



TRAME – FIGURINE TAÏNO

PAVILLON DES SESSIONS

SALLE D'HISTOIRE DES COLLECTIONS
(ANCIENNE « SALLE D'INTERPRÉTATION »)

LOUVRE

Objectifs de médiation

- Interroger l'évolution du statut des objets de l'ailleurs, et de leur perception, à l'aune de l'histoire des collections du Louvre. Faire raconter cette histoire par les objets eux-mêmes : par quels chemins nous sont-ils parvenus ? Comment étaient ils regardés selon les époques ?
- Montrer comment la présence des arts extra-occidentaux s'inscrit dans le temps du Louvre, depuis 1793. Expliquer de quelle histoire la galerie des 5 continents que découvrent aujourd'hui les visiteurs est l'héritier.
- Questionner la « vocation universelle » du Louvre à travers ses mutations continues depuis la création du musée. Mettre en rapport les « tentations encyclopédiques » du musée aux différentes époques avec les événements contemporains qui les permettent, les produisent ou auxquelles elles répondent – et notamment le contexte colonial.

Publics

Adultes, individuels

Support et usage

Ecran de 32 pouces ?

Durée entre 2 et 4 minutes

Type de consultation accessible à plusieurs visiteurs en même temps

Langues

FR, EN

Principe ergonomique

Un audiovisuel sonore (?) et sous-titré mélangeant de l'animation, des cartes, des documents iconographiques.



Trame générale proposée

1. Une boucle de l'histoire de l'objet qui démarre aujourd'hui et se conclut aujourd'hui
2. Explorer l'origine de l'objet, la culture Taïno
3. Evoquer son arrivée en Europe (très peu documentée) puis son acquisition par Vivant-Denon et le rôle de ce dernier au Louvre
4. Expliquer son acquisition par le Louvre
5. Détailler les différents musées au sein du palais par lesquels l'œuvre est passée : musée de la marine, musée ethnographique...
6. Conclure par le départ du musée, les passages au Trocadéro, à St Germain en Laye puis au MQB et le retour au Louvre.

Etape 1 – Pourquoi cette œuvre est exposée au Louvre ?



Messages / Éléments à mettre en évidence

- Positionner la figurine comme narrateur de l'histoire qui va se dérouler.
- Lui faire interpellier le visiteur (au présent) sur sa présence au Louvre : est-ce quelque chose d'incongru ? Pourquoi suis-je ici ?
- Poser ainsi les premières questions liées à la « vocation universelle du musée »
- D'ailleurs, qui suis-je et d'où je viens ?

Principe d'animation

- Dessiner la figurine dans sa présentation au sein de la salle histoire des collections.
- L'animer pour qu'elle parle
- Représenter des visiteurs qui la regardent ?
- Avoir un ton humoristique, décalé (Je ne suis pourtant pas la Joconde !). A doser pour éviter un côté trop « enfantin » du dispositif.

Haïti
1200-1500
Figurine de la culture taino

Musée du Quai Branly, 71.1887.156.1

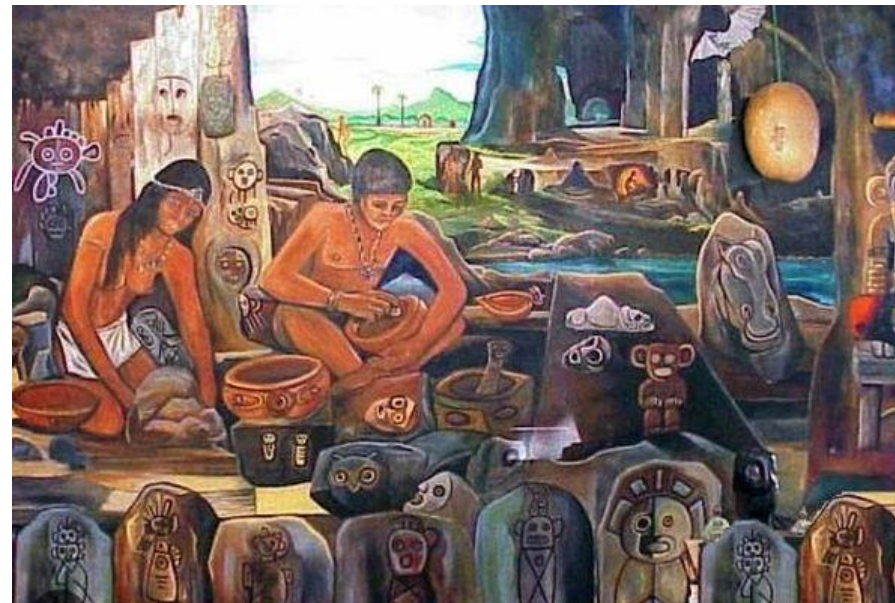
28/02/2025

Etape 2 – Qui suis-je et d'où je viens ?



Messages / Eléments à mettre en évidence

- Je viens des Caraïbes
- Je suis sans doute un Zemi, une divinité de la culture Taïno, une civilisation disparue à la suite de la colonisation
- Qui sont les Taïno ?
- Quel était mon rôle / ma fonction ?
- J'ai été produite entre le 13^e et la fin du 15^e siècle, soit avant la colonisation de la Caraïbe par les Européens



Principe d'animation

- Mettre / dessiner une carte resituant les Caraïbes par rapport à la France
- Convoquer des paysages locaux
- Représenter la culture Taïno (avec en plus un des personnages en train de sculpter la figurine, d'autres objets taïno présentés dans la galerie des 5 continents comme un siège)



Vivant Denon.

Messages / Eléments à mettre en évidence

- Comment suis-je arriver en France ? Une arrivée très peu documentée, probablement entre la fin du 15^e siècle et le début du 18^e , à travers des collections princières, de riches marchands (comme d'autres objets).
- Au 18^e siècle : un goût pour ces objets qui sont mis en vente avec notamment une forte clientèle sur Paris.
- Le rôle de Dominique Vivant Denon (premier directeur du Louvre) et de sa collection personnelle : que collectionnait-il ? Pourquoi m'avoir choisi ? Assumer la part discutable des acquisitions de Denon
- Elargir le propos sur les tentations encyclopédiques du musée ?

Principe d'animation

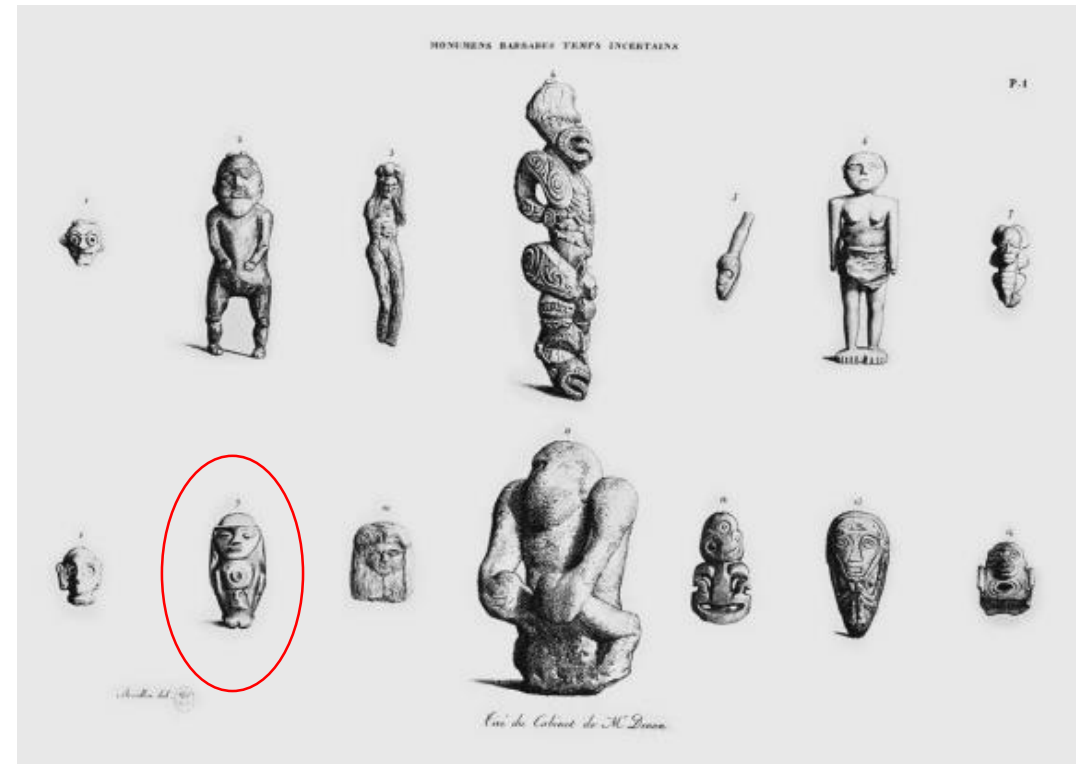
- Partir de la gravure de Zix (DAG, INV 33405 Recto) et l'animer
- Faire apparaître les objets par groupe pour faire sentir l'accumulation ? La collection personnelle de Vivant-Denon est représentée au premier plan, la naissance du musée du Louvre au fond (antiquités romaines).
- Vivant-Denon rédige une histoire de l'art, avec l'Egypte à la source de tout.
- Si possible, redessiner la figure quelque part comme fil rouge de la narration ?

Messages / Eléments à mettre en évidence

- En 1826, j'entre au Louvre : vente du cabinet de Dominique Vivant-Denon, le musée acquiert **91 lots de pièces** précolombiennes, océaniques et africaines devant former le projet d'un « musée des peuples sauvages »
- Des objets de **83 régions différentes**
- Un projet qui fait débat : le Louvre aurait pour vocation première de faire l'éducation des artistes et ces objets, des « curiosités » ne seraient pas dignes du musée. Pour d'autres, le musée est le grand musée « de l'histoire des hommes par les monuments » (comme en témoigne la création du musée égyptien en 1826-1827).

Principe d'animation

- Conserver cette planche « Monuments barbares temps incertains » comme support de l'animation ?
- Montrer sur une carte les objets et leurs localisations.
- Redessiner un cadre de la présentation de l'époque ?
- Montrer une image du Louvre en 1826 (voir Clarac)





Messages / Eléments à mettre en évidence

- Toujours au Louvre, j'étais prévu pour une salle de la sauvagerie mais j'intègre le musée de la Marine, créé pour exalter la gloire navale française (commerciales et coloniale).
- Les objets extra-occidentaux ne sont plus seulement des « curiosités », il sont aussi des « trophées » qui célèbrent la domination maritime de la France sur le monde.
- A partir de 1850, une des salles du musée de Marine devient le « Musée ethnographique » du Louvre : les collections du musée de Marine changent de statut : d'objets exotiques et curieux, ils deviennent des matériaux d'étude scientifique.
- Je suis déplacée dans la nouvelle galerie d'antiquités américaines (salle 313) mais identifier de manière erronée comme d'origine mexicaine.

Principe d'animation

- Partir de ces planches du musée naval et du musée ethnographique et soit les animer, soit les redessiner, et les compléter
- Si possible, redessiner la figure quelque part ?
- Montrer sur un plan du musée les différents musées où se déplacent la statuette.





Messages / Éléments à mettre en évidence

- L'ensemble des antiquités américaines quitte le Louvre pour rejoindre les collections du musée d'ethnographie du Trocadéro.
- Puis entre 1907 et 1911, je suis exposée dans la section ethnographique du musée des Antiquités nationales de Saint Germain.
- Documenter l'arrivée au MQB
- En 2000 : retour au Louvre où je suis choisi pour l'inauguration du Pavillon des Sessions et où je suis toujours exposée.
- Une œuvre toujours admirée, toujours choisie mais pourtant pas érigée au rang de chef-d'œuvre

Principe d'animation

- Prévoir une carte pointant les différents lieux mentionnés avec le déplacement de l'œuvre.
- Creuser la possibilité de documents autour des passages de l'œuvre au Trocadéro, à St Germain et au MQB ?
- Finir l'animation sur la même image qu'au démarrage, une représentation de l'œuvre au Louvre ?



Février 2025
Direction de la Médiation et du Développement des publics
Sous-direction de la Médiation et de la Transmission
Service de la Médiation graphique et numérique