

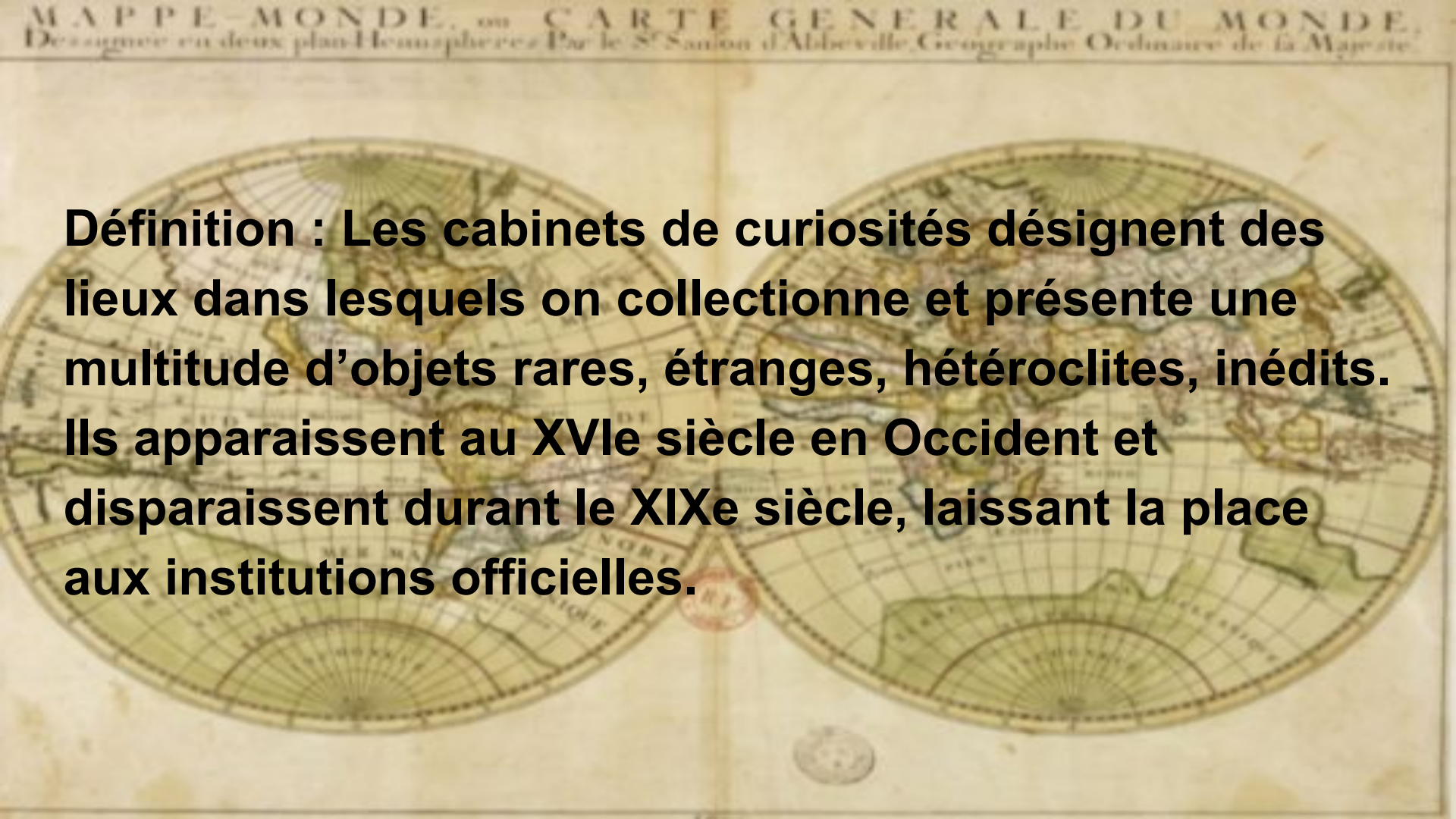
A museum display case filled with various objects of interest. On the top shelf, there are taxidermy specimens, including a large animal head with horns and a smaller one. Below, a large, light-colored taxidermy specimen, possibly a lizard or snake, is the central focus. To its right is a dark, textured mask or sculpture. Further right, a dark, carved face is visible. The background shows more shelves with various items, including a large green melon-like object on the left and a large, light-colored shell or object in the center. The lighting is warm and focused on the objects.

Histoire des Arts

Les cabinets de curiosités



De la curiosité pour les autres peuples ou un étalage de richesses ?

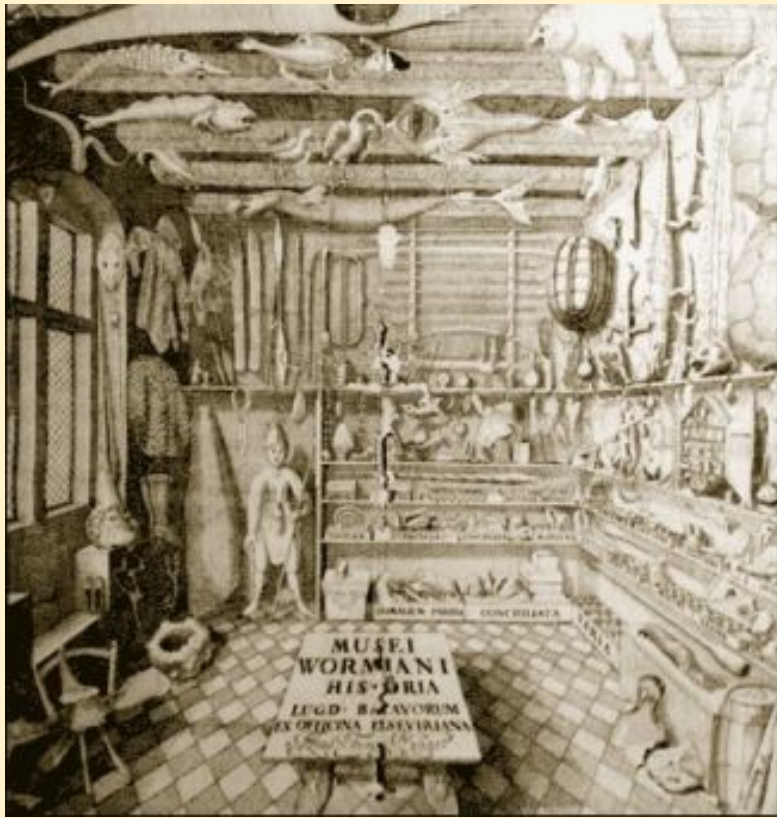


Définition : Les cabinets de curiosités désignent des lieux dans lesquels on collectionne et présente une multitude d'objets rares, étranges, hétéroclites, inédits. Ils apparaissent au XVIe siècle en Occident et disparaissent durant le XIXe siècle, laissant la place aux institutions officielles.

Avec le développement des explorations et la découverte de nouvelles terres (16ème siècle), les princes, les savants et les amateurs de l'époque commencent à collectionner les 'curiosités' en provenance des nouveaux mondes. La constitution de ces « Chambres des Merveilles » viserait à rassembler des choses, des objets ou des éléments mémorables, des souvenirs à mémoriser (Les Chambres des Merveilles, Patricia Falguières, Edition BayardCenturion, 2003). Les cabinets de curiosités s'apparentent à des microcosmes où l'on trouve des objets de la terre, des mers et des airs ainsi que des productions de l'homme.



Cabinet de Ferrante Imperato, Naples, 1672 (gravure) → voir expo Les animaux fantastiques, Louvre-Lens



Cabinet d'Ole Worm, 1655
(gravure)

Organisation des collections en 4 catégories (nommées en latin) qui résument le monde:

- **Naturalia** : créatures et objets naturels représentant les 3 règnes – monde animal, végétal et minéral – avec un intérêt particulier pour les monstres

- **Artificialia** : objets créés ou modifiés par l'homme (armes, œuvres d'art, instruments de musique...)

- **Exotica** : objets, plantes et animaux exotiques

- **Scientifica** : instruments scientifiques

Le cabinet de curiosités est une vitrine de la richesse et de la culture humaniste du propriétaire. Ces lieux sont les ancêtres des musées et des muséums.



Domenico REMPS, Cabinet de curiosités, 1690, Florence.

Distinction :

Le cabinet de curiosités désigne à la fois

- le lieu physique, la pièce aménagée dans les demeures des princes, des grandes familles (ex : Rodolphe II de Habsbourg 1552-1612 constitua une chambre des merveilles dont un inventaire sera dressé vers 1600) ou chez des amateurs moins fortunés (ex : Ole Worm 1588-1654, médecin suédois qui a constitué un célèbre cabinet de curiosités).
- Le meuble , souvent lui-même précieux objet de collection