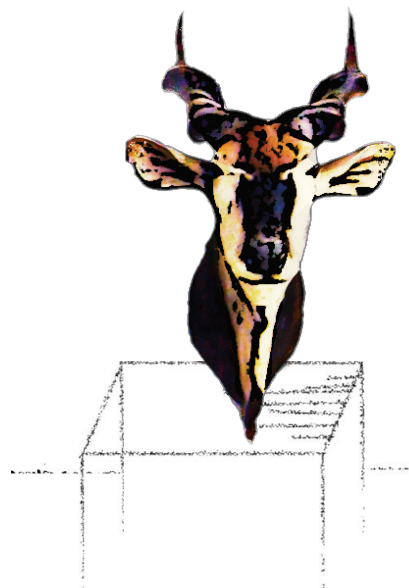


CLAUDE D'ANTHENAISE

Le musée de la Chasse et de la Nature

Dans le contexte français marqué par de fortes tensions entre les chasseurs et les défenseurs des animaux, le musée de la Chasse et de la Nature vise à un rapprochement entre les antagonistes. Il cherche à évoquer avec sérénité les enjeux que représente la chasse pour la connaissance et la gestion de l'écosystème. Tant sa conception muséographique à la manière d'un moderne cabinet de curiosités que sa programmation largement ouverte à l'art contemporain, contribuent à en faire un lieu attractif pour un public plus large que celui des chasseurs.



À peine franchie la billetterie, le visiteur du Musée de la Chasse et de la Nature se voit confronté à un objet singulier : une grossière planche de bois, sur laquelle une flèche indique la direction à suivre, panneau qu'on verrait plus volontiers au carrefour d'allées forestières que dans l'escalier d'honneur d'un hôtel particulier du XVIII^e siècle. Paradoxe d'une signalisation déroutante, faite moins pour renseigner qu'égarer le visiteur ou l'inciter à sortir des sentiers battus d'un musée institutionnel. La visite de ce « territoire » étrange s'annonce comme une sorte de jeu de piste. L'étrangeté ne réside-t-elle pas dans l'énoncé même du musée bizarrement consacré à la Chasse et à la Nature alors que certains de nos contemporains perçoivent ces deux termes comme antinomiques.

À l'origine de ce musée paradoxal il y a un couple de mécènes : François Sommer (1904-1973) et son épouse Jacqueline (1913-1993), chasseurs et ardents défenseurs de la faune sauvage. Ils collectionnèrent leur vie durant livres anciens, armes de chasse, peintures et objets d'art animalier. N'ayant pas d'héritiers directs, le couple décida d'instituer une fondation vouée à la connaissance et la défense de l'environnement ainsi qu'à la promotion d'une chasse respectueuse des équilibres naturels. C'est dans le cadre de cette fondation que fut créé le musée destiné à recueillir leurs collections. François et Jacqueline Sommer désiraient que ce musée rendît témoignage de ce que la chasse avait apporté aux différentes civilisations comme moyen d'observation de la faune et comme source d'inspiration pour les artistes. Ils trouvent dans un ancien hôtel particulier, situé dans le cœur historique de Paris, le cadre adéquat pour présenter leurs collections. Cependant, dès l'inauguration, en 1967, ils rêvent de disposer d'un plus grand espace pour développer les thèmes abordés. Ce sera possible en 2003 avec l'acquisition de l'immeuble mitoyen. Le Conseil d'administration de la Fondation souhaite alors que la rénovation du musée préserve l'esprit d'origine et le caractère de maison particulière tout en tentant de s'ouvrir à un nouveau public.

Afin de développer l'attrait du musée, le nouveau parti muséographique tente de concilier la fonction pédagogique avec une expérience émotionnelle. En effet, le musée est conçu comme une sorte de « terrain de jeu », combinant systématiquement plusieurs niveaux de lecture. Or cet aspect « ludique » ne veut pas être au détriment du propos scientifique dont la rigueur même conditionne l'efficacité du jeu.

Désormais, le parcours de visite du nouveau musée est structuré autour de sujets, naturaliste (connaissance de la faune sauvage française), artistique (peinture animalière européenne), technique (présentation des armes de chasse). Comme autant d'incises dans le discours, ces thèmes sont intégrés dans un propos plus général, relatif à l'évolution du rapport de l'homme à l'animal dans la société occidentale. Ce propos anthropologique unifie le parcours et lui impose une progression chronologique, depuis la préhistoire jusqu'à nos jours. Il fait ressortir la constante évolution de notre perception de la faune : de menaçant qu'il était, l'animal sauvage n'est-il pas perçu à présent comme étant menacé ? La hiérarchie du monde animal, sa répartition en catégories nuisibles ou profitables à l'homme, en espèces qu'il faut protéger ou détruire, est constamment remise en cause. De salle en salle, le propos est illustré par quelques animaux emblématiques : sanglier, cerf, loup, licorne, renard, chouette, lièvre, oiseaux de proie, cheval ou chien... La confrontation de leurs représentations à différentes époques, met en évidence ces « changements de statut ». Elle constitue une sorte de raccourci de l'histoire des mentalités.

À partir de ce discours intellectuel, l'agencement muséographique tente de donner une perception inhabituelle du musée. Le but poursuivi n'est autre que le « dépaysement » du visiteur. On lui propose de voyager en terre inconnue, d'emprunter un « chemin » dépourvu des dispositifs encadrant d'ordinaire le regard et l'imagination. La visite du musée voudrait s'apparenter à la découverte d'une forêt inconnue ou de tout autre lieu qui ne serait pas le territoire de l'homme, mais qu'habiterait la présence discrète de la faune sauvage (observateur, le visiteur se sent à son tour observé par l'animal dont il ne perçoit que les traces). Elle tente de transposer l'expérience de la chasse, plus précisément cette intensité de vie que l'on ressent aux aguets, tendu vers cette proximité secrète de l'animal. Le concours des architectes muséographes Catherine Rouland et Frédérique Paoletti, s'est avéré essentiel pour parvenir à créer ce climat particulier. La conception muséographique a été le fruit d'une passionnante collaboration entre la conservation et l'équipe architecturale, le projet s'enrichissant et se complexifiant au fur et à mesure de son exécution. La souplesse de gestion de la fondation dont dépend le musée de la Chasse et de la Nature a été favorable au caractère expérimental en permettant de nombreux amendements au programme initial. Certains choix esthétiques très personnels n'ont pas nécessité la validation de comités d'experts ni la ratification préalable de décideurs administratifs. C'est donc un contexte exceptionnel de liberté qui a permis de « construire » l'étrangeté du musée. La muséographie tente de subvertir le caractère institutionnel. Elle revendique une certaine hétérogénéité, à rebours de la plupart des programmes muséographiques récents, unifiés par le style de l'architecte muséographe. Evoquant le « désordre » d'une maison de famille où chaque génération a laissé sa marque, la muséographie procède par citations d'ambiances décoratives : de salle en salle, le visiteur est confronté à des atmosphères diverses - maison de

collectionneur avec son mobilier contemporain, cabinet d'un amateur du XVIII^e siècle où la profusion de l'accrochage s'étend du sol au plafond, musée d'histoire naturelle et son strict ordonnancement de spécimens naturalisés, cabinet scientifique...

Parmi les diverses citations la muséographie se réfère explicitement à la tradition des musées de chasse. Ceux-ci évoquent fréquemment l'univers des cabinets de curiosités qui juxtaposent *naturalia* et *artificialia*. Ainsi, dans un certain nombre de collections cynégétiques, les « dahus », les « jackalopes » et autres chimères s'insinuent fréquemment parmi les trophées bien réels pour accréditer de vieilles légendes ou prendre en défaut les chasseurs trop crédules.

L'art contemporain a été sollicité tant pour compléter les collections sur des points particuliers que pour préciser la tonalité émotionnelle du décor. À chaque fois ces commandes furent passées avec un cahier des charges très précis, définissant les contraintes d'intégration dans le contexte architectural et d'insertion dans un propos déterminé.

Mais pour la plupart des visiteurs, l'aspect le plus marquant est sans doute la présence physique de l'animal qui, de salle en salle, semble les accueillir comme s'il était le maître de la maison. Il est naturalisé, posé à même le sol, sans l'artifice d'un socle, d'une vitrine formant diorama ou d'une barrière faisant office de mise à distance.

L'appareil pédagogique, la médiation, contribuent au caractère ludique du lieu : certes, les œuvres sont bien documentées et le visiteur désireux de s'instruire peut trouver sur place toutes les indications d'usage. Mais cette signalétique ne s'impose pas. Elle est elle-même le prétexte à un jeu, une sorte de quête renouvelée de pièce en pièce. Afin d'obliger le visiteur à regarder les œuvres d'art, celles-ci sont reproduites en dessin, c'est-à-dire interprétées, sur les fiches de salle, en marge d'un texte de présentation générale. Pour accéder au savoir, il faut s'appliquer à trouver les points de similitude entre le croquis en noir et blanc et la toile peinte accrochée au mur. Ailleurs, les cartels documentant les armes sont de véritables œuvres originales. La signalétique contribue aux citations d'ambiance muséale : calligraphiée ici, à la façon des cabinets de curiosité, dactylographiée ailleurs, à l'aide d'une machine à écrire datant des années 60. Au gré des salles, boîtes à fiches ou registres manuscrits viennent enrichir cette déroutante anthologie des instruments informatifs.

Ces variations sur la « signalétique » constituent probablement l'aspect le plus évident du jeu de piste proposé au visiteur. S'il accepte de s'y prêter, il peut suivre et interpréter les diverses traces éparses dans le musée, à commencer par les traces de la nature. Dans un lieu voué à la représentation, ces traces de nature vont permettre au visiteur de constituer sa propre image. Elles s'intègrent dans un dispositif naturaliste disséminé au long du parcours. En effet, les bêtes de vraie plume et de vrai poil peuplant les salles du musée sont accompagnées d'informations concrètes sur leur morphologie, leur territoire ou leur comportement. Cet appareil pédagogique se matérialise en une sorte de meuble-cabinet dont le public est invité à visiter les multiples compartiments : sorte de « meubles encyclopédiques » qui mêlent de manière prosaïque, données textuelles, traces et pièces à conviction d'origine diverse. Ainsi, l'ouverture d'un tiroir révèle le moulage en bronze

d'un fragment de nature portant l'empreinte des animaux. À proximité, un autre compartiment abrite les excréments (sorte de « fiches anthropométriques » de l'animal qui informent sur son genre, son âge et ses conditions de santé). Dans ces cabinets il ne fallait pas omettre les empreintes olfactives. Un « odorama » (cabinet de senteurs) d'un genre particulier a été commandé au poète Jean Ristat qui a recréé, mais en vers, la senteur de chaque animal: l'évocation de la nature n'admet pas ici de *fac simile*. Elle assume l'impossibilité de toute reconstitution. Elle revendique l'inévitable distance entre l'homme et l'animal, entre la nature et l'image de la nature. Si le musée est conçu comme une sorte de poste d'affût c'est pour observer l'animal sauvage dans un territoire mental, comme une sorte de belvédère imaginaire.

Par endroit le jeu des empreintes déborde des tiroirs pour envahir le décor des salles. Il se répand sur les parois murales de l'escalier ornées de bas-reliefs créés par l'artiste Saint Clair Cemin; on le retrouve au sol avec les pattes imprimées dans les anciens carreaux de terre cuite. Rassembler les traces de la mythique licorne a nécessité le concours de divers artistes, qu'il s'agisse de recueillir ses excréments (Sophie Lecomte), de filmer sa disparition (Maïder Fortuné) ou de documenter son hypothétique réapparition dans la faune africaine (Joan Foncuberta).

Les traces opèrent dans le domaine de la suggestion. Elles sont émotionnellement plus efficaces que l'objet lui-même: le cabinet où sont présentés les yeux du loup (accessoires destinés aux taxidermistes) à proximité de céramiques évoquant des chaussures sanglantes, (ultimes traces du Petit Chaperon rouge? par Françoise Petrovitch), suffit à résumer le procès millénaire contre l'espèce redoutée.

Le jeu des traces s'applique aussi à la mémoire: traces des fondateurs à travers une pièce-cabinet où l'artiste Mark Dion a mis en scène, dans une hypothétique cabane de chasse, un fouillis hétéroclite: pieuses reliques de François et Jacqueline Sommer évoquant les divers aspects de leur personnalité et de leur carrière. Ailleurs, dans le cabinet consacré au lapin, c'est la peluche anonyme d'un des conservateurs du musée qui témoigne de la proximité de l'animal et de l'enfance.

De manière peut-être plus radicale, les traces s'appliquent à la collection elle-même.

Dans un cabinet où sont présentés des oiseaux de porcelaine, certains socles restent volontairement vides, manifestation d'un impossible envol? Dans la salle des armes, sont présentés des coffrets vides conçus par l'artiste Gianni Burattoni qui portent en creux la trace d'armes fictives (flèche d'Apollon, fusil du poète Lord Byron). Tandis que le déplacement des œuvres prêtées pour des expositions ou parties en restauration, est signalé par des « fantômes » qui sont l'objet de commandes à des artistes. Le caractère ludique de la muséographie ne devait pas masquer le sérieux du thème fondamental de la relation de l'homme à l'animal avec ce qu'elle peut présenter de violence, notamment dans le cadre de la chasse. C'est pourquoi la programmation des expositions temporaires s'efforce de développer ce thème en montrant ce qu'il inspire aux artistes de notre époque. Débordant le cadre de la galerie d'exposition temporaire, les expositions sont l'occasion d'une sorte de jeu d'infiltration. En effet, les œuvres prêtées pour l'occasion sont systématiquement insérées dans les collections permanentes avec lesquelles elles

créent un effet de dialogue, de contraste ou de résonnance.

Le jeu proposé au visiteur doit inclure quelques fausses pistes pour être plus attrayant ! Voilà pourquoi le parcours intègre des œuvres qui n'ont pas l'air d'en être et d'autres qui en sont alors qu'elles n'en ont pas l'air. Ici l'on trouve de faux spécimens d'étude naturaliste tel ce sanglier albinos qui suit discrètement des yeux les visiteurs de la salle des Trophées (Nicolas Darrot, *Sus scrofa albinos*).

Ailleurs, une série d'appeaux (Jean-Luc Bichaud, *Souffler n'est pas jouer*), présentée avec le sérieux d'une authentique collection ethnologique, s'avère une « chausse-trape » particulièrement efficace pour attraper les visiteurs distraits. Au terme de ce jeu de piste périlleux, le visiteur peut être déstabilisé. Qu'a-t-il vu et quel est le sens de cette collection ? Au questionnement propre à un certain art contemporain, « qu'est-ce que l'art ? », s'est peut-être substitué une nouvelle interrogation : « qu'est-ce qu'un musée ? ».