

LE MONITEUR ARCHITECTURE

www.lemoniteur.fr

amc

INTÉRIEURS 2011

RECONVERSIONS HALLS SCÉNOGRAPHIES
BOUTIQUES RESTAURANTS PRODUITS

M 01249 - 23 H - F: 33,00 € - RD



France Métro : 30 € - DOM : 41,25 € - Canada : 67,15 \$ Can - Maroc : 218 DH
ISSN 0998-4194 - Imprimé en France / Printed in France

Une architecture onirique et didactique

Le métier de scénographe d'exposition a longtemps été associé à celui de décorateur, terme dépréciateur pour ces metteurs en espace, médiateurs des œuvres qu'ils valorisent et du propos des commissaires qu'ils accompagnent par des constructions souvent oniriques. Avec le renouvellement des publics et des contenus des expositions, comme des lieux de monstration, cette discipline, petite sœur de l'architecture, mérite une reconnaissance à part entière.

Le métier est apparu à l'aube des années 1980, lors des transformations programmatiques et architecturales des grands musées et la création de nouveaux lieux, comme le Centre Georges Pompidou, qui a marqué son époque avec ses grandes expositions thématiques transversales. Les architectes sollicités pour la mise en espace des contenus s'associaient alors à des gens du spectacle, habitués des constructions éphémères capables de narrations. Depuis, la pratique a profondément muté, avec l'apparition de formations au sein d'écoles, comme aux Arts Déco (Ensad). Reste que « le scénographe est un architecte », affirme Cléo Karageorghis, chef du service architecture, muséographie et signalétique du musée du Louvre, bureau où travaillent une vingtaine d'architectes et graphistes en charge d'une trentaine d'expositions par an. « Si les expositions reflètent la personnalité des commissaires, l'architecte-scénographe est au service de l'œuvre », poursuit-elle. Souffrant d'un manque de reconnaissance, la profession s'est organisée pour mettre au point une charte proposant les codes nécessaires au bon usage de ce métier. Réalisée en 2008, et présentée au public lors du Salon de l'équipement des lieux de culture (Sitem) en 2009, elle donne la définition suivante : « Le scénographe crée, interprète, poétise, rythme, cadence, souligne et structure des espaces, des univers, des ambiances autour des œuvres de collection et des messages pédagogiques. » Ne les traitez pas de décorateurs, ils n'en sont en aucun cas. Le terme muséographe, galvaudé lui aussi, ne correspond pas non plus à leur approche. « Il existe en France un réel problème de reconnaissance et de transparence dans ce métier », souligne Nathalie Crinière (agence NC), membre actif de l'association, alors qu'outre-Atlantique, ils ont déjà acquis une identité à part entière. « Le métier devient à la mode, avec un créneau toutefois restreint, puisque 70 % des commandes sont publiques et passent par des concours », poursuit-elle. Pour être sélectionné lors d'un appel d'offres, il faut avoir réalisé des scénographies, avec des références thématiques et, si possible – car c'est apprécié par les lieux d'exposition – conjuguer d'autres pratiques liées à la scène, au cinéma, aux installations éphémères. Ou encore faire la démonstration d'être pourvu d'un sérieux sens de l'imagination. « Aujourd'hui, tout le monde veut son exposition, continue Nathalie Crinière. Tout projet mérite une étude, mais pas forcément une scénographie. »

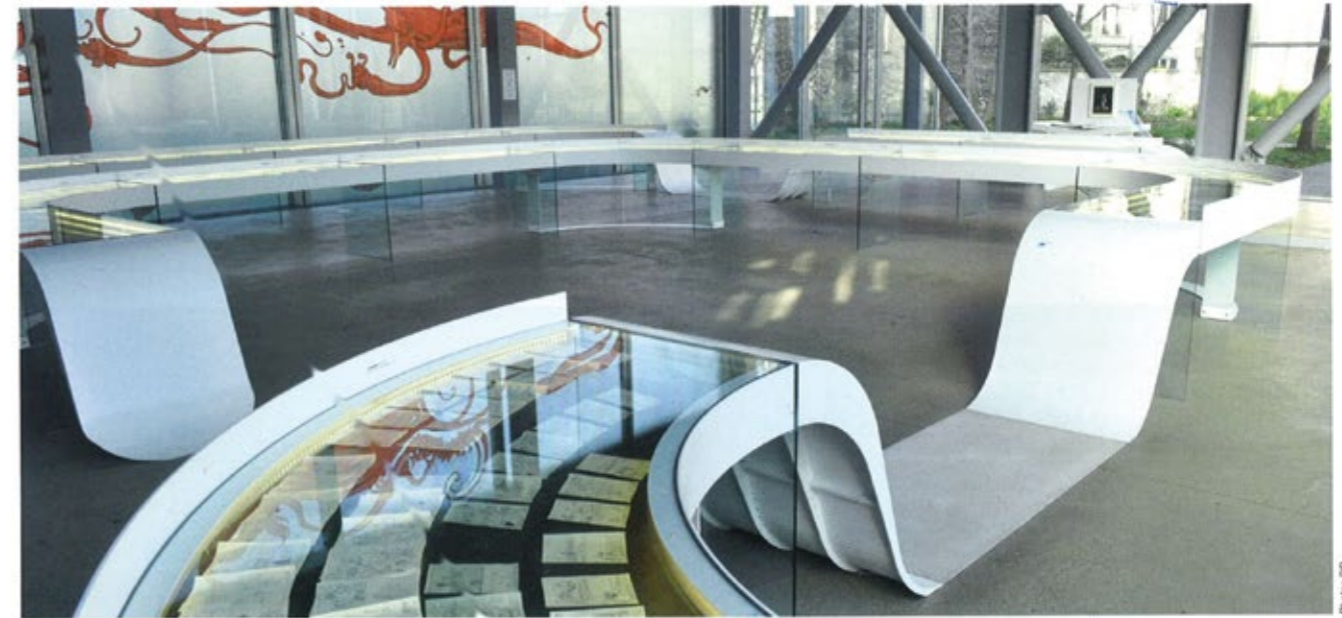
Codes et contraintes

La scénographie repose sur quatre critères principaux : la temporalité (exposition permanente, temporaire ou itinérante), l'espace (le contenant qui accueille l'exposition concernée, et qui n'est pas forcément un musée), les contenus (collections, objets, œuvres, etc. organisés par les commissaires soit thématiquement soit transversalement) et, cruciale, l'enveloppe financière affectée à la conception et à la réalisation de l'exposition. Celles-ci sont également régies par de nombreuses



contraintes : la sécurité, visée par les pompiers (comme pour un bâtiment), les flux, avec avis des sociétés de surveillance des salles et des œuvres (l'unité de passage est supérieure à celle d'un bâtiment, afin de maintenir une distance aux objets et toiles), des matériaux classés M1, une résistance à toute épreuve malgré un budget serré, etc. Somme toute, le déroulement de ces projets, du concours à la réalisation, fait appel aux mêmes codes, au même canevas que ceux de l'architecture, la dimension temporelle mise à part. De même, le résultat dépend tout autant du maître d'ouvrage et de l'adéquation entre programme et enveloppe financière. Fréquemment, le succès d'une exposition est intimement lié au contenu, à la bonne préparation par le(s) commissaire(s) ou conservateur(s) du propos sous-jacent, de sa pertinence et de sa lisibilité. « Scénographe, c'est une discipline, un état d'esprit, qui fait partie des métiers de créateurs d'espace, au service d'un contenu », lâche Daniel Meszaros, du trio Projectiles, avec Reza Azard et Hervé Bouttet. Celui-ci ajoute : « La scénographie doit proposer un espace onirique, sortir du littéral et être dans l'évocation. » Empruntant à Foucault, Reza Azard s'exclame : « On fabrique une série d'hétérotopies », soit des lieux autres, qui extraient le visiteur du réel, du quotidien pour l'immerger dans le propos.

« Certes, la temporalité est différente, les délais de fabrication et de montage d'une exposition se comptent en quelques semaines, souvent d'ailleurs avec une part trop serrée consacrée aux études en amont. Pourtant, malgré des budgets souvent calculés à la vis près, ces concepteurs envisagent des dispositifs surprenants. Reza Azard



« Les Halles – Le nouveau cœur de Paris », Berger-Anziutti architectes-scénographes, au Pavillon de l'Arsenal. La maquette devient outil didactique.

Le ruban de Nathalie Crinière pour l'exposition Mœbius à la Fondation Cartier.

Et son dispositif de vitrines pour « Bababling » au musée du Quai Branly.

développe : « Pour nous, la notion de paysage est essentielle, dans le sens du regard de l'homme sur un contexte. Ce n'est pas le paysage au sens entendu du ^{xx} siècle, révolutionné par le cinéma, mais l'univers physique lié à la thématique. La scénographie est la traduction, le langage, l'écriture qui permet d'accompagner le contenu. »

Evolution de l'offre matérielle

Chaque projet est un renouvellement, une réinvention, un laboratoire spatial et matériel. « Les programmes demandent souvent de "faire rêver", de combiner ambiance immersive et pédagogique », explique Reza Azard, renforçant cette idée d'invitation au voyage, de parenthèse spatio-temporelle recherchée. Sans pour autant basculer dans le spectaculaire : « La politique *less is more* est une tendance durable en scénographie ; on ne souhaite en aucun cas reproduire Disneyland ! », précise Cléo Karageorghis. L'imaginaire lié à l'évolution sensible de l'offre matérielle favorise ces approches plurielles, sensorielles, interactives, sans que cela passe forcément par les nouvelles technologies. Il faut savoir utiliser à bon escient les outils pour transmettre les informations, sans perdre le message didactique.

À l'origine, la menuiserie bois était prédominante. Le verre, avec ses atouts extra-blanc et ultra-clair, autorise des aménagements qui participent de la disparition du dispositif scénographique tout en protégeant les œuvres. Une certaine magie opère. Les matériaux composites entrent dans le circuit, avec des plexiglas, des textiles tendus, des sandwichs tels que l'Alucobond (deux feuilles d'aluminium enserrant

une résine polymère) ou des panneaux au cœur en nid d'abeilles qui combinent résistance et légèreté. Et tous ces matériaux sont désormais imprimables, grâce à des machines sophistiquées et accessibles à tous. Exit le plâtre et autres studs qui composaient les décors d'antan. L'éclairage également accompagne ces révolutions avec les diodes électroluminescentes supportant facilement le temps d'exposition sans relampage (facteur de complication puisqu'il impose un accès interne). La fibre optique tend à disparaître, tandis que la fluorescence joue les favoris, pour sa variété de températures de couleur et sa compacité. Il est à noter que les économies d'énergie réalisables sont un facteur primordial dans le choix des sources lumineuses, le ministère de la Culture et de la Communication française exigeant un compte rendu des dépenses d'électricité. Enfin, alors que la 3D crève les écrans de cinéma et la réalité augmentée s'empare de notre quotidien, ces technologies ne sont pas forcément les meilleures venues dans les lieux d'exposition envisageant l'immersion sous un autre angle. La confusion est fréquente entre interactivité et multimédia. Les sollicitations de matériel par le public vont exponentielles et les concepteurs comme les conservateurs préfèrent des installations plus « mécaniques » qui n'enlèvent rien à la part ludique ni au confort. La génération qui prendra le relais de ceux qui pensent actuellement les espaces muséographiques saura négocier les limites de l'exercice, et préférera vraisemblablement l'authenticité à la virtualité. Sans rien perdre de l'émotion ni du message à transmettre.

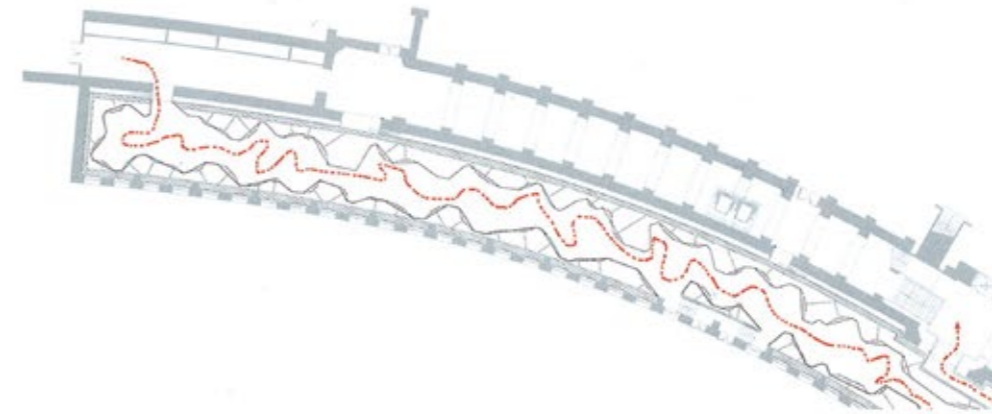
RAFAEL MAGROU

ARCHI & BD, LA VILLE DESSINÉE - PARIS
Projectiles

La Cité de l'architecture et du patrimoine présentait, jusque fin janvier 2011, les créations architecturales et urbanistiques imaginaires produites par des auteurs de bande dessinée. Dans l'espace courbe et allongé de l'aile est du palais de Chaillot, les scénographies de Projectiles ont resserré le parcours entre deux parois diaphanes, à la forme fantomatique qui exprime des excroissances de-ci, de-là pour mettre en avant les planches dessinées. Cet aplat monomatériel a réarchitecturé l'espace en une succession de chambres intimes, correspondant aux thématiques articulées par le commissaire. Le relief ainsi fabriqué évoque une géographie, qui a été rendue possible par la mise en place d'une

structure tubulaire, de type échafaudage, en éléments d'acier assemblés par des colliers articulés orientables. De cette résille se tendent des bras, bracons, et autres tiges qui projettent dans l'espace des points, des lignes et des surfaces qui, reliées entre elles, fabriquent la nouvelle géométrie des lieux. Des rails, hauts et bas, tendent le textile sur la trame en avancée. Des panneaux sur lesquels est fixée la toile élastique M1 blanche sont disposés en avant ou en retrait. La disparition totale de la structure renforce l'idée d'organe médiateur des éléments à présenter, dessins de formats variables. Chaque paroi, formée d'un écran tendu de 3 m de haut, est traitée indépendamment, afin d'offrir la plus

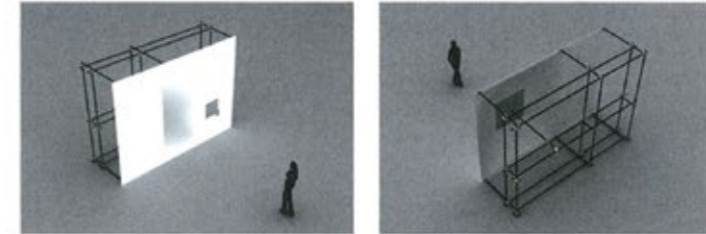
grande latitude de déformation et permettre une organisation des planches par panneau. Certains lés sont imprimés, des vitrines sont encastrées dans la membrane, des planches individualisées ou regroupées, selon les matériaux proposés. Des sandwich de plexiglas transparent, découpés au laser, superposés à un plexiglas diffusant, sur une contre-platine en panneau de polycarbonate nid d'abeilles transparent, fournissent le support pour ces planches graphiques. Enfin, des boîtes vidéo, en médium peint en blanc, forment des mini-écrans pour des projections animées, incrustées dans le textile. Cette scénographie déroule un paysage surprenant, accompagné par une signalétique adaptée, réalisée par la graphiste Panni Demeter.



« La scénographie d'Archi & BD redéfinit l'espace de l'aile est du palais de Chaillot.

« Plan de l'exposition.

« Détail du dispositif, en 3D et vue arrière. La structure tubulaire périphérique met en tension la toile imprimée. Des « bras » métalliques lui confèrent une silhouette audacieuse.



LIEU: Paris, France.
MAÎTRISE D'OUVRAGE: Cité de l'architecture et du patrimoine.
MAÎTRISE D'ŒUVRE SCÉNOGRAPHIQUE: Projectiles, Reza Azard, Hervé Bouttet, Daniel Meszaros. Chef de projet: Jean-Benoît Vetillard.
MAÎTRISE D'ŒUVRE GRAPHIQUE: Panni Demeter avec Frédéric de Brugada.
SURFACE: 1 100 m².
CÔÛT: 310 000 € HT.
MATÉRIAUX: structure tube acier et collier de serrage, toile tendue Barissol translucide Blanc Venus avec lés imprimés, panneau support d'œuvres d'accrochage arrière toile Design Composite Panel Clear-PEP Satin Opal, panneau découpé numérique pour encadrement: fond en Plexiglas Satinice WH03 et face en Plexiglas Clear, Eclairage tube fluorescent à pilotage Dali.