WRA507C – Conception narrative et design immersif

LA SCÉNOGRAPHIE D'EXPOSITION PHYSIQUE ET VIRTUELLE

Anthony Rageul

Histoire de l'exposition

INTRODUCTION / Une visite du Louvre… en tramway !



« [...] dernier progrès accompli par un ministre des Beaux-Arts ennemi de la routine, un charmant et élégant tramway, mû par l'électricité, court maintenant sur des rails à travers toutes les galeries du musée. Partant toutes les heures de la galerie des Antiques, le tramway, après avoir traversé toutes les salles du rez-de-chaussée, monte par des pentes préparées au premier étage, commence par la galerie des Maîtres primitifs, arrive au grand salon de la Renaissance, parcourt les galeries des écoles Italienne, Espagnole, Hollandaise, Allemande, suit doucement et religieusement la grande galerie de l'école Française et bifurque ensuite pour monter, par une pente adoucie, au second étage, réservé à la peinture moderne.

Ce voyage à travers les Arts dure une heure à peine. En une heure, les visiteurs ont parcouru toute l'histoire des Beaux-Arts, depuis les superbes époques grecques et romaines jusqu'à la grande révolution des modernistes ou des photopeintres ; en une heure, le visiteur le plus ignorant peut, s'il a des yeux et des oreilles, en savoir presque autant que le critique le plus transcendental.

Les jeunes demoiselles entreprirent avec délices ce pèlerinage artistique. L'effort est inutile et la fatigue supprimée, le tramway est bien suspendu et les coussins fort moelleux invitent au repos. Il suffit de regarder et d'écouter ; on n'a pas besoin de livret, car en passant devant chaque tableau le tramway presse un bouton et instantanément un phonographe donne le nom du peintre, le titre du tableau ainsi qu'une courte mais substantielle notice. »

Albert Robida, *Le XXè siècle*, 1883.

INTRODUCTION / Une visite du Louvre… en tramway !



Albert Robida, *Le XXè siècle*, 1883.

Une fiction qui anticipe :

- Des préoccupations :
  → volonté didactique
  → caractère récréatif, une forme de légèreté

- Des dispositifs concrets :
  → l'audioguide
  → la photo souvenir

=> des réflexions qui vont traverser toute l'histoire de l'exposition et que la scénographie questionne encore aujourd'hui

PLAN DU COURS

1. Evolution de la notion de scénographie
2. Le cabinet de curiosités
3. Le musée
4. Le White Cube
5. Scénographies immersives
6. Conclusion

ÉVOLUTION DE LA NOTION DE SCÉNOGRAPHIE

Une définition qui varie dans le temps :

Rappels :

- La scénographie est l'**art de mettre en scène un contenu** et de le mettre **en relation avec un public**, dans un **espace donné.**

- La scénographie **fait passer un message** autour des œuvres : un concept, un propos… mais aussi un message politique

- Aujourd'hui, la scénographie ne se contente plus de mettre en scène les objets mais vise à **immerger le visiteur** → scénographie immersive.

ÉVOLUTION DE LA NOTION DE SCÉNOGRAPHIE

Une définition qui varie dans le temps :

Grèce antique :
- Étym. *skènè* (scène) + *graphia* (écrire)
- écrire une pièce
- peindre les décors de scène

Rappels :

- La scénographie est l'**art de mettre en scène un contenu** et de le mettre **en relation avec un public**, dans un **espace donné.**

- La scénographie **fait passer un message** autour des œuvres : un concept, un propos… mais aussi un message politique

- Aujourd'hui, la scénographie ne se contente plus de mettre en scène les objets mais vise à **immerger le visiteur** → scénographie immersive.

ÉVOLUTION DE LA NOTION DE SCÉNOGRAPHIE

Une définition qui varie dans le temps :

Rappels :

- La scénographie est l'**art de mettre en scène un contenu** et de le mettre **en relation avec un public**, dans un **espace donné.**

- La scénographie **fait passer un message** autour des œuvres : un concept, un propos… mais aussi un message politique

- Aujourd'hui, la scénographie ne se contente plus de mettre en scène les objets mais vise à **immerger le visiteur** → scénographie immersive.

Grèce antique :
- Étym. *skènè* (scène) + *graphia* (écrire)
- écrire une pièce
- peindre les décors de scène

Au fil de l'Histoire :
- va-et-vient entre théâtre et peinture
- en peinture : « art de représenter en perspective »

ÉVOLUTION DE LA NOTION DE SCÉNOGRAPHIE

Une définition qui varie dans le temps :

Rappels :

- La scénographie est l'**art de mettre en scène un contenu** et de le mettre **en relation avec un public**, dans un **espace donné.**

- La scénographie **fait passer un message** autour des œuvres : un concept, un propos… mais aussi un message politique

- Aujourd'hui, la scénographie ne se contente plus de mettre en scène les objets mais vise à **immerger le visiteur** → scénographie immersive.

Grèce antique :
- Étym. *skènè* (scène) + *graphia* (écrire)
- écrire une pièce
- peindre les décors de scène

Au fil de l'Histoire :
- va-et-vient entre théâtre et peinture
- en peinture : « art de représenter en perspective »

XXè siècle :
- début XXè : retour dans le champ du théâtre
- années 50 : « scénographe » remplace « décorateur »
- années 60 : musées et art contemporain
  → conception d'expos suivant un scénario
  → le parcours développe un discours
  => on commence à parler de « scénographie d'exposition »
- années 80 : métier à part entière

ÉVOLUTION DE LA NOTION DE SCÉNOGRAPHIE

Une définition qui varie dans le temps :

Rappels :

- La scénographie est l'**art de mettre en scène un contenu** et de le mettre **en relation avec un public**, dans un **espace donné.**

- La scénographie **fait passer un message** autour des œuvres : un concept, un propos… mais aussi un message politique

- Aujourd'hui, la scénographie ne se contente plus de mettre en scène les objets mais vise à **immerger le visiteur** → scénographie immersive.

Grèce antique :
- Étym. *skènè* (scène) + *graphia* (écrire)
- écrire une pièce
- peindre les décors de scène

Au fil de l'Histoire :
- va-et-vient entre théâtre et peinture
- en peinture : « art de représenter en perspective »

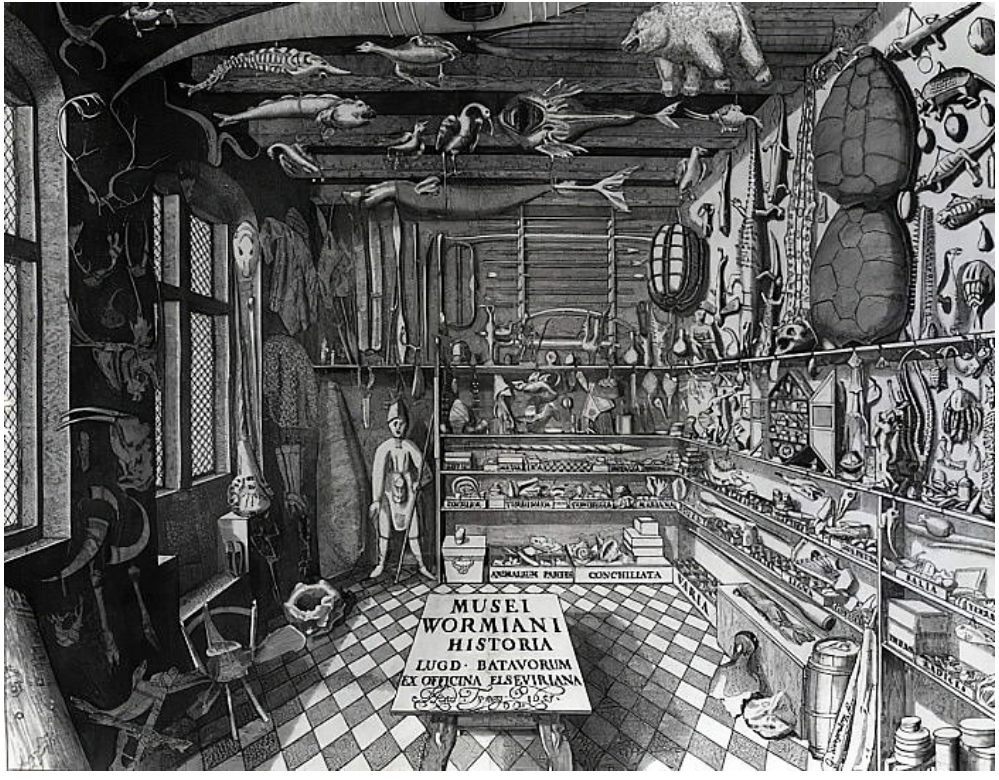
XXè siècle :
- début XXè : retour dans le champ du théâtre
- années 50 : « scénographe » remplace « décorateur »
- années 60 : musées et art contemporain
  → conception d'expos suivant un scénario
  → le parcours développe un discours
  => on commence à parler de « scénographie d'exposition »
- années 80 : métier à part entière

Aujourd'hui :
- la scénographie déborde du domaine du spectacle et de l'exposition
- en particulier dans l'événementiel et la vente :
  → *retail design*
  → P.L.V.
  → *merchandising* visuel

LE CABINET DE CURIOSITÉS



Gravure représentant le cabinet de curiosités de Ferrante Imperato, 1599.



Estampe représentant le cabinet de curiosités de Ole Worm, 1665.

LE CABINET DE CURIOSITÉS



Domenico Remps, *Cabinet de curiosités*, huile sur toile, 1675.

LE CABINET DE CURIOSITÉS









Fabien Ansault, *Les z'uns possibles*, cabinet de curiosités moderne créé en 2016 à Chamesson.

LE CABINET DE CURIOSITÉS

Définition : Le cabinet de curiosité est une pièce, parfois un meuble, dans laquelle on entreprose et expose les pièces les plus curieuses et intrigantes d'une collection privée. Il apparaît à la Renaissance avec le goût pour la collection privée.

Qu'y trouve-t-on ?
- objets d'histoire naturelle
- objets créés par l'homme et instruments scientifiques
- œuvres d'art
+ notion d'exotisme, de raretés, objets intrigants

"Scénographie"
- pas de hiérarchie
- notion d'accumulation
- mais désordre apparent : susciter l'étonnement, l'exploration

Quelles visées ?
- contemplation, émerveillement et connaissance
- l'exhaustivité permet de comparer, étudier...

Un message politique :
- montrer son érudition
- montrer son goût
- montrer sa richesse et son pouvoir

Développement :
- avec l'humanisme au XVIIIè, les collections privées se tournent vers la science
→ classification → préfigure musée

MUSÉE / Quelques éléments de contexte

Lieu dans lequel on conserve et expose une collection d'oeuvres (ou autres artefacts).

- idée de musée moderne émerge au XVIIIè = institution publique et ouverte au public

- missions du musée : conservation, préservation du patrimoine, éducation, études

- au cours du XIXè, les musées se développent et se spécialisent : art, sciences naturelles, histoire et archéologie, sciences et techniques, ethnographie

MUSÉE / L'accrochage dans le Salon Carré du Louvre



Giuseppe Castiglione, *Le Salon Carré*, huile sur toile, 1861.



Auteur inconnu, vue du salon Carré au Louvre en 1929, dans le journal *L'Illustration*.

MUSÉE / L'accrochage dans le Salon Carré du Louvre



Giuseppe Castiglione, *Le Salon Carré*, huile sur toile, 1861.



Auteur inconnu, vue du salon Carré au Louvre en 1929, dans le journal *L'Illustration*.

« Le Salon Carré, tel qu'il s'offrait auparavant, contenait des merveilles, mais il en contenait trop, dans un entassement, qui était presque une confusion de splendeurs. Il a été dégagé de cette accumulation de cadres de dimensions diverses, les plus grands écrasant les autres. Ce ne sont plus toutes les Écoles qui y sont représentées. […] » (*Le Parisien*, 16 janvier 1920)

MUSÉE / L'accrochage dans le Salon Carré du Louvre



Giuseppe Castiglione, *Le Salon Carré*, huile sur toile, 1861.

Accrochage de 1851 :

- typique du Romantisme : goût pour la surabondance et la surcharge

- mosaïque de tableaux (accrochage dit à » touche-touche »)

- nouveau plafond :
  → éclairage zénithal
  → décor chargé : glorification des œuvres… mais aussi de la France (message politique)

- hétéroclite : pas de classification

MUSÉE / L'accrochage dans le Salon Carré du Louvre

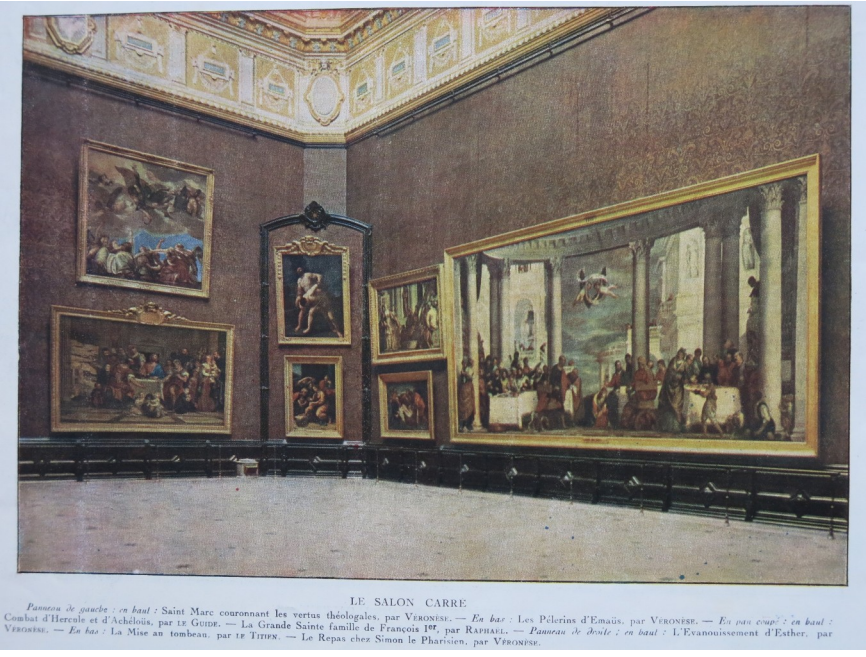
Accrochage de 1920 :

- allègement
  → respiration entre les tableaux
  → contemplation sans parasitage du regard
  → préconisations d'Henri Focillon (historien d'art) : pas plus de deux rangs de tableaux

- regroupement d'œuvres de la même période et zone géographique

- les cimaises rouges sont dégagées
  → rouge et or du faste napoléonien (années 1860)
  → fait ressortir les tableaux
  = un aspect pratique et un message politique (en 1860, pas en 1920 !)

- s'inscrit dans un contexte d'institutionnalisation des musées :
  → lieu d'éducation du peuple et de science
  → un parcours didactique et chronologique : histoire des peintres devient histoire de l'art



LE SALON CARRÉ

Panneau de gauche : en haut : Saint Marc couronnant les vertus théologales, par VÉRONÈSE. — *En bas :* Les Pèlerins d'Emaüs, par VÉRONÈSE. — *En pan coupé : en haut :* Combat d'Hercule et d'Achéloüs, par LE GUIDE. — La Grande Sainte famille de François Ier, par RAPHAËL. — *Panneau de droite : en haut :* L'Evanouissement d'Esther, par VÉRONÈSE. — *En bas :* La Mise au tombeau, par LE TITIEN. — Le Repas chez Simon le Pharisien, par VÉRONÈSE.

Auteur inconnu, vue du salon Carré au Louvre en 1929, dans le journal *L'Illustration*.

MUSÉE / L'accrochage dans le Salon Carré du Louvre

Le Salon Carré aujourd'hui :

https://www.youtube.com/watch?v=RniS4FZA50Y

MUSÉE / ...









- Rats musqués, Milwaukee Public Museum, Wisconsin, USA, 1890.
- Himalaya, Powell-Cotton Museum, Birchington, Angleterre.
- American Museum of Natural History, New-York.
- vue d'ensemble de la galerie, Powell-Cotton Museum, Birchington, Angleterre.

MUSÉE / Les dioramas

Diorama = saynète réaliste constituée d'objets en trois dimensions, le plus souvent devant un décor peint qui donne une impression de profondeur.





Vues d'un diorama et de son dispositif au Biologiska Museet, Stockholm.

MUSÉE / Les dioramas

Contexte :

Tournant XIXè-XXè, spécialement dans le monde anglo-saxon :

- ouverture des musées au grand public
→ nouvelles manières de montrer

- volonté politique d'édification

- aspect récréatif à des fins pédagogiques
→ notamment pour les enfants

MUSÉE / Les dioramas

Contexte :

Tournant XIXè-XXè, spécialement dans le monde anglo-saxon :

- ouverture des musées au grand public
→ nouvelles manières de montrer

- volonté politique d'édification

- aspect récréatif à des fins pédagogiques
→ notamment pour les enfants

Le diorama a des qualités pour répondre à cette volonté :

- recontextualisation des objets :
  → on reproduit leur environnement originel
  → permet une compréhension immédiate sans nécessité de lire les panneaux d'informations
  → + résout la problématique de décontextualisation inhérente à l'exposition

- aspect attractif ("ludique") :
  → une forme d'émerveillement
  → renvoie à l'imaginaire de l'enfance (surtout en miniature)
  → immersif et spectaculaire (surtout à échelle 1:1)

MUSÉE / Les dioramas



The Old New York diorama, American Museum of Natural History, 1939.

MUSÉE / Les dioramas



The Old New York diorama, American Museum of Natural History, 1939.

<u>Depuis la fin du XXè, une critique des dioramas dans les musées occidentaux émerge :</u>

- représentation biaisée de la colonisation

- représentation stéréotypée des peuples autochtones

=> contexte dans lequel le musée devient vecteur des biais et représentations des pays dominant

Sur l'actualisation du diorama *The Old New York* : https://www.youtube.com/watch?v=ndj59hGuSSY

MUSÉE / Les dioramas

Postérité :

- dioramas encore très utilisés dans les musées, notamment Sciences Naturelles et anglo-saxons
- aller-retour avec univers du commerce : ex vitrines des Grands Magasins
- forme reprise par les artistes contemporains, cf. l'exposition *Dioramas* au Palais de Tokyo (Paris) en 2017-2018.







- Hans Op De Beeck, *The amusement park*, 2015.



- Richard Barnes, *Savannah numeration*, 2005.
- Duane Hanson, *Housepainter II*, 1984.



- Dulce Pinzo, *Nostalgia* (Série "Historias del Paraiso"), 2011.
- Pierrick Sorin, *I would like to live in a doll house*, 2011. (théâtre optique). Voir : https://www.dailymotion.com/video/xl2cjy

LE WHITE CUBE



Vue de l'exposition de Vincent Gicquel, galerie La Criée, Rennes, 2018.

LE WHITE CUBE



Vue de l'exposition de Vincent Gicquel, galerie La Criée, Rennes, 2018.

Les caractéristiques du *White Cube* :

- espace blanc
- lumières diffuses, neutralisant les ombres
- souvent clos
- œuvres éloignées les unes des autres
- un lieu silencieux
- modulaire

=> tous ces éléments visent une neutralité :

- œuvres isolées les unes des autres
- isolées du monde extérieur
- sans distraction du regard
- lieu qui invite à la discrétion

=> un lieu dans lequel les œuvres peuvent exister et être vues pour elles-mêmes, sans "interférences"

LE WHITE CUBE

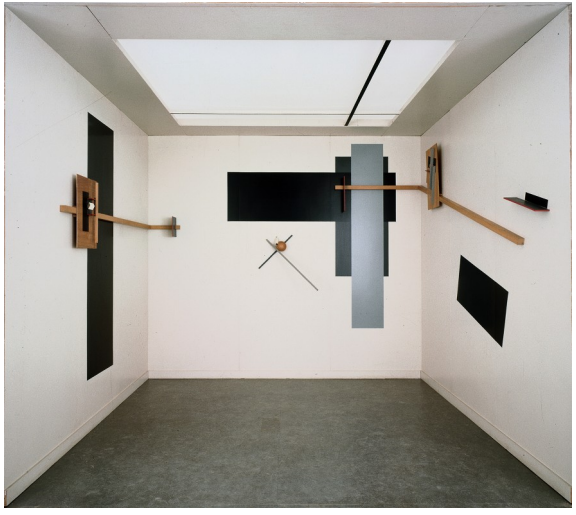
Origines du White Cube

Racines dans les avant-gardes artistiques et le design du début du XXè :

- Bauhaus : épure et fonctionnalité

- cubisme, constructivisme, etc. :
  → recherchent nouvelles modalités d'expositions
  → davantage d'autonomie de l'oeuvre

=> le MOMA est l'un des premiers musées à systématiser ces principes (années 30)







- El Lissitzky, *Espace Proun*, 1930.
- Première exposition du MoMA (New York), 1929 (« Cézanne, Gauguin, Seurat, Van Gogh »)
- Scénographie d'Herbert Bayer et Soichi Sunami pour l'exposition « Bauhaus 1919-1928 », New York, MoMA, 1938.

LE WHITE CUBE

La critique du White Cube :

- une bulle déconnectée de la vie réelle, des enjeux sociaux et politiques
→ œuvre coupée du monde = Art coupé du monde
→ barrière symbolique pour les populations éloignées de la culture

LE WHITE CUBE

La critique du White Cube :

- une bulle déconnectée de la vie réelle, des enjeux sociaux et politiques
→ œuvre coupée du monde = Art coupé du monde
→ barrière symbolique pour les populations éloignées de la culture

- espace aseptisé, stérile et standardisé
  → Frank Gehry : « certains travaux meurent tout simplement dans cet environnement »
  → risque de standardisation des œuvres

LE WHITE CUBE

La critique du White Cube :

- une bulle déconnectée de la vie réelle, des enjeux sociaux et politiques
→ œuvre coupée du monde = Art coupé du monde
→ barrière symbolique pour les populations éloignées de la culture

- espace aseptisé, stérile et standardisé
  → Frank Gehry : « certains travaux meurent tout simplement dans cet environnement »
  → risque de standardisation des œuvres

- un espace qui n'est pas neutre :
  → dicte notre attitude face à l'art
  → spiritualité, de religiosité
  → l'art comme objet de dévotion, sacralisé
  → élitisme / barrière symbolique pour les classes sociales éloignées de la culture

LE WHITE CUBE

La critique du White Cube :

- une bulle déconnectée de la vie réelle, des enjeux sociaux et politiques
→ œuvre coupée du monde = Art coupé du monde
→ barrière symbolique pour les populations éloignées de la culture

- espace aseptisé, stérile et standardisé
→ Frank Gehry : « certains travaux meurent tout simplement dans cet environnement »
→ risque de standardisation des œuvres

- un espace qui n'est pas neutre :
→ dicte notre attitude face à l'art
→ spiritualité, de religiosité
→ l'art comme objet de dévotion, sacralisé
→ élitisme / barrière symbolique pour les classes sociales éloignées de la culture

- espace moins pensé pour les œuvres que pour les directeurs de musées et galeries
→ moins de coûts d'entretien et de montage/démontage d'expositions
→ mise en valeur des œuvres comme produits
→ marchandisation de l'art à outrance

LE WHITE CUBE

La critique du White Cube :

- une bulle déconnectée de la vie réelle, des enjeux sociaux et politiques
→ œuvre coupée du monde = Art coupé du monde
→ barrière symbolique pour les populations éloignées de la culture

- espace aseptisé, stérile et standardisé
→ Frank Gehry : « certains travaux meurent tout simplement dans cet environnement »
→ risque de standardisation des œuvres

- un espace qui n'est pas neutre :
→ dicte notre attitude face à l'art
→ spiritualité, de religiosité
→ l'art comme objet de dévotion, sacralisé
→ élitisme / barrière symbolique pour les classes sociales éloignées de la culture

- espace moins pensé pour les œuvres que pour les directeurs de musées et galeries
→ moins de coûts d'entretien et de montage/démontage d'expositions
→ mise en valeur des œuvres comme produits
→ marchandisation de l'art à outrance

=> pas un hasard si le White Cube a toujours inspiré les marques :



Un Apple Store

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE

La scénographie d'exposition repose sur un parcours narratif sous deux aspects :

- construit sur un scénario
- organise le parcours du spectateur
- guide son regard
- ordonne la succession des objets exposés
- souvent ludique
- etc.

=> *design* d'expérience

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE

La scénographie d'exposition repose sur un parcours narratif sous deux aspects :

- construit sur un scénario
- organise le parcours du spectateur
- guide son regard
- ordonne la succession des objets exposés
- souvent ludique
- etc.

=> *design* d'expérience

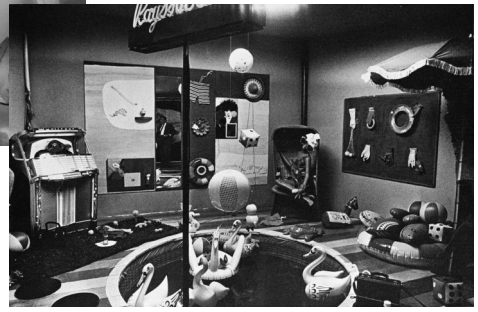
- produit une forme de récit
- méta-discours sur l'exposition elle-même

=> caractère à la fois pédagogique et critique

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / Deux expositions précurseuses

Dylaby, Stedelijk Museum, Amsterdam, 1962.





-Jean Tinguely
- Martial Raysse





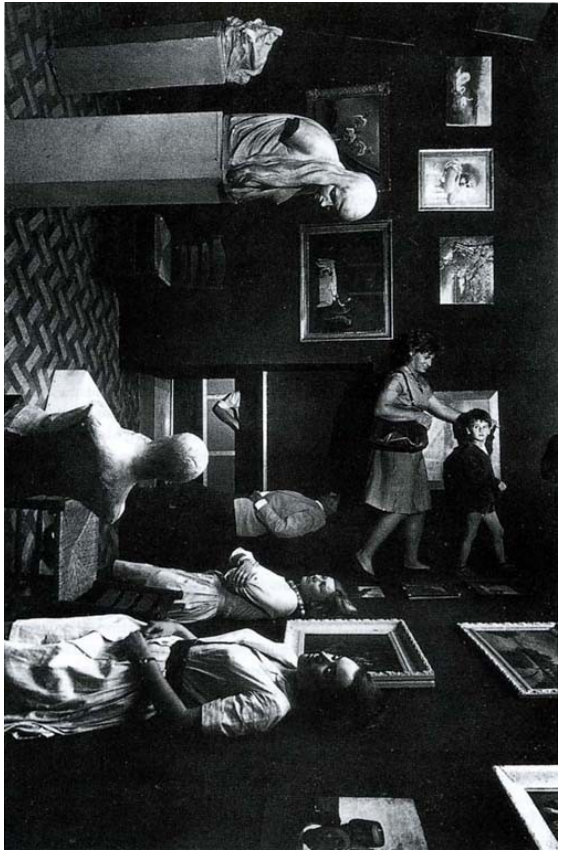
- Niki de Saint-Phalle

- chaque artiste investit une salle

- parcours = labyrinthe, rejoue un mythe autour du roi Minos
→ le parcours matérialise le récit
→ le spectateur vit le mythe et la perte d'orientation

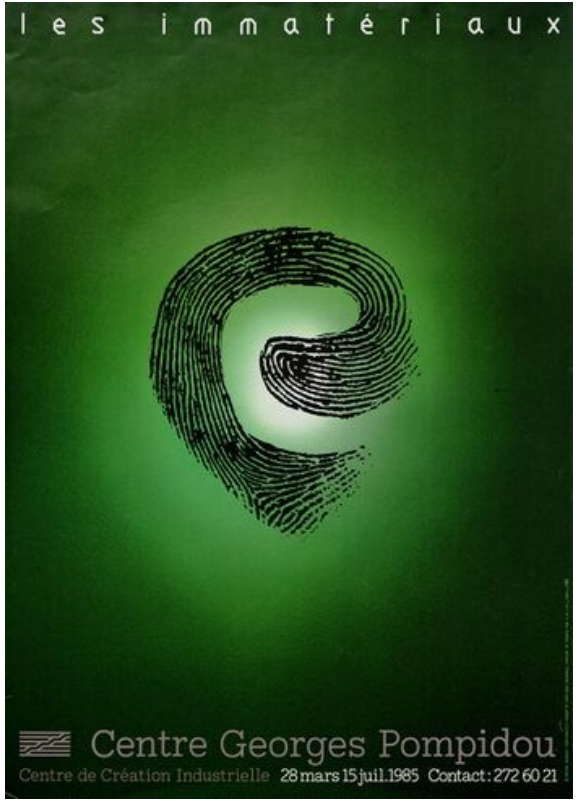
- participatif, ludique
→ idée de fête foraine
→ renvoie aussi à l'enfance

- un discours politique
→ pour un art accessible, joyeux (≠ *White Cube*)



- Daniel Spoerri

Les Immatériaux, Centre Pompidou, Paris, 1985.

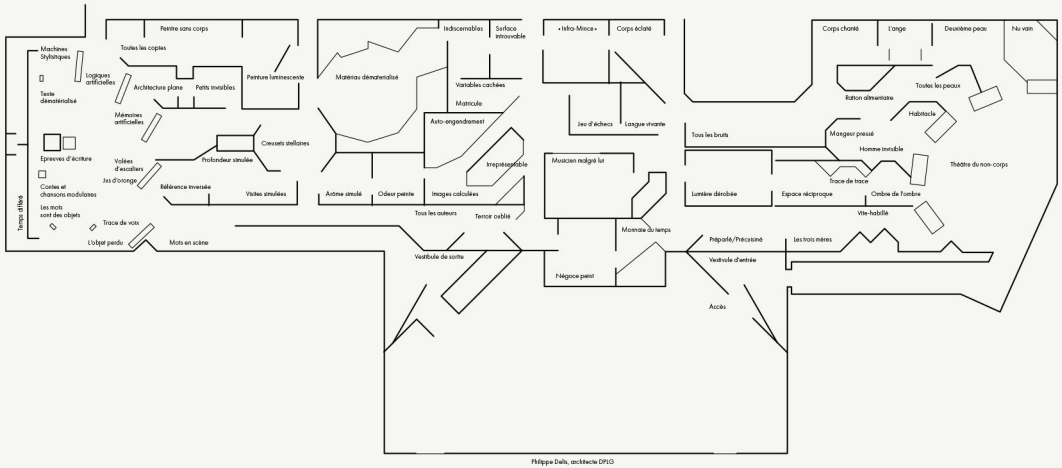


« Il s'agissait de plonger le public dans une expérience nouvelle de « navigation », de « faire éprouver le sentiment de l'achèvement d'une période et la curiosité inquiète qui naît à l'aube de la postmodernité » en explorant un tournant épistémologique : les prémices d'une société informatisée amenée à remodeler la relation de l'humain au monde. »

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / Deux expositions précurseuses

Les Immatériaux, Centre Pompidou, Paris, 1985.

plan of the exhibition

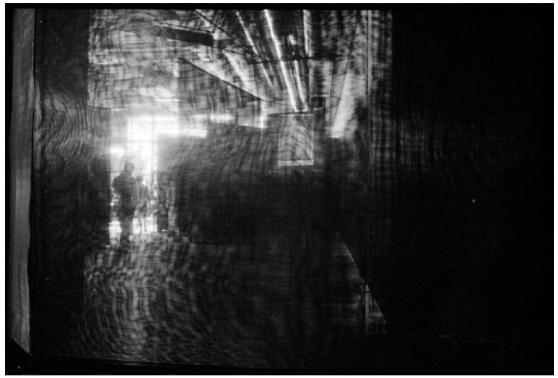


- 60 salles regroupées en 5 sites thématiques : matière, matériau, maternité, matériel et matrice

- site à parcourir avec casque
→ lecture de texte de et par François Lyotard
→ réflexions sur ≠ sujets : Nu vain, Deuxième peau, L'ange, Corps chanté, Corps éclaté, Infra-Mince, etc.

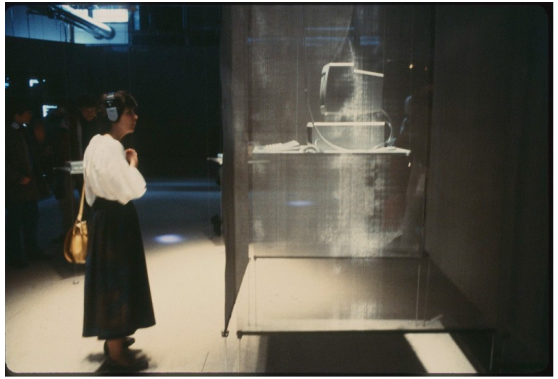
LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / Deux expositions précurseuses

Les Immatériaux, Centre Pompidou, Paris, 1985.









- « une scénographie flottante et propice à la désorientation, jouant de divers degrés de filtres visuels produits par des superpositions de résilles métalliques »

Le parcours proposé interroge :

- avec la bande-son, il constitue un discours philosophique détaché des œuvres exposées

- pas de caractère ludique dans la désorientation recherchée par la scénographie → plutôt évocatrice d'un chagrin

=> le discours est plus important que les œuvres ; l'exposition est l'œuvre

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / Trois musées, trois récits

Musée du Quai Branly, Paris

Arts et Civilisations d'Afrique, d'Asie, d'Océanie et des Amériques

Scénographie 2006

1 270 000 visiteurs en 2024



Musée des Confluences, Lyon

« Le musée des Confluences met en dialogue les sciences pour comprendre l'histoire du vivant et de l'humanité » (musée de l'Homme)

Scénographie 2014

671 594 visiteurs en 2023



Cité du volcan, La Réunion

Musée de sciences autour du Piton de la Fournaise

Scénographie 2014

Env. 600 000 visiteurs/an (info 2024)



LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / Trois musées, trois récits

Musée du Quai Branly, Paris

- transition entre l'extérieur et l'espace d'exposition



- plateau fluide

- parcours donne sentiment de voyage vers l'autre

- éclairage isole et magnifie les objets
  → mise en scène théâtrale
  → artefacts presque fétichisés

Musée des Confluences, Lyon

- symbolique de l'emplacement
  → lien d'une rive à l'autre
  → lien entre connaissances scientifiques et récits symboliques

- parcours organisé en 4 grands univers narratifs



- narration totale
  → expérience du temps long
  → histoire globale où sciences, sociétés et mythes se croisent
  → au risque de l'anachronisme

=> parcours initiatique suivant un récit total ; scénographie = méta-récit (discours plus important que les objets exposés)

Cité du volcan, La Réunion

- parcours intégrant :
  → décors immersifs
  → deux types de salles (pédagogie vs immersion)



- visiteur = explorateur

- parcours suivant un scénario
  → une vraie fiction
  → le visiteur vit une sorte d'expédition

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / Trois musées, trois récits

Musée du Quai Branly, Paris

Objet de critiques :

- fétichisation conduit à stéréotypes de l'exotisme

- Françoise Cholay : « un Disneyland de l'exotisme »

- une vision du monde ethnocentrée et colonialiste

Musée des Confluences, Lyon

Objet de critiques :

- scénographie qui mise tout sur sensation et émotion

- quid de l'aspect didactique ?

- le spectacle l'emporte sur le contenu et ce qu'on retire de la visite

Cité du volcan, La Réunion

- risque : le caractère ludique et fictionnel peut l'emporter sur le contenu

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / Trois musées, trois récits

Musée du Quai Branly, Paris

Objet de critiques :

- fétichisation conduit à stéréotypes de l'exotisme

- Françoise Cholay : « un Disneyland de l'exotisme »

- une vision du monde ethnocentrée et colonialiste

Musée des Confluences, Lyon

Objet de critiques :

- scénographie qui mise tout sur sensation et émotion

- quid de l'aspect didactique ?

- le spectacle l'emporte sur le contenu et ce qu'on retire de la visite

Cité du volcan, La Réunion

- risque : le caractère ludique et fictionnel peut l'emporter sur le contenu

=> des critiques qui s'inscrivent dans un questionnement plus général autour des scénographie immersives :

- depuis l'arrivée de la communication et du marketing dans les musées
- la scénographie = spectacle, la sensation, au risque de mettre de côté l'aspect didactique et pédagogique ?
- musées/exposition ou parcs d'attraction ?

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / TeamLab : arts numériques



TeamLab, « Au-delà des limites, Halle de la Villette, Paris, 2018.

- dispositif scénographique :
  → projections d'images à 360°
  → images interactives (capteurs)

Voir :
- https://www.youtube.com/watch?v=w7XwXy77A3A
- https://www.youtube.com/watch?v=cVRGobqg4aY

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / TeamLab : arts numériques



TeamLab, « Au-delà des limites, Halle de la Villette, Paris, 2018.

- dispositif scénographique :
  → projections d'images à 360°
  → images interactives (capteurs)

- facteurs d'immersion :
  → images géantes et à 360
  → son
  → spectateur fait partie de l'œuvre
  → disparition de l'espace réel

Voir :
- https://www.youtube.com/watch?v=w7XwXy77A3A
- https://www.youtube.com/watch?v=cVRGobqg4aY

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / TeamLab : arts numériques



TeamLab, « Au-delà des limites, Halle de la Villette, Paris, 2018.

- dispositif scénographique :
  → projections d'images à 360°
  → images interactives (capteurs)

- facteurs d'immersion :
  → images géantes et à 360
  → son
  → spectateur fait partie de l'œuvre
  → disparition de l'espace réel

- volonté de déplacer/dissoudre la frontières entre soi et le monde, entre soi et la nature
  → spectateur ne fait qu'un avec l'image (hybridation)
  → incitation à participer collectivement avec les autres

Voir :
- https://www.youtube.com/watch?v=w7XwXy77A3A
- https://www.youtube.com/watch?v=cVRGobqg4aY

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / TeamLab : arts numériques



TeamLab, « Au-delà des limites, Halle de la Villette, Paris, 2018.

- dispositif scénographique :
  → projections d'images à 360°
  → images interactives (capteurs)

- facteurs d'immersion :
  → images géantes et à 360
  → son
  → spectateur fait partie de l'œuvre
  → disparition de l'espace réel

- volonté de déplacer/dissoudre la frontières entre soi et le monde, entre soi et la nature
  → spectateur ne fait qu'un avec l'image (hybridation)
  → incitation à participer collectivement avec les autres

- cible un public familial par côté spectaculaire

Voir :
- https://www.youtube.com/watch?v=w7XwXy77A3A
- https://www.youtube.com/watch?v=cVRGobqg4aY

LA SCÉNOGRAPHIE IMMERSIVE / TeamLab : arts numériques



Voir :
- https://www.youtube.com/watch?v=w7XwXy77A3A
- https://www.youtube.com/watch?v=cVRGobqg4aY

TeamLab, « Au-delà des limites, Halle de la Villette, Paris, 2018.

- dispositif scénographique :
  → projections d'images à 360°
  → images interactives (capteurs)

- facteurs d'immersion :
  → images géantes et à 360
  → son
  → spectateur fait partie de l'œuvre
  → disparition de l'espace réel

- volonté de déplacer/dissoudre la frontières entre soi et le monde, entre soi et la nature
  → spectateur ne fait qu'un avec l'image (hybridation)
  → incitation à participer collectivement avec les autres

- cible un public familial par côté spectaculaire

- critiques :
→ « La sensorialité a été amplement sollicitée sans pouvoir la canaliser dans des objets précis. En revanche, elle alimente un parcours de visite ludique, distrayant et divertissant. » - Natan Novello Paglianti

=> qu'y a-t-il au-delà de l'expérience, de la sensation ?

CONCLUSION

La scénographie d'exposition repose sur un parcours narratif sous deux aspects :

- scénographie doit faire sens :
  → un parcours narratif
  → un message sur les œuvres, traduction du regard porté par les concepteurs
  → méta-récit qui interroge la scénographie elle-même

=> le scénographe doit trouver équilibre entre œuvres et discours

CONCLUSION

La scénographie d'exposition repose sur un parcours narratif sous deux aspects :

- scénographie doit faire sens :
  → un parcours narratif
  → un message sur les œuvres, traduction du regard porté par les concepteurs
  → méta-récit qui interroge la scénographie elle-même

=> le scénographe doit trouver équilibre entre œuvres et discours

- un message politique
  → traduction du point de vue de l'institution/de l'Etat
  → reflet de la société

=> la scénographie assigne une place au musée ou à l'art dans la société

CONCLUSION

La scénographie d'exposition repose sur un parcours narratif sous deux aspects :

- scénographie doit faire sens :
  → un parcours narratif
  → un message sur les œuvres, traduction du regard porté par les concepteurs
  → méta-récit qui interroge la scénographie elle-même

=> le scénographe doit trouver équilibre entre œuvres et discours

- un message politique
  → traduction du point de vue de l'institution/de l'Etat
  → reflet de la société

=> la scénographie assigne une place au musée ou à l'art dans la société

- scénographie = tension entre caractère didactique et spectaculaire
  → question dès le XIXè : musée = fascinant

- tournant années 80 :
  → place importante du marketing et de la communication
  → différence avec parc d'attraction parfois ténue (« Expoland » ? - Serge Chaumier)

=> ambivalence de la scénographie qui doit articuler spectaculaire et pédagogique

POUR PROLONGER VOTRE RÉFLEXION

Problématique de l'exposition de bande dessinée :

La planche de bande dessinée est conçue pour être lue et fait partie d'un récit. L'exposition de bande dessinée transforme la planche en objet à regarder et la décontextualise en la sortant de la narration. Deux réponses possibles à cette problématique :

1. Utiliser la scénographie pour recréer l'univers de la bande dessinée.
→ voir interview du scénographe et graphiste de la Cité Internationale de la Bande Dessinée et de l'Image d'Angoulême :

https://www.instagram.com/reel/DODjUwqiHKE/







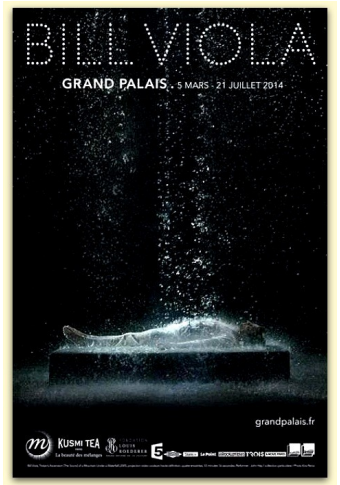


2. Ne pas exposer de planche de bd ! A la place, utiliser l'espace de la galerie comme un support pour une création originale.
→ ex ci-dessus : installation d'Etienne Lécroart à la galerie Anne Barrault (Paris), 2003.

=> Et vous, quelle serait votre réponse à cette problématique ?

POUR PROLONGER VOTRE RÉFLEXION

Analyse de deux expositions immersives



Exposition rétrospective de Bill Viola (artiste vidéo), Grand Palais, Paris, 2014.

→ voir la bande-annonce : https://www.dailymotion.com/video/x1esxje
→ voir reportage sur la scénographie : https://www.dailymotion.com/video/x1zbl9p





Exposition « Pompéi », Grand Palais Immersif, Paris, 2020.

→ voir la présentation de l'exposition : https://www.youtube.com/watch?v=I6XZ07ZvIEQ

=> Quel est l'objectif visé par chaque exposition ? Comment la scénographie y répond-elle ? Qu'en pensez-vous ?

POUR PROLONGER VOTRE RÉFLEXION

Espaces d'exposition ou parcs d'attractions ?

« Aujourd'hui, la distinction entre musée et parc est devenue subtile et confuse. Il ne suffit plus de se complaire dans des oppositions extrêmes : intérêt public ou mercantile, culture ou divertissement, scientificité ou vulgarisation bas de gamme. […] il est aisé d'observer des allers-retours et emprunts réciproques entre musée et parc, chacun semblant se nourrir et s'inspirer de l'autre au fil de son évolution. » - Claire Casedas (muséographe et scénographe)

WARNER BROS. STUDIO TOUR LONDON
THE MAKING OF Harry Potter

Studios Harry Potter, Londres.
Le site officiel parle d'un « studio tour ». Wikipedia : « walk-through exhibition and studio tour ».

→ reportage : https://www.dailymotion.com/video/x91kzug
→ rubrique « Explore The Tour » sur le site officiel : https://www.wbstudiotour.co.uk/explore-the-tour/



Atelier des Lumières, Paris.
Désigné comme « institution culturelle » et « centre immersif sur le site officiel ».

→ reportage sur l'expo Van Gogh (2019) : https://www.youtube.com/watch?v=Wm9_5MJibik

=> Alors, les Studios Harry Potter et l'Atelier des Lumières, musées ou parc d'attractions ?