

Cécile van der Meersch,
chargée du public au musée de la Chasse et de la Nature, Paris.

Une visite comme une forme d'aventure

Genèse du musée de la Chasse et de la Nature

Le musée de la Chasse et de la Nature situé à Paris dans le quartier du Marais est né de la volonté de François et Jacqueline Sommer de pérenniser leur collection cynégétique et de la présenter au public. François Sommer était originaire des Ardennes. Il grandit en entretenant un rapport privilégié avec la nature et fut marqué par la pratique de la chasse. Cette tradition ancestrale n'est pas seulement un loisir, mais également une source d'inspiration pour de nombreux artistes.

François et Jacqueline Sommer souhaitaient ouvrir dans la capitale des arts et des lettres un musée qui permettrait de se transporter dans la nature : une nature domptée et façonnée par le regard des artistes. Transmettre leur passion pour les grands espaces et pour le monde animalier tenait particulièrement à cœur à ce couple qui n'avait pas de descendance.

La genèse du musée fut marquée par l'influence du ministre de la Culture André Malraux. Soucieux de réhabiliter le centre historique de Paris, celui-ci initie le plan de sauvegarde du Marais en 1964. C'est ainsi que L'hôtel de Guénégaud, érigé par l'architecte François Mansart au cours du XVII^e siècle, fut sauvé de la destruction et acheté par la Ville de Paris. En 1964, François et Jacqueline Sommer instituent « la Fondation de la Maison de la Chasse et de la Nature » qui loue l'hôtel pour une durée de 99 ans, à charge pour elle d'en assumer la restauration, l'entretien et l'ouverture au public.

En 1967, le musée, installé dans l'hôtel de Guénégaud entièrement restauré, ouvrit enfin ses portes au public. Aménagé comme une maison de collectionneur, il abritait une collection disposée selon un propos pédagogique voulant présenter tout ce que la chasse avait pu apporter à la civilisation.

Parallèlement à l'ouverture du musée, la fondation de François et Jacqueline Sommer s'engageait dans des actions visant la protection de la biodiversité. Après leur disparition, la Fondation perpétua leurs volontés.

Toutefois, l'évolution de la société et de sa perception de la chasse rend difficilement compréhensible le parti du musée sur cette question sensible. La fréquentation pâtit autant de l'incompréhension du public que du vieillissement de la muséographie. En 2000, la Fondation profite de l'opportunité de la vente de l'hôtel de Mongelas, bâtiment mitoyen édifié au XVIII^e siècle ; cet achat permet l'agrandissement du musée et l'élaboration d'un nouveau parcours muséographique respectueux de l'esprit des lieux tel que l'avaient voulu les Sommer et s'inscrivant également dans la lignée spécifique que sont les musées cynégétiques de Munich, Senlis ou Gien.

Afin d'aider à la conception du nouveau projet muséographique, un groupe de réflexion associant philosophes, sociologues et ethnologues se réunit. En effet, au XXI^e siècle, quelle peut être la vocation d'un musée consacré à la chasse en milieu urbain ? Quels chemins de découverte offrir aux visiteurs pénétrant au musée de la Chasse et de la Nature ?

Le parcours muséographique

Le résultat des réflexions engagées s'expose en février 2007 lors de l'inauguration du site après deux années de fermeture. Désormais la question posée se veut plus en phase avec les préoccupations du public parisien. En effet, « pourquoi chasse-t-on » encore à notre époque ? Le visiteur se replace dans un contexte historique, environnemental et artistique. « Chasse et nature » sont indéniablement et intimement liées, l'une ne peut exister, survivre et devenir sans l'autre. L'équilibre de ces deux thèmes devait être perceptible au visiteur qui passe la porte du musée.

Au terme de sa rénovation, le musée est un lieu volontairement ambigu, investi par une nature (interprétée ?), composée par la diversité artistique. Derrière une façade classique se cache un foisonnement d'œuvres et de thématiques.

Face à cette importante production artistique quels chemins d'accès à la connaissance proposer aux visiteurs afin de répondre à de multiples questions ?

Le parcours muséographique est conçu comme une promenade à travers les siècles, les styles mais surtout les différents territoires des animaux sauvages ou auxiliaires de chasse. L'exploration de cet ensemble peut ainsi susciter une émotion, une expérience paradoxale de la nature. Quels outils, ou tout au moins quels supports, offrir au visiteur afin de l'orienter dans sa quête d'informations ? Après avoir longuement pensé l'aménagement des salles, la disposition des œuvres, l'enchaînement des thématiques, le choix des dispositifs muséographiques n'en était pas moins crucial.

Dans ce cadre, comment satisfaire conjointement la demande d'information d'un public de néophytes ou de spécialistes tout en demeurant dans une ambiance spécifique ? On a souhaité que le visiteur soit amené à respecter une règle du jeu, à se placer dans une attitude « d'affût » pour recevoir cette représentation de la nature. Il était en effet important que la curiosité et l'observation soient des leitmotivs dans la découverte de ces espaces qui en appellent au conte, au rêve, au mystère, voire à la magie. Ainsi, l'expérience vécue se rapproche du rite initiatique, comme la chasse et la connaissance de la faune et de la flore peuvent l'être.

L'initiation et le jeu de piste se poursuivent grâce aux supports de médiation, qui sont disposés au fil du parcours et sont un parallèle aux différentes approches thématiques.

Il s'agit d'une initiation artistique, littéraire et technique. Les supports de médiation sont présents, mais ne s'imposent pas. Ils sont l'objet d'une quête pour que le visiteur n'oublie pas qu'il constitue sa connaissance par ses découvertes et par sa volonté propre de l'acquérir. Par sa démarche, il exerce ainsi son libre-arbitre.

Sur les traces d'Alice...

Le visiteur est placé dès l'entrée dans la situation d'Alice accédant aux pays des merveilles. Elle poursuit le lapin et doit, pour ne pas perdre sa trace, pénétrer dans un terrier. Le tunnel lui permet de quitter son monde et d'accéder à un tout autre univers. L'entrée du musée correspond à ce tunnel qui place le visiteur dans un décor et le coupe de ses points de repère habituels. Les indices sont, dès lors, distillés tels les repères du Petit Poucet. Le visiteur a la possibilité de les observer, de les délaissier si les cailloux semblent trop lourds ou de nourrir sa curiosité par ces petites miettes. Les éléments en bronze, commandés à l'artiste brésilien Saint Clair Cemin, évoquent un monde végétal car les feuillages des appliques sont traversés par la lumière. Les lustres rappellent des racines qui s'immiscent dans le bâtiment, de même les mains courantes se déploient telles des lianes et se terminent en crosse de fougères qui pourraient bien attendre la bonne saison pour étendre leur feuillage. Ce décor est complété par deux bas-reliefs se développant dans les galeries permettant d'accéder aux salles d'exposition permanente. Le visiteur s'y trouve placé comme au seuil de la forêt avant de pénétrer dans l'espace où sont traités les thèmes animaliers et cynégétiques. Promeneurs en forêt, naturalistes, herboristes, chasseurs, tous sont conviés à sauter à pieds joints dans les salles et à se laisser prendre par l'atmosphère. De même les collectionneurs et amateurs d'art sont attirés dans un grand cabinet de curiosité. Il suffit pour cela de suivre les flèches imitant celles qui sont gravées sur des panneaux de bois et disposées le long de chemins. Au musée, lorsque se trouve un espace qui n'est pas accessible au public, un panneau « Chasse gardée » l'indique.

Le visiteur est alors initié et éduqué par des dispositifs discrets de médiation culturelle qui sont tout à la fois ancrés dans leur époque et hors du temps. Volontairement ils varient d'une salle à l'autre, interdisant au visiteur le confort d'un parcours balisé où tout est gagné d'avance. La visite du musée reste une forme d'aventure. Le voyage se poursuit et le jeu de piste continue.

Les fiches de salle sont amovibles. Un texte présentant la thématique générale est complété par des représentations des œuvres exposées. Celles-ci sont reproduites, dessinées et donc interprétées, à la manière des livrets de salon annotés au XVIII^e siècle par l'artiste Gabriel de Saint-Aubin : nouveau jeu de quête et d'observation pour le visiteur qui doit identifier l'œuvre à son image : l'image de l'image de la nature. La quasi-absence de cartels permet de rappeler qu'une forêt, bien qu'aujourd'hui elle soit le plus souvent aménagée et organisée par l'homme, se distingue d'un jardin botanique. Aux pieds des arbres, l'essence de ceux-ci n'est pas indiquée par un panneau ou un cartel, il en est de même dans les salles. A l'inverse, certains cartels sont bien présents : ils sont même des œuvres à part entière, pensés, élaborés voire remaniés par des artistes, tels ceux de Jean-Luc Bichaud dans le cabinet des appeaux ou de Guillaume Dégé dans la salle d'armes.

Une approche volontairement déroutante

Cette approche pédagogique volontairement déroutante, élaborée entre la conservation qui a conçu le parcours et les artistes qui le ponctuent, cherchait à instaurer une interaction forte avec le public mais pouvait sembler inadaptée notamment avec des sujets pouvant sembler complexes ou rébarbatifs pour des non spécialistes. L'accueil aurait pu se présenter dans la salle d'arme, mais il est contré par l'insertion dans les vitrines de la collection d'animations humoristiques réalisées conjointement par l'illustrateur Guillaume Dégé et la société d'animation Grain de Sel. La curiosité pousse le visiteur à les visionner et permet ainsi la découverte du maniement d'une arme de chasse à une période donnée (système de mise à feu, armement). Ces animations sont elles-mêmes des détonateurs car une fois la curiosité attisée, le visiteur n'hésite plus à ouvrir d'autres tiroirs et à se laisser prendre par la lecture de cartels plus institutionnels. De même dans un espace dédié à l'art contemporain, qui est

plus épuré dans sa facture, la présence d'un lutrin permettant l'écoute de chants d'oiseaux immerge le visiteur dans un espace bucolique et il plonge plus facilement son regard dans une photographie d'Eric Poitevin. Cette interaction des sens donne alors vie à l'œuvre et la libère de son cadre. L'œuvre s'anime grâce à l'imagination du visiteur. Mais dans certains cas, il s'agit de le surprendre et le musée prend vie par le biais d'un trophée animé, le *Sus Scrofa albinos* dans la salle des trophées, œuvre de Nicolas Darrot ou encore, à la tombée du jour, par une animation sonore composée par Jean-Christophe Chazelas. Que peut-il bien se tramer lorsque les portes se ferment aux visiteurs et que la nuit tombe ? La nature reprend-elle vraiment ses droits ?

Ces choix sont parfois extrêmes quant à la disposition d'informations. Cette dernière peut amuser puis lasser le visiteur, car il doit constamment faire preuve d'autonomie. Les critiques, remarques et suggestions des visiteurs ont permis l'élaboration et l'adaptation de compléments de visite où le facteur humain est favorisé plutôt que les supports technologiques comme les audio-guides. L'homme se fait passeur de savoir à travers l'échange adapté aux publics. Une programmation culturelle, librement accessible, a pour but d'accompagner le visiteur dans son initiation, notamment lorsque « Le musée fait son cinéma », rencontre dominicale mensuelle ou lors des expositions temporaires qui ancrent le thème « chasse et nature » dans la réalité contemporaine de la conception et de la création. Elles pérennisent la nature comme source d'inspiration artistique. L'accent est mis également lors des visites guidées générales ou thématiques pour les adultes ainsi que des visites découvertes aux thèmes naturalistes pour le jeune public ou encore des ateliers d'initiation à la peinture. Si le musée peut être perçu comme une sorte de belvédère, ces accompagnements visent à prolonger le plaisir de la promenade.