

Cabinets de curiosités XVI^e et XVII^e siècles

<http://pages.infinit.net/cabinet/definition.html>

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 représentant les trois règnes: le monde animal, végétal et minéral, en plus de réalisations humaines.



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



Anonyme, *Le Cabinet de Calzolari*
Gravure 1622

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 (minéral, végétal et animal), à côté des productions de l'homme.

L'objectif des curieux n'est pas d'accumuler ou de répertorier la totalité des objets de la nature et des productions humaines 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.

Le lieu, la pièce

Il importe de distinguer entre le cabinet comme lieu physique et le cabinet comme meuble. À l'époque il n'y a que des musées privés : les cabinets. En général, on peut les visiter assez facilement avec une lettre d'introduction.

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, incrusté d'écailles ou de pierres dures, parfois peint par des artistes de renom.