

# Le musée de l'Antiquité à nos jours

## A l'origine, le *Museion*

Durant l'Antiquité, *museion* signifie « temple des muses », les muses étant dans la mythologie les inspiratrices des Arts. Il fait son apparition à Alexandrie au III<sup>ème</sup> siècle avant notre ère. Présentant une série de bustes de penseurs de l'époque, il accueille les échanges entre des érudits et des étudiants. Le « musée » de l'époque est déjà un lieu d'études et de recherches dans lequel se trouvent des espaces d'observations et des jardins. Ce modèle d'organisation influence la structure des musées à l'époque moderne.

## Le cabinet de curiosités : « *Wunderkammer* », une chambre des merveilles

À la Renaissance, des sites archéologiques antiques sont mis au jour. On collectionne les objets anciens : médailles, monnaies, vestiges, vases... Les familles princières italiennes, puis françaises exposent aux regards des voyageurs et des artistes leurs collections d'art dans leurs jardins et dans des galeries.

Progressivement, à l'extérieur des châteaux, des espaces d'expositions accessibles aux classes bourgeoises voient le jour. Les Français appellent ces nouveaux espaces des « muséums », terme conservé par les musées d'histoire naturelle mais abandonné par les autres institutions au XVIII<sup>ème</sup> siècle.

Le Cabinet de curiosités par Domenico Remps (1690) - Florence. Source : Wikipédia



Apparu à cette époque, le cabinet de curiosités est un lieu d'exposition pluridisciplinaire abordant toutes les périodes historiques.

D'un meuble à tiroirs à une pièce spécialement dédiée, l'espace de présentation est variable. Certains cabinets de curiosités restent strictement privés alors que d'autres vont accueillir des visiteurs. Le collectionneur est considéré comme un amateur, « *celui qui aime* » dans le sens

exact de l'étymologie. Par le passé, le cabinet de curiosités est un aperçu des connaissances d'une époque. Il regroupe des objets venus du Nouveau Monde. Bijoux en or, ivoires, vanneries, instruments de musique, fossiles, coquillages, tableaux, gravures, médailles, plantes médicinales et graines, ou animaux (qui aboutiront à la création de zoo) se retrouvent dans ces collections.

D'autres éléments factices sont présentés et représentent des bizarreries, évoquant les croyances ou superstitions de l'époque médiévale. Malheureusement, peu d'entre eux nous sont arrivés en l'état.

Au XVI<sup>ème</sup> siècle, avoir un cabinet de curiosités est une marque de prestige et d'influence. Dans les familles princières européennes, le pouvoir régalien se mesure à l'importance d'une collection.

Au XVII<sup>ème</sup> siècle, les propriétaires commencent à ouvrir leurs collections à un cercle restreint d'érudits ayant fait leur « Tour » d'Europe. Les objets ramenés de voyages d'exploration permettent aux puissants d'exposer des œuvres antiques aux côtés de collections plus exotiques ainsi que des instruments scientifiques.

L'échange d'ouvrages d'études entre ces Européens établit les prémices d'une recherche internationale.

Le cabinet d'Amerbach à Bâle en Suisse sera le premier cabinet de curiosités à ouvrir ses portes à ces savants en 1671.

Exposition temporaire « Cabinet de curiosités, Henri Bauquier, un homme d'engagements », année 2021



## Vers la création des premiers musées

Au XVIII<sup>ème</sup> siècle, le nom de « *muséum* » est délaissé au profit de celui de « *musée* ». En France, les deux termes perdurent aujourd'hui : le premier étant utilisé pour des collections de sciences naturelles tandis que le second englobe des collections historiques, artistiques ou encore techniques. Il faut attendre le XVIII<sup>ème</sup> siècle pour voir apparaître un classement thématique des objets.

La Révolution française conduit les autorités à réaliser l'inventaire des œuvres confisquées à la noblesse et au clergé pour mettre en partage des collections devenues publiques et « rendues au peuple ».

Les objets ethnographiques sont relayés à la fin des registres et peu d'informations sont répertoriées à leur sujet. Certains cabinets de curiosités sont conservés en l'état et d'autres sont dispersés dans différents lieux. Stockés dans des hôtels particuliers, ces ensembles constituent les premiers fonds muséaux publics.

Le palais du Louvre est alors transformé en musée en 1793, à la suite d'une première présentation des tableaux du roi au palais du Luxembourg de 1750 à 1779.

Au XIX<sup>ème</sup> siècle, on assiste au renouveau des voyages d'explorations scientifiques dédiés aux sciences naturelles, à la géologie et au climat. Des réseaux d'échanges mais aussi des prises de guerre (conflits révolutionnaires et napoléoniens) contribuent à enrichir les collections des musées. Le goût de l'Antique mais surtout celui de l'Orient pousse les pays européens, dont la France, à réunir des objets ou artefacts prélever sur les monuments grecs et égyptiens.

Exposition temporaire « Cabinet de curiosités,  
Henri Bauquier, un homme d'engagements »,  
année 2021



Le nombre de musées passe de 15 à 600 en France. En Province, les institutions locales témoignent de l'histoire régionale mais aussi présentent le résultat de fouilles réalisées à travers le monde par des sociétés savantes.

## La place du musée dans notre société

Dès la Révolution française, les fondements actuels des musées sont posés : l'institution a pour mission la collecte, la conservation et l'exposition des différentes collections. Durant le XIX<sup>ème</sup> siècle, ces dernières sont classées par thématique et de nouveaux musées dédiées voient le jour. La vocation d'enseignement et d'éducation du public, ainsi que l'idée de culture pour tous, apparaît à cette même période.

Dans la seconde partie du XX<sup>ème</sup> siècle, la réflexion sur la démocratisation culturelle se poursuit, notamment sous l'impulsion d'André Malraux. La culture ne doit pas être l'apanage des Beaux-arts. L'éveil artistique passe par la pratique, le contact avec l'art, les œuvres et les artistes, notamment pour des publics qui n'ont pas l'habitude de ces rencontres.

De nos jours, la loi des Musées de France de 2002 indique la nécessité d'une facilitation de l'accès à la culture pour tous : « Chaque musée de France dispose d'un service ayant en charge les actions d'accueil des publics, de diffusion, d'animation et de médiation culturelles. Ces actions sont assurées par des personnels qualifiés. ».

Aujourd'hui, le rôle des médiateurs culturels vise l'accès aux connaissances et à la culture pour tous en créant des connexions entre le public et les œuvres. La visée principale de toute médiation est d'éviter que la culture ne désigne un ensemble de connaissances et de pratiques réservées à certaines catégories sociales. Ainsi, comme le disait Pierre Bourdieu en 1966 : « la culture n'est pas un privilège de nature, mais il faudrait et suffirait que tous possèdent le moyen d'en prendre possession pour qu'elle appartienne à tous ».

## Lexique

**Un cabinet :** « *Le cabinet désigne à la fois un meuble et une pièce contenant des curiosités.* »\*

**Une collection :** Accumulation d'objets autour d'une thématique.

**Un collectionneur :** Une personne qui réunit des objets pouvant être parfois identiques. Leurs valeurs scientifiques, artistiques, esthétiques, affectives ou financières peuvent être à l'origine de la collection.

**La curiosité :** Souhait d'apprendre des connaissances et des savoirs.

**Une curiosité :** Un objet qui sort du commun, peu habituel, voire étrange.

**Exotique :** Quelque chose qui vient d'un pays lointain et différent de notre culture. Un objet venant de Chine est exotique pour un Français, mais l'inverse est aussi vrai et possible.

**Inaliénable :** Un objet inaliénable ne peut pas être vendu ou cédé.

**Inventorier :** Recenser les objets présents dans une collection.

**Un musée :** Ce mot vient du grec *museïon*. Durant l'Antiquité, il signifiait « temple des muses ». Aujourd'hui, un musée conserve et présente des œuvres d'art et des objets historiques ou scientifiques ayant un intérêt culturel.

**Un recolement des collections :** Marquer et vérifier les objets présents dans une collection.

**Une société savante :** Une association de personnes spécialistes d'un domaine scientifique et culturel.

\* Christine DAVENNE. 2011. *Cabinets de curiosités, la passion de la collection*. Paris : éditions de la Martinière. 224 p. (Livre disponible à la bibliothèque du Carré d'Art)

## L'offre pédagogique autour de l'exposition « Cabinet de curiosités »

Dans le cadre de cette exposition temporaire, le service des publics propose des visites-ateliers à destination des scolaires. Les enseignants souhaitant effectuer une visite préparatoire peuvent se joindre à une visite guidée mensuelle le deuxième dimanche du mois à 10h30. **Afin de bénéficier d'une gratuité pour une visite préparatoire, nous vous remercions de bien vouloir nous tenir informé de votre présence en amont.**

### Service des publics du Musée du Vieux Nîmes

Julie Rabier –  
Responsable du service des publics  
04.66.76.73.70 – [julie.rabier@ville-nimes.fr](mailto:julie.rabier@ville-nimes.fr)

#### Atelier « Mon cabinet de curiosités » - PS, MS, GS et CP

Durée 1h30

La visite permettra une découverte des objets insolites du musée. Tout en comprenant l'importance de la conservation à travers l'exemple du cabinet de curiosité, les élèves s'interrogent sur l'histoire, l'utilisation et la valorisation des objets exposés. Un mini cabinet de curiosité est ensuite réalisé en atelier.

#### Atelier « Une collection de découvertes » - du CE1 au CM2

Durée 2h

En réalisant des croquis des œuvres incroyables exposées, l'élève suit la visite guidée en développant son sens de l'observation. En atelier, les dessins sont utilisés pour créer une planche scientifique et créative reprenant les éléments phares de l'objet croqué.

#### Visite guidée « Le cabinet de curiosité dans les arts et les sciences » - Collège et lycée

Durée 1h

Cette exposition temporaire permet d'aborder les notions de collections et d'exposition. La visite guidée revient sur la naissance du musée et permet également de comprendre le principe de cabinet de curiosités dans l'Histoire des Arts et des Sciences.

## Les ateliers pédagogiques à faire en classe

### Cabinet insolite ou scientifique – Maternelle et CP

L'Art et les Sciences n'ont pas toujours été dissociés. Les cabinets de curiosités sont des lieux merveilleux où se sont mêlés le savoir réel et l'imaginaire collectif.

Demander à chaque élève de ramener une boîte à chaussure à peindre ou à customiser. Créer des cases en carton dans la boîte en jouant avec leur taille pour former un meuble à curiosités.

Proposer un travail de modelage à la pâte fimo pour créer des petits éléments pouvant être rangés dans ce cabinet de curiosité. Il peut aussi y être présenté des petits objets auxquels l'élève est attaché. Une thématique commune peut être choisie en amont afin d'une plus grande homogénéité. Un travail sur les animaux réels ou inventés peut être envisagé.

Les sciences naturelles peuvent aussi être travaillées. Souvenir d'un week-end ou d'une balade, une collecte d'éléments naturels peut être proposée.

**Notions** : composition, mise en espace, modelage, création, composition

### Esquisse exquise - Élémentaire

Proposer à chaque élève, un visuel représentant la partie haute ou basse d'un objet exposé. Par un jeu graphique, chacun invente et dessine la suite de l'objet.

Ce même travail peut se faire à plusieurs. Plier en accordéon une grande feuille, provenant d'un rouleau de papier. Tour à tour les élèves prolongent le dessin de leur camarade.

À la découverte du rendu, il peut être réalisé un travail écrit et oral où chaque élève raconte l'histoire et l'utilisation de cet objet inventé. À l'image des musées, la rédaction d'un cartel d'exposition peut permettre de donner un titre et une légende explicative.

**Notions** : créativité, imagination, récit, histoire, fiction, cohérence plastique

### Contes et récits - Élémentaire

Choisir un objet comme élément de référence. Ecrire un récit fictif incluant l'objet choisi. Se détacher du réel pour aller vers une fiction ou un conte.

**Notions** : créativité, écriture, narration, fiction, représentation

## Objet inventé – CM et collègue

Apporter une sélection d'objets ménagers et demander aux élèves d'inventer une utilisation décalée à chacun.

**Notions** : créativité, imagination, description, récit, rédaction, fiction, humour

## Le bizarre, infox scientifique ? – CM, collègue et lycée

Réaliser une installation ou un dessin d'accumulation d'objets convoquant le bizarre. Se questionner sur la frontière entre le vrai et le faux dans les cabinets de curiosités, entre réel et imaginaire, entre œuvres d'art et objets du quotidien. Mêler objets artistiques et scientifiques. Déconstruire les codes visuels habituels.

**Notions** : installation, fiction, imagination, narration, Mark Dion, irrationnel, sciences, assemblage, composition

## Classification et représentation – Collège et lycée

Etudier les notions de fouilles archéologiques, de recherche et de classification d'objet.

Questionner notre contemporain. Quelle trace en laisserons-nous ? Comment nous représenter ? Notion d'identité et de représentation culturelle. Demander à chaque élève de réfléchir aux objets qui représentent sa culture et son époque, puis ramener en classe ces objets représentatifs pour composer un cabinet identitaire.

**Notions** : identité, collecte, collectionner, représenter, temporalité historique, identifier

## Fake news, le pouvoir de l'image – Collège et lycée

Comment faire du vrai avec du faux ? Voici une question à laquelle ont répondu nos contemporains mais aussi les amateurs de curiosités du XVI<sup>ème</sup> siècle. Une étude des médias et des réseaux sociaux permet de comprendre comment naissent et se diffusent les rumeurs et les fausses informations sur le net. À ce sujet, certains médias aident à analyser et déconstruire certaines fake news. Il s'agira de comprendre quel est le rôle de l'image, des mots mais aussi des lecteurs utilisateurs des réseaux.

**Notions** : étude des médias, communication écrite, stratégie, pensée, esprit d'analyse