

HISTOIRE DES ARTS

Aux origines des petits musées le cabinet de curiosités

On définit en général le cabinet de curiosités comme un microcosme ou résumé du monde où prennent place des objets de la terre, des mers et des airs (minéral, végétal et animal), à côté des productions de l'homme.

Un cabinet de curiosités était un lieu où étaient entreposés et exposés des objets collectionnés, avec un certain goût pour l'hétéroclisme et l'inédit. On y trouvait couramment des médailles, des antiquités, des objets d'histoire naturelle (comme des animaux empaillés, des insectes séchés, des coquillages, des squelettes, des carapaces, des herbiers, des fossiles) ou des œuvres d'art.

Dans les cabinets de curiosités, les collections peuvent s'organiser en quatre catégories (nommées en latin) :

- Les **artificialia** ou **mirabilia**, "choses étonnantes, admirables" regroupent les objets créés ou modifiés par l'Homme (antiquités, œuvres d'art, armes, monnaies, instruments de musique etc.),
- Les **naturalia** rassemblent les animaux naturalisés, les insectes séchés, les squelettes, les carapaces, les coquillages, les herbiers, les fossiles, les minéraux et les "monstres",
- Les **exotica** regroupent les plantes et animaux exotiques,
- Les **scientifica** regroupent les instruments scientifiques.

Renaissance

Les cabinets de curiosité existent depuis le XVI^e siècle. Leur histoire est complexe et encore peu connue. Jusqu'au XIX^e siècle, ils étaient considérés comme des « abrégés de la nature » et comptaient à la fois des objets véritables et d'autres artificiels. Les objets réalisés par les hommes de contrées lointaines, et souvent commandés par les collectionneurs, participèrent à ces collections, devenant de plus en plus nombreux. Apparus à la Renaissance en Europe, **les cabinets de curiosités sont l'ancêtre des musées et des muséums**. Ils ont joué un rôle fondamental dans l'essor de la science moderne même s'ils gardaient les traces des croyances populaires de l'époque (il n'était pas rare d'y trouver du sang de dragon séché ou des squelettes d'animaux mythiques). L'édition de catalogues qui en faisaient l'inventaire, souvent illustrés, permettaient d'en diffuser le contenu auprès des savants européens. L'encyclopédie de Diderot et Alembert. Ils jouaient aussi un rôle de mémoire au moment de la découverte du monde. [Magellan](#), [Colomb](#).

Au début du XVIII^e siècle, les collections deviennent de plus en plus représentatives du règne animal et du règne végétal. En France, l'épisode de la Révolution regroupa et redistribua les collections pour les intégrer dans des musées accessibles à tous. **C'est avec la Révolution française qu'elles deviennent publiques**.

La fin du XVIII^e siècle et le début du XIX^e siècle connaissent un grand essor scientifique : l'inventaire et le classement systématique du monde vivant. Le XIX^e siècle élaborera peu à peu un lieu particulier pour regrouper et présenter les collections d'ethnologie dont la venue était favorisée tant par les Sociétés Savantes que par les autorités C'est à cette époque que naissent les **Muséums**.

Début et milieu du XX^e siècle les surréalistes reprennent les cabinets de curiosités en jouant sur la création d'objet polymorphe tant au niveau plastique que littéraire et cinématographique. [Duchamp](#), [mouvement DADA](#), [André Breton](#), [Oppenheim](#), [Brauner](#)

Actuellement, le cabinet de curiosité est devenu à la mode, tendance. C'est un concept utilisé en décoration. Aussi, la taxidermie est devenu une pratique artistique. [Serena Caro](#)

A proximité

Le Château d'Oiron

En 1990 le Ministère de la Culture décide de lancer un projet original pour le château : créer une collection d'art contemporain, dont les fondements seront inspirés par les collections historiques du monument, dispersées au cours des siècles.

En 1993 est inauguré le 1^{er} volet de la collection Curios & Mirabilia. Elle concrétise la plus importante expérience menée en France d'inscription d'une création contemporaine dans un patrimoine ancien. En 1996, la collection Curios & Mirabilia s'est enrichie de nouvelles œuvres et peut, pour la première fois, être présentée dans sa totalité ; elle cherche à renouer avec l'esprit de curiosité de la Renaissance en s'appuyant sur l'idée des \$ anciennes collections qu'étaient les Cabinets de curiosité. Le projet prend appui sur l'idée d'un autre rapport au monde, celui qui à la Renaissance privilégiait une approche sensible de la connaissance. Aussi, l'ouïe, l'odorat, le toucher, la vue et bientôt le goût, sont sollicités pour transformer la visite d'un monument historique en expérience sensorielle.



Exposition au musée de la chasse



« Sur le chemin de Sophie Calle, on trouve également des animaux, tantôt compagnons intimes, tantôt créatures fantasmatiques. Les animaux naturalisés occupent même une place essentielle dans sa vie. Elle leur attribue une fonction de représentation, établissant une connexion affective avec le monde de ses proches. La ménagerie empaillée qui peuple son univers vient habiter les salles du musée de la Chasse et de la Nature le temps de l'exposition. Faisant du musée son « territoire », elle y insère ses propres travaux et incite ainsi le visiteur à une nouvelle appréhension, le convie à traquer dans la profusion décorative des salles ce qui relève de son expérience intime. L'artiste Serena Carone a été invitée par Sophie Calle à dialoguer avec elle au sein de l'exposition et présentera plusieurs objets issus de son bestiaire artistique. Son œuvre constitue une sorte de cabinet de curiosités né de l'expérimentation et du travail des matériaux les plus divers. Aux antipodes de l'approche conceptuelle de Sophie Calle, Serena Carone propose un monde à la fois merveilleux et inquiétant et pose un regard singulier sur le monde vivant et son rapport à la mort. »

<http://www.chassenature.org>