux mêmes besoins : se protéger, impressionner, célébrer, guérir ou affronter la peur. Cette thématique invite à dépasser l'origine géographique pour repérer ce que des objets très éloignés ont en commun.



MASQUE DE GARDIEN DE HOCKEY

États-Unis · 1960 · Plastique et caoutchouc · H. 29 × L. 21 cm, prof. 16 cm

Ouvertures réduites à l'essentiel, arêtes rayonnantes conçues pour répartir les chocs, perforations de ventilation : tout, dans cet objet, permet de contrecarrer la violence du jeu.

Les gardiens de hockey sur glace n'ont pourtant commencé à protéger leur visage que tardivement. Au début des années 1960, Jacques Plante moule un masque à la forme de son propre visage ; ses admirateurs y voient d'abord une perte d'identité. Le paradoxe s'inverse dix ans plus tard : peint de gueules de fauves et de cicatrices, le masque devient l'emblème du joueur et de son équipe. Protéger, puis impressionner – deux fonctions que le masque connaît depuis toujours.



MASQUE DE SOUDEUR

États-Unis · vers 1930 · Aluminium, verre, filtre ultraviolet · H. 33 × L. 25 cm, prof. 26 cm

Une coque d'aluminium, une fenêtre rectangulaire avec un verre fumé qui se relève, quatre pastilles grillagées pour laisser passer l'air : cet objet de série, marqué General Electric et qui a visiblement été souvent porté, protège d'un danger invisible.

L'arc de soudure émet un rayonnement aussi intense que celui du soleil ; sans filtre, les yeux et la peau subiraient des dommages irréparables. Le masque est ici une barrière contre le danger.



MASQUE FACIAL DE TANKISTE

Royaume-Uni · Première Guerre mondiale, 1917 · Bois, fer et cuir · H. 9 cm (sans les mailles), prof. 9 cm

Un « loup » de bois couvert de cuir pour le haut du visage, une cote de mailles serrées pour la bouche et les joues : ce masque était porté par les équipages des premiers chars britanniques, apparus lors de la bataille de la Somme en 1916.

Il n'arrêtait pas les balles elles-mêmes, mais les éclats se détachant de la paroi intérieure du blindage. Les fentes des yeux, obstruées de fines languettes de fer, réduisaient considérablement la vision. De plus, l'habitacle brûlant et enfumé rendait le port du masque si pénible qu'il fut abandonné dès 1918.

ÉCHO CONTEMPORAIN

Casque de moto, masque de plongée, masque FFP2, casque de pompier : la vie quotidienne est remplie de masques. Comme ceux de l'exposition, ils protègent, désignent un métier ou une fonction et changent la façon dont les autres nous regardent.

Question à poser aux élèves : quel masque avez-vous déjà porté ? Que vous permettait-il de faire, ou d'éviter ?

ACTIVITÉ

Rapprochez deux masques que rien ne semble rapprocher – origines, époques ou matériaux très différents – et expliquez la fonction qu'ils partagent.

Exemples de justifications possibles : un casque de hockey, un masque de soudeur et un masque de tankiste protègent tous le visage face au danger ; des masques venus de cultures opposées cherchent tous à impressionner ou à intimider.

L'idée à faire émerger : sous des formes très variées, le masque raconte une même histoire, celle de l'humanité.

4. LE MASQUE ET LES ARTISTES

Le masque inspire aussi les artistes. Au XX^e siècle, des artistes s'en sont emparés à leur tour, détournant ses codes pour inventer des formes nouvelles et interroger le monde qui les entoure. Mémoire, guerre, identité, environnement, société de consommation : les questions qu'ils soulèvent sont encore les nôtres.



SURVOLTÉ I

Romuald Hazoumè · Porto-Novo, Bénin · 2000 · Technique mixte · L. 54 cm

« Je ne fais que des portraits des gens que je croise », dit l'artiste. Celui-ci représente une femme de ménage qui doit enchaîner les lieux de travail pour gagner sa vie : « elle a beaucoup d'énergie, elle déploie la force d'un homme, c'est pour cette raison que j'ai appelé cette œuvre *Survolté* ».

La forme emprunte le vocabulaire du masque africain, largement représenté dans le reste de l'exposition, tandis que la matière, elle, vient de la rue et du rebut. Le contraste entre les deux est au cœur de l'œuvre.



MASQUE DE CARNAVAL

Jean Tinguely · Bâle · 1988 · Fibres synthétiques, plastique, casque de chantier avec moulage en plâtre, plume rouge · H. 72 cm

Tinguely, artiste du mouvement et de la machine, participait chaque année à la Basler Fastnacht au sein de la clique des « Kuttlebutzer », et confectionnait lui-même son costume et son masque.

Visitant un jour les réserves du musée Barbier-Mueller, il s'arrêta net devant un masque-heaume pende : « Je dois avoir vu cela ici, ou alors dans un rêve ! Le masque que j'ai fabriqué pour le dernier carnaval lui ressemblait étrangement. » Convaincu qu'il fallait réunir les deux objets, il envoya le sien en cadeau au musée. C'est ainsi qu'un masque de fête, bricolé à partir d'un casque de chantier, de plâtre et de plumes, rejoignit les réserves aux côtés d'un masque-heaume bien plus ancien. Deux objets que rien ne semblait relier, sinon cette ressemblance, se retrouvent aujourd'hui côte à côte.

ÉCHO CONTEMPORAIN

Depuis 1985, le collectif féministe des Guerrilla Girls apparaît en public sous des masques de gorille : l'anonymat protège ses membres et déplace l'attention vers le message. Le masque de Guy Fawkes, repris par Anonymous, repose sur un principe similaire. Des musiciens comme Daft Punk ont pour leur part fait du masque leur signature.

Question à poser aux élèves : se masquer sert à se rendre moins visible. Pourquoi cela permet aussi parfois de rendre un message plus visible ? Comment expliquez-vous ce paradoxe ?

ACTIVITÉ

Dans l'exposition figurent des masques différents des autres : ils ne semblent ni appartenir à une époque ancienne, ni remplir une fonction rituelle ou pratique. Repérez les œuvres d'artistes du XX^e siècle et notez la date de chacune. Interrogez-vous ensuite sur leur contexte : intention purement esthétique, ou question de société ? Si c'est le cas, cette question a-t-elle disparu, ou se pose-t-elle encore ? Cherchez dans votre quotidien un exemple qui la reformule.

Exemple de justification possible : Romuald Hazoumè assemble des matériaux de récupération et met en cause les modes de consommation de son époque ; le déchet n'a fait que changer d'échelle. Ses œuvres montrent que le geste de se masquer traverse les époques : il a perdu sa charge rituelle, mais sert désormais à porter un regard critique sur le monde.

05 LEXIQUE

Ces définitions peuvent être distribuées aux élèves avant la visite, ou utilisées comme aide-mémoire par l'enseignant.

Anthropologie / Ethnographie : L'anthropologie étudie les êtres humains, leurs sociétés, leurs croyances et leurs modes de vie. L'ethnographie consiste à observer et à décrire les pratiques et les traditions d'une culture.

Anthropomorphe / Zoomorphe : Anthropomorphe : qui présente une forme humaine. Zoomorphe : qui présente une forme animale.

Arts primitifs : Ancienne appellation des arts d'Afrique, d'Océanie et des Amériques. Aujourd'hui contesté, ce terme suggère à tort une hiérarchie entre les cultures. On lui préfère des désignations plus précises, qui nomment les cultures concernées ou les régions géographiques.

Carnaval : Fête durant laquelle les règles habituelles peuvent être transgressées et les rôles sociaux inversés. Les masques et les déguisements permettent de se transformer et de devenir quelqu'un d'autre. Le carnaval de Bâle et celui de Lucerne comptent parmi les plus célèbres de Suisse.

Commedia dell'arte : Forme de théâtre populaire née en Italie au XVI^e siècle. Les acteurs, souvent masqués, incarnent des personnages reconnaissables et improvisent leurs dialogues à partir d'un scénario.

Goli : Ensemble de masques et danse rituelle des Baoulé de Côte d'Ivoire. Associés à des cérémonies communautaires, les différents masques représentent des êtres aux formes et aux rôles distincts.

Masque-heaume : Masque qui couvre la tête entière, comme un casque, et pas seulement le visage.

Métamorphose : Transformation complète d'un être en un autre. Le masque permet de mettre en scène cette transformation en donnant à celui qui le porte une nouvelle apparence ou une autre identité.

Nô : Théâtre traditionnel japonais dont les codes se sont fixés aux XIV^e et XV^e siècles. Il associe danse, chant, déclamation et musique dans une mise en scène très épurée. Les acteurs portent notamment des masques de bois sculpté.

Nom vernaculaire : Nom donné à un objet dans la langue de la culture dont il est issu. Il se distingue du nom descriptif utilisé en français. Exemples : *kplekple*, *gondei*, *goli*.

Patine : Aspect de la surface d'un objet qui se transforme avec le temps, l'usage, la fumée ou les manipulations. Elle peut témoigner de son histoire et de son utilisation.

Polychrome : Qui présente plusieurs couleurs, notamment grâce à l'application de différents pigments.

Provenance : Historique d'un objet : son origine connue, ses anciens propriétaires et les étapes de son parcours avant son entrée dans une collection.

Réserves : Espaces où les musées conservent les œuvres et les objets qui ne sont pas exposés au public. Un musée ne présente qu'une partie de ses collections à la fois.

Sarcophage : Coffre destiné à accueillir un défunt, généralement en pierre, parfois en bois, qui peut être décoré ou sculpté.

06 LE MUSÉE BARBIER-MUELLER

Fondé en 1977 par Jean-Paul et Monique Barbier-Mueller, le Musée Barbier-Mueller, installé au cœur de la Vieille-Ville, abrite l'une des plus importantes collections privées au monde d'arts d'Afrique, d'Océanie, d'Asie et des Amériques. Constituée depuis 1907 par Josef Müller, elle réunit plusieurs milliers de pièces.

Deux fois par an, des présentations renouvelées mettent en lumière différents aspects de ce patrimoine, aux côtés d'expositions temporaires. L'institution invite également des artistes contemporains à porter un regard inédit sur les pièces conservées et à réinventer la scénographie des espaces. Ces interventions transforment la perception des œuvres et offrent aux visiteurs de nouvelles clés de lecture. Conférences, rencontres, lectures et performances viennent compléter cette programmation, favorisant le dialogue entre les arts, les cultures et les publics.

07 INFORMATIONS PRATIQUES

LIEU	Rue Jean-Calvin 10, CH-1204 Genève
ACCÈS	Transports publics n° 2, 7, 10, 12, 17 arrêt Molard / n° 3, 5, 18, 14, 19 arrêt Bel-Air / n° 36 arrêt Hôtel-de-Ville
HORAIRES	Ouvert tous les jours de 11h à 17h
RÉSERVATION	Sur demande, le musée peut également ouvrir en dehors de ces horaires pour les groupes scolaires
ENTRÉE	Gratuite pour les écoles, les enseignants et les accompagnants. Des visites commentées sont proposées au tarif de CHF 100.–
CONTACT	musee@barbier-mueller.ch – Tél. +41 22 312 02 70

Une visite réservée au corps enseignant aura lieu le mercredi 11 novembre 2026 à 14h30.

Merci d'annoncer toute visite de classe afin que nous puissions vous accueillir dans les meilleures conditions.