

SONOVISION

COMMUNICATION & INTÉGRATION AUDIOVISUELLE

MAI - JUIN - JUILLET 2019 | NUMÉRO 15 | 12€

**RÉUSSIR SON
DÉPLOIEMENT
D'ÉCRANS**



Musée de Lodève : un écrin technique à la narration poétique

UNIVERS, MUSÉOGRAPHIE // vendredi, 20 décembre 2019 // Rédigé par [Gwenaël Cadoret](#)



Réputé pour ses expositions estivales, le musée de Lodève (Hérault) s'est offert un grand lifting. Quatre ans de travaux visant à faire changer de dimension le petit musée de province. À la clé : une expérience immersive tout en subtilité, mêlant effets de lumière, mapping et animation.

Finis les planchers qui craquent et les vitrines qui grincent. Après quatre ans de rénovation, le musée de Lodève, ville héraultaise de 7 000 âmes nichée aux pieds du Larzac, a changé d'ère. Depuis dix ans, il avait fait parler de lui pour ses expositions estivales (Gauguin, Renoir...) dépassant régulièrement les 50 000 visiteurs. Malgré tout, le site avait deux défauts majeurs : l'absence de réserves dignes de ce nom (sécurisées et climatisées) bloquait de plus en plus les prêts d'œuvres. Et des collections permanentes « invisibles », dans leur petit espace de 300 m² au dernier étage. Pourtant, on y trouve des trésors : fossiles et traces de dinosaures, ossements et outils préhistoriques, ainsi que des œuvres

La municipalité a donc acté une rénovation totale. Au total, le projet aura nécessité onze ans et onze millions d'euros. Car l'objectif était de « changer de dimension, détaille la conservatrice Ivonne Papin. La Ville voulait en faire un équipement structurant pour le territoire, capable de capter un public plus large, familial. » En d'autres termes : lui donner une envergure régionale, voire nationale.

Accompagnés par l'AMO AG Studio, les élus ont donc sélectionné en 2011 une équipe aux références multiples : Projectiles (architecture, scénographie), Comment (scénographie audiovisuelle), l'atelier H Audibert (lumières), Polygraphik (graphisme), Videlio IEC (intégration), Sequoia (agencement), auxquels s'est greffé en 2017 le studio d'animation Les Fées spéciales (contenus).

Avant-gardiste

Valoriser à la fois un sculpteur et des vestiges d'un passé lointain (silex, fossiles...) peut sembler complexe. « On s'est parfois gratté la tête », concède Daniel Meszaros, cogérant de l'agence **Projectiles**. « Cela nous a demandé des années de travail, mais ce fut passionnant », nuance Pierre Tailhardat, fondateur de l'agence Comment. Car il a fallu composer avec un comité scientifique « particulièrement exigeant »...

Après quatre ans de travaux, le musée a rouvert l'été dernier avec une surface doublée (2 500 m²), un nouveau grand parvis... Il donne enfin une large place aux collections permanentes. Et même si une idée commune a été pensée (« la trace, l'empreinte laissée par le temps »), le musée n'a pas eu d'autre choix que de créer trois espaces : sculpture, archéologie et sciences de la Terre.

Et le contraste est saisissant : si la zone « Paul Dardé » offre un style « Beaux-Arts » très classique, une approche avant-gardiste, entre émotion et multimédia, a été privilégiée pour les secteurs des temps anciens. Le résultat : un dialogue de 1 000 m² entre l'homme préhistorique du néolithique (rez-de-chaussée), et l'évolution de la Terre (second étage). « On raconte les objets en leur faisant dire quelque chose », synthétise Daniel Meszaros. Ce qui justifiait l'innovation technologique « à une dose mesurée. Les collections devaient demeurer au premier plan. On n'allait pas mettre des hologrammes dans tous les sens ! »

Magique et intimiste

La mise en scène est soignée, notamment l'ambiance lumineuse en clair-obscur. En l'absence de fenêtres, rendues aveugles, la volonté est de plonger le visiteur en immersion, loin du monde extérieur. « On plonge le public au fond des mers internes et des Causses, à la recherche des traces de vie », murmure Pierre Tailhardat. « La lumière tamisée nous enveloppe, précise l'architecte Daniel Meszaros. Cette atmosphère magique et intimiste nous extrait du contexte immédiat. »