

Cabinets de curiosités

Source :

https://www.leschampslibres.fr/fileadmin/Champs_Libres/Documents/Document_en_PDF/Scolaire/Doc_Bib/2018_Dossier_peda._Le_monde_des_collectionneurs.pdf

Définitions

Source : Le Petit Robert

ACCUMULER	Mettre ensemble en grand nombre. Amasser, amonceler, grouper, empiler, entasser...
CABINET	En 1547, lieu où l'on place, où l'on expose des objets de curiosité, d'étude.
CLASSER	Regrouper des éléments par catégorie à partir d'un ou plusieurs critères (mode de déplacement des animaux, enveloppe corporelle...). Un premier ensemble est défini puis des critères permettent de définir des sous-ensembles. <i>Exemples :</i> <ul style="list-style-type: none">• <i>Classer des animaux selon qu'ils nagent, rampent, sautent ou volent par exemple.</i>• <i>Classer des objets selon leur forme puis selon leur couleur.</i>
COLLECTION	Réunion d'objets rassemblés et classés pour leur valeur documentaire, esthétique, pour leur prix, leur rareté, etc. (ex: collection de tableaux).
COLLECTIONNER	Réunir des objets pour faire une collection, amasser, grouper.
CURIEUX	Qui a soin, souci de quelque chose. Qui recherche, rassemble des objets rares et précieux.
CURIOSITE	Tendance qui porte à apprendre, à connaître des choses nouvelles. Objet recherché par les curieux, les amateurs.
PRESENTATION	Manière de donner à voir une œuvre, qui implique des choix techniques lors de la réalisation et des choix de mise en espace ou mise en scène pour l'exposition ou la diffusion. Question devenue fondamentale dans l'art des XXe et XXIe siècles.
PRESENTER	Donner à voir, désigner, porter à la connaissance, mettre en valeur, exposer.
RANGER	Ordonner des objets/espèces selon un critère, comme celui de la taille, de la couleur ou de la forme. Il s'agit ensuite de mettre en ordre ces éléments selon un ordre donné (croissant, décroissant...). <i>Exemples :</i> <ul style="list-style-type: none">• <i>Ranger des animaux par ordre alphabétique.</i>• <i>Ranger des objets par ordre de taille, du plus petit au plus grand.</i>
TRIER	A partir d'un critère déterminé, les éléments sont répartis entre ceux qui correspondent au critère et ceux qui n'y répondent pas. <i>Exemples :</i> <ul style="list-style-type: none">• <i>Trier des objets de la couleur bleu et tous ceux qui ne sont pas de couleur bleu.</i>• <i>Trier des animaux selon qu'ils aient des plumes ou non.</i>
TROMPE-L'ŒIL	Peinture ou relief donnant l'illusion d'une construction architecturale réelle. Le trompe-l'œil est censé modifier les rapports dans l'espace par une illusion optique : on peint par exemple une coupole sur un plafond plat, des fenêtres ouvertes sur des murs sans ouvertures.

Petite histoire des cabinets de curiosité

Ancêtres du Muséum d'histoire naturelle, les cabinets de curiosités désignent, du XVIe au XVIIIe siècle, des lieux dans lesquels on collectionne une multitude d'objets rares ou étranges représentant les trois règnes de la nature (mondes animal, végétal et minéral), ainsi que des objets créés par l'homme (œuvres d'art, instruments scientifiques, armes, etc.).



Domenico Remps
Cabinet de curiosités, 1690
Huile sur toile, 99 x 137 cm

Ce sont d'abord des collections privées, rassemblées par des nobles comme Mazarin (cardinal et ministre de Louis XIV) ou des intellectuels comme Albertus Seba (apothicaire hollandais), motivés par la curiosité intellectuelle, l'esprit d'exploration ou encore le désir d'étaler sa richesse et son érudition. Le collectionneur s'intéresse surtout à l'aspect esthétique ou insolite des objets, à tout ce qui sort de l'ordinaire pour un homme de cette époque. Ainsi, on pouvait y trouver à la fois des œuvres d'art, des roches volcaniques, des télescopes ou encore ce que l'on pensait être du sang de dragon. Le but du cabinet est alors d'essayer de comprendre le monde à travers toute sa diversité et sa bizarrerie, en créant un microcosme de l'étrange mais aussi de présenter les choses les plus belles et les plus surprenantes.

Au XVIIIe siècle, avec la philosophie des Lumières, une volonté de classification émerge : les collections sont rationalisées et deviennent un objet pédagogique. Désormais, les collectionneurs vont classer, étiqueter, nommer et trier.

Dans les cabinets de curiosités, les collections peuvent s'organiser en 4 catégories (nommées en latin) :

- *artificialia*, qui regroupe les objets créés ou modifiés par l'Homme (antiquités, œuvres d'art)
- *naturalia*, qui regroupe les créatures et objets naturels (avec un intérêt particulier pour les monstres)
- *exotica*, qui regroupe les plantes et animaux exotiques
- *scientifica*, qui regroupe les instruments scientifiques.

Le déclin du cabinet de curiosités s'amorce durant le XIXe siècle. Il est remplacé par des institutions officielles comme les Muséums d'histoire naturelle. Ces cabinets ont néanmoins joué un grand rôle dans le développement de certaines disciplines scientifiques comme l'entomologie (étude des insectes) ou la conchyliologie (étude des coquillages).



Frontispice de Musei Wormiani Historia montrant l'intérieur du cabinet de curiosités du collectionneur danois Ole Worm, XVIIe siècle