

MUSÉE BARROIS

SERVICE ÉDUCATIF

2011- 2012



LES CABINETS DE CURIOSITÉS

LIVRET ENSEIGNANT
Aide à la visite

GÉNÉRALITÉS

Les cabinets de curiosités désignent aux XVI^e et XVII^e siècles des lieux dans lesquels on collectionne et présente une multitude d'objets rares ou étranges représentant les trois règnes : les mondes animal, végétal et minéral, en plus de réalisations humaines.



Anonyme, *Cabinet de curiosités* (fin XVII^e siècle). Huile sur toile.

Avec le développement des explorations et la découverte de nouvelles terres au XVI^e siècle, plusieurs princes, savants et amateurs de cette époque se mettent à collectionner les curiosités en provenance des nouveaux mondes. 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, à côté des productions de l'homme. Au XVII^e siècle, plusieurs milliers de cabinets auraient existé en Europe.

L'objectif des curieux n'est pas d'accumuler ou de répertorier la totalité des objets de la nature et des productions humaines comme le tenteront les encyclopédistes au XVIII^e siècle, mais plutôt de pénétrer les secrets intimes de la Nature par ce qu'elle propose de plus fantastique. En collectionnant les objets les plus bizarres qui l'entourent, le curieux a la sensation de pouvoir saisir, de surprendre le processus de Création du monde.

Il importe de distinguer le cabinet comme lieu et le cabinet comme meuble. Le cabinet comme meuble se transforme souvent en précieux objet de collection : on en retrouve en ébène, incrusté d'écaillés ou de pierres dures, parfois peint par des artistes de renom.

On s'intéresse également aux objets qui viennent de loin dans le temps ou dans l'espace : objets antiques, papier de Chine, momies d'Égypte, chaussures indiennes, etc.

Les collections des XVI^e et XVII^e siècles sont organisées selon deux grands axes : les [naturalia](#) (avec les 3 mondes : minéral, végétal et animal) ou choses de la nature, et les [artificialia](#) ou objets créés par l'homme. À partir de la Renaissance, deux nouvelles catégories d'objets viennent compléter les collections d'amateurs et élargir le champ temporel et spatial des sémiophores : les antiquités et les objets exotiques ou [exotica](#) rapportés massivement par les voyageurs et les marins.

Un cabinet de curiosités était un lieu où étaient entreposés et exposés des objets collectionnés, avec un certain goût pour la diversité 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 oeuvres d'art. Au XVIII^e siècle, les cabinets s'orientent plus vers un classement par discipline et délaissent l'entassement d'objets hétéroclites, ce qui conduira à la naissance des musées.

Des artistes contemporains se sont intéressés à l'"objet" dans toutes ses dimensions : industrielles, ethnographiques, culturelles, culturelles ..., saisissant une réalité tangible pour la détourner, l'embellir, la répertorier, la ficher, la "muséographier", la dénoncer, la convoquer, lui redonner une deuxième vie, lui inventer une existence.



Domenico Remps (1620-1699), *Scarabattolo*, peinture en trompe l'œil, 1675, Florence

Atelier à proposer en classe

(source : www.symbioses.be/pdf/49/dossier/Sy49-18-act.pdf)

Créer un cabinet de curiosités, un cabinet collectif qui réunit des objets, des petits trésors.

À partir de l'objet : collecter, relever, ramasser, ...

Marche à suivre :

1. Demander à chaque élève de se mettre dans la peau d'un "curieux" et de "ramasser les choses les plus rares, les plus belles et les plus extraordinaires qu'il a pu trouver, tant dans la nature que dans les objets fabriqués par l'homme".

Chaque élève ramène une ou plusieurs choses bizarres, étranges, extraordinaires selon lui et qu'il a récoltées dans son entourage immédiat ou en voyage et qui évoquent le monde dans lequel on vit.

2. Mise en commun des trésors et choix du nom de la collection qui se forme sous les yeux des élèves. Le cabinet de curiosités est né. Éventuellement, discussion sur le bien fondé de la présence de telle ou telle chose ramenée.

3. Constitution de l'inventaire du cabinet de curiosités.

Pratiquement : créer de manière collective la fiche signalétique qui s'appliquera à chaque item.

Réfléchir donc ensemble au type de renseignements dont on a besoin pour analyser l'objet.

Exemple (liste non exhaustive) :

- numéro d'inventaire (comment le réaliser : lettres + chiffres mais qui correspondent à quoi ?)
- forme
- dimension
- couleur
- matériaux
- réalisation technique
- provenance
- usage, fonction
- fonctionnement
- auteur
- date, datation
- état de conservation
- la petite histoire de l'objet (réelle ou inventée)

4. Ordonner le travail.

Pratiquement: création collective après discussion de critères susceptibles de classer les choses pour une vision "raisonnée" de la collection.

5. Donner aux objets un écrin digne de l'intérêt qu'il leur est porté.

Pratiquement : soit la classe entière se transforme en cabinet de curiosités avec aménagements en conséquence ou plus modestement, un mobilier est créé pour exposer le cabinet constitué de ses "raretés".

Exemple :

- vieille armoire récupérée et transformée (portes enlevées, nouveau cloisonnage)
- étagères constituées de caisses à vin superposées, de planches et de morceaux de tuyau de descente d'eau pour les espacements....

6. Mise en scène.

Pratiquement : réflexion avec les élèves pour trouver une logique dans la façon d'exposer les objets. Pour ce faire, tenir compte de toutes les étapes précédentes susceptibles de nourrir le débat.

7. Réalisation du catalogue du cabinet de curiosités.

Pratiquement : un catalogue se compose d'images, de texte et, pourquoi pas, de sons et d'odeurs. Que cette activité soit l'occasion de travailler la notion de livre objet ou de livre d'artiste où la créativité concerne tant le fond que la forme du message que l'on veut faire passer.

8. Suivez le guide.

Pratiquement : élaboration d'un jeu de rôle où chacun à son tour peut être guide, gardien, conservateur, restaurateur, chercheur...

Organisation de visites guidées de la collection pour les autres classes de l'établissement.

9. Encore plus loin.

Si plusieurs classes se lancent dans ce projet, après l'échange de connaissances des cabinets respectifs, ne pas hésiter à se lancer dans le prêt d'objet, et pourquoi pas dans le montage collectif d'une exposition temporaire au départ d'éléments venant des différentes collections.

Atelier à proposer au musée :

Dans la salle de la cheminée devant la vitrine du cabinet de curiosités :

Faire la liste des différents types d'objets du cabinet du musée.

Étudier la répartition des objets, comment sont-ils rangés, organisés, quel effet cela produit ?

Trouver la fonction, utilité de chaque objet.

Présenter ce qu'étaient les **cabinets de curiosités** des collectionneurs et parler de la future constitution d'une collection de classe. On fera remarquer aux élèves que l'on utilisait les noms latins des animaux (inscrits sur les caisses servant à la fois d'emballages et de socles à certaines vitrines). Il faudra donc **produire des textes pour leur propre cabinet** (invention de faux noms à consonance latine, rédaction de courtes légendes de type descriptif ou poétique, etc.).

Généralisation :

Quels sont les buts des cabinets ?

Comment expliquer l'ordonnancement dans les cabinets ?

Dans les premiers temps de quoi sont composés les cabinets ?

À qui appartenait les cabinets ?

Qui ramenait les objets ?

Ne pas oublier de montrer l'importance pour les hommes de classer, de créer des catégories. Introduire aussi la **notion de genre**, proposer quelques reproductions de **natures mortes et vanités** pour montrer que ce thème intéresse les artistes depuis le XVII^e siècle.

Montrer que les cabinets de curiosités sont les ancêtres des musées. Les premiers musées publics se sont formés à partir de collections princières (exemple: La Galerie des Offices est ouverte au public à Florence à la fin des années 1780).

Techniques utilisées:

Repérer les différents types d'oeuvres et techniques utilisées :

- sculptures (métal soudé et assemblages des divers matériaux)
- bas-relief (tôles de métal repoussé sur bois)
- peinture sur bois, sur toile
- collages et photographies
- objets naturels

Attirer l'attention sur la très grande importance accordée à l'installation des œuvres dans l'espace d'exposition. Pour exemple, la manière dont on a choisi d'accrocher, poser ... les installations sous vitrines ou dans des bocaux, éclairées ou non, la disposition des panneaux ou des objets les uns par rapport aux autres...

Tout au long de la visite :

Les élèves devront garder des traces grâce à des photos, croquis, notes pour pouvoir mettre en place leur propre cabinet, faire évoluer leur production, confronter leurs recherches, avis et discuter des problèmes rencontrés par chacun. Il faut donc permettre à chacun de dire ses préférences/choix et sa perception des réalisations pendant la visite.

En pratique artistique en classe :

En relation avec la visite de l'exposition, on se posera très tôt la question de la mise en espace des productions pour faire approcher la pratique de l'exposition comme pratique artistique en soi. Pendant la réalisation des travaux, on réfléchira à leur accrochage, aux différentes possibilités d'installation, on essaiera plusieurs solutions dans l'espace.

À savoir : les collectionneurs du XVIII^e siècle mettaient une touche finale à leur cabinet de curiosités en suspendant au plafond un crocodile naturalisé. Pourquoi ne pas proposer aux élèves de sélectionner ensemble ce qui pourrait être la touche finale à leur cabinet de curiosités ?

Thèmes à aborder pour le premier degré:

-

PROGRAMMES COLLEGE

6^e: les trois entrées du programme peuvent être concernées

L'objet et les réalisations plastiques : toutes les pratiques pour créer un objet hybride, digne d'un cabinet de curiosités ; les objets surréalistes

L'objet et son environnement : réaliser un cabinet de curiosités contemporain ; questionner le statut des objets du cabinet ; collectionner et présenter les objets (ordonner, amonceler)

L'objet dans la culture artistique : de l'objet « cabinet » aux objets du cabinet

Il paraît a priori plus délicat de s'emparer du cabinet de curiosités pour traiter de l'image. Néanmoins, peuvent être convoqués :

En 5^e :

les chimères, le bestiaire médiéval, les illustrations d'Ambroise PARE et toute autre production mêlant les différents règnes. Dans cette optique, la consultation du

lien de la BNF sur le thème du Bestiaire médiéval peut être utile.

Les lieux et paysages fantastiques où auraient été récoltés ces objets

Les illusions d'optique

La réalisation du catalogue dessiné d'un cabinet de curiosités

En 4^e :

L'image évocatrice du cabinet (par sa composition)

Collectionner les images

La série

Du volume à l'image : les anamorphose de Bernard PRAS

3^e : La prise en compte et la compréhension de l'espace de l'œuvre : la mise en scène des objets, de la boîte (Joseph Cornell) au musée, en passant par le cabinet.

HIDA pour le collège : (suggestion de pistes en italique)

Domaines artistiques potentiellement concernés : Arts de l'espace, Arts du quotidien, Arts du langage, Arts du visuel

Thématiques :

Arts, créations, cultures : L'œuvre d'art, la création et les traditions

Arts, espace, temps : L'œuvre d'art et l'évocation du temps et de l'espace ; L'œuvre d'art et la place de l'homme dans le monde et la nature

le cabinet comme microcosme

De l'amoncellement du cabinet à l'ordonnement chronologique du musée

Pistes pour le lycée :**Histoire des Arts**2^{nde} facultative :

Les espaces de l'art : Circulations et échanges (circulations des techniques, des formes, des artistes, des œuvres, à travers l'Europe comme entre l'Europe et le reste du monde (...))

Le cabinet de curiosités, (d')un ailleurs à demeure

Art PlastiquesTerminale, option de détermination : l'œuvre

L'espace du sensible

le cabinet de curiosités comme référence de mise en situation de l'œuvre

Terminale, option facultative : la question de la présentation

tradition, rupture et renouvellements de la présentation :

la présentation des objets dans le cabinet de curiosités contemporain

les espaces de présentation de l'œuvre : l'inscription des œuvres dans un espace architectural ou naturel (privé ou public, institutionnel ou non ; pratiques de l'in situ)

du meuble au musée

le château d'Oiron

Le musée de la chasse et de la nature

le statut de l'œuvre et présentation

diversité des objets du cabinet de curiosités

HIDA pour le lycée :

Thématiques

1-CHAMP ANTHROPOLOGIQUE

Arts, réalités, imaginaires : L'art et l'imaginaire

le cabinet de curiosités pour rêver le monde

Eventuellement : Arts et sacré : L'art et les croyances

les objets « ésotériques » du cabinet de curiosités (corne de Narval, rose de Jéricho, pierre d'aigle, bézoard, ...)

3-CHAMP SCIENTIFIQUE ET TECHNIQUE

Art, informations, communications : L'art et ses fonctions

le cabinet comme source de connaissances

4- CHAMP ESTHETIQUE

Arts, artistes, critiques, publics : L'art et ses lieux d'exposition et de diffusion

Les cabinets de curiosités, du meuble au musée

Arts, goût, esthétiques : L'art et ses classifications

Le cabinet de curiosités pour ordonner le monde

PRÉPARER SA VISITE AVEC LE SERVICE ÉDUCATIF

L'intérêt d'un **musée** est de pouvoir observer des **œuvres et objets originaux**, en lien avec les programmes scolaires, dans un cadre disciplinaire ou interdisciplinaire.

Une visite au musée s'intègre dans un projet pédagogique élaboré en partenariat avec le service éducatif.

Ce projet précisera les objectifs, le contenu et les exploitations menées en classe en amont et/ou en aval de la séance, indispensables quelles qu'en soient leur forme.

Le service éducatif est à votre disposition pour :

- Vous informer des activités proposées par le musée
- Construire des parcours spécifiques
- Aider au choix des objets, des pistes pédagogiques
- Elaborer des documents et outils pédagogiques en lien avec les programmes

AVANT LA VISITE

VESTIAIRES

Les élèves regrouperont à l'accueil du musée les affaires non admises dans les salles: cartables, sacs à dos, boissons, nourriture.

MATÉRIEL AUTORISÉ

Prévoir un crayon à papier et une gomme par élève. Tout stylo et objet pointu sont interdits.

Le musée met à votre disposition des supports d'écriture pour chaque élève.

PENDANT LA VISITE

L'enseignant reste en toute circonstance responsable des ses élèves et de leur comportement, même en présence d'un autre intervenant.

Seuls les yeux ont le droit de toucher les œuvres, objets, vitrines présentés dans le musée.

INFORMATIONS PRATIQUES

MUSÉE BARROIS

Esplanade du Château
55000 Bar-le-Duc
Tél : 03 29 76 14 67
Fax : 03 29 77 16 38

Email : musee@barleeduc.fr
www.cc-barleeduc.fr

Le musée vous accueille du lundi au vendredi toute l'année.

L'entrée du musée est gratuite pour tous les élèves et leurs accompagnateurs.

MUSÉE BARROIS SERVICE ÉDUCATIF

Contacts:

1^{er} degré / Marie-Laure Milot :
m-laure.milot@ac-nancy-metz.fr

2nd degré Hist.-Géo. / Myriam Alakouche :
myriam.alakouche@ac-nancy-metz.fr

2nd degré Arts Plastiques / Olivia Brianti (interim) :
olivia.brianti@ac-nancy-metz.fr

Réservations :

Contactez le musée quinze jours à l'avance pour réserver le jour et l'heure de la visite, afin d'éviter toute autre fréquentation de la salle durant le créneau horaire choisi.

Des salles peuvent être fermées, des objets partis en restauration ou prêtés à d'autres musées à la date prévue pour l'animation.

MUSÉE BARROIS
SERVICE ÉDUCATIF

2011- 2012

