



*Geologie*  
*Classification*

# MON CABINET DE CURIOSITÉS

en classe

# Un cabinet de curiosités,

c'est  
quoi ?



# Un cabinet de curiosités, c'est d'abord une collection d'objets.

## Définition du mot « collection » :

« Réunion d'objets rassemblés et classés pour leur valeur documentaire, esthétique, pour leur prix, leur rareté... » (Dictionnaire Larousse)

« Tout ensemble d'objets naturels ou artificiels, soumis à une protection spéciale dans un lieu clos aménagé à cet effet et exposé au regard. Ces objets perdent de leur utilité ou de leur valeur d'échange pour devenir « sémiophores », porteurs d'une signification. » (Krzysztof Pomian, l'un des pionniers de la recherche sur l'histoire des collections)



# DEROULEMENT DE LA FORMATION

S'interroger sur la place accordée à l'objet en art	Phase d'échanges en groupe
Amener les élèves à questionner artistiquement un objet	Phase de pratique individuelle
Passer d'une collecte d'objets à la collection en classe	Apport théorique en collectif
Dégager les caractéristiques du cabinet de curiosités par une mise en confrontation avec d'autres types de collections d'objets	Phase d'échanges en groupe
Réaliser et mettre en scène un cabinet de curiosités	Phase de pratique en groupe
Faire évoluer le cabinet de curiosités créé	Phase d'échanges en collectif
Synthèse de la formation pour un possible transfert en classe	Phase de structuration en groupe

Quelle est la place accordée  
à l'objet en art?

-par les artistes

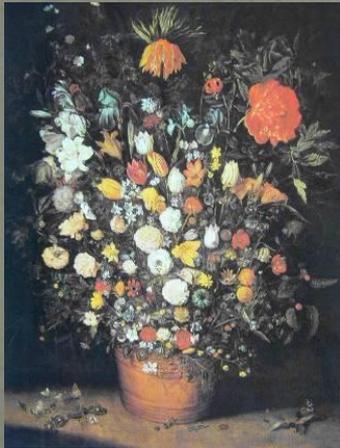
-dans vos pratiques  
de classe



# L'objet entre ressemblance et représentation → la nature morte

C'est au XVI<sup>ème</sup> siècle que la représentation de l'objet inanimé deviendra un genre autonome à part entière . Ce genre brillera avec les Hollandais et en France par le génie de Chardin.

Amener les élèves à porter un regard singulier sur les objets qui habitent leur quotidien . Les amener à conduire une démarche plastique à partir du banal



Jan Brueghel  
l'Ancien, *Bouquet de fleurs*,  
après 1607



Paul Cézanne,  
*Nature morte*,  
1883-1887

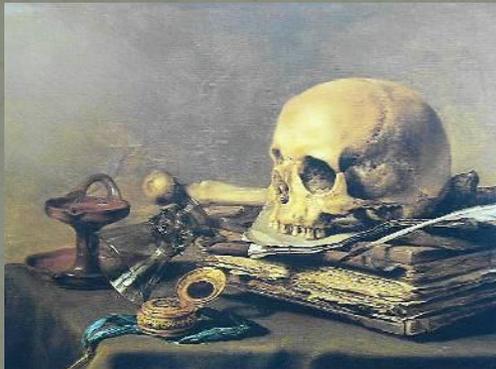


Caravage,  
*Corbeille de fruits*,  
vers 1596,

# L'objet entre ressemblance et représentation → la vanité

Au XVII<sup>ème</sup> siècle, les Vanités témoignaient d'une haute intention spirituelle dont on pouvait déchiffrer les indices symboliques comme le crâne, le sablier, la montre ou la bougie consumée

Interpeler les élèves sur les nombreuses références philosophiques qui se regardent dans les vanités. Les amener à déchiffrer ces significations



Peter Claez,  
*Nature morte de Vanité*, 1630,

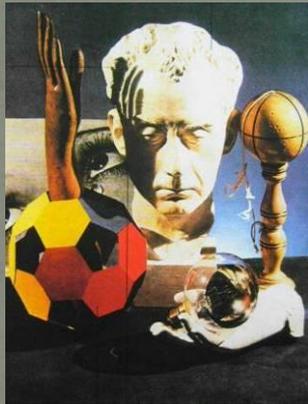


Georges Braque,  
*L'atelier au crâne*,  
*Huile sur toile*, 1938

# De la représentation à la présentation de l'objet → l'objet porteur d'imaginaire

Voué à la dégradation, l'objet ordinaire revit comme matériau d'assemblage : cette nouvelle existence nie sa valeur utilitaire. L'objet devient alors support de l'imagination et du rêve.

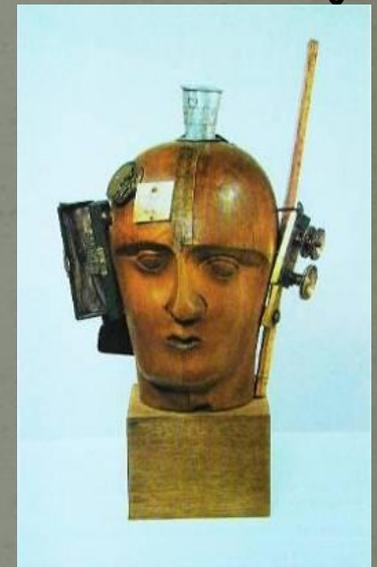
Amener les élèves à utiliser des objets de rebus



Man Ray,  
*Frontispice de Minotaure*,  
n°3-4, décembre 1933



*Ceci n'est pas une pipe.*  
René Magritte  
*La trahison des images*, 1929,



Raoul Hausmann,  
*L'Esprit de notre temps*, 1919,

## Les objets assemblés (montage, collage)

Des éléments prélevés au réel remplacent donc, par endroits, la représentation et dialoguent avec les parties peintes. L'objet ou plutôt des fragments d'objets réels envahissent la représentation



Joan Miro,  
*L'Objet du couchant*,  
1935-1936



Juan Gris,  
*L'Echiquier*,  
1915

## Les objets détournés (ready-made)

A partir de 1915, Marcel DUCHAMP nomme « ready-made » les objets « tout-faits » qu'il choisit et signe, en leur ajoutant une formule titre.

Par sa seule déclaration, l'objet quotidien manufacturé devient une oeuvre d'art. Depuis, l'objet sort du cadre de la peinture et envahit le monde réel se présentant en tant que tel dans la scène de l'art.

Amener l'élève à porter un regard humoristique, décalé et critique sur la place de l'objet dans sa production plastique et dans sa vie quotidienne

Joseph Beuys (1921-1986)  
*Infiltration homogène  
pour piano à queue, 1966*



Marcel Duchamp,  
*Fontaine, 1917*



# L'objet célébré

## L'OBJET DANS L'ART

Détourné de sa fonction première, l'objet est utilisé pour sa géométrie, sa plasticité et/ou sa symbolique, est célébré par les plasticiens.

Amener les élèves, par les moyens plastiques qu'ils disposent, à glorifier, louer et fêter l'objet.



Jean-Pierre Raynaud, *Le pot doré*,  
Installé depuis 1998 sur le parvis du Centre  
Pompidou, Paris



Andy Warhol,  
*Boîte de Soup Campbells*,  
1962



Jeff Koons,  
*Balloon Dog, (magenta)*,  
1994-2000

A la fin de l'école maternelle, l'enfant est capable de :

- réaliser une **composition** en plan ou en **volume** selon un désir exprimé
- observer et décrire des oeuvres du patrimoine, construire des **collections**

A la fin du CE1, l'élève est capable de:

- s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le **volume** (modelage, **assemblage**)

A la fin du CM2, l'élève est capable de:

pratiquer le dessin et **diverses formes d'expressions visuelles** et plastiques (formes abstraites ou images) en se servant des différents matériaux, supports, instruments, techniques

# Projet de référentiel pour le parcours d'éducation artistique et culturelle - école primaire et collège -

Piliers de l'éducation artistique et culturelle	Grands objectifs de formation visés tout au long du parcours d'éducation artistique et culturelle
Fréquenter (Rencontres)	cultiver sa sensibilité, sa curiosité et son plaisir à rencontrer des œuvres <sup>3</sup>
	échanger avec un artiste, un créateur
	appréhender des œuvres et des productions artistiques
	identifier la diversité des lieux et des acteurs culturels de son territoire
Pratiquer (Pratiques)	utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production
	mettre en œuvre un processus de création
	concevoir et réaliser la présentation d'une production
	s'intégrer dans un processus collectif
	réfléchir sur sa pratique
S'approprier (Connaissances)	exprimer une émotion esthétique et un jugement critique
	utiliser un vocabulaire approprié à chaque domaine artistique ou culturel
	mettre en relation différents champs de connaissances
	mobiliser ses savoirs et ses expériences au service de la compréhension de l'œuvre

	GRANDS OBJECTIFS DE FORMATION	REPERES DE PROGRESSION			
		CYCLE 1	CYCLE 2	CYCLE 3	CYCLE 4
PRATIQUER (PRATIQUES)	Utiliser des techniques d'expression artistique adaptées à une production	identification et expérimentation de matériaux, d'outils et de postures dans des univers artistiques sonores, visuels et corporels	action sur des matériaux (plastiques, sonores, corporels, textuels, émotionnels...) et expérimentation de gestes	exploitation de matériaux au service d'une intention	emploi de différentes techniques, réalisation de choix en fonction d'un projet de création
	Mettre en œuvre un processus de création	ouverture à des expériences sensibles variées	identification des différentes étapes d'une démarche de création	implication dans les différentes étapes d'une démarche de création	prise d'initiatives, engagement, exercice de sa créativité
	Concevoir et réaliser la présentation d'une production	présentation de sa production dans un lieu	exploration de différentes formes de présentation	réalisation de choix et création des dispositifs de présentation correspondants	présentation de sa production en tenant compte du contexte
	S'intégrer dans un processus collectif	participation à un projet collectif en respectant des règles	engagement dans le collectif	respect de l'avis des autres et formulation de propositions	participation aux décisions collectives et à leur mise en œuvre
	Réfléchir sur sa pratique	participation à un échange sur les propositions et les choix effectués	définition d'intentions de réalisation et présentation de ces intentions en termes simples	explication de son projet ou de sa production aux autres de manière structurée	exercice d'un regard critique sur sa pratique pour faire évoluer son projet

1- Choisissez votre curiosité

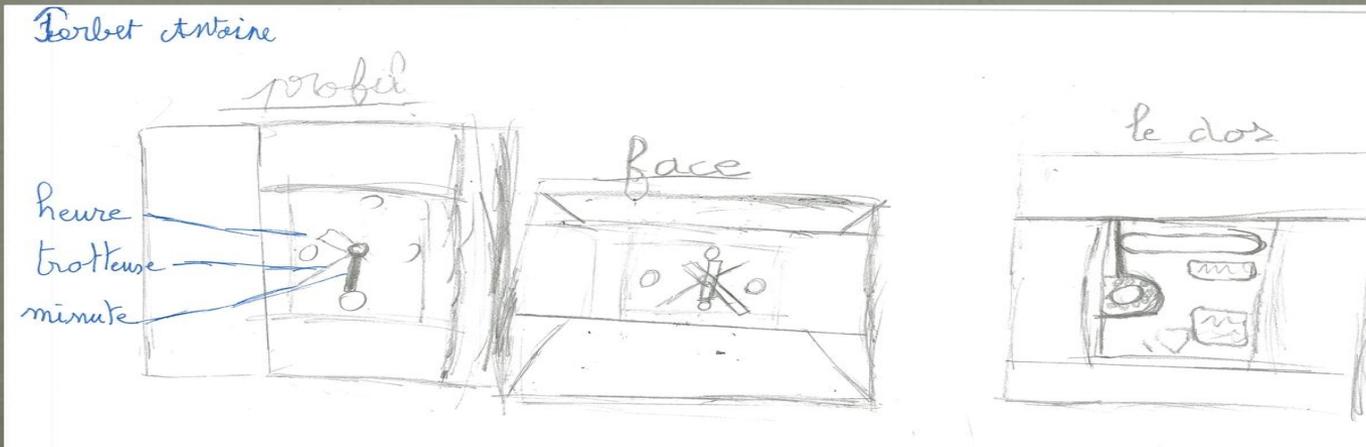
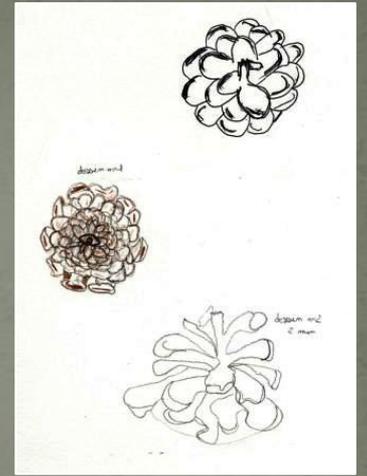
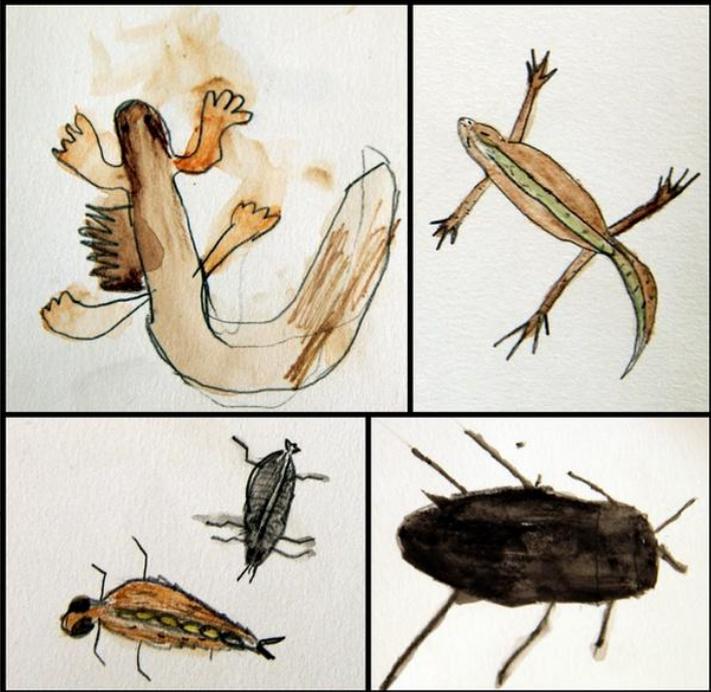
2- Représentez de mémoire votre curiosité

3- Questionnez votre curiosité

- quelles sont les motivations de votre choix?
- d'après vous, quelle est la matière de votre curiosité?
- d'après vous, quelle est la provenance de votre curiosité?
- d'après vous, quel est le nom de votre curiosité?
- quelle entrée offre votre curiosité vers l'imaginaire?

4- Procédez à un dessin d'observation de votre curiosité

# QUESTIONNER L'OBJET



# Formez votre collection ...

à partir des curiosités  
de votre groupe

ensemble



## Pourquoi et comment collectionner?

Les modes d'appréhension peuvent différer :

- appréhension **sensorielle** : forme, contour, dimension, couleur , aspect tactile, poids, son ;
- appréhension **conceptuelle** : signification, provenance , époque, symbole, fonction, association d'idées ;
- appréhension **émotionnelle** : évocation subjective, réaction affective .

Maurice Rheims distingue trois types de chercheurs d'objets :

- le **collectionneur** qui veut tout connaître et tout posséder dans un secteur donné;
- l'**amateur** qui recherche la perfection plutôt que la profusion, il choisit la diversité;
- le **curieux** ne s'intéresse ni à la quantité ni à la qualité mais à l'insolite.

## Et à l'école ...

- Ils répondent aux **besoins de l'enfant** qui glane naturellement les petits riens du quotidien, pour leur accorder une charge affective et émotionnelle
- Les musées et collections permettent d'**explorer des notions** thématiques (paysages, portraits, abstraction...), sémantiques et plastiques (couleur, forme, matière...)
- Les musées et les collections sont vivants. **Ils évoluent**, se nourrissent du travail et des recherches des élèves.
- Les musées et les collections s'inscrivent dans une démarche qui articule **un va-et-vient permanent** entre les pratiques artistiques (ce qui se fait) et les œuvres (ce qui se regarde).
- Ils sont un des moyens dont dispose l'enseignant pour **poser les bases d'une culture commune**.

### Deux types de musées:

MUSEE PERSONNEL	MUSEE DE CLASSE
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Ils sont des lieux de recherche constante, active</li><li>▪ Ils sont des lieux d'exposition constamment modifiés</li><li>▪ Ils développent la capacité à faire des choix, à sélectionner, à évaluer</li></ul>	
COLLECTION INDIVIDUELLE	COLLECTION COLLECTIVE
<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Il témoigne de la sensibilité de l'auteur</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Il sous-entend l'accord d'un groupe sur le contenu de la collection.</li><li>▪ Il travaille donc la capacité de justifier son point de vue</li></ul>

# Comment présenter sa collection?

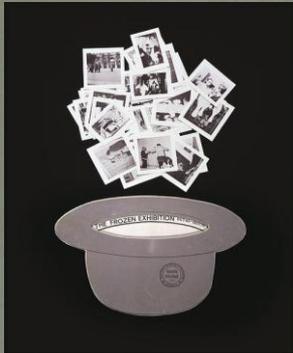


# Procédons à un classement



## LES TYPES DE COLLECTIONS EN ART

Daniel LAGOUTTE distingue 5 composantes du musée personnel :



une réserve d'images



un musée sentimental



une provision de matériaux



un magasin de curiosités



un musée imaginaire

Dans un cabinet de curiosités sont entreposés et exposés des objets collectionnés, avec un certain goût pour l'hétéroclisme et l'inédit.

### **Le lieu, la pièce**

Au XVII<sup>e</sup> siècle il n'y a que des musées privés appelés « cabinets ». On pouvait les visiter assez facilement avec une lettre d'introduction (cabinets princiers, cabinets d'érudits).

### **Le meuble**

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

# Exposition de musées sentimentaux d'élèves





Des musées à la fois  
sentimentaux et  
imaginaires

### **Coco Fronsac**

24 peintures à l'huile sur panneaux de  
bois à l'effigie d'artistes et d'écrivains,  
assemblées dans des caisses à salades,  
1990-1995

Collection de l'artiste



### Que trouve-t-on dans un cabinet de curiosités?

Dans les cabinets de curiosités, les collections peuvent s'organiser en quatre catégories:

- *artificialia*, qui regroupe les objets créés ou modifiés par l'Homme (antiquités, œuvres d'art)
- *naturalia*, qui rassemble les animaux naturalisés, les insectes séchés, les squelettes, les carapaces, les coquillages, les herbiers, les fossiles, les minéraux et les "monstres"
- *exotica*, qui regroupe les plantes et animaux exotiques ;
- *scientifica*, qui regroupe les instruments scientifiques.



*Cabinets de curiosités* Delphine JACQUOT

<b>REGARD OBJECTIF</b>	<b>Qu'est-ce que je perçois?</b> « CE QUE JE VOIS, CE QUE JE RECONNAIS »  Description de l'oeuvre sans jugement Articuler la dimension iconique et la dimension plastique	<b>DIMENSION ICONIQUE</b> Description détaillée de l'oeuvre (ou de sa reproduction)
		<b>DIMENSION PLASTIQUE</b> Analyse du processus de fabrication et de quelques caractéristiques de l'oeuvre : Quels effets sont produits, comment ont-ils été obtenus ?
		<b>DIMENSION INFORMATIVE</b> Le format, la nature du support, des outils, des matériaux L'histoire du tableau Le peintre (son nom, son époque) La date où le tableau a été peint Le lieu où il est conservé Son titre Le genre pictural
<b>REGARD SUBJECTIF</b>	<b>Qu'est-ce que je pense?</b> « CE QUE J'EN COMPRENDS » Description selon son ressenti et son interprétation personnelle	Évoquer ses sensations et ses opinions face à l'oeuvre.  Association à des vécus, à des idées, des sentiments, des émotions déjà éprouvées, des ambiances...
<b>REGARD CULTUREL</b>	<b>Qu'est-ce que je sais?</b> « CE QUE J'APPRENDS POUR MIEUX COMPRENDRE »	Références à d'autres expériences plastiques et à des connaissances acquises (similitudes avec ses productions)  Mise en réseau avec d'autres images, d'autres oeuvres, dans différents domaines de la création ( <i>histoire des arts</i> )  Apport de vocabulaire et de repères par des recherches documentaires ou par l'enseignant.

# Le lien entre les arts et les sciences

Le travail de création plastique va s'accompagner d'une démarche scientifique.

Les élèves vont aborder les notions de:

- vivant,
- traces,
- empreintes,
- disparition,
- systèmes,
- cause à effet,
- vérification après être passés par l'hypothèse...

Mais également des notions plus intellectuelles vont émerger comme

- le vrai et le faux,
- l'impossible...

# Identifier, étiqueter, mesurer, peser



Chaque étiquette comporte les informations suivantes :

- N° inventaire MHNN / N° inventaire antérieurs MHNN / N° catalogue général /
- Nom scientifique / Nom vernaculaire /
- Localités / Date / Collecteur

## Comment réaliser l'étiquetage?

- un numéro d'inventaire en lettres ? en chiffres ?
- des données sur la forme, les dimensions, la couleur, la matière, la réalisation technique, la provenance, l'usage, la fonction,
- la date, l'état de conservation,
- la petite histoire de l'objet (réelle ou inventée)...

# Des cabinets de curiosités



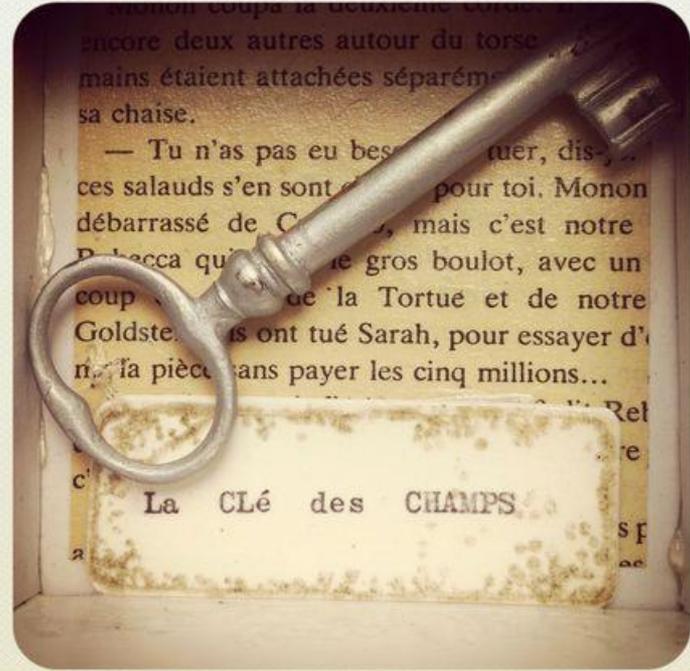
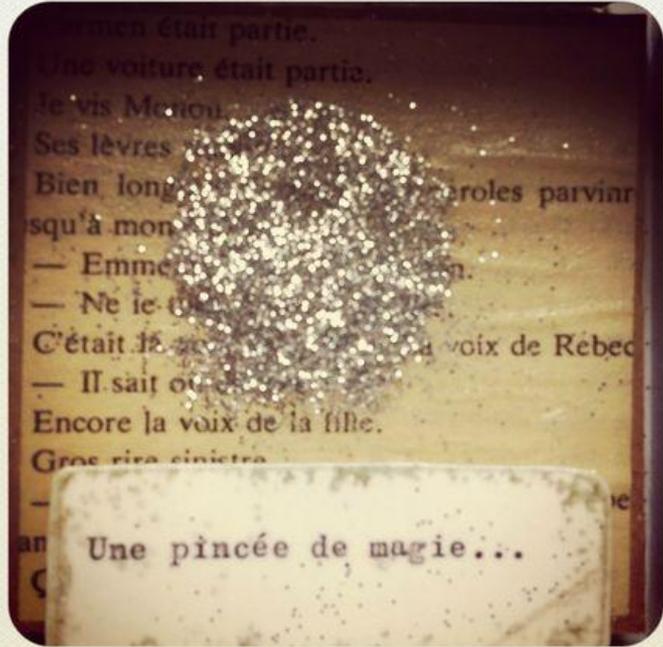




# Une boîte à merveilles



Cloé PERROTIN  
Illustratrice





# Créer pour compléter la collection

## *Besoin de procédés ?*

- Donner l'illusion du vrai
- Détourner des objets
- Faire du faux plus vrai que nature
- Valoriser par la matière, la couleur, l'obstination, le détail...
- Créer avec le principe de séries
- Utiliser les procédés muséaux sur un objet banal
- Mettre sous forme d'objets des idées, concepts, (réification : transformer en chose ce qui n'est qu'une représentation mentale)
- Changer d'échelle
- Vieillir artificiellement pour donner de l'authenticité
- Multiplier un objet banal
- Créer des objets archéologiques
- Créer la « chose » de demain
- Fabriquer de la monstruosité
- Créer les restes et les traces de ce qui fut
- Créer un objet précieux avec des matériaux de récupération

# Un catalogue d'inventaire

Flessingues, juillet 1665 — Corne de licorne, tatou et

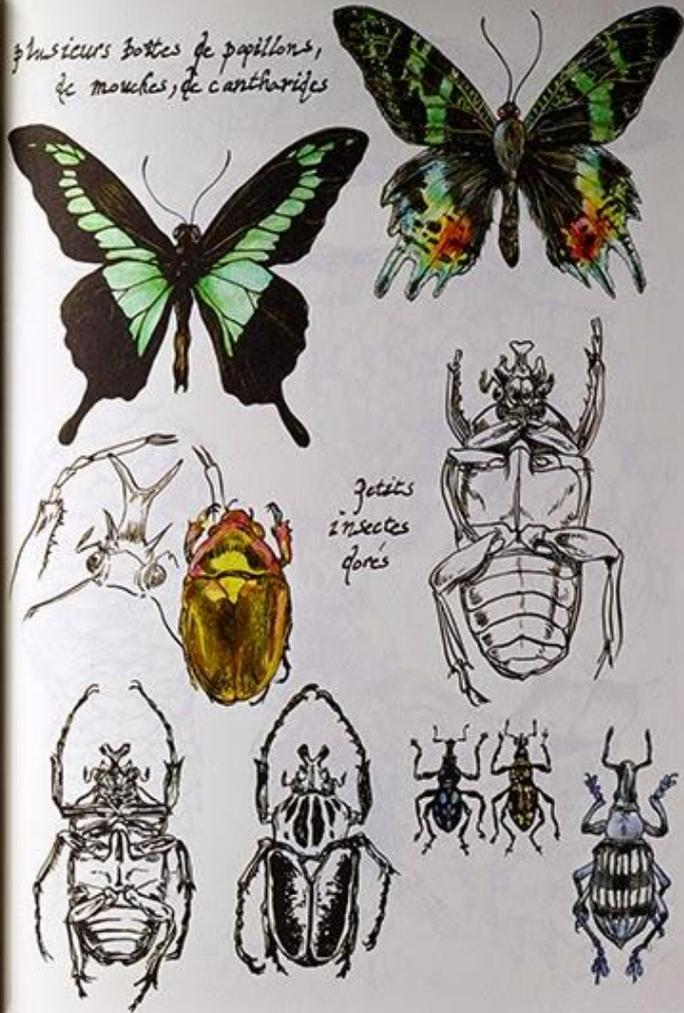
Cantharides

D'abord nous fûmes voir un nommé M. Delcorne, que M. Fiers m'avait indiqué, qui a une infinité de belles coquilles, de plusieurs cornes de licornes, de rhinocéros, et d'autres curiosités.



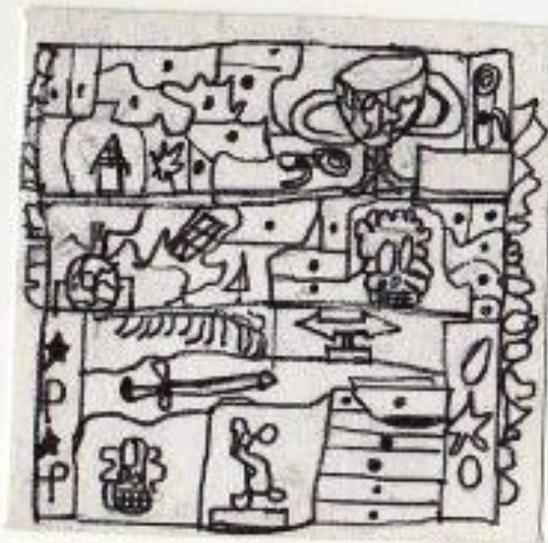
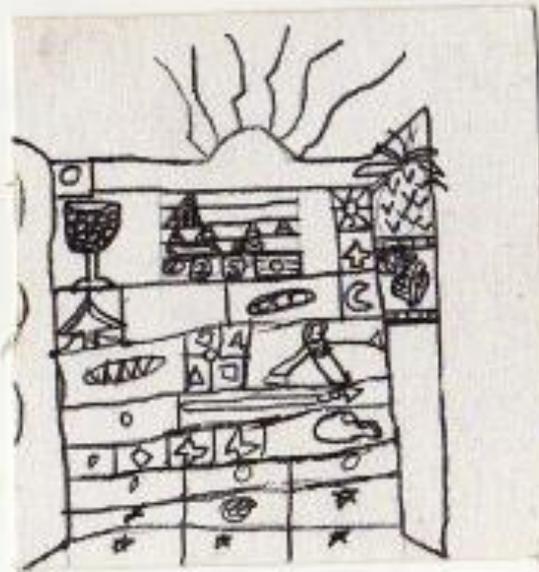
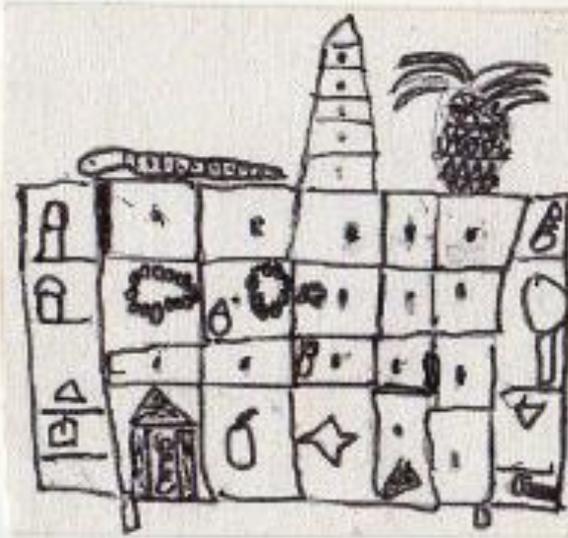
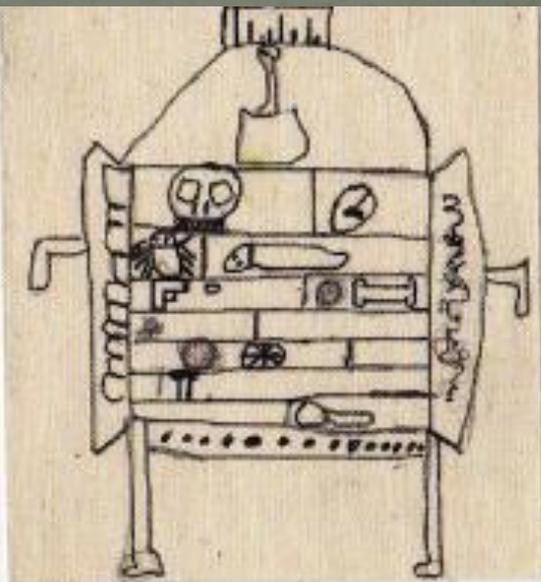
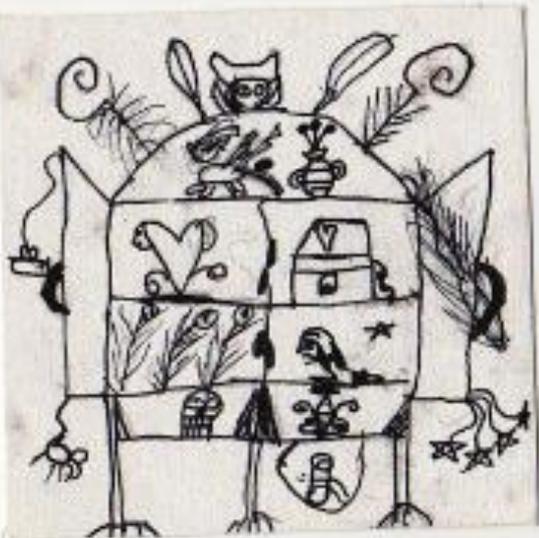
Corne de licorne

Corne de rhinocéros



plusieurs boîtes de papillons, de mouches, de cantharides

petits insectes dorés



Dessins réalisés par des élèves de cm1

## LES ETAPES DE REALISATION D'UN CABINET DE CURIOSITES

- **Collectionner**
- **Ordonner**
  - Classer, ranger
  - Nommer la collection
- **Compléter la collection**
  - Ajouter d'autres éléments
  - Créer de nouveaux éléments
- **Constituer l'inventaire du cabinet**
  - Identifier
  - Etiqueter
  - Mesurer, peser
- **Présenter, mettre en scène, valoriser**
- **Réaliser le catalogue du cabinet**
  - Représenter par le dessin
  - Photographier
  - Produire des textes explicatifs
  - Enregistrer des sons, des odeurs