

RAPPORT D'ÉTUDES

---

LA  
SCÉNOGRAPHIE  
D'AUJOURD'HUI

---

QUENTIN DUFOUR  
ENSA NORMANDIE - 2017.18

- 1 INTRODUCTION P.3
- 2 PREMIÈRE APPROCHE P.4
- 3 IMMERSION P.6
- 4 EXPLORATION P.11

# INTRODUCTION

La scénographie est en pleine percée. Comme un effet de mode, le terme s'affiche de plus en plus dans des contextes extrêmement divers. De la décoration temporaire d'un festival au déploiement d'une exposition, en passant par le monde théâtral ou encore par des interventions d'urbanisme, le mot semble décrire une multitude de champs d'actions. Un univers intrigant et exaltant, flou et captivant.

Tapons « scénographie » dans google images et en un cliquer cette multiplicité se confirme. On y voit des maquettes, des décors, des espaces travaillés, beaucoup de jeux de lumières, des plateaux télé, des scènes, des expositions... Il est clair que le résultat du moteur de recherche vaut ce qu'il vaut et n'a rien de savant, mais cela semble être un bon début. Telle est l'image (numérique) de la scénographie véhiculée et diffusée pour le grand public. Ces photos reflètent par ailleurs des interventions artistiquement très marquées sous la forme d'installations, des œuvres finalement. Mais alors le scénographe serait-il simplement un artiste nouvelle génération? Voici donc esquissée la première problématique dont traite cet article. Et comme vous pouvez vous en douter, la réponse est non, ce n'est pas si simple. Ce serait même tout à fait absurde de se limiter à cette idée. Je préfère considérer que la scénographie est un compromis entre deux domaines: l'architecture et l'art. La compréhension devrait en être ainsi moins réductrice et l'analyse apportée basée sur des facteurs multipliés. Partons de l'idée que l'espace, conçu et mesuré, mis en relation avec l'oeuvre devient alors un ensemble d'interactions. Comme un dialogue pouvant transformer l'image que nous percevons de ces deux objets. Plutôt que celui de la création pure et dure, le concept de la mise en valeur apparaît donc et semble opportun. Nous pourrions même parler de mise en scène, mais n'allons pas trop vite. Dans ce cas le scénographe est-il artiste, ou architecte? Peut-être ni l'un ni l'autre...

L'objectif de cet article est de lever le voile épais qui pèse sur la discipline. Plus particulièrement il s'agit de découvrir la scénographie d'exposition, ramification relativement récente. Les grands concepts seront démontrés à travers trois expositions contemporaines sélectionnées pour leurs caractéristiques. Divers écrits, faits historiques et analyses viendront compléter ces commentaires de visite qui tenteront de répondre à une question majeure:

QU'EST-CE QUE LA SCÉNOGRAPHIE D'AUJOURD'HUI?

# PREMIÈRE APPROCHE

« Je tiens à revenir sur ce terme. On l'emploie à tort et à travers. Mais je condamne cette dérive, qui fausse le sens du mot et donne une conception erronée de la scénographie. Il y a, aujourd'hui, une confusion de langage sur ce mot. » Tel est le constat que dresse Yanis Kokkos dans son livre *Petit traité de scénographie* <sup>1</sup>. Scénographe grec exilé en France en 1963, Kokkos est une figure majeure du théâtre contemporain, qui a bien évolué depuis l'antiquité. L'auteur fait notamment référence dans ses mots à la scénographie urbaine, à la scénographie d'équipement ou encore à la scénographie d'exposition. Selon lui, le mot peut tout à fait s'employer pour désigner le travail des architectes et des urbanistes, à condition qu'un autre terme en précise le contexte. Exploration...

## DÉFINITION

Un retour en arrière s'impose. Le mot skênographia apparaît dans l'antiquité grecque et signifiait « dessiner ou écrire la scène », comme on peut l'apprendre dans le livre d'Anne Surgers *Scénographie du théâtre occidental* <sup>2</sup>. À l'origine, la skène était le lieu caché de l'acteur, les coulisses dirait-on aujourd'hui. Mais au XVIIIe siècle le sens change et le mot désigne alors l'espace de jeu ou l'acteur devient personnage. La scénographie est le métier, l'invention et l'outil qui permet qu'ait lieu la représentation dans un espace conçu pour guider l'imagination du spectateur. La discipline était alors uniquement au service du théâtre pour la création des décors. Des décors dont l'objectif premier était de représenter de façon réaliste un environnement par la mimésis: imitation par l'art de la nature. De celui qui dessine à l'antiquité à celui qui organise l'espace en perspective après la Renaissance, les évolutions furent nombreuses. Et aujourd'hui la définition s'est bien élargie.

C'est dans les années 80 qu'apparaît la scénographie d'exposition. La période correspond à l'ouverture des musées d'art contemporain comme le centre Georges Pompidou à Paris, véritable symbole. Suivront plus tard le musée Guggenheim de Bilbao, puis la Tate modern de Londres pour parler de nos proches voisins. Le phénomène se réfère à une population qui voyage alors de plus en plus, qui est plus curieuse et plus friande d'expositions contemporaines. Le secteur est en expansion dans le monde entier comme le prouvent les statistiques de fréquentation, et devient un moteur touristique. Pour tenter de définir la discipline relativement récente, intéressons-nous aux archives. Il existe depuis 1977 une revue dédiée, comme l'indique bien son titre, à l'« *Actualité de la Scénographie* ». Ces magazines fournissent un fond d'informations important qui, au fil des années, permet de constater l'évolution des techniques, des machines et aussi mais surtout l'évolution de la définition de la scénographie. La grande majorité des articles sont écrits par Marcel Freydefont,

<sup>1</sup> KOKKOS, Yanis, *Petit traité de scénographie*, Editions Seria/Grand T, Nantes 2007.

<sup>2</sup> SURGERS, Anne, *Scénographie du théâtre occidental*, Nathan, 2000, 184p. Lettres Sup'.

metteur en scène, scénographe, architecte, enseignant et chercheur décédé en 2016. Il apparaît et est cité dans de nombreux textes, comme une figure de la scénographie contemporaine. Dans un dossier de 1993 appelé « *l'art de la scénographie* »<sup>3</sup>, il nous confirme que le théâtre en est le berceau, pour la conception et l'organisation du lieu de la représentation. Il y est bien précisé aussi que l'élargissement de la discipline se fait de plus en plus ressentir. Appliquer une logique scénique à d'autres domaines, voilà donc la raison de cette ouverture. Architecturer, caractériser, créer un cadre, instaurer des vides.. L'auteur résume cela en une phrase:

«LA SCÉNOGRAPHIE EST L'ART D'OUVRIR DES PERSPECTIVES POUR  
DONNER SENS À L'ESPACE ».

Presque 20 ans plus tard, en 2011 un colloque international était organisé par l'École nationale supérieure des arts décoratifs avec pour problématique: *Qu'est-ce que la scénographie?*<sup>(4)</sup> Son objectif était de tenter d'établir de nouveaux contours en accord avec l'évolution de la définition et de palier la confusion des termes. Raymond Sarti, président de l'union des scénographes répond aux questions d'un journaliste. On nous parle ici de la complexité de l'identité de la scénographie, à définir comme pluridisciplinaire ou interdisciplinaire. Sarti développe à propos de l'effet de mode actuel pour ce domaine à la croisée des arts. Il en parle comme d'un outil « au service de », d'un artiste intermédiaire. Il semble inquiet quant à la tendance actuelle de vouloir se séparer du théâtre. Des formes hybrides apparaissent, telle que la scénographie de la vente, pour lesquelles il veut rappeler que l'ancrage fondamental doit rester le théâtre. C'est le point de départ de ces mutations, le fondement. Et la seule manière d'identifier ces ramifications et de leur donner sens est de garder en tête qu'il s'agit avant tout de mise en scène. Dramatiser l'espace et jouer avec le temps.

<sup>3</sup> Freydefont, Marcel. « L'art de la scénographie. » AS. Actualité de la scénographie, janv./févr. 1993, n°62, p.5-87

<sup>4</sup> Mazlouman, Mahtab. « Qu'est-ce que la scénographie. » AS. Actualité de la scénographie, oct. 2011, n°179, p.66-67

# IMMERSION

Depuis toujours, le métier de scénographe est un métier de l'ombre. Qui est capable de citer le nom du scénographe d'une pièce à laquelle il a assisté, d'une exposition qu'il a visité? À moins de creuser très profondément, l'information est difficile à trouver. C'est dans cette optique qu'a été créée en 1987 l'*Union des Scénographes*, afin de donner au métier un véritable statut. L'association se décrit comme le « Syndicat National des Scénographes d'équipement, de spectacle et d'exposition », et tente ainsi de définir les domaines d'applications de la scénographie. En ce qui concerne la scénographie d'exposition, il faut avouer que le site n'est pas extrêmement fourni. Il est possible de trouver des textes sur la scénographie théâtrale mais peu d'autres choses. En revanche il existe l'*Association Scénographe*, qui elle regroupe des scénographes d'expositions uniquement et avec leurs sites internet. Quelques uns d'entre-eux se définissent comme Architecte-Scénographe, comme Laurence Lebris en charge de la scénographie des expositions de Beaubourg. Elle est diplômée d'une école d'architecture. D'autres le sont des beaux-arts, des arts décoratifs avec un cursus plus artistique. Les parcours sont assez foisonnants. Des formations existent pourtant comme à l'ENSA Nantes sous la forme d'un master appelé DPEA scénographie. Deux mentions sont proposées: le Spectacle vivant, Architecture des lieux scéniques et Muséographie – ou – Lumière, Image, Art performatif et Médiation. Mais ces spécifications ne semblent donc pas être un passage inconditionnel pour accéder au métier.

## RENCONTRE

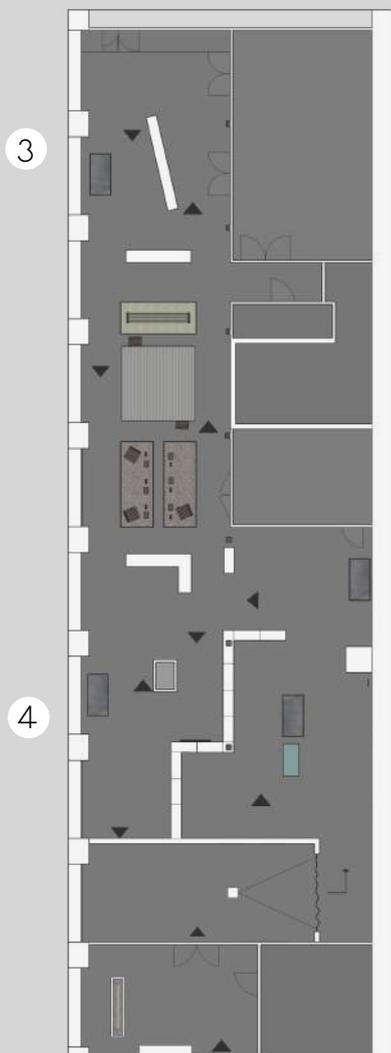
Quoi de mieux qu'une discussion avec un scénographe pour éclaircir les zones d'ombre à propos du métier et de son statut? Stéphane Landais, installé à Rouen, a accepté de répondre à certaines questions le temps d'un café. Commençons par son parcours: il a étudié à l'ENSA Normandie, au tout début des années 90. Il intègre l'école d'architecture avec une formation de dessin industriel et un brevet de chaudronnier en poche. Il effectue toutes ses années, prépare son mémoire mais sachant qu'un autre domaine l'intéressait, il ne passera jamais le diplôme DPLG. C'est durant cette période qu'il rencontre M. Luc Perrot, à l'époque jeune enseignant tout juste diplômé. Ils deviendront amis, puis collaborateurs et créeront une compagnie de théâtre de rue, *la litote*, en activité de 1995 à 2012. Co-directeur, scénographe, technicien, comédien... Stéphane participe à une vingtaine de créations avec un rôle multi-tache et fait ses débuts dans le métier. Parallèlement, il travaille pour des compagnies théâtrales locales, crée également une association de scénographie d'évènements, la *Karavan Pass*. Selon lui, il existe deux écoles: celle de la rue qu'il a beaucoup expérimentée, et celle de la salle avec éclairagistes, metteurs en scène qu'il a pu également appréhender.

Aujourd'hui, Stéphane s'est lancé en tant que scénographe indépendant. Il conçoit ses projets, comme des expositions notamment, en tant qu'artiste scénographe en étant déclaré à la maison des artistes. Il propose également la réalisation plastique du projet via la *Karavan pass* qu'il dirige toujours et grâce à laquelle il embauche parfois des professionnels pour l'épauler. Il lui arrive aussi parfois de toucher aux décors de théâtre, et il est alors intermittent du spectacle. Le statut varie donc en fonction des missions. Il précise bien que n'importe qui veut se proclamer scénographe peut le faire, au même titre qu'un peintre ou qu'un acteur. Mais avec un peu de bon sens, le statut s'attribue en fonction de l'expérience professionnelle. Pour autant il ne se considère pas artiste, mais plutôt au service de la composition. Il est également sollicité par des agences d'architectures qui répondent à des concours de plus en plus nombreux où une compétence de scénographe est requise. Pour la scénographie d'exposition, il répond à des appels d'offres, à des concours de la même manière qu'un architecte. Il présente croquis, plans, perspectives, parfois une maquette si cela est pertinent. M. Landais possède un atelier qui lui permet de fabriquer lui-même ses créations si le budget est restreint. Il est plutôt passionné par l'idée de concevoir et de réaliser soi-même, de mener le processus de A à Z. Il travaille souvent pour le centre photographique de Rouen-Normandie, pour des expositions comme « *De Visu* » à l'abbatiale Saint-Ouen de Rouen dernièrement, et parfois aussi pour le musée des beaux arts de Rouen. Une activité qui semble donc assez diversifiée.

Et à propos de la scénographie d'exposition alors? Pour notre interlocuteur, une exposition est une expérience qui débute dès l'accueil du lieu. Il faut donc soigner l'environnement, le décor. Présenter une oeuvre, quelque soit sa nature, est un exercice compliqué. Comment guider la compréhension et visiteur tout en captant son attention le plus longtemps possible ? Le lien entre le spectateur et l'oeuvre n'est pas seulement un rapport frontal. Il faut trouver des nouveaux concepts de mise en espace, avec d'autres médiums. Trouver des dispositifs scénographiques qui plongent le visiteur dans le contexte de l'oeuvre, sans pour autant qu'elle remplace l'oeuvre. Stéphane défend le minimalisme, savoir épurer ses idées pour une plus grande justesse. Il aime remettre en cause la distance générale qui se pose entre le visiteur et l'oeuvre. Sa réponse consiste en des dispositifs ludiques, participatifs, vivants et plus actuels. Les choses restent à inventer, mais une installation sonore, ou une installation mettant en éveil tous les sens est quelque chose qui fonctionne bien. Ce sont les défis du scénographe d'aujourd'hui. Le numérique peut aider mais il préfère s'en méfier car il est souvent source de problèmes techniques récurrents. Et Il conclut en prenant l'exemple des visites d'expositions éclairées à la bougie, pour insister sur l'importance de l'expérience.

## CONCEPTION

Afin de faire avancer l'enquête, la rencontre avec Stéphane Landais s'est prolongée en une expérience d'un mois à ses côtés, au plus proche de la conception scénographique. Et pour commencer à évoquer les notions, les dispositifs et les outils, voici un bel exemple de projet d'exposition. « *Cités jardins, Cités de demain* » est une exposition qui prendra place à la Fabrique des Savoirs à Elbeuf à partir du 15 juin 2018. Elle est régie par le service culturel de la métropole en collaboration avec le musée des Beaux-arts de Rouen. L'espace est un plateau de taille moyenne sur un niveau, ponctué de quelques poteaux et avec de grandes fenêtres.



L'exposition devait, selon la demande du commanditaire, s'organiser autour de quatre séquences abordant des thèmes différents avec des approches différentes. Notre scénographe a donc beaucoup développé la notion de PARCOURS, avec pour objectif d'obtenir des espaces clairement définis. Cela permet d'obtenir une lecture plus claire de l'exposition. Il prévoit donc de mettre en place des cloisons de 50cm d'épaisseur, prenant la forme de caissons fixés par leur propre poids (on parle d'installation temporaire bien sûr). Décrivons ce parcours:

La séquence 1 est une INTRODUCTION, qui à la fin de la visite se qualifie aussi de CONCLUSION selon le sens dans lequel on pénètre cet espace. On se situe dans une obscurité certaine, comme une entrée en matière. Une citation, des tableaux solennels, et une projection vidéo sur un voile prennent ici place.

Pour poursuivre dans la séquence 2, il faut traverser ce voile-écran, comme un SEUIL. Il s'agit d'un dispositif simple mais original. Les scénographes apprennent à user de ce genre d'installations pour rendre la

découverte ludique, entretenir l'attention et IMPLIQUER LE VISITEUR. À ce stade, on se trouve dans un espace dilaté, avec un accrochage fourni et des volumes centraux exposants des maquettes. Ce n'est qu'en avançant au bout de cette surface qu'une perspective sur la totalité de l'espace d'exposition se dégage, comme une PROGRESSION. Simultanément les fenêtres et une lumière naturelle apparaissent.

Un autre dispositif LUDIQUE nous incite et nous attire pour poursuivre la visite dans le bon sens de lecture. Nous parlons ici d'une cabane de jardin à l'échelle 1, avec une reproduction d'un potager, un entonnoir à linge... Ces éléments sont détournés et servent à la diffusion d'informations: des casques audio accrochés aux supports à tomates, des mots suspendus à l'étendoir, et des chaises longues pour prendre le temps d'appréhender ce savoir. Le RYTHME est un élément primordial, structuré par des pauses, des transitions, des accélérations..

La troisième séquence, en bout de salle, présente pour la première fois une paroi oblique, invitant au demi-tour pour se diriger vers la dernière partie. Celle-ci achève progressivement la visite avec des outils numériques et INTERACTIFS. L'exposition se termine ainsi dans la séquence 1 qui présente dans ce sens un dernier tableau classique dans l'obscurité, comme une dernière vision avant de quitter l'univers idyllique des Cités-jardins.

Les quelques mots remarquables correspondent à des grands concepts que chaque scénographe peut traiter d'une manière qui lui est propre. Libre à lui de les appliquer (ou non) et de leur accorder une grande importance (ou non). Il semble opportun de conserver en tête ces sujets pour tenter de comprendre et de décrypter une scénographie d'exposition, point par point, avec pour seul constat sa propre expérience de visite. Il s'agit d'ailleurs de la prochaine partie de cette article.

Un autre

JUNYA ISHIGAMI  
*FREEING ARCHITECTURE*

FONDATION CARTIER POUR L'ART CONTEMPORAIN

# EXPLORATION

Direction le 14<sup>e</sup> arrondissement de Paris. Le soleil règne à son zénith. On avance, doucement, le long du boulevard Raspail. Le « fantôme du parc » de Jean Nouvel commence à se révéler, s'élevant entre les arbres qu'il reflète et fait disparaître. On traverse le haut mur de verre pour pénétrer dans un jardin où l'on se sent déjà à l'écart. À l'abri et pourtant si transparent... La structure en acier s'entremêle à la nature, c'est le début du spectacle. À l'intérieur, l'exposition « *Freeing Architecture* » de l'architecte japonais Junya Ishigami nous attend.

On pénètre dans le bâtiment en son cœur. L'expérience du visiteur a déjà débuté, et on soigne les détails. On nous remet un beau/grand programme digne d'un catalogue d'exposition. Les espaces ouverts permettent dès lors d'entrevoir les installations. On quitte la sous-face de l'entrée pour se diriger vers une première maquette, assez énorme il faut le dire. Les parois vitrées de la salle sont recouvertes de documents graphiques, flottants devant le paysage arboré au second plan. Le soleil frappe l'arrière des compositions et renvoie des ombres de la structure sur les oeuvres. D'autres grandes maquettes investissent l'espace. Une déambulation commence. Éblouissement.

Et puis à un moment on se souvient de l'objectif de la visite, et la recherche d'aspects scénographiques se met en marche. Pas de cloisons, pas de modules, pas d'introduction, pas de transitions... Mais un parcours. Un parcours libre que chaque visiteur peut expérimenter de différentes manières. Un parcours qui se dessine non pas grâce à des dispositifs sophistiqués, mais simplement grâce aux oeuvres et particulièrement aux maquettes. 1/33,5e - 1/11,25e - 1/7,5e sont quelques échelles piochées sur les cartels d'exposition. Le voilà le dispositif scénographique. On utilise des échelles non réglementaires pour adapter les oeuvres monumentales à l'espace et instaurer cette déambulation. Surprenant au départ et puis tellement limpide ensuite. Ici, on prône le minimalisme, la fluidité, la transparence, dans la lignée des intentions architecturales du bâtiment. Nul besoin d'apporter des éléments de mise en scène si les oeuvres peuvent le faire elles-mêmes. Avec une oeuvre architecturale aussi puissante et exprimant une telle intensité, il paraît logique que l'exposition ne présente pas un rapport de force mais plutôt une continuité. Le bâtiment se veut en prolongement de son site et de la nature, l'exposition elle se prolonge par rapport à l'architecture du lieu. L'unité entre les deux sujets est à un très haut niveau. Les matériaux des maquettes correspondent à ceux choisis par Jean Nouvel, avec de l'acier, du verre, du béton, et beaucoup de finitions blanches révélant l'environnement. Il s'agit là certainement d'un peu de hasard. Je doute que l'architecte Ishigami ait été choisi principalement pour l'unité que ses projets pourraient produire avec le lieu. D'autre part, les formes courbes jouent avec l'espace rectangulaire, donnant parfois l'impression de vouloir sortir des limites (déjà bien estompées) pour se prolonger dans le parc ou vers le ciel. De légers câbles d'acier descendent du plafond à 8m de haut pour suspendre tous les éléments accrochés verticalement, dont quelques uns numériques. Le constat est le même dans l'autre partie en rez-de-chaussée, de l'autre côté de l'accueil. Du mobilier blanc, élégant et poétique, vient supporter quelques maquettes de taille moyenne avec finesse toujours.

Il faut descendre les escaliers pour détecter d'autres éléments remarquables. Nous voilà dans une salle à l'ambiance différente. L'espace est ici aussi foisonnant de maquettes, en juste quantité. Pas d'ouvertures, nous sommes en sous-sol. La lumière artificielle a remplacé la lumière naturelle du niveau supérieur (complétée également par un système artificiel mais plus léger). À la lumière blanche diffuse en périphérie de plafond que les murs reflètent, s'ajoutent des projecteurs en douche plus chauds. Les maquettes s'illuminent, et leurs ombres jouent sur le sol comme un dialogue avec la maquette la plus imposante de la salle. Le contenu de l'exposition semble ici beaucoup plus minéral. Les analyses paysagères de l'artiste/architecte sont finalement en écho à la vision extérieure au rez-de-chaussée. Et la visite s'achève avec une projection et un commentaire supplémentaire pour chaque projet approché depuis le début de l'expérience.

Cette exposition détient un dispositif scénographique tout à fait original, brillant par son absence. L'ours (Le texte de remerciements) ne permet pas d'identifier un scénographe en particulier à l'origine de cette réalisation. En réalité, il faut plutôt saluer l'équipe de Junya Ishigami + Associates qui semble avoir imaginé cette exposition dans son ensemble, du contenu à la scénographie, en passant par le très bon rapport avec l'architecture de Jean Nouvel. Il s'agit aussi évidemment d'une collaboration avec le personnel de la Fondation Cartier: le commissaire, les concepteurs lumières/audiovisuels, les concepteurs graphiques de la signalétique et de la communication... Pour revenir à quelques thèmes importants, on qualifie l'organisation spatiale de stratégie d'exposition. Le livre *scénographie d'exposition*<sup>5</sup> de Philip Hughes explique étape par étape la réalisation d'une scénographie d'exposition, avec des méthodes et des conseils. Il aborde des grands thèmes tels que la commande, les sites, les stratégies, les conceptions 2D et 3D, les matériaux, les structures... La stratégie d'exposition détermine l'intention de mise en scène de façon très précise. Les manières de classer les oeuvres sont infinies, de l'ordre chronologique à l'ordre alphabétique. Chaque scénographe (ou artiste en l'occurrence) est en mesure d'inventer la classification qui lui paraît pertinente dans sa démarche, en accord avec le commanditaire. Et de cette réflexion découle la notion de parcours et d'expérience. Il est possible de mettre en place un parcours unique, qui fera vivre la même expérience à chaque visiteur, ou des parcours multiples laissant plus de liberté comme ici. Les espaces peuvent être organisés autour d'oeuvres majeures, ou comme un cheminement avec des pauses, des vides, des transitions, des ouvertures, des dilatations... Ce que la prochaine exposition démontrera. La réussite de l'expérience repose sur les émotions, et le parcours joue un très grand rôle.

Celui de *Freeing Architecture* ne laisse pas indifférent, bien au contraire. L'expérience est à vivre jusqu'au 9 septembre 2018 à la Fondation Cartier pour l'art contemporain. Et vous, quelle sera votre émotion?

<sup>5</sup> HUGHES, Philip, *Scénographie d'exposition*, Eyrolles, 2009, 224p.



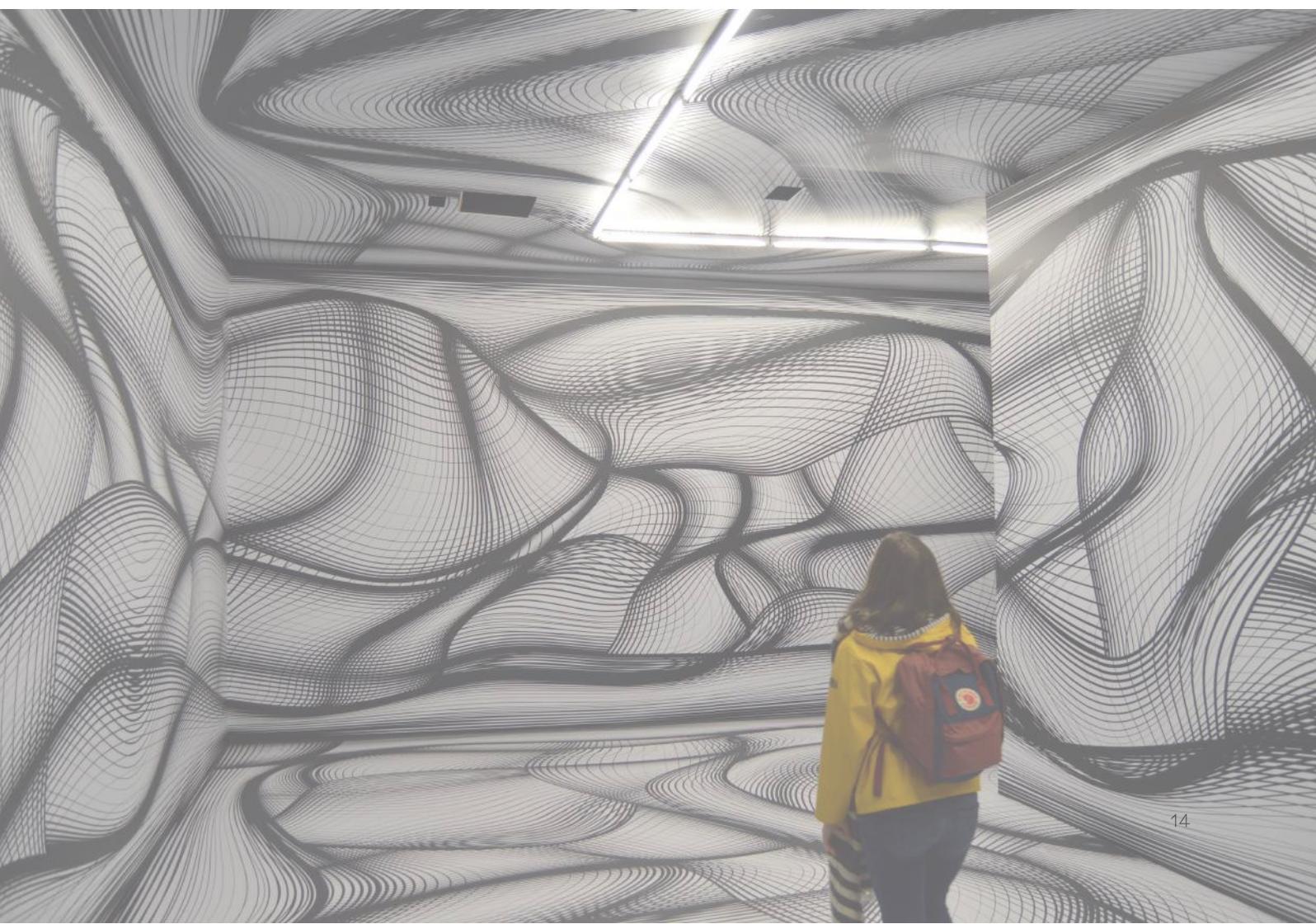


# LA MACHINE À CRÉER

MACHINES TO

Artists and scientists have always dreamed of artificial or surpassing human intelligence. Mary Shelley created Frankenstein, the eventually three-word "robot" was the revolt of the From the 1950s, robots to create Following in the Tinguely and Pol are now working using tools the autonomous. Even rove in ways that we attribute to or even psycho

## ARTISTES & ROBOTS GRAND PALAIS



# EXPLORATION

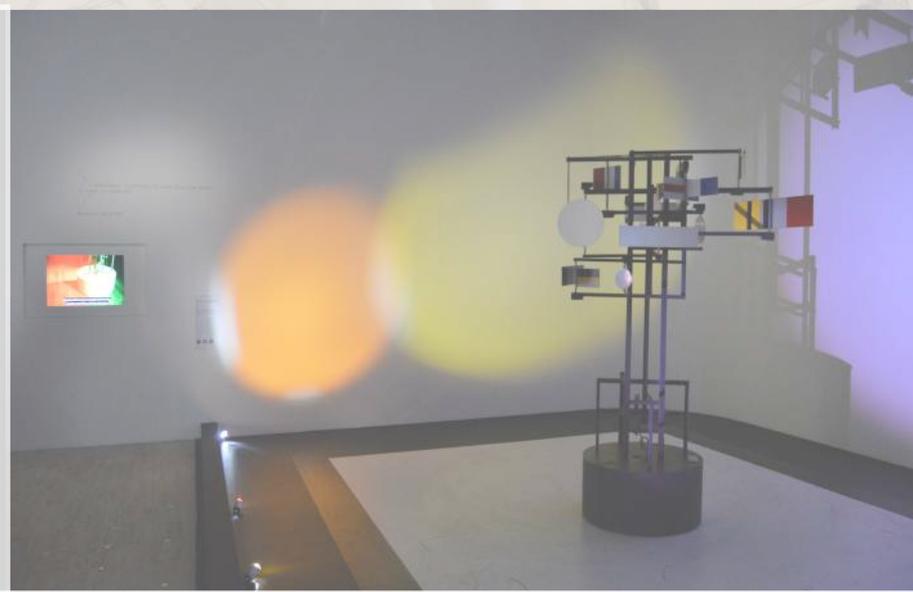
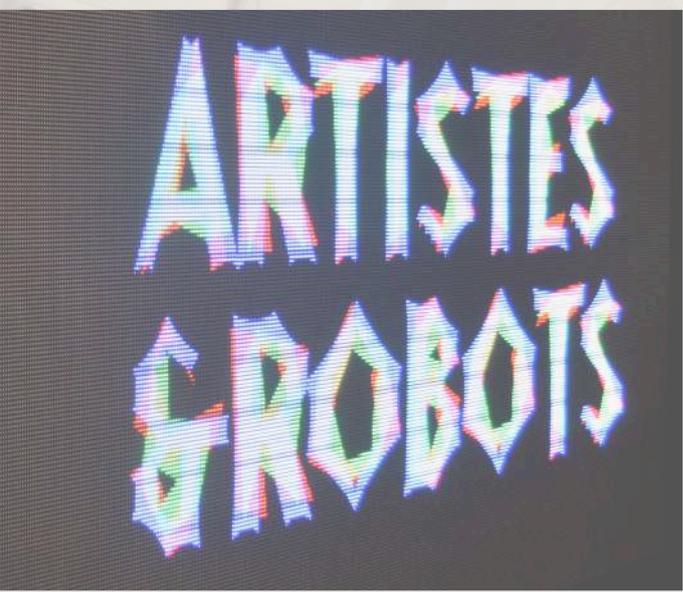
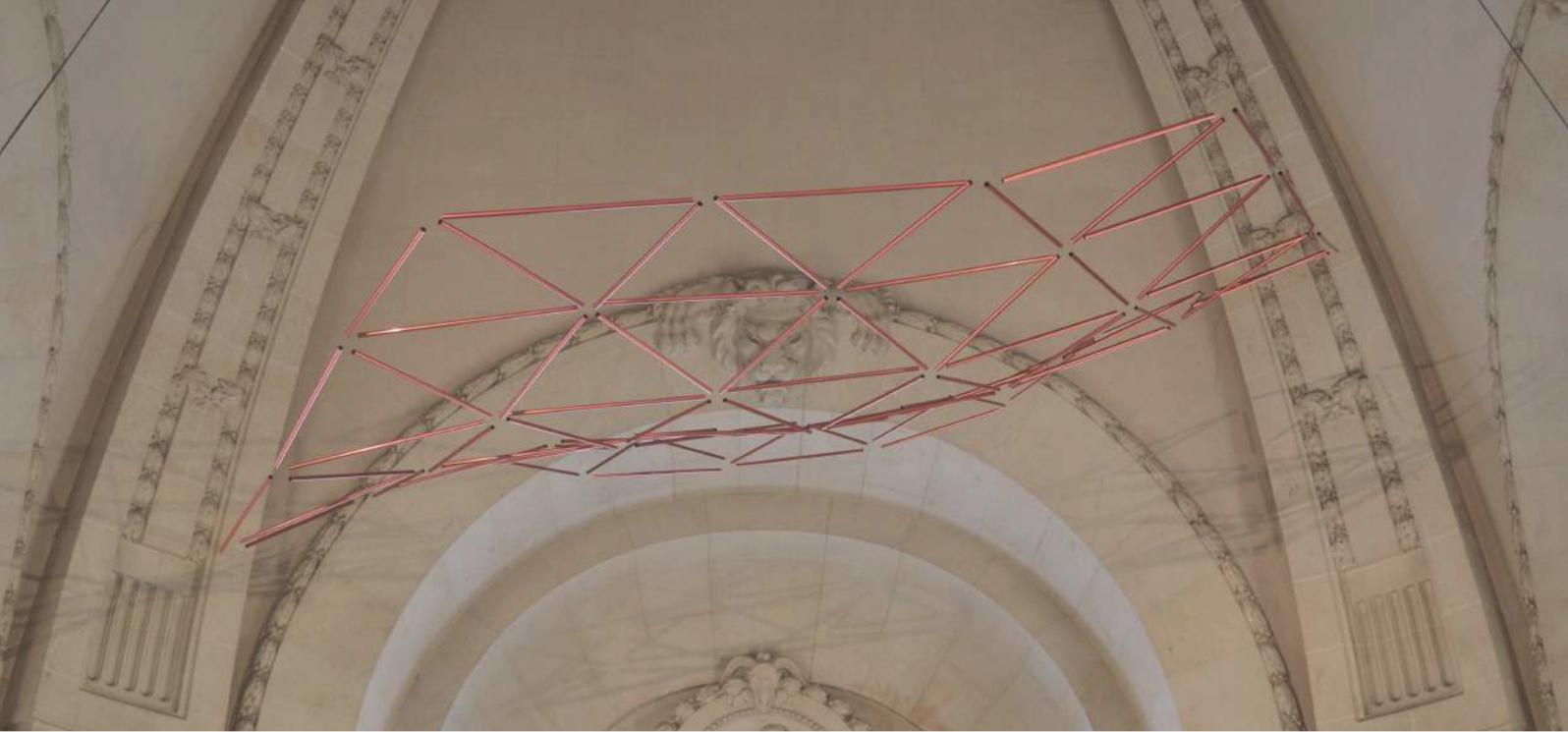
Rejoignons maintenant un lieu emblématique de la capitale pour une visite dans le monde nouveau de l'art robotique. Monument de l'exposition universelle de 1900, le grand palais est aujourd'hui encore un lieu où se déroulent des événements prestigieux. Le bâtiment se déploie en plusieurs parties dont les accès sont distincts: La nef, le palais de la découverte et les galeries nationales dans lesquelles sont installées les expositions actuelles, *Artistes & Robots* et *Kupka*. Un projet de restructuration et de rénovation des espaces est d'ailleurs prévu pour les années à venir.

À l'intérieur, on pénètre dans l'exposition directement depuis l'accueil. Une cloison en chicane instaure une introduction. L'espace devient tout à coup sombre, les parois sont noires. Un écran numérique avec le nom de l'exposition stylisé marque le début de la visite. Des textes, une vidéo, et une autre chicane qui dévoile progressivement le parcours et une longue perspective sur la galerie. Mais il faut se retourner pour découvrir une première machine imposante mise en lumière avec un jeu d'ombres colorées. Une lueur d'éclairage naturel commence à apparaître et une zone lumineuse, ce sera quasiment la seule de toute la visite. On se situe là dans une exposition qui diffère totalement de celle précédemment commentée. Ici, la scénographie réalisée par l'Atelier Jodar mise sur un détachement total de l'architecture du lieu que l'on ne distingue presque plus. Toute la déambulation se dessine à partir des parois dont certaines jouent avec des lignes obliques. Le principe d'intégration dans un univers thématique est fortement développé. Le peu de fenêtres de la galerie laissées visibles ne permettent pas pour autant de profiter d'une vue vers l'extérieur. Nous sommes enfermés dans un espace dans lequel notre attention ne doit pas se porter sur autre chose que les oeuvres. Le parcours est unique et obligatoire pour mener, plus loin, à la sortie. Il y a des bruits mécaniques qui se répètent et qui proviennent de plusieurs sous-espace. Les oeuvres programmées se mettent en marche par intervalles. Le spectacle se déroule tout autour de nous, et on cherche quelle sera la prochaine oeuvre qui se mettra en mouvement. En progressant, une zone sombre réapparaît. On quitte le thème des machines à créer pour l'oeuvre programmée. La transition est légère avec un simple texte. Les boîtes dans la boîte font leur arrivée avec des projections, des installations numériques interactives, dont certaines assez monumentales. Et puis tout à coup, en traversant une dernière paroi, la visite nous amène dans un grand escalier, baigné de lumière, avec une oeuvre suspendue en mouvement très poétique et en total décalage avec la partie précédente de l'exposition. L'architecture est bien présente, la pierre et les décors sculptés offrent une respiration après cette juxtaposition de boîtes noires quelque peu étouffante. L'escalier se transforme en transition rompant largement avec la mise en oeuvre scénographique du reste de l'exposition. On se sent dans un espace temporel différent de l'univers thématique développé. Il manque ici un simple banc. Dommage que la fonction ne soit finalement que de desservir l'étage supérieur et que le palier ne soit pas plus assumé comme une pause. Une interruption où l'on peut aussi admirer l'architecture du lieu associée à l'oeuvre remarquable d'Elias Crespin. Un silence, une suspension.

À l'étage le principe ne diffère pas de celui du rez-de-chaussée. Espaces volontairement sombres, cloisonnés, lumière artificielle en quantité minimale et installations interactives. L'exposition présente des oeuvres qui utilisent des outils techniques contemporains offrant la possibilité de dialoguer davantage avec le public.

Pour Philip Hugues, l'implication du visiteur est un élément évoqué comme crucial. Elle facilite sa compréhension des oeuvres pour une expérience plaisante dont il gardera un bon souvenir. Pour y parvenir, la première étape consiste en l'analyse prévisionnelle de la fréquentation future de l'exposition et du type de personne qu'elle attirera. À partir de ce constat, le scénographe doit concevoir son projet pour répondre aux aspirations du public ciblé. Il développe son langage pour s'adresser à lui et lui procurer des émotions. Une charte de la *Visitor Services Association* Américaine résume les droits fondamentaux du visiteur: le confort, l'orientation, l'accueil, le plaisir, le partage, le respect, la communication, l'apprentissage, le choix et la maîtrise, le défi et la confiance et enfin la revitalisation. Le scénographe doit aussi s'adapter aux différents niveaux de lecture, allant de l'expert qui connaît bien le sujet de l'exposition aux amateurs. Il en va de même pour les styles d'apprentissages qui diffèrent: l'apprenant visuel à stimuler visuellement; l'apprenant auditif plus difficile à satisfaire dans une exposition; et l'apprenant kinesthésique qui a besoin d'explorer le monde physique et de le manipuler, que l'on retrouve donc rarement dans les musées. Il s'agit d'un réel travail d'adaptation.

L'une des techniques d'implication du visiteur est l'interactivité, notamment développée pour Artistes & Robots. Elle confère l'impression de participer pleinement à l'exposition, en questionnant la distance oeuvre-spectateur. Parfois, le public est invité à toucher, à mettre en mouvement, à tester, à explorer. Sa patience étant limitée, il doit pouvoir appréhender l'objet interactif le plus rapidement possible et comprendre son fonctionnement. Cette pratique est appelée *Design interactif*. Elle peut être réalisée numériquement ou mécaniquement. Elle est décrite comme un processus long et coûteux pour obtenir un résultat réussi. C'est un autre aspect non négligeable pour le succès de l'expérience.



# CENTRE D'INTERPRÉTATION DE L'ARCHITECTURE ET DU PATRIMOINE

FABRIQUE DES SAVOIRS



# EXPLORATION

La Fabrique des Savoirs est un établissement culturel installé dans l'ancienne usine Blin & Blin à Elbeuf en Seine-maritime. Elle regroupe un musée, un centre d'archives et un centre d'interprétation de l'architecture et du patrimoine. Ce dernier présente une exposition permanente relatant l'évolution architecturale et urbaine du territoire d'Elbeuf, dont la scénographie a été réalisée par Yves Kneusé, architecte-scénographe.

Le CIAP prend place dans un espace rectangulaire relativement restreint. L'entrée en matière est immédiate. On se retrouve dans un couloir à 4 angles droits entourant un noyau central. Le contenu est abordé selon deux approches différentes, se traduisant par deux dispositifs distincts. À gauche, on évoque l'architecture par une vision historique. De grands cadres rythment le propos. Le graphisme est très bien développé avec des impressions de photos anciennes en relief sur un mur coloré. Un meuble bas et des vitrines surélevées rétro-éclairées abritent le contenu à appréhender par la lecture. De l'autre côté du couloir, en opposition, l'approche se fait à partir des matériaux. Du mobilier a été conçu sous la forme d'armoires à tiroirs pour le moins originales. C'est là qu'entre en jeu la notion de design interactif. Le visiteur est invité à explorer et à rechercher lui-même l'information à propos de la construction, ses techniques et ses métiers. C'est un dispositif ludique qui capte l'attention du visiteur. L'envie de savoir ce qui se cache à l'intérieur des tiroirs se fait ressentir, pour le jeune public comme pour les plus âgés. L'appréhension se fait ainsi en douceur et est plus accessible qu'un amas de texte affiché que le visiteur ne liera pas. Les armoires rouges servent aussi de séparation entre le noyau central et l'espace le bordant. Deux petites failles permettent de se glisser au coeur de l'exposition pour y découvrir une maquette à grande échelle du territoire et de la Seine. L'outil numérique permet ici aussi de mettre en place une lecture innovante et captivante avec une projection sur maquette d'une vidéo retraçant les évolutions du secteur.

Malgré sa taille réduite, l'exposition présente une intervention scénographique importante. Une scénographie du détail. Il ne s'agit pas ici d'instaurer un parcours complexe ou de répondre à l'architecture du lieu. Il ne s'agit pas non plus de mettre en valeur des oeuvres monumentales éblouissantes qui sont à elles seules attractives pour le public. Le scénographe a conçu une exposition qui transmet un savoir. Il devait nécessairement proposer des dispositifs de lecture originaux et efficaces pour intéresser le visiteur. La conception de la scénographie est abordée différemment et semble demander encore plus d'efforts pour son aboutissement.

# SYNTHÈSE

Aujourd'hui, le scénographe est un concepteur. Il l'est d'ailleurs depuis bien longtemps, mais son champ d'action s'est bien diversifié. Il applique maintenant la logique scénique à des disciplines très différentes. Pour la scénographie d'exposition, il maîtrise la mise en espace et se place au service de l'oeuvre et de l'artiste avec lesquels il travaille. Est-il lui-même un artiste? C'est possible, mais je ne suis pas certain que le terme soit adéquat. Il exerce un travail semblable à celui d'un architecte mais dans une branche spécifique, comme pour l'architecture navale finalement. Alors l'appellation « architecte-scénographe » semble juste pour qualifier ces professionnels. Mais le véritable problème vient des différents chemins d'accès au métier. Certains n'ont pas du tout reçu une formation d'architecte mais ont un parcours d'école d'art. Peut-être que la clarification passe avant tout par la mise en place d'une formation générale au métier de scénographe. Peut-être aussi qu'elle passe par la reconnaissance du métier en tant que tel, et non comme une branche d'un domaine plus global. La scénographie est à la mode, et le nombre d'individus souhaitant la pratiquer fuse. Tout cela est très récent, alors il est certain que le statut va continuer à se développer et à évoluer dans les prochaines années.

À propos de la conception scénographique, l'exposition qui s'articule grâce à un système complet de cloisons peintes, instaurant généralement un parcours unique, semble être un classique. Le véritable défi des scénographes dans cette période charnière est d'inventer des nouvelles manières d'exposer des oeuvres et de les mettre en relation. Et les nouveaux outils sont prêts à être utilisés pour mener à bien la mission. Le numérique en est un, et non des moindres, qui ouvre un champ de possibilité très large et peut intégrer de plus un aspect interactif très recherché. Les problèmes techniques restent une bête noire, mais d'ici quelques années l'évolution devrait permettre de régler cela. Il faut néanmoins nuancer les bienfaits de l'utilisation de ce support. Je ne suis pas convaincu par le concept de l'Atelier des lumières ouvert récemment à Paris qui promet une immersion totale dans l'oeuvre. L'espace d'exposition est recouvert d'écrans au sol, murs, et plafonds et diffuse des fragments d'oeuvres. C'est une nouvelle manière d'exposer qui a le mérite d'être explorée mais il faut faire attention à ne pas dépasser l'oeuvre. Un tableau a certes une identité graphique, mais il a aussi des dimensions et une forme qui construisent un ensemble. L'excès d'écrans perd l'oeuvre originelle. Un simple écran bien mis en scène dans un bel espace exprime certainement plus de puissance qu'une boîte numérique à l'aspect peu convainquant.

Les expositions sont aujourd'hui de plus en plus fréquentées, et ce bien au delà de l'aspect touristique de la chose. Et la quantité d'expositions fleurit avec le phénomène. La scénographie a indéniablement pris ses marques dans les espaces d'expositions, quelques soient leurs natures. Alors surtout restons attentifs, car l'avenir réserve encore de belles découvertes scénographiques.

## LA SCÉNOGRAPHIE D'AUJOURD'HUI.

Merci à M. Stéphane Landais de m'avoir pris sous son aile et de m'avoir aidé à développer mes connaissances sur le sujet. Merci également à M. Lionel Engrand pour son suivi des recherches et de la rédaction de cet article.

# BIBLIOGRAPHIE

## LIVRES

SURGERS, Anne, *Scénographie du théâtre occidental*, Nathan, 2000, 184p. Lettres Sup'.

KOKKOS, Yanis, *Petit traité de scénographie*, Editions Seria/Grand T, Nantes 2007.

HUGHES, Philip, *Scénographie d'exposition*, Eyrolles, 2009, 224p.

*Scénographies d'architectes: 115 expositions européennes mises en scène par des architectes*, Editions du Pavillon de l'Arsenal, 2006, 488p.

KRAUEL, Jacobo, *Architecture éphémère*, Barcelone, 2010, 299p.

BOUCRIS, Luc, *Scénographes en France [Texte imprimé] : 1975-2012 : diversité & mutations*, Arles actes sud, 2013, Théâtre (Paris. 1985), 266p.

## ARTICLES

Freydefont, Marcel. « L'art de la scénographie ». AS. Actualité de la scénographie, janv./févr. 1993, n°62, p.5-87

Freydefont, Marcel. « La scénographie d'exposition I ». AS. Actualité de la scénographie, mars./avril. 1994, n°68

Freydefont, Marcel. « La scénographie d'exposition II ». AS. Actualité de la scénographie, mai/juin/juillet 1994, n°69, p.55-69

Freydefont, Marcel. « La scénographie d'exposition III ». AS. Actualité de la scénographie, aout/sept/octobre 1994, n°70, p.41-68

Mazlouman, Mahtab. « Qu'est-ce que la scénographie ». AS. Actualité de la scénographie, oct. 2011, n°179, p.66-67

## SITES INTERNET

Kinga Grzech. *La scénographie d'exposition, une médiation par l'espace*.  
<http://siclima.univ-paris13.fr/seurrat/UEP%20EXPO/SCENOGRAPHIEEXPO.pdf>

Stéphane Landais. Scénographie. <http://www.stephanelandais.fr/category/scenographie/>

Laurence Lebris. Architecte scénographe. <http://laurencelebris.fr>

Union des scénographes. <http://uniondesscenographes.fr>

Association scénographes. <http://www.scenographes.fr/scenographes.fr/index.php>

Fondation Cartier pour l'art contemporain. <https://www.fondationcartier.com>

Grand palais. <https://www.grandpalais.fr/fr>

