

Mark Dion

Les cabinets de curiosités

Cabinets de curiosités : définition

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

Avec le développement des explorations au XVI^e siècle, plusieurs princes, savants et amateurs de cette époque se mettent à collectionner les curiosités en provenance des nouveaux mondes. 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, surprendre le processus de création du monde.

Les cabinets de curiosités sont l'ancêtre des musées et 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.

Le principe du cabinet de curiosités a disparu durant le XIX^e siècle, remplacé par des institutions officielles et les collections privées.

Le lieu, la pièce

Il importe de faire la différence entre le cabinet comme lieu physique et le cabinet comme meuble. Au XVII^e siècle il n'y a que des musées privés appelés « les cabinets ». En général, on peut les visiter assez facilement avec une lettre d'introduction. (ex. cabinets princiers, cabinets d'érudits).

Le meuble

Le cabinet est le meuble caractéristique du curieux. Souvent le meuble lui-même se transforme en précieux objet de collection : on en retrouve en ébène, incrustés d'écailles ou de pierres dures, parfois peints par des artistes de renom.

Cabinet de curiosité selon Mark Dion

Le travail artistique de M. Dion s'inscrit dans une observation critique de la constitution du savoir scientifique. L'habit faisant le moine et les méthodes l'homme, M. Dion endosse le rôle d'un humaniste en devenant tour à tour archéologue, botaniste, ethnologue... Il s'agit de susciter questions et réflexions autour d'un travail artistique lié à l'archéologie et à sa transmission muséographique.

Ces installations évoquent les ambitions chimériques d'une connaissance globale de l'univers, rassemblées dans un seul meuble, un cabinet, « Cabinet of the Rhône ».

Constitué à partir des objets collectés par Frédéric Mistral et conservés au Museon Arlaten, le Cabinet du Rhône synthétise autant le principe muséographique visant à délivrer une lecture partielle et partielle des choses que la démarche artistique axée sur le raccourci et l'échantillonnage. Après avoir créé un musée en miniature à l'aide du laboratoire, du Cabinet de dessin, de la Réserve

Mark Dion

Les cabinets de curiosités (suite)

et du Salon du verre, Mark Dion livre, dans la tradition des cabinets de curiosité, une projection cosmologique. Ce cabinet peut se lire comme un tableau découpant l'espace en trois grandes sections orientées « **sous** », « **sur** », et « **hors** » de l'eau. La nature des objets et leur accumulation apportent à la composition une dimension allégorique œuvrant en faveur de l'émerveillement et de l'imaginaire : filets, spécimens aquatiques, statues antiques, ex-voto marins, objets remontés du Rhône, bouchon en plastique, taxonomie étrange et décalée. Il décide ainsi de placer au même niveau de réception l'antique et le moderne.

Ce cabinet du Rhône questionne alors :

- ▶ sur la vanité des hommes à vouloir tout inventorier pour tout connaître ;
- ▶ sur les choix muséographiques forcément orientés des discours officiels ;
- ▶ sur les choix archéologiques induisant une sélection de l'antique au détriment des objets modernes issus pourtant du même rejet anthropique ;
- ▶ sur le matériel moderne en tant que déchet de notre activité.



© J.-L. Mabry et L. Roux

Pistes d'exploitation :

Problématique liée au statut de l'objet archéologique :

objets abandonnés, jetés, oubliés, cachés. Comment et pourquoi les trier, les sélectionner et les exposer ?

- ▶ objets antiques : semelles de chaussure, amphores, vaisselle, glaive, colonne, statue ;
- ▶ objets modernes et contemporains : bouchons en plastique, tessons de verre, téléphone portable, faïence du XVIII^e siècle...

Problématique liée à la nature du contexte de découverte :

un dépotoir antique et contemporain. Ces objets ne sont pas découverts dans un contexte d'utilisation, mais dans un contexte secondaire.

- ▶ présentation dans l'exposition *César* : classement par ensembles thématiques : le commerce, les produits provenant de Gaule, Espagne, Italie, Afrique, Orient, la navigation, l'architecture, les chefs-d'œuvre ;
- ▶ présentation dans l'exposition Dion : classement improbable mais minutieux rassemblant du matériel antique et moderne.

Problématique liée au double discours :

la possibilité de constituer une autre exposition à partir d'une même opération archéologique.

- ▶ discours de l'exposition *César* : faire ressurgir du fleuve, l'antique Arelate et le port qui fit sa fortune ;
- ▶ discours de l'exposition Dion : montrer un cheminement muséographique entre choix archéologique, doute et prise de risque scénographique afin d'introduire une distance critique entre le public et l'exposition.