ENSAM

École nationale
supérieure d'architecture
Montpellier | La Réunion

DPEA ARCHITECTURE ET SCÉNOGRAPHIE

Livret de présentation 2018-2019

DPEA ARCHITECTURE ET SCÉNOGRAPHIE

Livret de présentation 2018-2019

Directeur de publication : Alain Derey
Coordinatrice éditoriale : Élodie Guillot-Cerdan

Mise en page : étudiants du DPEA Architecture et Scénographie 2018/2019
sous la direction d'Henri Rouvière, architecte, scénographe
et enseignant responsable de la formation
© 2020, ENSAM, 179 rue de l'Espérou, 34093 Montpellier cedex 5

Crédits photographiques
© Étudiants du DPEA Architecture et Scénographie 2018/2019
Tous droits réservés

SOMMAIRE

07 Préambule

09 Introduction

15 Festival Novo « L'année d'après »

39 Projet mémoire : « Juste la fin du monde ? »

109 Visites de site

133 Les étudiants

145 Stages en milieu professionnel

167 Les enseignants

173 Bibliographie

177 Remerciements

Préambule

Peu de temps après ma prise de fonction comme directeur de l'École nationale supérieure d'architecture Montpellier (ENSAM) j'ai su, quasi intuitivement, que notre établissement devait s'ouvrir sur des partenariats et définir des spécificités. Il était donc indispensable de s'inscrire dans des formations post-diplômes ouvertes à la fois à nos jeunes diplômés, mais aussi à des professionnels en quête de compétences complémentaires. S'agissant de Montpellier, ville qui met un accent particulier sur la culture et les industries culturelles, le domaine architecture et scénographie s'est imposé comme une évidence. Ce domaine d'études suscite un grand intérêt de la part des professionnels.

Je souhaite remercier nos partenaires et acteurs culturels sans lesquels cette formation n'aurait pas pu voir le jour, et en particulier l'ISTS (Institut Supérieur des Techniques du Spectacle à Avignon et lié à son Festival, dont le partenariat a été un atout essentiel pour la mise en place de ce diplôme. Il fallait aussi faire preuve de toute la souplesse d'une école nationale supérieure d'architecture pour ne pas hésiter à aller chercher, partout où ils se trouvent, les talents, les compétences et les expériences indispensables à la qualité d'une formation exigente.

Il me semble, en toute modestie, que nous avons réussi à montrer que cette formation « Architecture et Scénographie » a toute sa place dans notre école et qu'elle participe pleinement de son rayonnement. Si ce diplôme est récent, il a su très vite trouver ses étudiants pour ne pas dire son public dans une ambiance, certes de travail, mais où l'ingéniosité, la créativité et le talent sont présents pour donner une dimension très exceptionnelle à ce post-diplôme ancré dans une dimension culturelle de grande qualité.

Alain DEREY
Directeur de l'ENSAM

Introduction

Une année de DPEA Architecture et Scénographie vient de s'écouler et nous n'avons pas vu le temps passer... mais chacune et chacun est reparti avec la sensation heureuse d'avoir transmis et d'avoir appris. Le projet d'enseignement pour cette première promotion était riche de souhaits et de sens.

Il faut souligner que la majorité des étudiants scénographes sont, pour la plupart d'entre eux, déjà architectes ou issus d'une formation supérieure artistique (BAC +5). Ils aiment créer, chercher, concevoir et réaliser. Voilà donc un premier lien commun entre architecture et scénographie qui est l'importance accordée au construire, à l'espace et au temps. Produire de l'espace, lire des espaces, adapter des espaces, s'adapter à l'espace, jouer dans l'espace, se promener dans des espaces, écrire dans l'espace, raconter dans l'espace, théâtraliser les espaces... danser dans l'espace et le temps.

En oubliant le « fonctionnel » de l'espace, le processus de production, de création du travail de la scénographie peut être différent car le scénographe tend à donner à un espace du sens et à le réfléchir comme un lieu de « messages » en s'appuyant sur un scénario d'exposition, une dramaturgie de théâtre ou un travail autour d'un texte, d'une œuvre.

Pour accompagner les étudiants scénographes dans l'élaboration des salles de spectacle, les disciplines enseignées cette année dans ce DPEA n'ont pas oublié les lieux scéniques et la scénographie d'équipements, ni les liens entre programmation et projet, ni les relations entre maîtrise d'ouvrage et maître d'œuvre.

Dans cette formation, les disciplines enseignées ont également abordé les nouvelles technologies d'utilisation des images, des sons, des lumières, des graphismes, des nouveaux médias – NTIC - qui font aujourd'hui partie intégrante de la palette indispensable des scénographes de spectacles et des scénographes-muséographes.

Le sujet long de mémoire, prétexte à recherche pour cette année : « Juste la fin du monde ? », est en lien avec l'actualité et les urgences liées à la dégradation de la biodiversité. Les étudiants l'ont associé à la dramaturgie de la pièce de Jean Luc Lagarce et aux textes d'Italo Calvino extrait de son livre Les villes invisibles. Ce recueil synthétise et rassemble leurs réflexions et travaux sur ce sujet.

Le programme pédagogique sur l'année est ambitieux, les enseignants et les étudiants ont répondu présent. Cette publication vous invite à découvrir leurs expériences et leurs savoirs faire; elle atteste du travail et du parcours d'un groupe impliqué, curieux et joyeux de découvrir et d'apprendre.

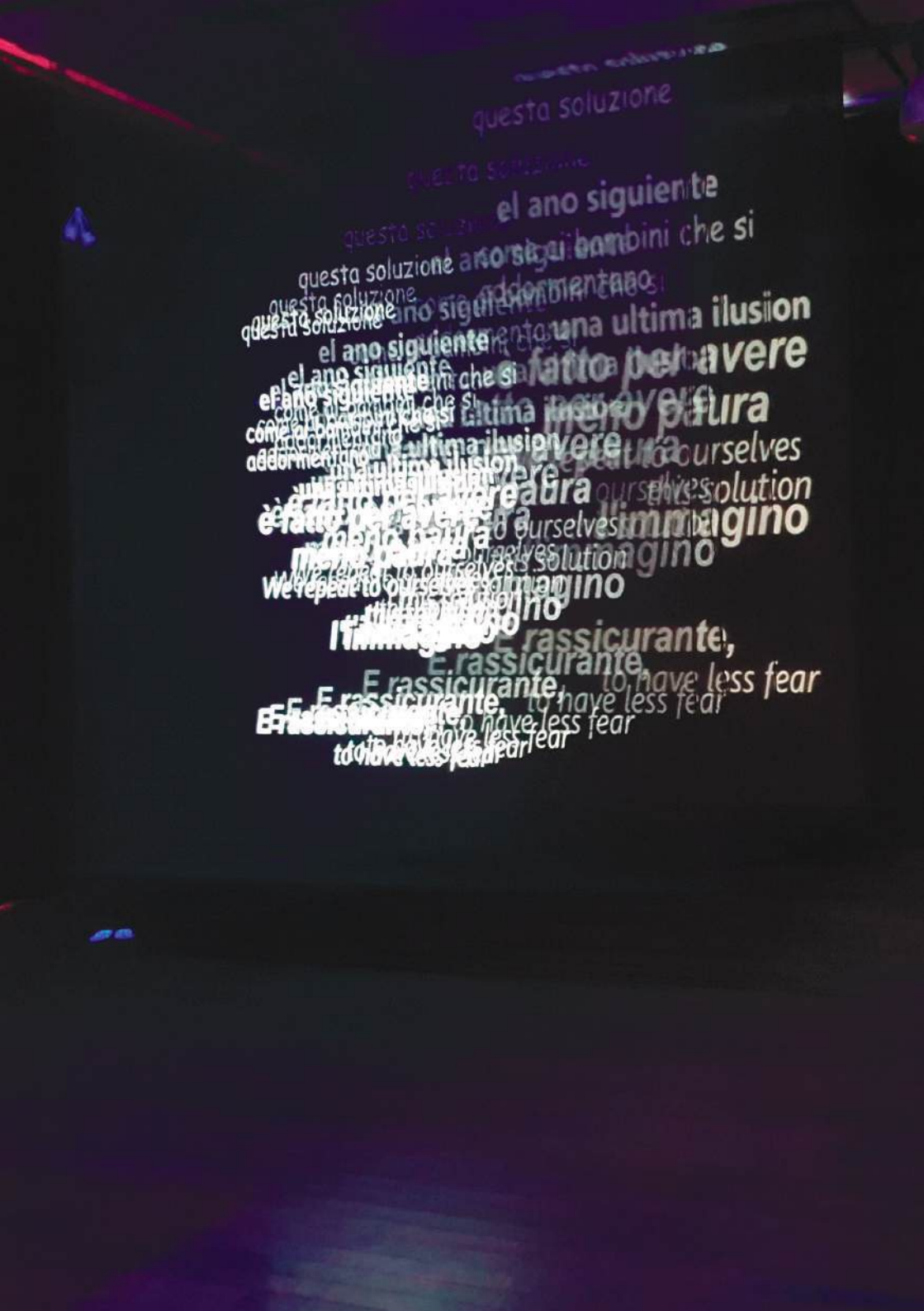
Rappelons que l'objectif et la volonté de cette formation sont de permettre aux étudiants des débouchés dans les secteurs d'emplois de la scénographie. Les 16 étudiant·e·s de la promotion 2019/2020 nous démontrent l'intérêt croissant suscité par ce DPEA de l'École nationale supérieure d'architecture de Montpellier.

Bonne découverte...

Henri ROUVIÈRE
Enseignant responsable pédagogique du
DPEA Architecture et Scénographie
Architecte DPLG et scénographe

Lydia Amara
Elodie Peyou
Elsa Colin
Paul Gomez
Alice Barbe
Marc Samrani
Marion Demagny
Marina Garnier
Henri Rouvière
Barbara Fol-
Gutierrez

Promotion 2018-2019


questa soluzione
el ano siguiente
questa soluzione
bambini che si
una ultima ilusion
fatto per avere
paura
ourselves
solution
immagino
E rassicurante,
to have less fear

Festival NOVO : « L’année d’après »

Une installation pensée de A à Z

UNE INSTALLATION POUR LE FESTIVAL NOVO

Dans le cadre de la formation du DPEA Architecture et Scénographie, une semaine de cours était consacrée à la création visuelle et sonore en vue d'événements de spectacle de type « grandes manifestations ».

Cette semaine s'est déroulée en avril 2019 sous forme de workshop dans les locaux d'IDscenes à Montpellier.

Cette semaine a été un réel atelier d'expérimentation autour de la participation de la promotion du DPEA au Festival NOVO de l'Université Paul Valéry au théâtre de la Vignette qui se déroulait en mai 2019. Nous avons choisi de travailler sur la pièce *Juste la fin du monde* de Jean-Luc Lagarce, publiée en 1990, qui a été le point de départ du thème annuel de la promotion 2018-2019. Cette pièce a été adaptée pour le cinéma par Xavier Dolan en 2016.

Pendant les cinq jours de workshop, nous avons produit les contenus vidéos et bandes sonores grâce à l'aide des professionnels d'IDScènes, et réalisé les décors grâce aux ateliers Arscènes.

Ce projet a été très enrichissant pour nous car nous avons pu approcher toutes les étapes d'une création. En effet, de la dramaturgie à la conception spatiale et scénographique, de la captation son/vidéo au montage et à la post-production, de la production de plans techniques jusqu'au montage sur place, chacun d'entre nous a pu découvrir les différents métiers qui gravitent autour de la scénographie.

Rôles :

- Concept global : toute la promotion
- Tournage vidéo : toute la promotion, avec l'aide de Julien Cano
- Enregistrements : toute la promotion, avec l'aide de Charles Masson
- Réalisation vidéo : Marina, Marc
- Réalisation bande sonore : Lydia, Marion
- Réalisation décor : Alice, Elodie, Elsa, Paul
- Régie générale : Barbara
- Montage : toute la promotion

Parti pris dramaturgique

Avant de commencer la semaine de workshop, nous avons pu aborder une première approche de la pièce de théâtre *Juste la fin du monde* grâce aux cours de Marie Reverdy, dramaturge. Avec elle, nous avons étudié la structure et la tension narrative du récit, ce qui nous a permis d'alimenter notre réflexion, et de travailler l'effet scénique voulu pour en proposer une interprétation spatiale.

Nous avons pris le parti de ne pas être dans une illustration de la pièce mais plutôt de tenter de retranscrire son atmosphère et son effet esthétique. L'analyse que nous avons faite de sa structure a révélé qu'il était difficile d'en saisir l'organisation du temps. En effet, le personnage principal, Louis, utilise une temporalité particulière, puisqu'il est déjà mort lorsqu'il nous raconte son histoire – il raconte les retrouvailles avec sa famille, un an avant sa mort, et avant de leur annoncer sa mort prochaine. De plus, les personnages de son récit corrigent souvent les propos qu'ils rapportent, comme si finalement c'était Louis qui les faisait revivre à travers sa propre mémoire. Tout cela mène le lecteur/spectateur de la pièce à se poser la question du moment de l'énonciation et du récit de Louis.

Dans notre proposition spatiale, nous avons essayé de retranscrire la sensation d'apesanteur, un moment où on a l'impression de se retrouver « hors du temps », brouillant ainsi par la même occasion la notion même d'« espace ».

Dans notre proposition spatiale, nous avons essayé de retranscrire la sensation d'apesanteur, un moment où on a l'impression de se retrouver « hors du temps », brouillant ainsi par la même occasion la notion même d' « espace ». Il s'agit d'une installation immersive qui tente de mêler le spectateur à une « errance lente et silencieuse ». Confronté à des échos visuels et sonores qui surgissent en tous points de la pièce et qui évoquent la disparition progressive, le visiteur évolue dans une atmosphère sombre et instable.

Ici, Louis devient « L. » pour apporter une dimension plus universelle à ce personnage, sans notion de genre ou d'appartenance géographique.

« Juste la fin du monde ? » prend le nom de « L'année d'après » pour mettre l'accent sur cette temporalité indéfinie. Ce sont les fragments de sa mémoire qui nous ont intéressés et qui ont donné lieu à notre interprétation spatiale.

Formalisation et traduction technique

Pour répondre à notre volonté d'atmosphère instable, et d'espace hors du temps, l'idée d'une projection sur des pans de tulle est vite apparue. En effet la projection sur du tulle noir permet de créer un effet fantomatique accentué par la démultiplication des voiles, donnant la possibilité de faire suggérer des silhouettes qui flottent dans l'espace et qui paraissent se répéter à l'infini. Ce système de voilage dans un espace sombre crée un monolithe vertical noir suspendu, qui fait appel à notre imaginaire commun en parlant de la mort.

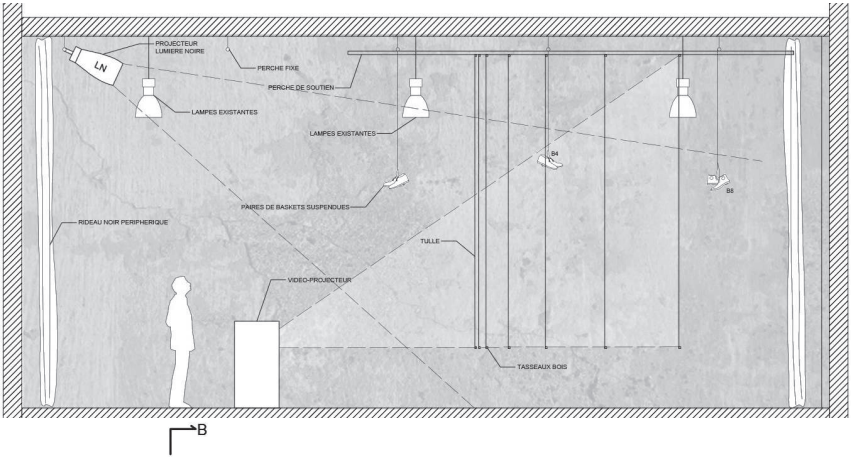
Si nous vivons dans le même réel, nous n'habitons pas tous le même monde. Le « monde » est une notion mouvante. Il renvoie à une réalité physique aussi bien qu'à la construction d'une pensée. Chaque pan de tulle correspond à un monde. Dans notre interprétation, nous avons décidé de réciter des extraits du texte de Louis, personnage principal de la pièce. Dans notre illustration, Louis n'est plus seulement Louis, il devient L. et L. peut être chacun d'entre nous. Pour accentuer l'idée d'un questionnement universel face à la « perte d'un monde », les extraits ont été enregistrés dans sept langues différentes. La bande sonore, dont le montage avait été réalisé en *surround (5.1)*, est spatialisé dans la salle du théâtre de la vignette, ce qui facilite l'errance lente et silencieuse du visiteur, tout en accentuant le sentiment d'instabilité de l'atmosphère générale.

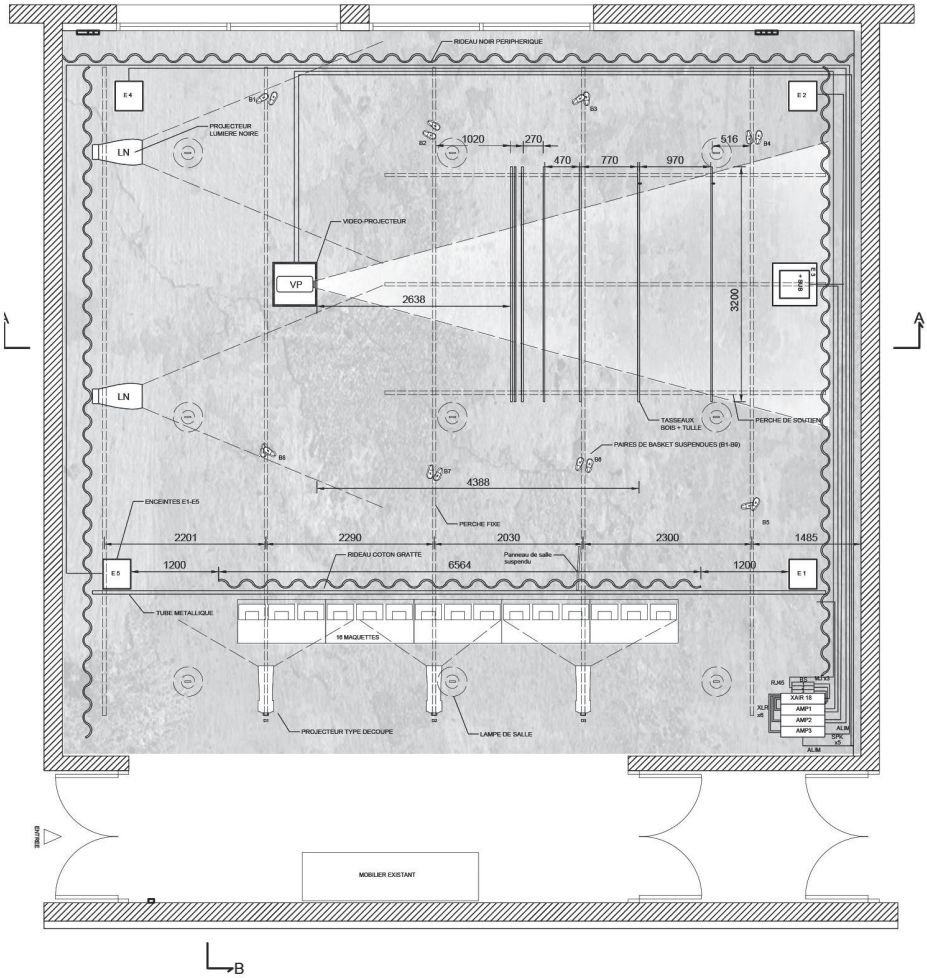
Si nous vivons dans le même réel, nous n'habitons pas tous le même monde. Le « monde » est une notion mouvante. Il renvoie à une réalité physique aussi bien qu'à la construction d'une pensée.

La réponse formelle et technique de notre dispositif a donc été la suivante :

Toute la salle est plongée dans le noir. Au centre de l'espace se trouve un monolithe vertical composé de sept pans de tulles noirs suspendus (3x4 m), le seul espace physique visible par lequel le personnage principal pourra communiquer avec les visiteurs. Un projecteur vidéo (Laser 6 000 lumens), placé dans un caisson, est disposé à 2,7 m de distance du premier tulle pour diffuser les images de silhouettes que nous avons tournées sur fond noir. La distance a été calculée par rapport à l'optique du vidéoprojecteur et à la base de l'image qui est de 3 m. L'espace invisible est créé par une bande sonore diffusée en 5:1 (5 enceintes et 1 SUB par lesquels les voix de différents « L. » reprennent un passage de la pièce). La boucle sonore est composée d'extraits à différentes intensités (chuchotements, voix intelligibles). Elle est en relation avec la boucle vidéo qui joue en boucle, avec une pause de deux minutes entre la fin et le début.

Des traces de pas (blanches) au sol renvoient à la position de baskets blanches suspendues également tout autour du monolithe, comme les traces d'une présence humaine éphémère. Elles sont éclairées par de la lumière noire et agissent comme des indices guidant le visiteur dans son errance.


PROJECTEUR
LUMIERE NOIRE
LN
PERCHE FIXE
PERCHE DE SOUTIEN
LAMPES EXISTANTES
LAMPES EXISTANTES
B4
B5
PAIRES DE BASKETS SUSPENDUES
RIDEAU NOIR PERIPHERIQUE
TULLE
VIDEO-PROJECTEUR
TASSEAUX BOIS
B


RIDEAU NOIR PERIPHERIQUE
E 4
E 2
B1
B3
PROJECTEUR
LUMIERE NOIRE
LN
B2
1020
270
516
B4
470
770
970
VIDEO-PROJECTEUR
VP
2638
3200
A
A
LN
TASSEAUX
BOIS + TULLE
PERCHE DE SOUTIEN
PAIRES DE BASKET SUSPENDUES (B1-B9)
B8
B7
B9
4388
ENCEINTES E1-E5
PERCHE FIXE
B5
2201
2290
2030
2300
1485
E 5
1200
RIDEAU COTON GRATTE
6564
Panneau de salle
suspendu
1200
E 1
TUBE METALLIQUE
16 MAQUETTES
RJ45
XAR 16
AMP1
AMP2
AMP3
ALIM
SPK
ALIM
PROJECTEUR TYPE DECOUPE
LAMPE DE SALLE
ENTREE
MOBILIER EXISTANT
B

Une conception sur mesure

LA SALLE DE RÉPÉTITION

Le théâtre de la Vignette nous avait alloué la salle de répétition pour accueillir notre installation pendant le festival. Elle est située au rez-de-chaussée du bâtiment, à côté de la salle de spectacle.

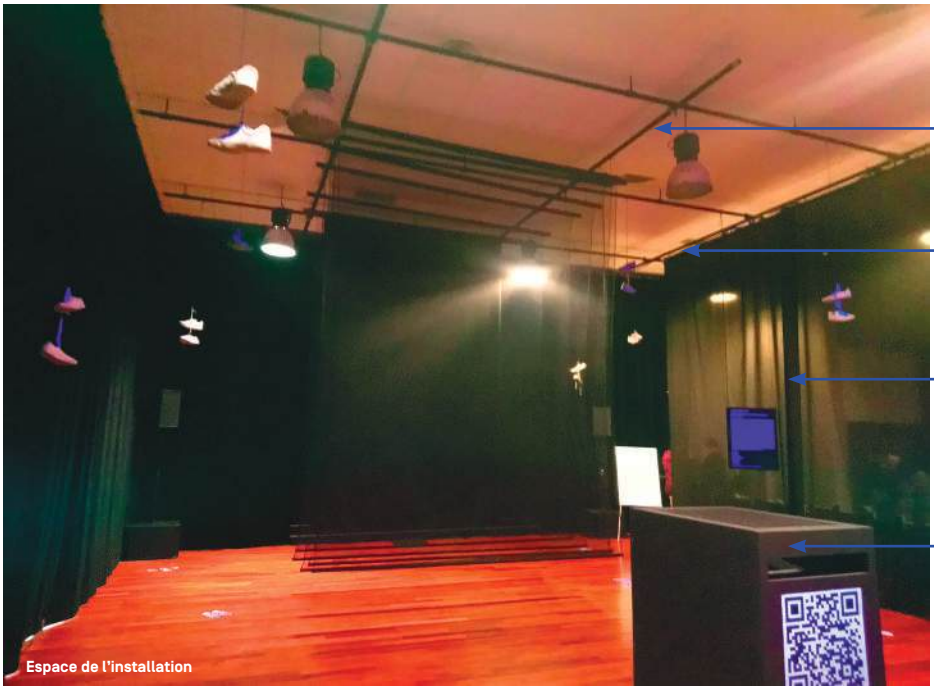
Cette salle est équipée de perches fixées au plafond, et de rideaux noirs périphériques qui venaient juste d'être installés et qui permettent de pouvoir faire le noir complet dans la salle. Une grande baie vitrée permet à cette salle d'avoir la lumière du jour pendant les moments de répétition. Elle partage avec la salle de spectacle de la Vignette le *backstage* qui permet de décharger le matériel et d'avoir un espace de stockage temporaire. Elle est utilisée à la fois comme espace de répétition aussi bien que comme vestiaire/coulisse pendant les représentations et accueille également des petits projets de spectacle.

PROPOSITION VS RÉALITÉ DU SITE

Relevé de la salle de répétition

Relevé de la salle pendant une répétition d'un groupe d'étudiants en théâtre

Pendant la semaine de workshop dans les locaux d'IDscènes, certains d'entre-nous sont venus au théâtre pour faire le relevé de la salle de répétition. Nous devions nous assurer que des accroches au plafond étaient réalisables, sans quoi il aurait fallu trouver une structure secondaire pour pouvoir suspendre nos tulles. La seule problématique que nous avons rencontrée sur place étaient les lampes assez volumineuses (80 cm de haut env.) qui perturbent la trame des tubes métalliques. Il fallait donc les prendre en compte dans notre plan. Nous avons pu regarder également les entrées et sorties de la salle, car il était important pour nous de proposer une circulation qui permette aux visiteurs de pouvoir tourner autour de notre installation. Comme nous devions aussi entreposer le travail en maquette de la promotion de 1ère année de licence de l'ENSAM (études sur l'entrée du bâtiment de l'Agora de Montpellier), il fallait trouver un moyen pour mettre en scène tous ces travaux dans un même espace.



Espace de l'installation

Projection sur tulles

Adaptation de notre proposition scénographique

Perches perpendiculaires

Tube métallique

Rideau séparatif

Caisson de vidéoprojecteur

Pour la vidéoprojection, il est essentiel d'avoir un noir complet dans la salle, encore plus pour de la projection sur tulle noir. Ce qui a été rendu possible grâce à des rideaux noirs opaques suspendus. Les rideaux délimitaient aussi l'espace immersif de celui des maquettes. Nous avons ainsi partagé la salle en deux, de sorte que les maquettes soient entreposées tout de suite en entrant dans la salle, devant le rideau séparatif. Nous avons dû ajouter des tubes métalliques pour pouvoir accrocher les rideaux, et installer des projecteurs (découpes) pour éclairer les maquettes.

Le sens d'implantation de notre installation a été choisi en fonction du recul possible des projections sur les tulles. Comme nous avons dû séparer l'espace en deux pour pouvoir entreposer les maquettes, la salle de répétition, qui est à l'origine plutôt proche d'un carré en plan, était tronquée sur un côté. Nous avons donc choisi le sens de projection de sorte que le côté de la salle avec la plus grande profondeur coïncide avec le sens de déploiement des 7 tulles. Comme les tubes métalliques étaient fixés dans le sens inverse de notre implantation, nous avons dû ajouter des perches perpendiculairement pour pouvoir accrocher les tasseaux de bois auxquels étaient agrafés les tulles.

Nous avons choisi le sens d'implantation de notre installation en fonction du recul possible de projection sur les tulles.

La trame des perches fixes a aussi été déterminante dans le choix des dimensions des tulles. Nous nous sommes basés sur la trame existante pour faire coïncider la base des tulles (3 m). La hauteur des tulles (4 m) a été définie en raison de la hauteur sous perches, et pour laisser un espace d'environ 80 cm entre le sol et le début des voiles. La distance du caisson de vidéoprojecteur a elle été définie en fonction du rapport de l'optique du vidéoprojecteur.

Le câblage du vidéoprojecteur et des enceintes a été défini en raison de la position de la prise la plus puissante de la salle (32A), pour laquelle la distance de câble a été calculée au préalable. Comme nous ne voulions pas avoir de câbles visibles dans l'espace du visiteur, nous avons caché les lignes en périphérie, derrière les rideaux noirs. Nous avons cependant dû faire un compromis en laissant passer le câblage du vidéoprojecteur au sol pour rejoindre les branchements en périphérie. Mais le passage était rendu discret avec du scotch PVC noir.

Échafaudage pour le travail en hauteur

Tulles avant réglage des hauteurs

Mesure de l'impact lumière du VP avant découpe de la porte du caisson

Montage *in-situ*

Pour le montage *in situ* au théâtre de la Vignette, nous nous sommes répartis le travail à l'avance en établissant un planning de travail, ainsi qu'une répartition des tâches par équipe (décor, son, vidéo) coordonnée par le poste de régie générale. Le montage était prévu sur deux journées.

INSTALLATION DÉCOR

La salle de répétition du théâtre de la Vignette est équipée d'un réseau de perches fixe, avec une trame régulière (5 travées, 2 m à 2,3 m d'intervalle), dans le sens de la longueur. La première tâche à réaliser lors de toute installation de décors, c'est tout le travail en hauteur. Le sol étant libre, les chariots élévateurs, échafaudages... ont le champ libre pour se mouvoir. Nous avons donc accroché toutes les contre-perches et ajouté un sous-perchage pour suspendre un grand pan de tissu en coton gratté noir, afin de délimiter l'entrée, et de laisser pénétrer un minimum de lumière à l'intérieur de l'installation. Ces tâches de travail en hauteur ont été réalisées avec l'aide du régisseur général du théâtre de la Vignette et d'intermittents, qui ont les habilitations pour utiliser l'échafaudage. Les pans de tulle ont ensuite été accrochés aux perches, à l'aide de drisses nouées. (Les tulles avaient été agrafés sur les tasseaux de bois peints en noir au préalable, à l'atelier d'Arscènes, en amont du montage). De la même manière, les paires de baskets blanches ont également été accrochées sur les perches. Enfin les traces de pas imprimées et découpées sur du papier ont pu être disposées en-dessous des paires de chaussures. Le mobilier support du vidéoprojecteur, dans lequel nous avons créé, sur place, une réservation pour la fenêtre de projection, a ensuite pu être installé.

INSTALLATION LUMIÈRE

Les lumières noires et les découpes ont été suspendues aux perches à l'aide d'un collier d'accroche adapté (lyre).

BRANCHEMENTS SON ET VIDÉO

En ce qui concerne les câblages son et vidéo, nous avions établi un schéma de branchement au préalable (voir plan d'implantation). Nous avons constitué une tour composée de la console son, d'amplis et bright signs, isolée de l'accès public. Nous avons ainsi pu faire courir les câbles, en périphérie de la salle, derrière les rideaux noirs. Le vidéoprojecteur occupant quant à lui une place centrale, nous avons protégé le passage de câble avec un adhésif adapté.

Fiches techniques matériels

CHOIX DU MATÉRIEL

Notre installation dépendait en grande partie de l'effet visuel avec la projection vidéo sur les tulles. Nous avons tout d'abord fait des tests sur des tulles de maillage de finition différente (mat, brillant) avant de choisir le tulle définitif. Pour le 7e pan de tissu, nous avons choisi une matière chargée de retenir la lumière émise, pour ne pas que les projections continuent sur les murs de la salle. Nous nous sommes servis d'un tissu noir le plus opaque possible fourni par les ateliers d'Arscènes.

Nous avons utilisé les tasseaux pour servir de supports pour les rideaux, dans le but de les accrocher à l'aide de drisses aux perches métalliques. Les sections de tasseaux les plus épaisses ont été mises en partie supérieure car plus résistante, les sections inférieures étant simplement là pour lester les rideaux et éviter qu'ils ne gondolent.

Le caisson du VP a été également réalisé avec du bois (plaques de médium) dans les ateliers d'Arscènes. Le vidéo-projecteur nous a été prêté par IDscènes. Il a été choisi pour sa puissance lumineuse mais aussi par sa possibilité de positionnement à la verticale. Le but était de pouvoir projeter une image avec fond noir sur un support noir. Cela nécessite d'avoir un VP qui a un contraste suffisant et une puissance au moins égale à 6 000 lumens. Nous avons positionné le vidéo projecteur à la verticale car nous avions une image de 3 m de large par 4 m de haut, donc plus haute que large. Nous avons calculé le recul en fonction du dernier tulle car le seul objectif disponible avait un rapport de 1,5. C'est-à-dire que pour faire 1 m de base d'image, il faut un recul de 1,5 m. Pour notre projet, il nous fallait 4 m, étant donné que le VP était positionné à la verticale. Il nous a fallu alors 6m de recul.

Les enceintes ont également été prêtées par IDscènes. Ce sont des enceintes sur pied (et non posées au sol) qui permettent de diffuser le son à hauteur d'une personne qui se trouve debout dans notre cas. Les subs sont là pour diffuser les basses, et la console reprend toutes les lignes pour pouvoir les relier aux *brightsigns* qui vont coordonner le son et la vidéo.

Nous avons ensuite loué un projecteur de lumière noire, en plus de celui prêté par Arscènes, car il ne suffisait pas à couvrir tout l'espace et illuminer les traces et les baskets.

MATÉRIEL PRODUCTION

Son :
- 1 ordinateur
- 1 carte son type focus vide
- 1 micro type static à large membrane
- 1 filtre anti-pop
- 1 logiciel type LOGIC PRO X
- 1 plan d'implantation

Vidéo :
- 1 studio de tournage
- 1 caméra
- 1 fond noir
- 1 logiciel de montage vidéo (type adobe première pro)

Décor :
Caisson :
- 4 plaques medium 600 mm*1320 mm
- 2 plaques medium 600 mm*580 mm

Tulles :
- 14 tasseaux de 3200 mm (agrafés avec tulles fournis par étudiants)

Rideau séparatif (espace maquette) :
- 2 rideaux noir 6500 mm*2500 mm (fibre de coton gratté)
- 4 tasseaux de 3250 mm

Texte de salle :
- 1 plaque médium format A1

Lumière :
- 1 kit light tournage

Outillage :
- 1 visseuse + lot de vis
- 1 scie sauteuse
- 1 agrafeuse
- 10 L peinture noire mat

MATÉRIEL MONTAGE

Son :
- 5 enceintes passives type « l'acoustics X8 ou Amadeus PMX 8 »
- 1 Sub type « l'acoustics SB18 ouAmadeus ML18 »
- Amplis adaptés aux enceintes type « L acoustics LA4X ou Lab Gruppen FP2400 »
- 5 pieds d'enceintes
- 1 console 16i/16out type « Behringer Xair 18 »
- 3 BrightSign pour la lecture du contenu
- Câblage XLR : 3 x minijack/XLR Male, 6x XLR 1m
- Câblage enceinte type Speakon : 3x5m, 3x10m, 3x15m, 3x20m
- 2x Bouchon Speakon pour raccorder les cables enceintes
- Câblage réseau : 3 petits raccords, 1 longueur de 10m (raccord BS video vers BS son)

Vidéo :
- 1 VP laser 6000lum ou équivalent (ref. EPSON EBL1100U)
- 3 porteurs de média type brightsign
- Lot de câblage (HDMI et alimentation)

Décor :
- 7 panneaux de tulles noirs verticaux (3mx4m) agrafés sur tasseaux bois (3,2m)
- 9 paires de basket blanches
- 1 panneau de salle
- 1 caisson support VP

Lumière :
- 2 projecteurs lumière noire 400w
- 3 découpes lampe halogène

Outillage :
- 1 visseuse + lot de vis
- 1 scie sauteuse
- 1-2 rouleaux de drisse noire
- Rouleaux SCAPA
- Adhésif PVC

Fiche Montage

1 / SUSPENSION DES PANS DE TISSU

Le support de la videoprojection est composé de 7 pans de tissus suspendus, dont 6 tulles transparents et 1 tulle opaque (dernier plan).

Le montage a été réalisé le vendredi 10/05/19, avec les 9 étudiants présents. Les réglages son et vidéos, et les dernières retouches ont été effectuées le samedi 11/05/19.

Les tulles sont à suspendre à 80 cm du sol, avec un espacement de :

A : Tulle 1 - Tulle 2 : 7 cm
B : Tulle 2 - Tulle 3 : 14 cm
C : Tulle 3 - Tulle 4 : 20 cm
D : Tulle 4 - Tulle 5 : 60 cm
E : Tulle 5 - Tulle 6 : 120 cm
F : Tulle 6 - Tulle 7 : 150 cm

2 / INSTALLATION CAISSON + VIDÉO PROJECTEUR

Espacement :
Caisson-Tissu 7 (dernier pan) = env. 4,4 m
Le caisson est placé à l'axe des pans de tissus.

Placer le vidéo-projecteur à l'intérieur du caisson, de sorte que le faisceau soit à l'axe et cadré sur le dernier pan de tissu (n°7)

Fermer le caisson à clé.

3/ INSTALLATION ÉQUIPEMENTS SON-VIDÉO

Pour 5 points de sonorisation (4 enceintes + 1 SUB) :
Tour amplis + 3 Bright Sign + câblages.

Placer 4 enceintes à placer aux 4 coins de la salle + 1 Sub à placer derrière le tissu opaque.

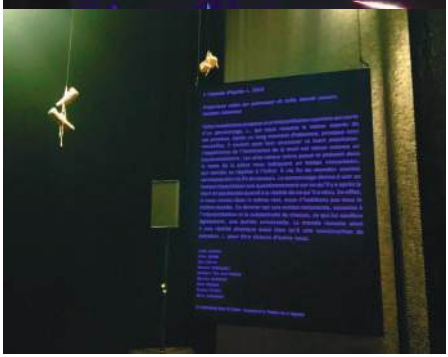
4 / INSTALLATION LUMIÈRE NOIRE

Accrocher les projecteurs de lumière noire face aux pans de tulles (derrière le caisson) de sorte que les faisceaux éclairent à la fois les baskets, les traces et le panneau de salle.

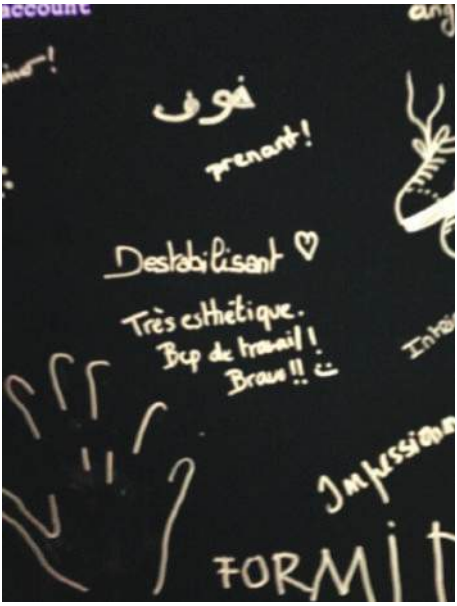
5/ INSTALLATION BASKETS + TRACES + PANNEAU DE SALLE

Suspendre les paires de baskets avec de la drisse tout autour des tulles, à hauteurs différentes. (S'assurer qu'elle sont prises dans le faisceau lumière noire).

Coller les traces au sol sous chaque paire en miroir, en ne faisant pas chevaucher les traces.(S'assurer qu'elle sont prises dans le faisceau lumière noire).



EXPOSITION
L'ENSAM
L. s'exprime


Déstabilisant ♡
Très esthétique.
Bcp de travail !
Bravo !! :)
FORMIT

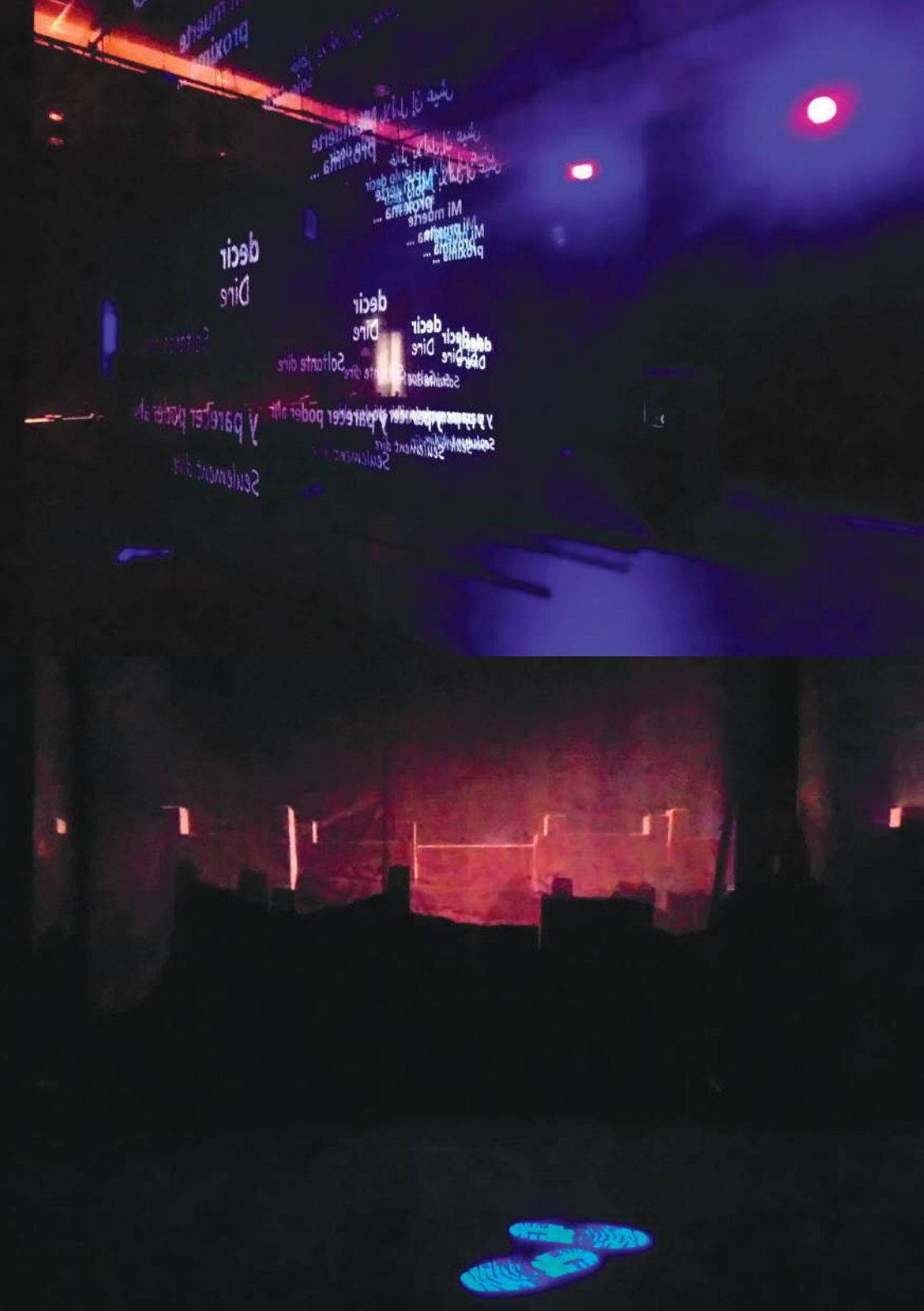
La scénographie en scène

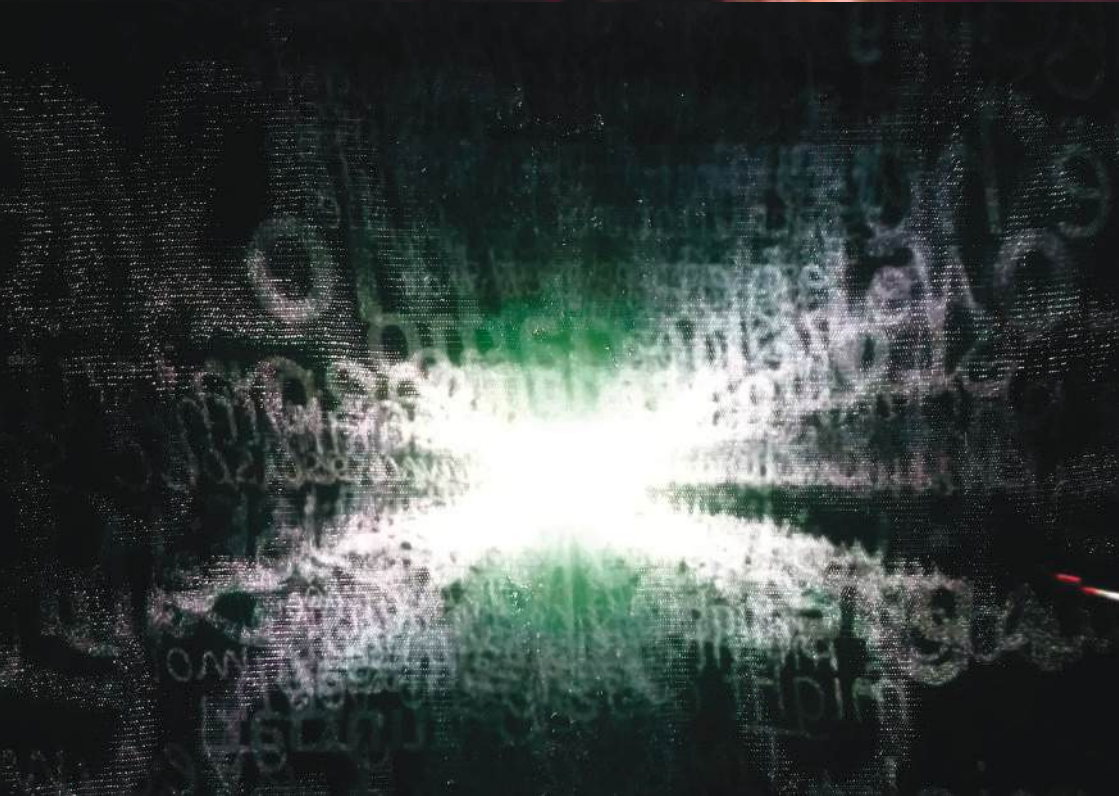
L'année d'après a été joué pendant 4 jours consécutifs, de 12h30 à 18h30, du lundi 13 mai au jeudi 16 mai 2019.

Nous avons compté une centaine de visiteurs qui se sont aventurés dans notre espace immersif, tous ayant vécu l'expérience différemment. Pour certains, l'ambiance était trop sombre et pouvait rappeler des moments douloureux de la perte d'un proche, pour d'autres c'était un voyage à sensations fortes, presque ludique avec les différents éléments à découvrir. Certains visiteurs ont traversé les tulles, jouant ainsi avec les différents plans de projections, d'autres se positionnaient sur les traces de pas au sol en essayant de rejoindre les baskets suspendues. Certaines personnes scannaient le QR code pour découvrir le monde virtuel créé pour cette occasion, dans lequel une page Instagram était dédiée à tous les L. photographiés dans la rue, portant des chaussures blanches, pendant que d'autres personnes étudiaient les maquettes attentivement...

Nous avons invité tous les visiteurs à nous laisser leurs impressions sur comment ils ont vécu notre interprétation de la pièce *Juste la fin du monde*. Ceci a donné une belle affiche, souvenir de ce premier travail scénographique.

Nous avons été très touchés de la visite des intervenants du DPEA, Marie Reverdy, Jean-Luc Imbert et Henri Rouvière qui sont venus nous soutenir et voir le résultat de notre premier travail commun. Le directeur de l'ENSAM Alain Derey, ainsi qu'Isabelle Avon, directrice du développement et de la communication de l'ENSAM, sont venus voir notre proposition *L'année d'après* et ont remercié le directeur de l'université Paul Valéry ainsi que le directeur du théâtre de la Vignette également présents, pour le partenariat créé entre leurs institutions et l'ENSAM pour ce festival.





Budget

Pour le matériel son et vidéo, nous avons obtenu une convention de prêt avec IDSCENES.
Pour le matériel décor, un budget nous a été alloué par l'ENSAM. L'agence ARSCENES nous a prêté la lumière noire et fourni des panneaux de medium, nous permettant de réaliser une partie du décor (caisson) *in situ*, en atelier.

Matériel	*Fournisseur*	*Qté*	*Prix/Unit Forfait 5j*	*Prix total*
Enceinte passive Nexo PS10	IDSCENES	5	80 €	400€
Sub Nexo	IDSCENES	1	80 €	80 €
Ampli Tecton et Processeur	IDSCENES	3	170 €	510 €
Pied d'enceinte	IDSCENES	5	16 €	80 €
Console 16i/16 out Behringer Xair 18	IDSCENES	1	120 €	120 €
Lecteur de médias (Bright Sign)	IDSCENES	3	70 €	210 €
Câble mini jack/XLR mâle	IDSCENES	3	6 €	18 €
Câble XLR	IDSCENES	6	10 €	60 €
Câble speakon 5m	IDSCENES	3	10 €	30 €
Câble speakon 10 m	IDSCENES	3	24 €	72 €
Câble speakon 15 m	IDSCENES	3	30 €	90 €
Câble Speakon 20 m	IDSCENES	3	36 €	108 €
Bouchon Speakon	IDSCENES	2	2 €	4 €
Câble cat.6 avec 10 m avec 3 petits raccords	IDSCENES	1	30€	30 €
Vp laser 6000 lumens EPSON EBL 1100 U	IDSCENES	1	1200 €	1200 €
Câblage HDMI et alim	IDSCENES	1	20 €	20 €
Total TTC				**3032 €**

Matériaux	*Fournisseur*	*Qté*	*Prix / Unit*	*Prix total*
Tulle souple grande largeur Noir Rouleau de 20 mètres	RASCOL	1	49,90 € U	49,90 €
Tulle souple grande largeur Noir Au mètre	RASCOL	8	2,95 € U	23,60 €
Ameublement Tulle noir opaque	LM DIFFUSION	8	4,916667 € U	47,20 €
Quincaillerie Serre-cable étrier AZ Standers 10mm	LEROY MERLIN	13	1,40 € U	18,20 €
Marqueur POSCA PC3M	GIBERT JOSEPH	1	3,95 € U	3,95 €
Marqueur POSCA PC5M	GIBERT JOSEPH	1	4,30 € U	4,30 €
Divers Impression A1 Adhésif	LM PRIM - STYLOGRAF	1	12,00 € U	12,00 €
400x400 adhesif + a1 adhesif	LM PRIM - STYLOGRAF	1	21,33 € U	21,33 €
Location - 4 jours - projecteur 400W Lumière noire	TEXEN	1	34,95 €	34,95 €
Total TTC				**215,43 €**

CAISSON :
- 4 plaques medium 600 mm*1320 mm
- 2 plaques medium 600 mm*580 mm
- Peinture noire mat

TULLES :
- 14 tasseaux de 3200 mm (agrafés aux tulles fournis par étudiants)
- Peinture noire mat
- Agrafeuse

RIDEAU SÉPARATIF (espace maquette) :
- Rideau noir 5000 mm*2500 mm (fibre de coton)
- 4 tasseaux de 3200 mm (agrafés au rideau)
- Peinture noire mat
- Agrafeuse

TEXTE DE SALLE :
- 1 plaque medium format A1
- Peinture noire mat

LUMIÈRES :
- 1 lampe lumière noire
- X lampes ou LED pour maquettes (à confirmer selon matériel disponible au Théâtre de la Vignette)

OUTILLAGE POUR MONTAGE (10-11/05/19) :
- 1 visseuse + lot de vis
- 1 scie sauteuse
- 2 rouleaux de drisse noire

Projet mémoire : « Juste la fin du monde ? »

PRÉAMBULE DU PROJET

Dans le cadre de notre projet de fin d'études, nous proposons un projet commun à la Halle Tropisme, nouveau lieu culturel de Montpellier, conçu par Renata Aviani architecte, situé dans l'EAI (École d'Application d'Infanterie). C'est un des anciens bâtiments du site militaire qui servait de garage pour réparer les engins de l'armée. Le lieu est investi de façon temporaire pour une dizaine d'années. Les architectes ont choisi de laisser l'âme du bâtiment intacte et d'y implanter des box indépendants.

La Halle se compose de 4 000 m² incluant des espaces de *co-working*, une galerie d'exposition, une scène pour accueillir du spectacle vivant ainsi qu'un café/restaurant.

Nous partons du constat que nous déambulons dans les villes comme nous déambulons dans nos propres vies. Nos parcours de vie, comme nos parcours dans les villes sont rarement linéaires. Ce projet scénographique est, à cette image, le fruit d'un parcours pluridirectionnel. En effet, ce projet de fin d'études avait pour thème initial : « Juste la fin du monde ? ». Si « la fin du monde » est incontestablement synonyme de terreur, l'utilisation du mot « juste » minimise son effet et semble proposer de relativiser. Nous avons donc choisi de délaisser les questions scientifiques alarmantes concernant la crise climatique actuelle et nous nous sommes attachés à l'étude de la pièce de théâtre *Juste la fin du monde* de Jean-Luc Lagarce (1990) qui traite d'une « fin du monde » au sens de « fin de vie » plutôt que de « fin de notre planète ».

Au cours de l'année, grâce au partenariat entre le DPEA de l'ENSAM et la Halle Tropisme, Vincent Cavaroc directeur artistique de la Halle, a proposé de participer au festival Métropolisme qui était en cours de création. Ce nouveau festival s'intéresse aux problématiques et aux enjeux de la ville de demain. Il nous a donc semblé opportun de reconcentrer la thématique de « juste la fin du monde ? » sous le prisme des interactions des hommes face aux villes. Nous avons cherché à comprendre ce qui émeut ou ce qui repousse dans l'approche d'une ville afin de pouvoir faire le parallèle avec les sensations que peut produire l'idée de fin du monde. C'est de cette manière que le livre d'Italo Calvino *Les villes invisibles* nous est apparu comme une base cohérente pour allier ces deux problématiques.

Halle Tropisme,
perspective d'avant ouverture et photographie de l'inauguration

LES ÂGES DES VILLES

Le parallèle entre ces deux thématiques au premier abord antinomiques a permis de diriger notre réflexion sur leurs symboliques plutôt que sur leurs formes concrètes.

La ville et la vie

« La ville est à la fois un milieu physique et humain où se concentre une population qui organise son espace en fonction du site et de son environnement, en fonction de ses besoins et de ses activités propres et aussi de contingences notamment socio-politiques. »(https://fr.wikipedia.org/wiki/Ville)

Une ville est un système complexe qui varie en fonction du climat, de la culture, de sa situation géographique etc. mais surtout en fonction du rapport qu'elle entretient avec ses habitants. L'étude d'une ville à ce sens relèverait donc principalement d'une analyse sociologique. En effet, on comprend par cette définition qu'une ville se crée par les activités humaines. C'est de cette manière que chaque ville, comme chaque humain, va développer son identité spécifique, son ipséité.

Puisqu'à la manière de nos vies, la ville se développe par ses interactions humaines, il semble possible de faire le parallèle entre une expérience de vie et une expérience de ville. C'est le propos que laisse deviner Italo Calvino dans *Les villes invisibles* : Marco Polo est mandaté par Kublai Khan pour visiter les villes que l'empereur a conquises et les lui raconter. Marco Polo déchiffre les villes à la manière d'un voyageur et en propose ainsi une analyse sensible basée sur la tentative de décrire l'indescriptible. Il personnifie les villes en leur donnant des noms de femmes pour les faire accéder au rang de personnages. De cette manière, il incite le lecteur à faire le parallèle entre le cours de nos vie et la ville.

« Marco entre dans une ville ; il voit quelqu'un sur une place vivre une vie ou un instant qui auraient pu être les siens ; il aurait pu être à la place de cet homme, maintenant, s'il s'était, autrefois, jadis, arrêté, ou encore si, jadis, à un croisement de chemins, au lieu de prendre d'un côté il avait pris du côté opposé et qu'après un long périple il en fût arrivé à se trouver à la place de cet homme sur cette place. Désormais lui-même est exclu de ce passé, qu'il soit véritable ou hypothétique ; il ne peut s'arrêter ; il doit continuer jusqu'à une autre ville où l'attend une autre de ses vies passées, ou quelque chose qui peut-être a été l'une de ses vies futures possibles et qui est maintenant le temps présent de quelqu'un d'autre. », trad. cit., p. 37-38.

Relativiser la fin du monde

La question de la fin du monde, malgré l'angoisse qu'elle peut provoquer, a depuis des siècles inspiré les artistes. En effet, la fin du monde est source d'émotions fortes. L'exemple de Monsu Desiderio (XVIIe siècle) est particulièrement révélateur de cette vision sensible de l'apocalypse. Ce sont deux artistes, François de Nomé et Didier Barra, qui peignent sous un même patronyme. Ils sont les spécialistes des peintures de catastrophes naturelles. Du tremblement de terre aux éruptions du Vésuve, ils défendent la question du sublime de l'événement dramatique.

Car, le sublime, avant d'exprimer la beauté suprême (comme on peut l'entendre aujourd'hui), c'est surtout « l'effroi, voire l'horreur, suscités par l'irruption brutale d'un grand évènement cosmique qui produit une vibration de l'être confronté à la force incommensurable de la nature, laquelle lui fait éprouver sa petitesse. Le tremblement

de terre, la foudre, la tempête, l'orage, le naufrage, la contemplation de l'immensité créent un choc, une intrusion de la nature qui submerge l'âme sensible. » (Alain Corbin, *L'homme dans le paysage*, Les éditions textuel, Le seuil, Paris, 2001, p.87)

En effet, si le concept de fin du monde (insinuant la mort) n'existait pas, nos manières de vivre seraient tout à fait différentes. Les sensations que nous éprouvons en prenant des risques ne seraient plus présentes. C'est ce paradoxe que met en relief le titre de la pièce de théâtre *Juste la fin du monde* de Jean-Luc Lagarce (1990). Elle raconte le retour de Louis, enfant prodigue, dans sa famille pour leur annoncer sa mort prochaine. Par l'utilisation du mot « juste » et de l'opposition avec l'expression « ce n'est pas la fin du monde », l'auteur semble adoucir l'événement. Il propose de réduire l'impact dramatique de la mort pour la transformer en « juste » une nouvelle étape dans la vie de Louis. D'ailleurs, dans le prologue, Louis a finalement accepté sa mort et introduit la notion de l'au-delà. Il semble ainsi que la pièce de théâtre traite du passage d'un monde à un autre, du passage d'un âge à un autre. Elle propose une interprétation rassurante de la mort en la comparant à un évènement que le lecteur a déjà pratiqué. En effet, nous avons tous connu la fin de mondes. On parle aisément de la crise de l'adolescence comme le passage du monde de l'enfance au monde adulte. S'ajoutent ensuite la crise des 25 ans, la crise de la quarantaine, la cinquantaine etc. Ces crises marquent en réalité la fin de mondes.

Les âges des villes

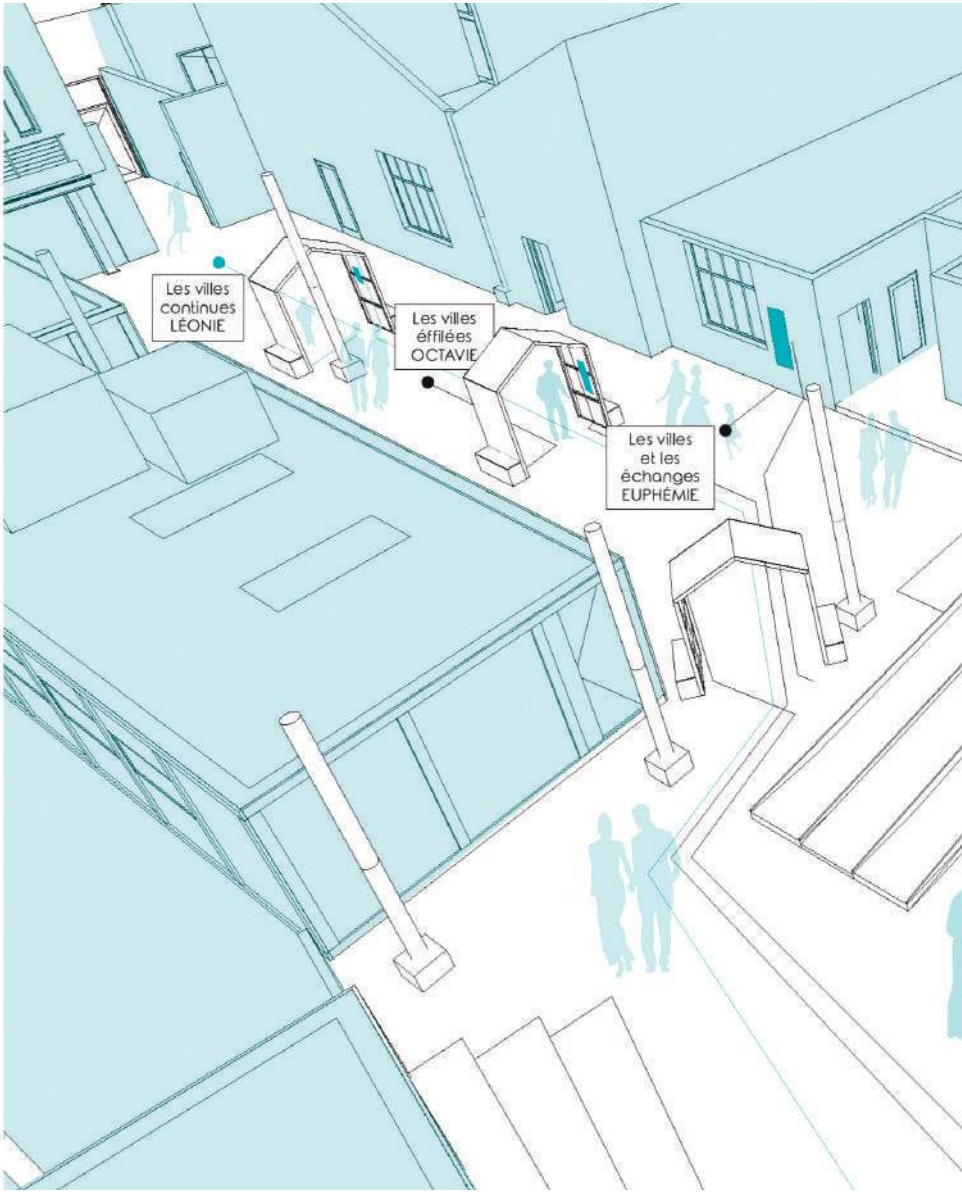
Ainsi, notre existence est constituée de ces fins qui ponctuent les âges de la vie. Nous avons donc choisi d'envisager la ville à cette image : notre vie dans la ville est constituée de choix et de changements qui vont déterminer les âges de la ville. Nous choisirons donc de traiter cette exposition à la manière de nos vies et de nos villes : en un parcours ponctué de fins qui sont aussi des commencements. Afin d'offrir un parcours cohérent au visiteur, nous nous sommes attachées à retrouver dans les thématiques des villes d'Italo Calvino les différents âges de la vie. Chaque thématique correspond à un état psychique que nous avons assimilé à un âge de la vie en le regroupant en quatre catégories :

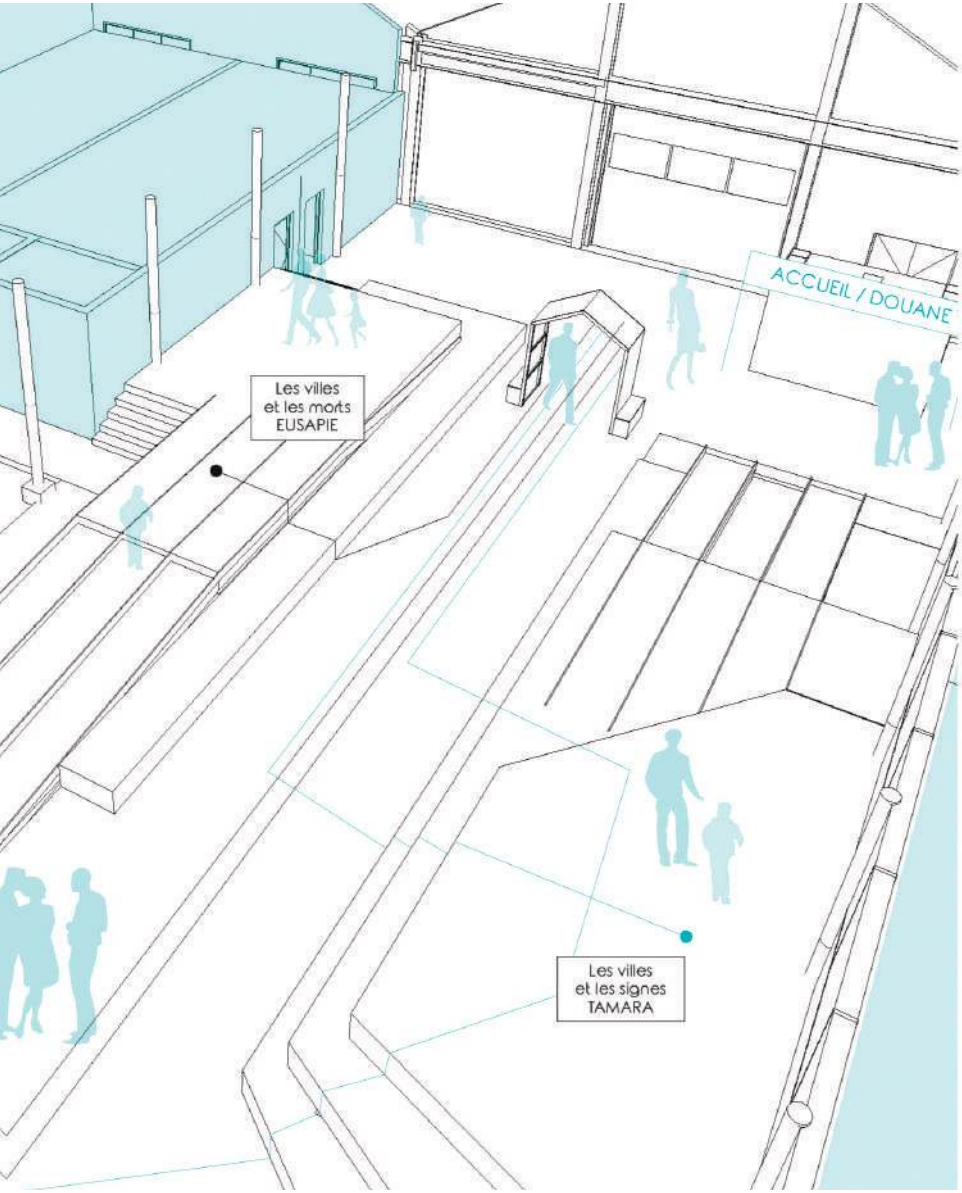
- L'enfance et la naissance : les villes continues
- L'adolescence : les villes effilées
- La vie d'adulte : les villes et les échanges
- La vieillesse et la mort : les villes et les morts

Il est dit que notre vie défile devant nos yeux à l'instant qui précède la mort. Comme s'il s'agissait d'un besoin de se rassurer et de faire le bilan. C'est bien le parcours du personnage de Louis dans la pièce de Lagarce : il retourne auprès de sa famille et remonte le temps, les souvenirs avec eux. Remonter le temps semble donc une manière de ralentir la fin, d'adoucir le passage vers l'inconnu de l'« après ».

Nous souhaitons ainsi proposer un parcours « inversé ». Une séquence d'introduction représentera l'entrée dans un nouveau monde. Les 4 thématiques basées sur les villes d'Italo Calvino se succèderont en ordre inversé par rapport aux âges de la vie. Le parcours commencera par la thématique des villes et les morts : une installation scénographique pour un concert de métal et de hip hop. Il se prolongera vers la thématique des villes et les échanges : une installation scénographique ayant pour but d'inviter le spectateur à être acteur et à interagir avec la structure initiale. La thématique des villes effilées prendra la suite en proposant une installation artistique représentant le risque. Enfin les villes continues seront interprétées par une installation artistique traitant du développement de la ville « déchet », insouciante, à l'image de l'enfance.

Axonométrie schématique d'implantation




ACCUEIL / DOUANE
Les villes
et les morts
EUSAPIE
Les villes
et les signes
TAMARA

Cartels

Cartels développé sur support rigide type plexiglace

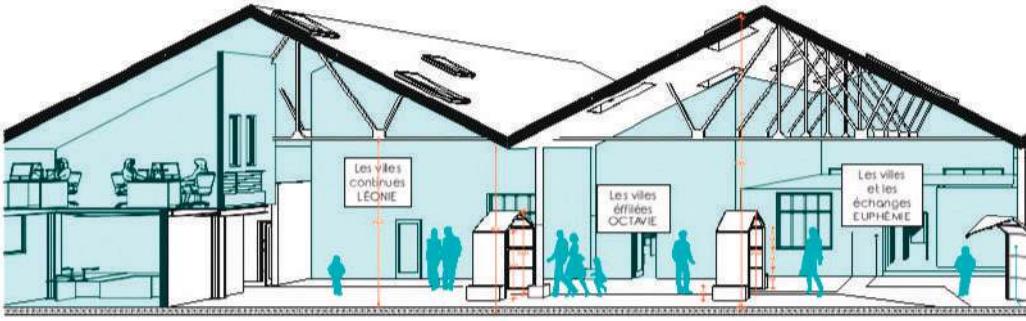
Léonie

Lydia Amara, Elsa Colin & Marc Samrami
septembre 2019
Installation bois, déchets, son
DIMENSION

La ville de Léonie rejette et accumule des déchets à la périphérie de la ville. Ces masses de déchets créent une barrière tout autour de la ville. Cependant, ces déchets s'étendent et bientôt mettent en péril les contours de la ville. Le déchet est à la fois protecteur et menaçant.
Chaque jour, les habitants de Léonie consomment,
Chaque jour, les déchets sont produits,
Chaque jour, les déchets sont jetés,
Chaque jour, les déchets s'accumulent,
Chaque jour, les déchets se rapprochent,
Chaque jour, le déchets se resserrent,
Chaque jour, les déchets étouffent …

The city of Léonie rejects and accumulates waste on the outskirts of the city. These rubbish masses create a barrier all around the city. However, this waste spreads and soon endangers the contours of the city. Waste is both protective and threatening.
Every day, the inhabitants of Léonie consume,
Every day, waste is produced,
Every day, the waste is thrown away,
Every day, waste accumulates,
Every day, the waste gets closer,
Every day, the waste is shrinking,
Every day, garbage chokes...

26 cm



Cartels simple sur support rigide type plexiglace

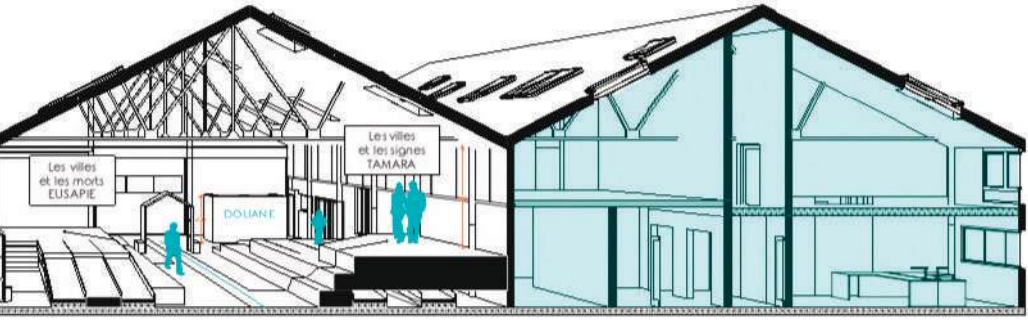
Art shadow

Tim Noble & Sue Webster
2015
déchets

Tim Noble & Sue Webster
2015
garbage

9,5 cm

15,2 cm



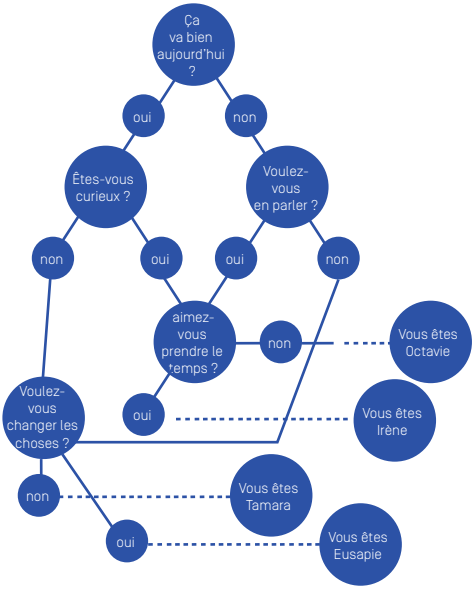
Introduction au voyage : Le bilan

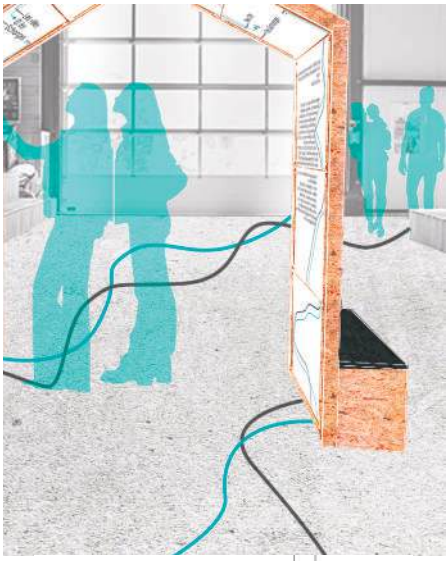
« Notre vie est un voyage constant, de la naissance à la mort, le paysage change, les gens changent, les besoins se transforment, mais le train continue. La vie, c'est le train, ce n'est pas la gare. »

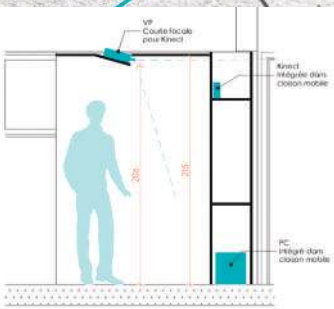
Paulo Coelho

L'exposition est conçue comme un voyage au gré des âges de la vie symbolisés par des représentations spatiales de villes invisibles d'Italo Calvino. Nous choisissons d'inverser le cours du temps, pour rassurer le visiteur, lui proposer de faire le bilan et démontrer que tout n'est que recommencement. C'est « juste la fin du monde » et le début d'un nouveau, d'une nouvelle vie. L'espace d'introduction est alors celui de commencement comme celui de fin, celui de naissance comme celui de mort. Le visiteur s'y met en condition pour son voyage et, comme le dit Paulo Coelho, « la vie, c'est le train, ce n'est pas la gare ». La gare est en effet le lieu de départ comme le lieu d'arrivée. La gare, alors, ne serait-elle pas ce lieu de mise en condition ?

De cette manière, nous proposons de concevoir le début de la visite comme un sas permettant au visiteur d'effectuer un scan de lui-même. Il pourra ainsi prendre conscience de son état à un moment T. À la manière d'un acte de naissance ou de décès, le visiteur sera amené à faire le bilan de lui-même. Au delà des questions classiques : « de quelles couleurs sont vos yeux ? » « quel âge avez-vous ? », etc., le visiteur dressera son portrait psychologique et créera ainsi son document d'identité propre à l'exposition. Pour signifier ce sas, nous proposons un dispositif scénographique immersif et interactif : une boîte noire au sein de laquelle le visiteur n'a pas d'interaction avec le monde environnant de manière à se concentrer sur lui-même, sur son propre ressenti. De cette manière, le questionnaire permettant de dresser son portrait sera effectué par le biais d'un système de *kinect*. Une fois le visiteur entré dans le sas, une projection s'affiche. Une première bulle lui demandera s'il va bien : deux réponses, oui ou non. La *kinect* détectera les mouvements du visiteur qui pourra sélectionner la bulle correspondant à sa réponse. Au fur et à mesure des questions-réponses, le voyageur verra apparaître le maillage formé par ses choix. Après une série d'environ 10 questions-réponses le logiciel lui indiquera une des 55 villes d'Italo Calvino correspondant à son état actuel. L'impression du document d'identité du visiteur se met alors en marche : il y figure son parcours au gré des réponses, l'extrait du livre correspondant à sa ville, une courte explication de ce dernier ainsi qu'une série de pages vierges qui seront les « visas » que le visiteur pourra faire tamponner à chaque entrée de ville qu'il parcourra durant l'exposition.

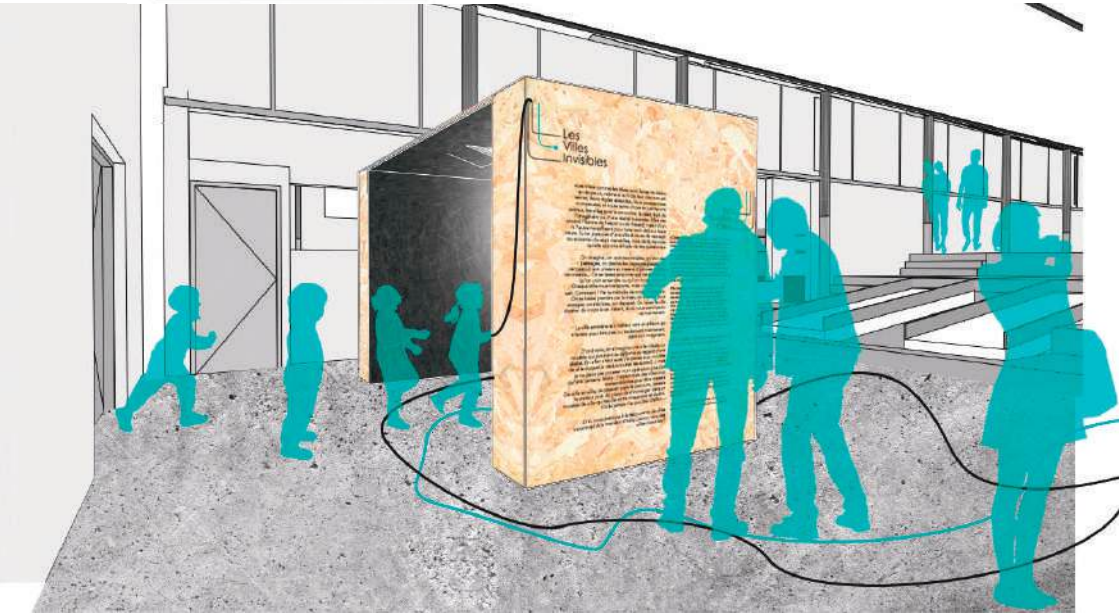






Aujourd'hui il est possible de voyager et de parcourir le monde sans papier, sans preuves de notre identité passée. Cela peut être un choix comme une obligation. L'espace d'introduction n'est de ce fait pas une nécessité dans le parcours de l'exposition et nous laissons ainsi la possibilité au visiteur de déroger à cette étape et de voyager au pays des villes invisibles « sans papiers ». Le visiteur sera alors libre d'inventer son passé, de dévoiler son identité ou non. De faire table rase de ce qui le constitue pour démarrer d'un regard neuf le voyage.

Le sas d'entrée est conçu pour une à deux personnes de manière à favoriser l'introspection. De ce fait, en cas de visites scolaires ou de visites groupées, nous proposons une version papier du quizz psychologique pour éviter un effet d'embouteillage en début d'exposition. Un médiateur pourra être mis à la disposition du public de manière à distribuer le document d'identité correspondant à chaque visiteur. Il symbolisera en ce sens la figure institutionnelle.



Développement
Le cours de la vie

« La plupart des villes de l'Antiquité et du Moyen Âge entretiennent des liens privilégiés avec un ou plusieurs cours d'eau, quelquefois avec un lac, des étangs ou un vaste marécage. Une cristallisation de l'habitat s'est produite, en effet, à la rencontre du fleuve et de la route, au passage d'un pont, aux endroits utilisés par les courants de circulation terrestres dotés d'une valeur commerciale et stratégique. »

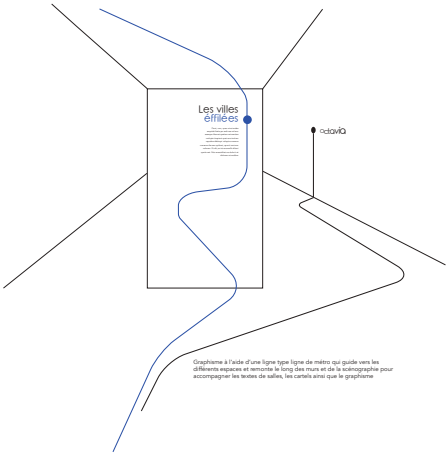
L'eau dans la ville au Moyen Âge
Jean-Pierre Leguay

Une fois que le visiteur aura constitué (ou non) son document d'identité, il sera libre de voyager à travers les villes invisibles. Il sera alors guidé par une ligne, la ligne de vie qui l'emmènera d'une ville à une autre et ainsi d'une étape de la vie à une autre. À l'échelle de la ville, cette ligne représente les cours d'eau. En effet, la plupart des villes sont construites autour de cours d'eau car ils favorisent les échanges et le commerce durant l'antiquité et le Moyen Âge. Cette ligne sillonnera le sol et à chaque entrée de ville, viendra se développer et s'entremêler aux installations.

Le basculement

« Les situations de crise, dans la mesure où elles arrachent le sujet à la quotidienneté de l'existence, ont ceci de vertueux qu'elles le mettent en face de ses choix sans fard et sans voile, chacun de ses gestes ayant alors le poids d'un engagement. »

Portrait, Jean-Paul Sartre, par Jean Montenot (Lire), le 01/04/2005, l'Express.



Graphisme à l'aide d'une ligne type ligne de métro qui guide vers les différents espaces et remonte le long des murs et de la scénographie pour accompagner les textes des salles, les cartels ainsi que le graphisme

Le cours de la vie n'est pas linéaire, et le passage d'un âge à un autre de la vie est pour la plupart du temps marqué par une crise, même si ces crises se développent de manière plus ou moins forte chez chaque individu. Le cours de la vie symbolisé par la ligne directrice vient alors être perturbé par une installation scénographique représentant la crise. En effet, si chaque œuvre de l'exposition correspond à une ville (symbole d'un âge de la vie), alors nous avons choisi de matérialiser l'entrée de chacune des villes comme symbole du passage d'un âge à un autre, le symbole d'une crise.

D'ailleurs, une des particularités du livre *Les villes invisibles* d'Italo Calvino est la manière très précise dont Marco Polo décrit l'arrivée dans chaque ville : il met en condition le lecteur pour appréhender la prochaine étape.

« En partant de là et en allant trois jours vers l'Est, l'homme se trouve à Diomira. »

« À l'homme qui cavale longuement par des terrains sauvages vient le désir d'une ville. Finalement il arrive à Isidora. »

« Au delà de six fleuves et trois chaînes de montagnes surgit Zora. »

« Despina se rejoint de deux manières : par bâteau ou par chameau. »

« À partir de là, après six jours et sept nuits, l'homme arrive à Zobeide... »

« C'est l'humeur de celui qui la regarde qui donne à la ville de Zemrude sa forme. »

...

Chaque étape de la vie est marquée par des questionnements intrinsèques. Ces derniers permettent des changements majeurs, des prises de décisions visant à une meilleure adaptation de l'être humain à son nouvel environnement, à son nouvel âge. La manière d'arriver dans chaque ville invisible correspond donc, à ce sens, aux basculements de nos vies.

Le seuil

« Seuil : Entrée d'une maison ou zone avoisinant la porte d'entrée : Vous ne franchirez jamais ce seuil. [...] Limite, point, moment au-delà desquels commence un état, se manifeste un phénomène : Être au seuil de la vieillesse. Le seuil de la pauvreté. »

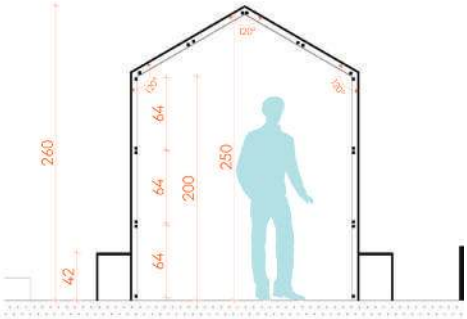
Définition du dictionnaire Larousse

La définition ci-dessus symbolise notre intention scénographique concernant l'entrée dans les différentes villes. En effet, elle démontre l'idée de basculement, de passage d'un état à un autre. Elle évoque aussi le terme de porte. Il faut en effet savoir qu'à l'origine le mot « porte » ne s'appliquait qu'aux entrées de ville. On en retrouve la définition dans le dictionnaire d'Émile Littré où la notice commence ainsi : « Ouverture pratiquée dans les murs d'une ville, pour y entrer et en sortir (ce qui est le sens propre du latin *porta)*. »

Les installations présentées étant des représentations spatiales des villes invisibles d'Italo Calvino, elles ne prennent pas la forme de villes. Ainsi, pour faciliter la compréhension, nous avons choisi de spatialiser les seuils de chaque ville en réinterprétant formellement le symbole de la porte de ville. Nous nous sommes inspirés des dimensions de la porte représentée en couverture du livre *Le città invisibili* aux éditions Montadori, photographie de Luigi Ghirri représentant la porte de « bagno san vito » (1988-1989).

La structure

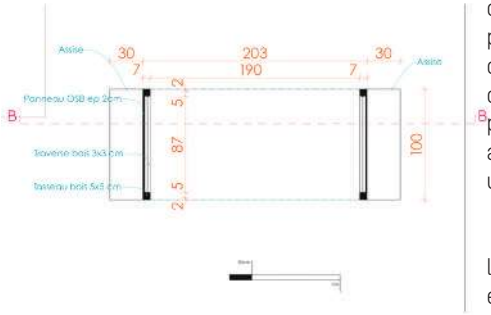
Nous avons donc conçu une porte à la manière d'une arche constituée par deux panneaux verticaux et un toit deux pans. Elle dispose d'un passage libre de 2 mètres, de cette manière le visiteur franchit le seuil seul, ou presque. Elle mesure en totalité 2 mètres 60 de haut de manière à respecter les proportions d'une porte de ville traditionnelle. Chaque panneau est composé d'un système d'assemblage de tasseaux de bois et d'une plaque d'OSB. Le panneau d'OSB constitue la partie extérieure de la porte. Sur l'intérieur de la porte, les tasseaux de bois seront recouverts par des



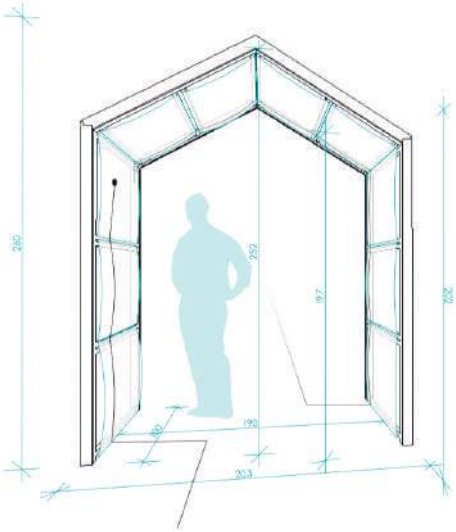
bandes de papier enroulées qui serviront de support de texte de salle et de graphisme.

Nous avons choisi des matériaux bruts et économiques dans un souci d'intégration à l'espace d'exposition. En effet, la halle tropisme est un lieu fait de matériaux d'apparence précaire, la structure initiale du bâtiment originel est laissée apparente, c'est un lieu qui valorise les principes de réemploi.

Dans un souci d'économie de moyens et de facilité de montage, nous avons choisi de traiter la structure de chacune des entrées de ville de la même manière. De ce fait, pour symboliser la singularité de chacun des états psychologiques représentés correspondant aux étapes de la vie, nous proposons de traiter les textes explicatifs ainsi que le graphisme de chaque seuil avec une attention particulière :



- La thématique de « la vieillesse et la mort » proposera un texte long, basé essentiellement sur des références à des traités et ouvrages philosophiques. Le visiteur sera amené à prendre le temps d'analyser les références. Il devra ainsi faire preuve de patience dans la lecture du texte. Le graphisme y sera peu présent car l'attention sera dirigée sur le propos. De cette manière, le voyageur prendra conscience de « la sagesse » liée à cet âge.

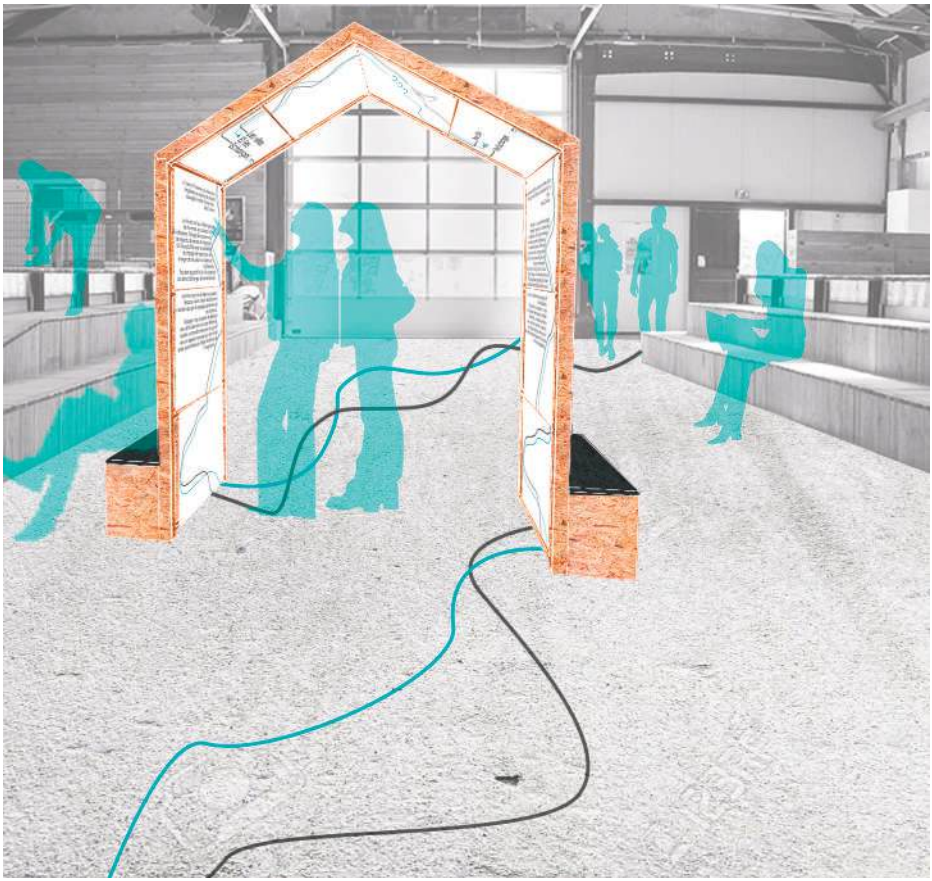


- La thématique de « l'âge adulte » proposera un texte axé sur des thématiques professionnelles et d'interactions entre les hommes. Le graphisme sera traité sous forme de diagrammes et éléments graphiques qui permettront de diriger le visiteur vers une lecture directe et synthétique. Il prendra conscience de « l'organisation » nécessaire à cette période de la vie.

- La thématique de « l'adolescence » proposera un texte écrit à la première personne, à la manière d'un journal intime. Ce texte exprimera les tiraillements à l'acceptation du corps qui change, à l'acceptation de soi.

- La thématique de « l'enfance » sera constituée essentiellement de graphismes, de dessins d'enfants exprimant l'insouciance de cet âge. Une vision colorée et gaie de la vie y sera présentée.

En effectuant ce retour en arrière, le visiteur prendra conscience des changements de l'être au cours de la vie. Il pourra ainsi comprendre les origines d'éventuels problèmes actuels ou au contraire se rendre compte d'améliorations au cours de sa vie.



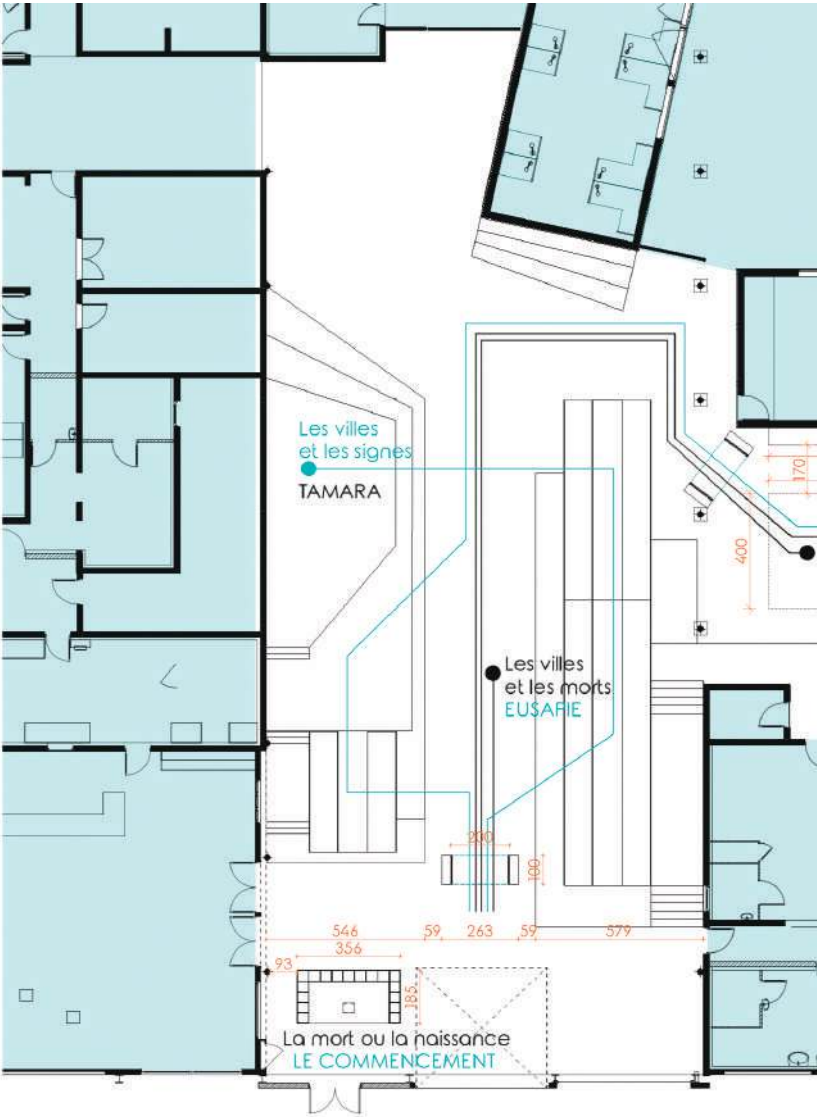
CONCLUSION : Se réinventer

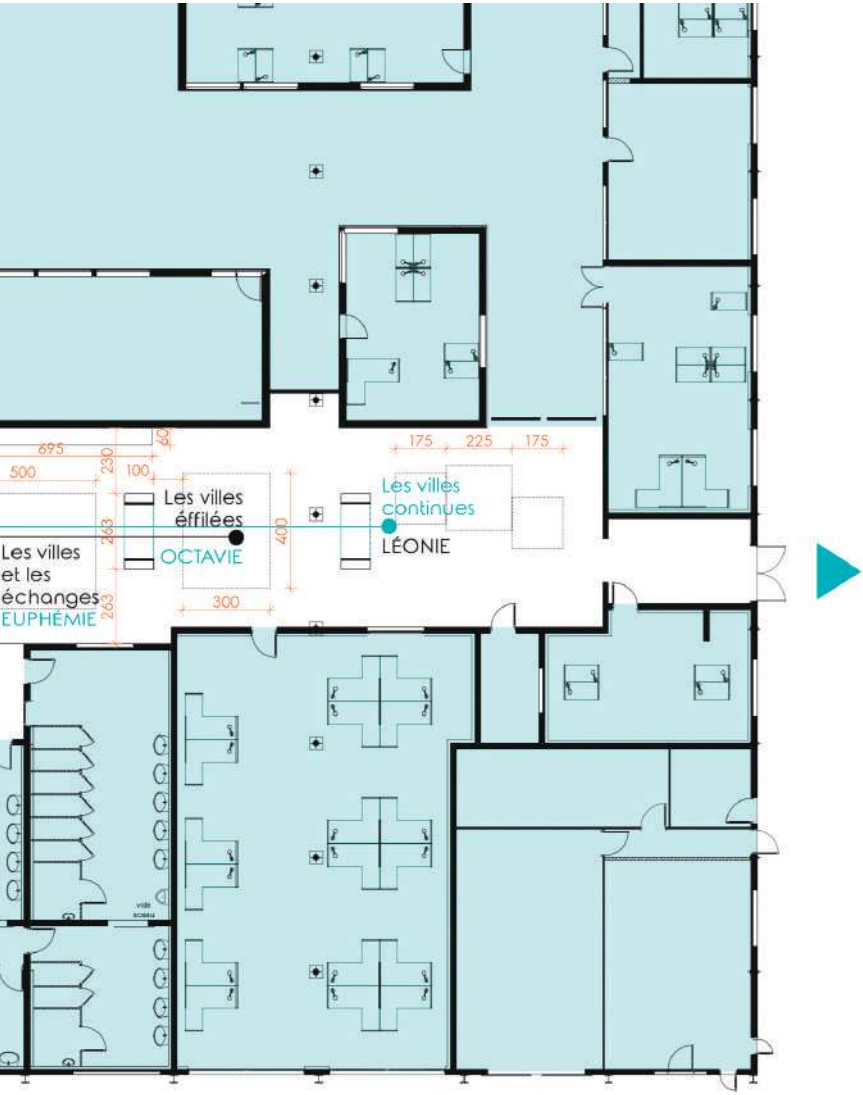
Cette exposition, détachée des questions environnementales, cherche à montrer la capacité de l'Homme à se réinventer. Le but était de démontrer que la vie est un éternellement recommencement. Elle est une succession d'âges qui disposent de caractéristiques propres, de questionnements intrinsèques. Nous avons cherché à démontrer que l'analyse des expériences du passé permet de nous améliorer et de nous adapter à notre environnement.

L'histoire nous apprend à remonter le temps pour comprendre ce qui a provoqué l'état du monde à un instant T. C'est le parcours que nous avons choisi de mettre en lumière. C'est aussi le travail des chercheurs et des scientifiques qui luttent pour trouver des solutions à la crise climatique actuelle. Bien évidemment, nous n'avions pas les données scientifiques pour traiter le sujet sous cet angle, mais rattachons maintenant cette exposition aux problématiques environnementales : l'état du monde est clair, le bilan est fait, l'analyse des évènements passés a pointé du doigt les problèmes. Nous sommes donc à un moment charnière : ce n'est pas la fin du monde mais la fin d'un monde.

Nous pensons qu'il est nécessaire dans la vie de prendre des décisions, de faire des choix et d'effectuer des modifications. Alors aujourd'hui, malgré la crise climatique dans laquelle nous sommes, l'idée de cette exposition est bien de montrer la nécessité et la possibilité pour l'humanité de changer de mode de vie, de se réinventer pour créer un monde meilleur.

Implantation scénique




695
500
230
100
60
263
263
400
300
175
225
175
Les villes
éffilées
OCTAVIE
Les villes
continues
LÉONIE
Les villes
et les
échanges
EUPHÉMIE

Dans l'Upside Down

D'après *Les villes invisibles* d'Italo Calvino et l'EP original *Away from black days* du groupe Nonsense

Installation
Concert live & danse

Synopsis

Le jour se lève lentement, la lumière de l'aube fait apparaître petit à petit le visage du paysage environnant. Une ville a été bâtie ici mais elle paraît avoir été abandonnée et elle est maintenant recouverte par une forêt. Quelque chose d'étrange plane aux alentours. Cette ville semble être conçue en miroir...

En s'avançant, on découvre que les murs sont formés par des bouteilles de plastique retenues par des filets. L'espace donne la sensation d'une ville fantôme qui aurait été autrefois sous-marine...

Pendant ce temps L., jeune homme qui habite la ville de Tamara, se réveille.

Il a fait durer ce moment de léthargie bien trop longtemps, comme chaque matin, encore et encore. Il sait que le retour à la réalité va être violent : il n'a même pas encore ouvert les yeux qu'il est déjà en retard pour commencer sa journée de travail dans un monde qu'il n'aime pas et qui le fait souffrir.

Entre la pression qu'il ressent pour maintenir sa vie hors de l'eau et l'angoisse croissante d'une planète à la dérive, L. va se laisser aller à ses pensées, emmenant les spectateurs avec lui dans l'échappatoire qu'il se construit, entre rêve et réalité, à la recherche de la solution qui l'arrachera à son désespoir.

Son périple, emmené par une musique métal progressive performée par quatre musiciens, fusionne avec ses émotions, et va durer le temps d'une journée.

Dans la ville d'Eusapie, il fera la connaissance des « Cagoulards » : des hommes qui, dit-on, dansent pour communiquer et ont pour mission d'accompagner les morts dans la ville jumelle d'Eusapie. Grâce à eux il va enfin pouvoir retrouver l'apaisement qu'il cherchait, et qui finalement, a toujours été en lui.

Distribution

PERSONNAGE PRINCIPAL (L.)
Olivier Sicaud (Chant)

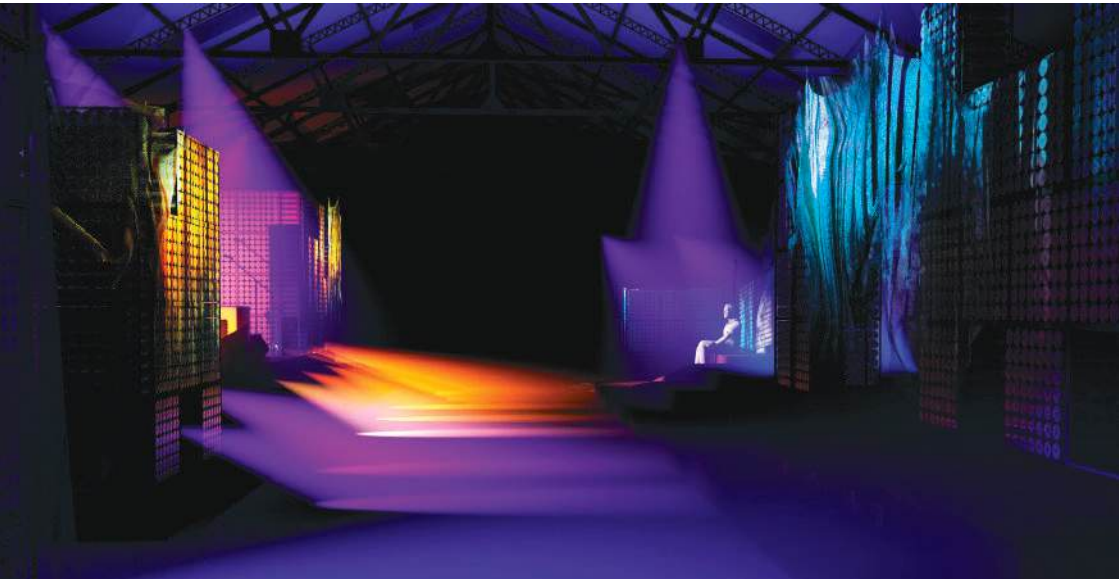
HABITANTS DE TAMARA
Sébastien Biola et Raphaël de Stefano (guitares),
Romain Regal (basse),
Maxime Mangeant (batterie)

DANSEURS HIP-HOP
Cagoulards : Jimmy Bondu, Pierre Heguy, Soufiane Karim, Rayan Mac, Abdel Slim,

RÉGISSEURS ET TECHNICIENS
Habitants de la ville jumelle d'Eusapie

Les villes & les signes
Ville Eusapie
Les villes & les morts
Ville Tamara

Acte 1 scène 1 : La forêt



Dans l'upside down est un spectacle fictif né de la rencontre entre deux extraits de *Les villes invisibles*, l'œuvre musicale *Away from black days* (studio l'Artisterie, février 2019) du groupe de métal progressif Nonsense, et du savoir-faire de la troupe EMK.

Notre intention scénographique était de réunir de la musique *live*, de la danse, de la lumière et de la vidéo en s'entourant des équipes avec lesquelles nous avons eu l'occasion de travailler dans de précédents projets, et d'associer des univers scéniques qui paraissent à l'origine opposés : la musique métal et la danse hip hop.

Nous avons combiné ces trois points de départ pour imaginer un récit autour d'un personnage à la dérive, symbole de notre société actuelle. Les émotions du personnage décrites dans l'œuvre musicale de Nonsense font écho à la manière de vivre dans la ville de Tamara et à la manière de penser des habitants de la ville d'Eusapie d'Italo Calvino. Ce croisement nous a permis de mettre en avant les ressentis d'une jeunesse, dont l'avenir est incertain, très critique envers le monde dans lequel elle évolue, et dont l'idée d'une fin du monde ne cesse de se rapprocher. La troupe EMK s'associe avec les musiciens de Nonsense pour mettre en scène un monde à l'envers dans lequel « L. », le personnage phare de ce spectacle va s'engouffrer.

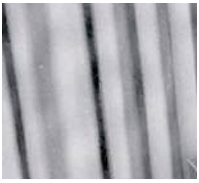
Une scénographie immersive

Durant ce projet, nous avons, en amont, constitué l'histoire du personnage et élaboré l'évolution du récit du spectacle. Puis de cette histoire est née petit à petit une représentation graphique de cette histoire qui mêle détresse du monde ambiant et espoir d'un renouveau. La bouteille plastique nous a semblé être l'objet le plus représentatif, comme une bouteille à la mer jetée par espoir d'une réponse, mais aussi symbole d'une pollution de la planète sans précédent. Une fois cet objet symbolique trouvé, nous nous sommes répartis le travail entre la partie plus technique, tels la mise en œuvre du décor ou la mise en place des lumières et vidéoprojecteurs et le travail dramaturgique et de sens de la performance.

Le décor entoure le public dans une volonté d'immerger complètement chaque spectateur dans l'univers qui entoure l'histoire du personnage « L. »

Dès son entrée dans la halle, le public est accueilli par un seuil qui attire l'attention vers le décor représentant la rue d'une ville. C'est le cœur du dispositif.

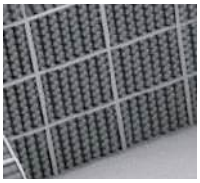
Rideau opaque noir



Cheminement public / Scène bi-frontale inversée

Espace scénique

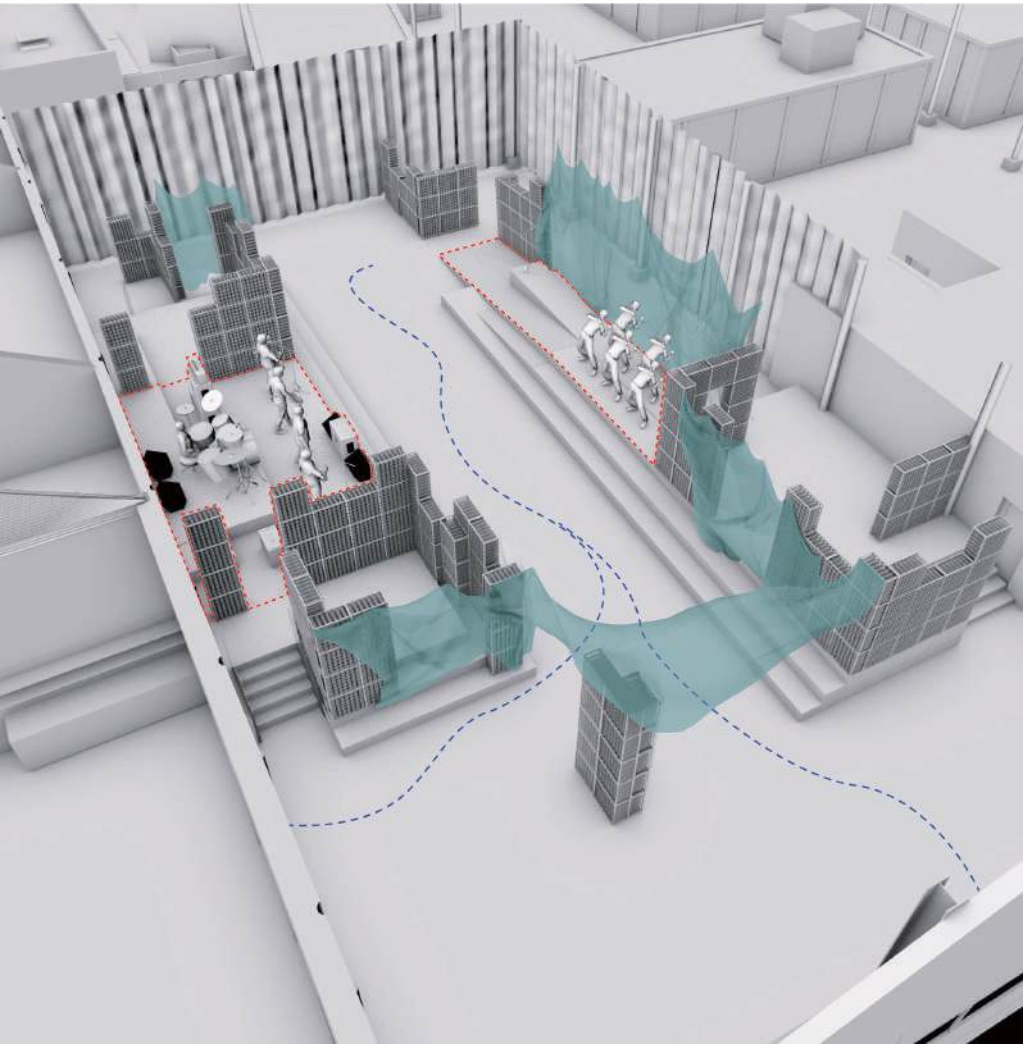
Filet de pêche



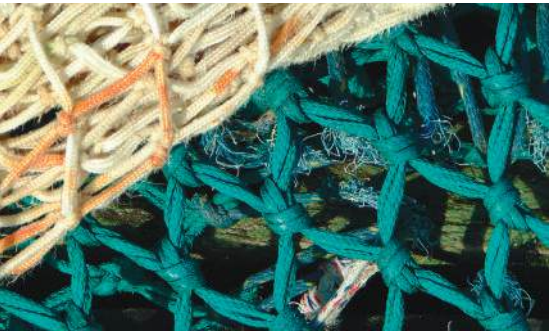
Module de bouteilles

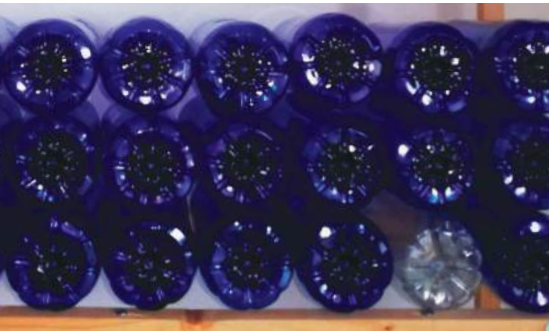
Les scènes, opposées l'une de l'autre, montrent la dualité entre deux mondes : le monde des morts et celui des vivants. Cette confrontation permet aux artistes d'avoir plusieurs positionnements dans l'espace et ainsi de décupler les possibilités scéniques.

Le public, positionné au centre de la scénographie globale (« la rue »), est placé au cœur de l'histoire, de l'atmosphère, et du jeu des artistes.



Le sens des matériaux





Dans ce projet le regard du personnage principal « L. » sur le monde dans lequel il vit est prépondérant.

Il est assailli par les informations sur les désastres écologiques et humains : la société dans laquelle il évolue le questionne sur notre manière de vivre, nos modes de consommation et les relations que nous avons avec autrui.

Utiliser des bouteilles en plastique, du bois et des filets de pêche s'inscrit à la fois dans une démarche de construire un décor entièrement composé de matériaux de récupération mais aussi d'insister sur le sens du spectacle.

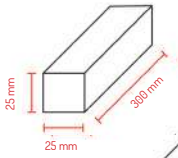
Le décor est le reflet des pensées du personnage sur la vie (et la ville) qu'il connaît. Une société qui pollue, qui consomme et qui jette à tout va sans se préoccuper des conséquences des déchets ni de leur fabrication.

Pour lui, c'est une société qui marche sur la tête : acheter de l'eau en bouteille n'est pas un acte anodin. Le plastique se retrouve ensuite en mer, et l'on peut imaginer que les filets positionnés dans les eaux pourraient dans 50 ans ramasser plus de plastique que de poissons. Les filets sont également une cause de détérioration de l'écosystème marin, car oubliés en mer ils polluent et sont responsables de la mort d'un grand nombre d'espèces marines.

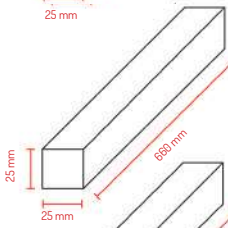
Le principe constructif

Matériaux utilisés pour un module

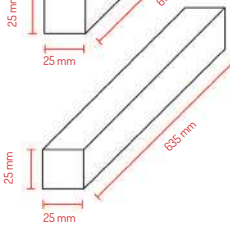
X4
Tasseaux de pin

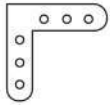


X4
Tasseaux de pin

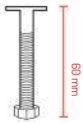


X4
Tasseaux de pin





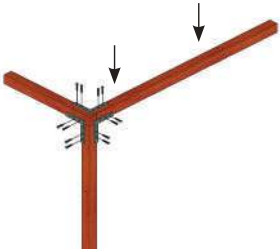
X24
Équerre plate acier zingué
60mm

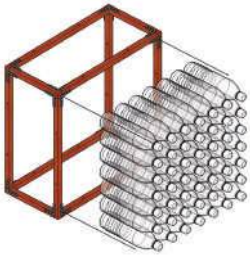


X4
Boulons poêliers acier zingué

X96
Vis

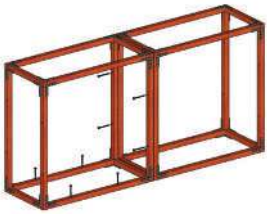
ÉTAPE 1 :
Assemblage des tasseaux à l'aide d'équerres métalliques.
Pré-perçage des tasseaux





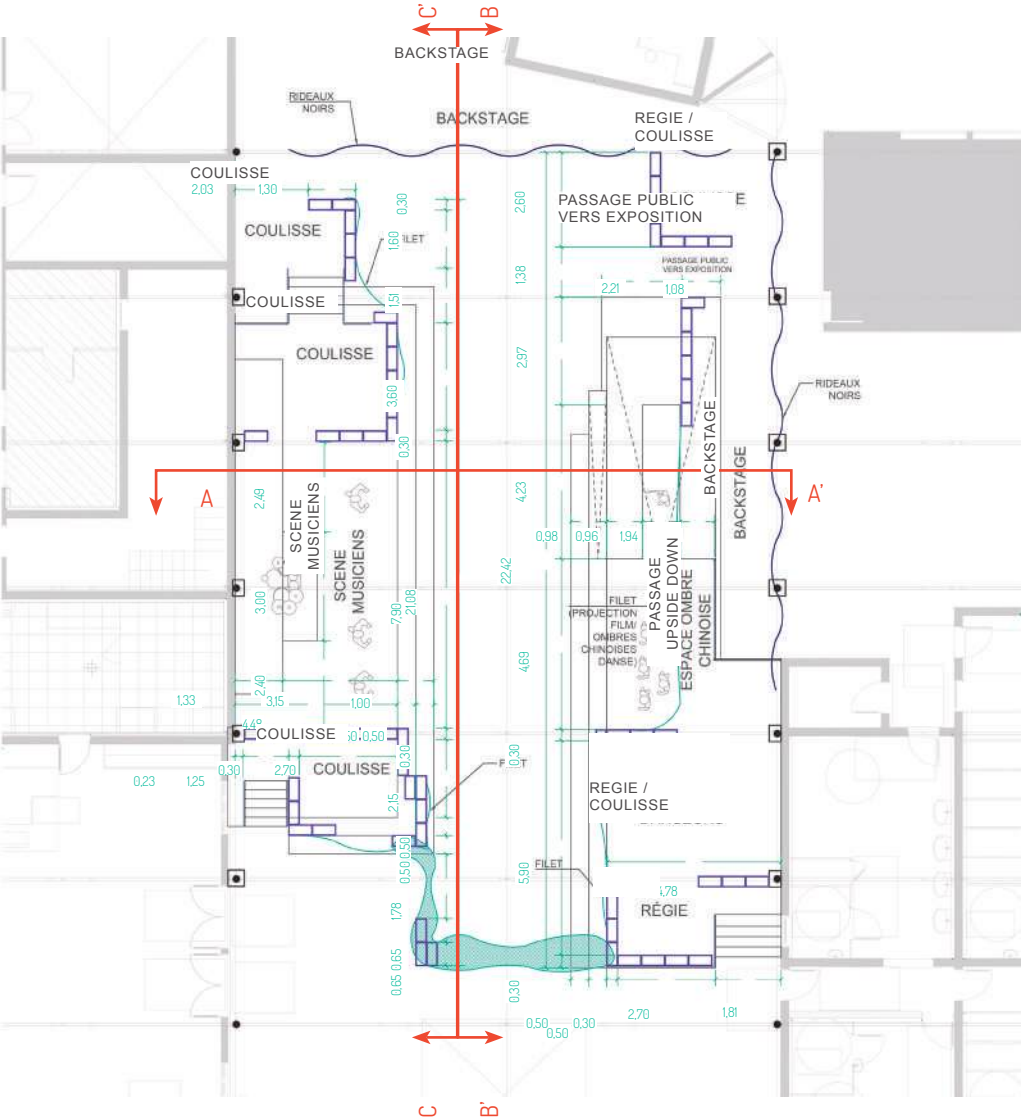
ÉTAPE 2 :
Mise en place des 49 bouteilles dans le module.

ÉTAPE 3 :
Fixation du filet de pêche à l'aide d'agrafes pour maintenir les bouteilles. Les bouchons sont serrés de manière à emprisonner la maille.

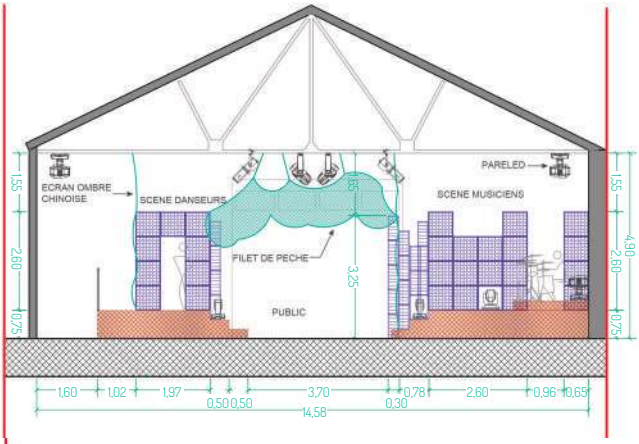


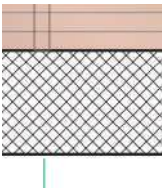
ÉTAPE 4 :
Assemblage des modules entre-eux à l'aide des boulons poêliers.

Plan/coupes

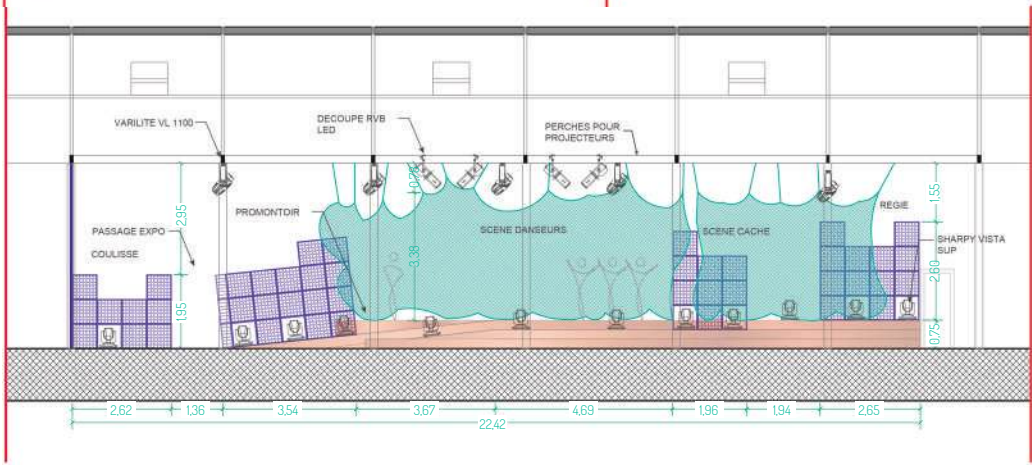


Plan 1/200

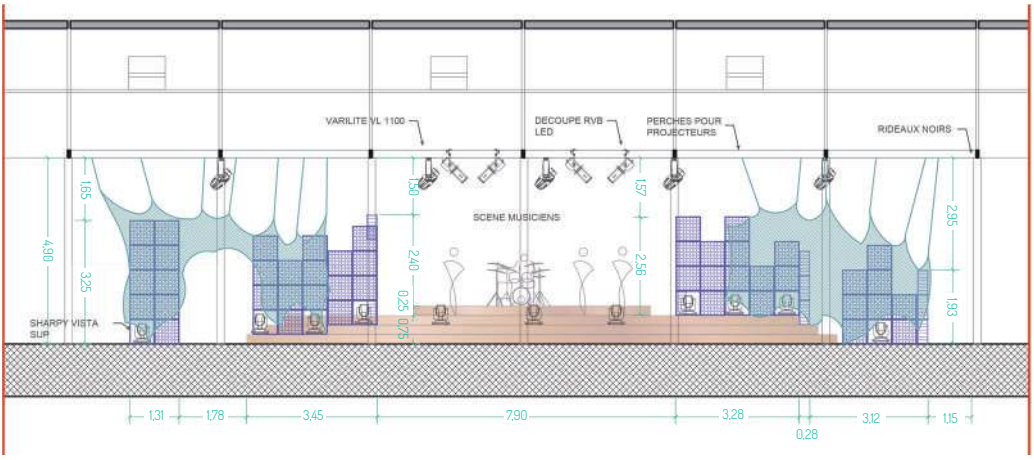




Coupe AA' 1/200



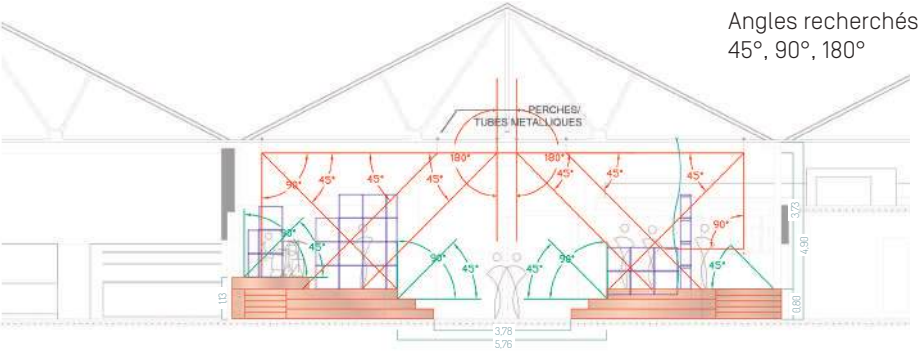
Coupe BB' 1/200



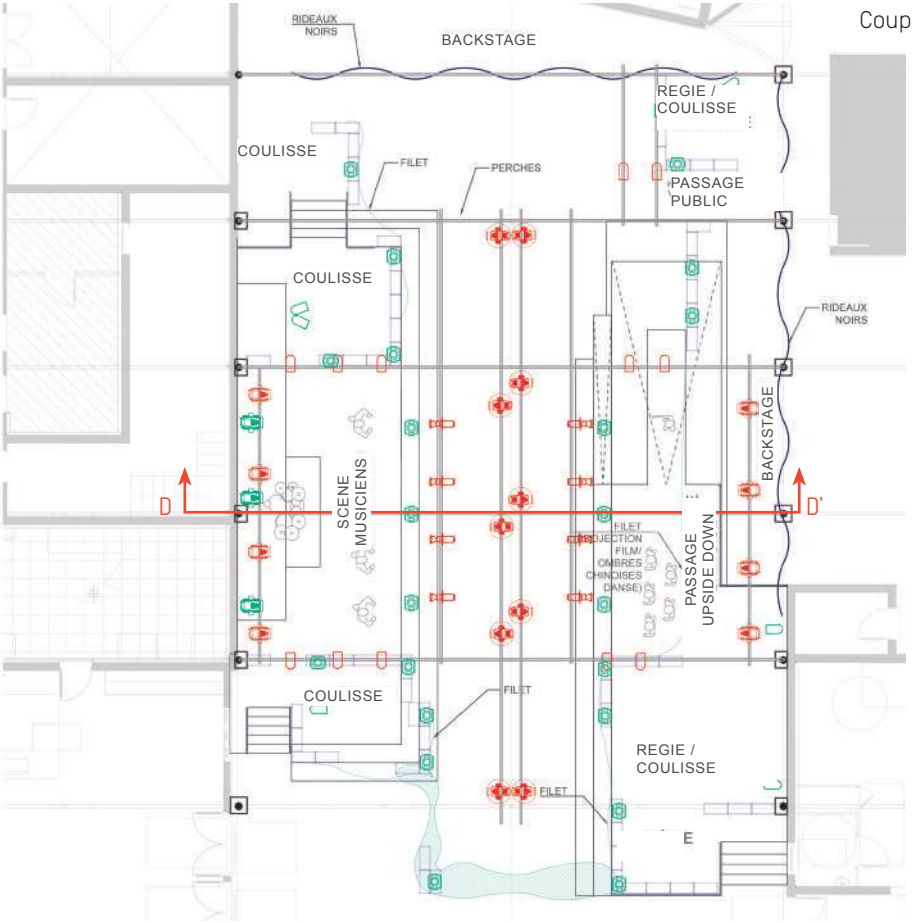
Coupe CC' 1/200

Une création vidéo/lumière

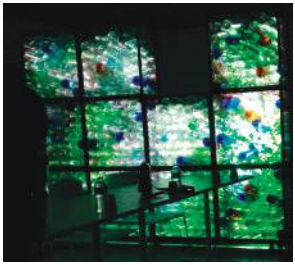
Angles recherchés :
45°, 90°, 180°



Coupe DD' 1/200



Plan 1/200



22 Sharpy Vista Superior R2004
10 Varilite VL3500 Wash FX
18 Starway PARKOLOR 120HD
8 Découpe RVB LED ETC lustre
11 Pare LED AYRTHON DIABLO

Notre travail scénographique s'est basé sur les effets lumineux que les bouteilles vont refléter et faire rejaillir. Nous avons développé une technique basée sur du vidéo-mapping associée à de la lumière scénique issue de projecteurs LED motorisés pour donner au public une diversité d'univers possible.

Il nous a fallu un temps d'expérimentation pour maîtriser comment réaliser le *vidéo-mapping* et où situer les vidéoprojecteurs. Au fur et à mesure de ces tests, nous avons remarqué que les effets lumineux en rétro-projection sont plus intéressants pour jouer avec des ombres et donner un effet de profondeur à ces parois. Par des jeux de transparence, nous avons réussi à représenter au regard du spectateur, une vie, un mouvement derrière le mur. Le plan d'implantation des vidéoprojecteurs a été judicieusement réfléchi pour que les angles de projection prennent le maximum de surface de bouteilles.

Les projecteurs LED permettent d'avoir une variété de couleurs, de mouvements qui, ajoutés au *vidéo-mapping*, donnent un effet beaucoup plus immersif. En effet, la vidéo, projetée sur les bouteilles, permet au visiteur de se plonger dans l'univers du personnage principal. La forêt, la ville, la ruine... Associée à la lumière, l'image projetée se décolle du décor et vient toucher le public, l'effleurer, pour venir émouvoir le spectateur.

La technologie LED, quant à elle, a été choisie pour des raisons de sécurité car le matériau plastique utilisé pour l'ensemble du décor est assez sensible à des températures élevées continues. La LED produit une quantité de chaleur bien inférieure en état de fonctionnement que les lampes halogènes, et elle était donc la plus adaptée pour la technique d'éclairement de ce spectacle.

Découpe RVB LED S4 ETC lustre (face lumière performers) - fixe

STARWAY PARKOLOR 120HD - fixe

VARILITE VL3500 Wash FX (plafond + douche danseurs + strobe) - mouvement

Vidéoprojecteurs BARCO G60W10 10 000 lumens

SHARPY VISTA SUPERIOR R2004 (faisceau tube lumière) - mouvement

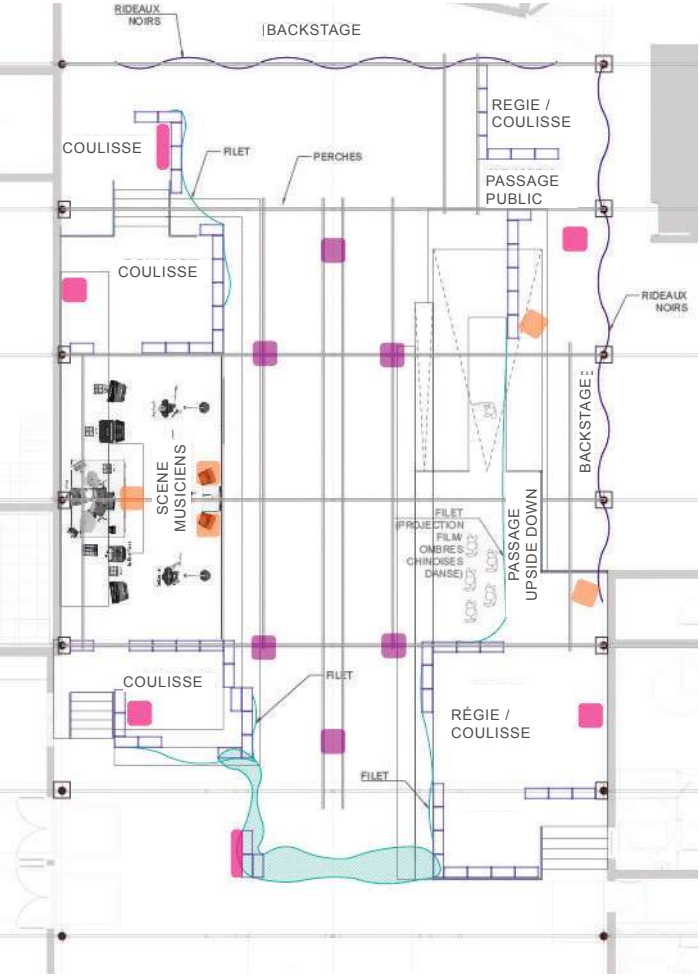
PareLed AYRTHON DIABLO (contre) - mouvement

Plan de feux sol

Plan de feux perches

Un son spatialisé

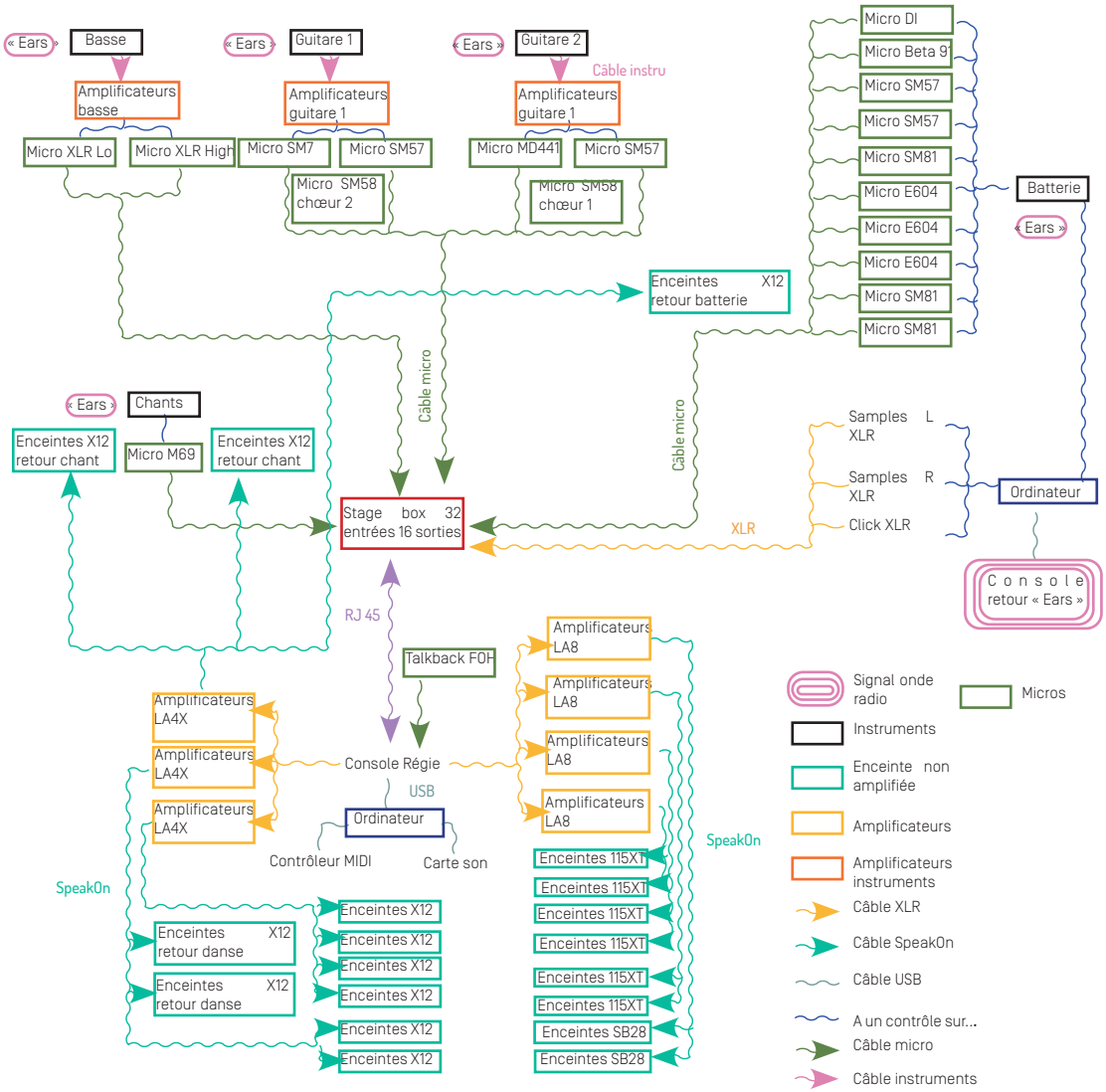
Le spectacle est doté d'un système sonore qui permet de spatialiser la musique *live*. Le son joué par les musiciens est reconduit en régie, où le régisseur, grâce à une conduite adaptée, mixe le son amplifié et a un contrôle sur chaque micro et enceinte. Cette conduite permet de faire jouer l'une ou l'autre des enceintes pour donner l'impression que le son provient de derrière, devant soi, sur le côté, en haut, selon les besoins du spectacle. Le régisseur a aussi des indications de samples qu'il doit ajouter pour créer les différentes ambiances (vent, bruit de feuilles, bruits d'oiseaux, klaxons, distorsion...).



Ce système de conduite par zone, permet, autant qu'avec la lumière, d'amplifier le phénomène d'immersion pour le public. Pour la diffusion sonore, nous avons placé certaines enceintes derrière le décor, pour donner l'impression aux spectateurs que le son provient de l'intérieur, et certaines sont fixées sur les perches, afin d'englober le spectateur. Certaines enceintes sont également positionnées pour les danseurs afin qu'ils soient pris dans l'ambiance sonore et aient un retour de son précis.

- Enceintes L-Acoustics X12 retour chant / batterie / danse
- Enceintes L-Acoustics 115XT au sol
- Enceintes L-Acoustics X12 perche
- Enceintes L-Acoustics SB8

Synoptique son



Extraits du spectacle

Actes 1 scène 2 : La statue et récitation du texte de la ville de Tamara

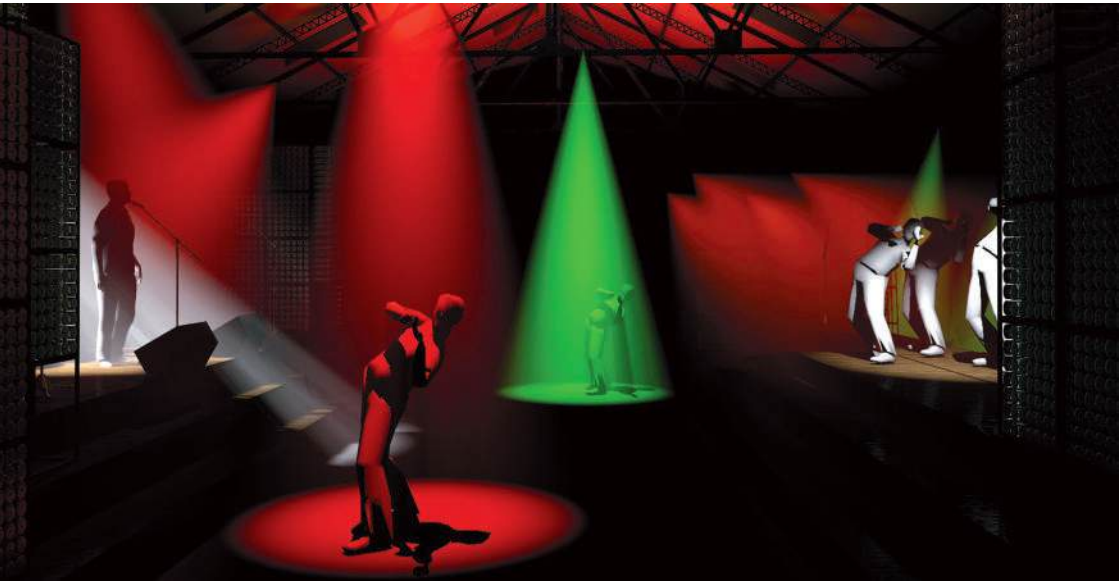
Actes 2 scène 1 : La ville de Tamara sur « The urge » de NonSense

Actes 2 scène 2 : Les jours sombres sur « Black days » de NonSense

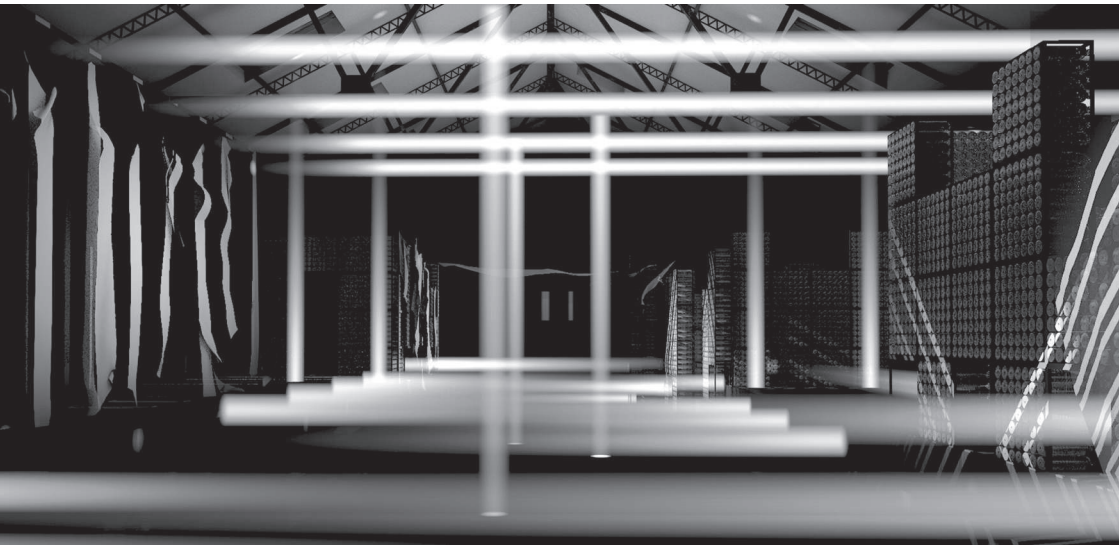
Actes 2 scène 3 : L'hallucination sur la 1re partie de « Innate » de NonSense

Extraits du spectacle

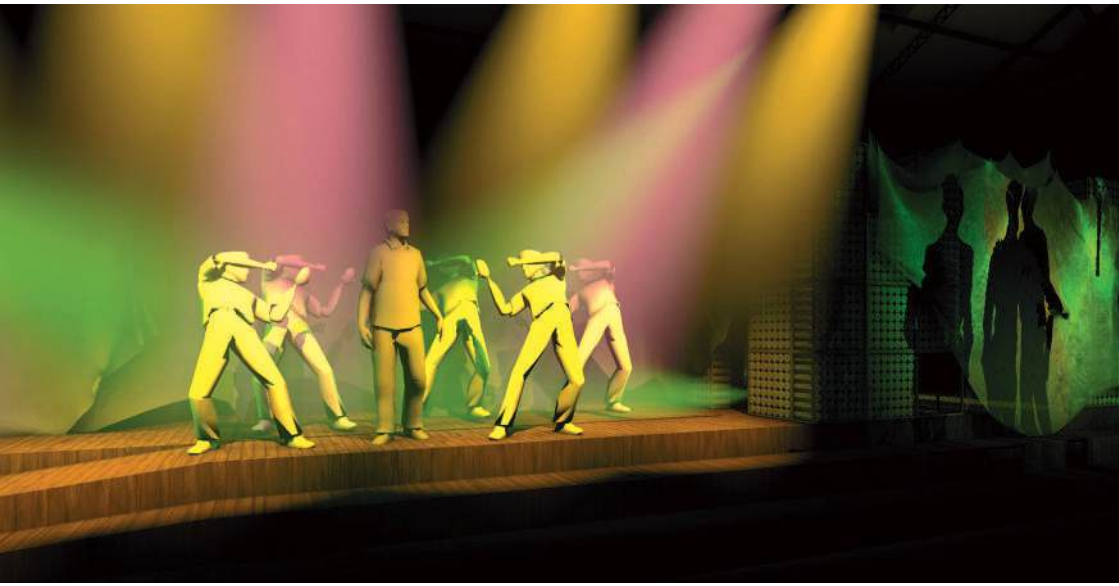
Actes 3 scène 2 : Les cagoulards



Actes 3 scène 3 : La ville des morts



Actes 3 scène 4 : Le monde harmonieux



Actes 3 scène 5 : Le rêve brisé sur « Redeeming light » de NonSense

Les villes

Les Échanges

Cette installation est pensée pour la Halle Tropisme, en lien avec un travail sur le livre d'Italo Calvino *Les villes invisibles*, et en particulier le chapitre « Les villes et les échanges. »

La Halle accueille des espaces de *co-working*. Les *co-workers,* ou résidents, sont donc dans une cohabitation. [On peut considérer la halle comme une ville, avec ses habitants, ses espaces de travail, ses espaces de vie, de convivialité, ses temporalités, ses espaces plus ou moins publics, plus ou moins intimes]. Mais ce lieu est aussi un lieu ouvert au public, qui est amené à déambuler dans les différents espaces. Dans une configuration où chacun a son espace de travail, [même s'il existe un espace de *co-working* à proprement parler, avec des bureaux partagés], on peut réinterroger la question de la convivialité. Quels sont les espaces de convivialité pour les habitants ? ..]. Ainsi il semble intéressant de penser un lieu imaginé avec les habitants, pour eux même, en construction permanente. Le partage de l'espace, la construction à plusieurs, induit forcément une négociation et par là des échanges [de savoirs, de savoir-faire, d'outils...].

Il s'agirait ici d'étudier les potentialités du lieu, et d'aboutir à une création avec les habitants. On fera alors appel à la symbolique de la cabane, qui renvoie à l'hétérotopie. Le lieu imaginé sera donc pour les habitants, un lieu qui les définit en tant que groupe pour un temps. Un lieu du repli. Mais dans le cadre d'un festival qui accueille du public, il est évident qu'il ne faut pas en exclure le visiteur. Il faut créer les conditions d'échange, qui peut être un échange indirect, nous proposons de créer ainsi une installation à double adresse.

Une installation à double adresse :

On joue ici sur la polysémie du mot adresse, il y en aurait comme « une sur rue, et une sur cours ».

Une pour le public, une pour les habitants. Il y aurait donc une façade qui fait œuvre, mais ferait également acte de « protection » pour les habitants. Cet espace aura la symbolique de la cabane, dans l'usage du lieu de repli pour les habitants, mais n'est pas nécessairement visuellement identifiable à une cabane.

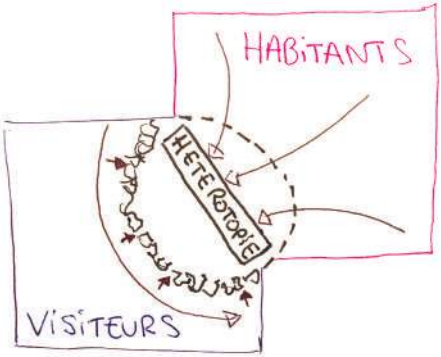
L'hétérotopie induit un autre niveau de réalité, une fiction.

Du côté habitants, l'installation créerait une vraie intériorité, une sorte de monde qui agit comme une faille dans le temps et dans l'espace. Un monde où on se sent protégé, à l'abri des regards. Du côté public elle doit susciter l'attrait, le fantasme, l'imagination.

Pour susciter fantasme et imagination, la façade joue sur le son et la lumière. Un son qu'on ne perçoit que lorsqu'on s'en approche, (grâce à des casques d'écoute ou à des douches directionnelles), et une lumière qui crée des jeux d'ombres et de silhouettes.

Le dispositif imaginé est donc composé de modules fabriqués avec une structure en tasseaux (autant que possible des chutes récupérées sur place), qui viennent créer des sortes d'alcôves dans une double paroi en tissu translucide.

Ces modules permettent au visiteur d'accéder à des dispositifs d'écoute (cités plus haut). Les enregistrements sont faits par les résidents de la halle, ils pourront raconter leur pratique du lieu, leur activité au sein de la halle (qui peut sembler parfois mystérieuse pour le visiteur), ou pourront imaginer des récits plus fictionnels ou poétiques. Le visiteur quant à lui pourra réagir en inscrivant des choses à même la paroi en tissu, ou bien laisser des messages à son tour (par un dispositif d'enregistrement). Les modules de différentes tailles permettront une écoute debout, assise, ou allongée, côté résidents ils créeront des assises, prémices d'un lieu qu'ils aménageront.



Plan des limites espaces résidents/ espaces visiteurs

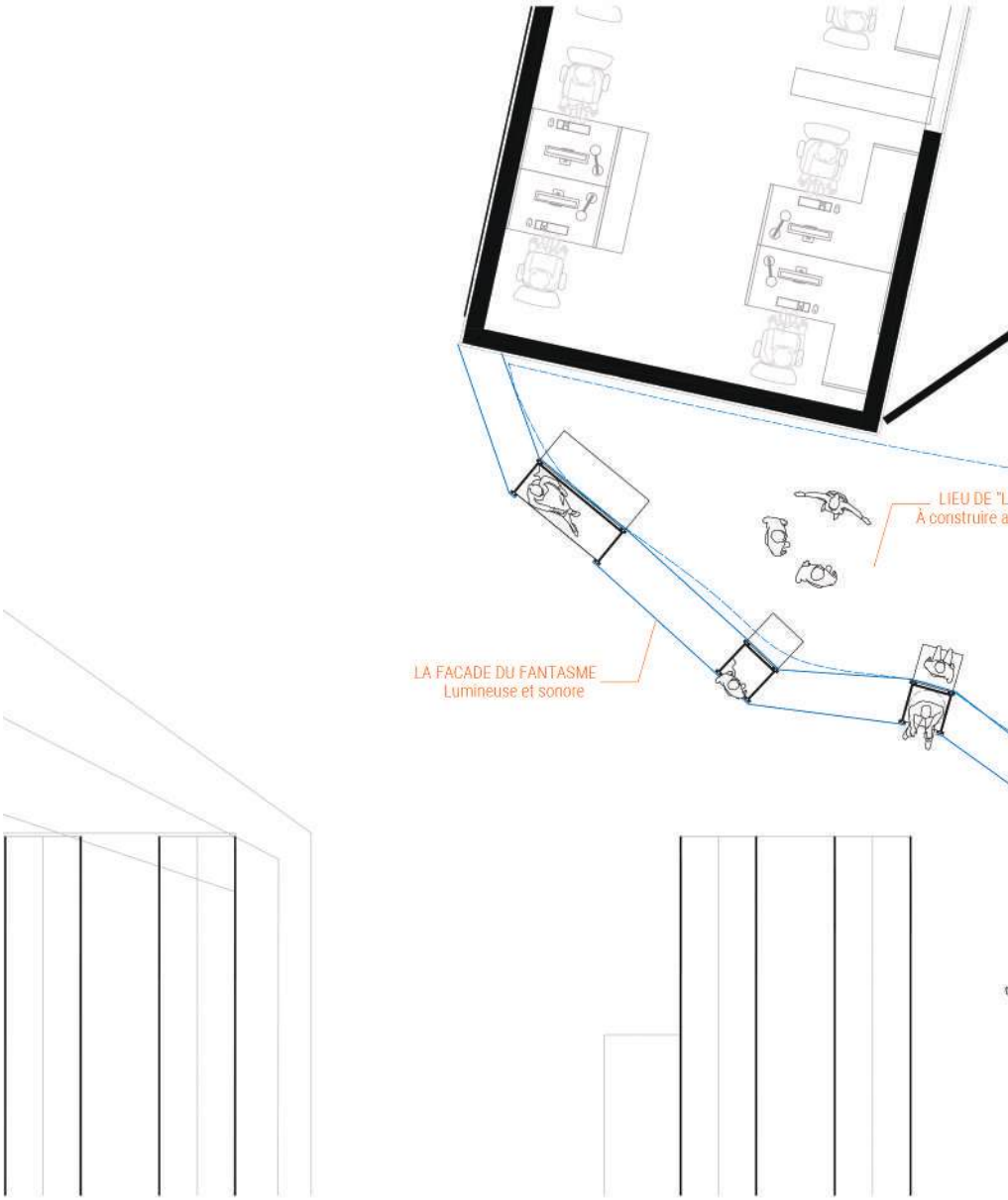
(éch.1/500e)

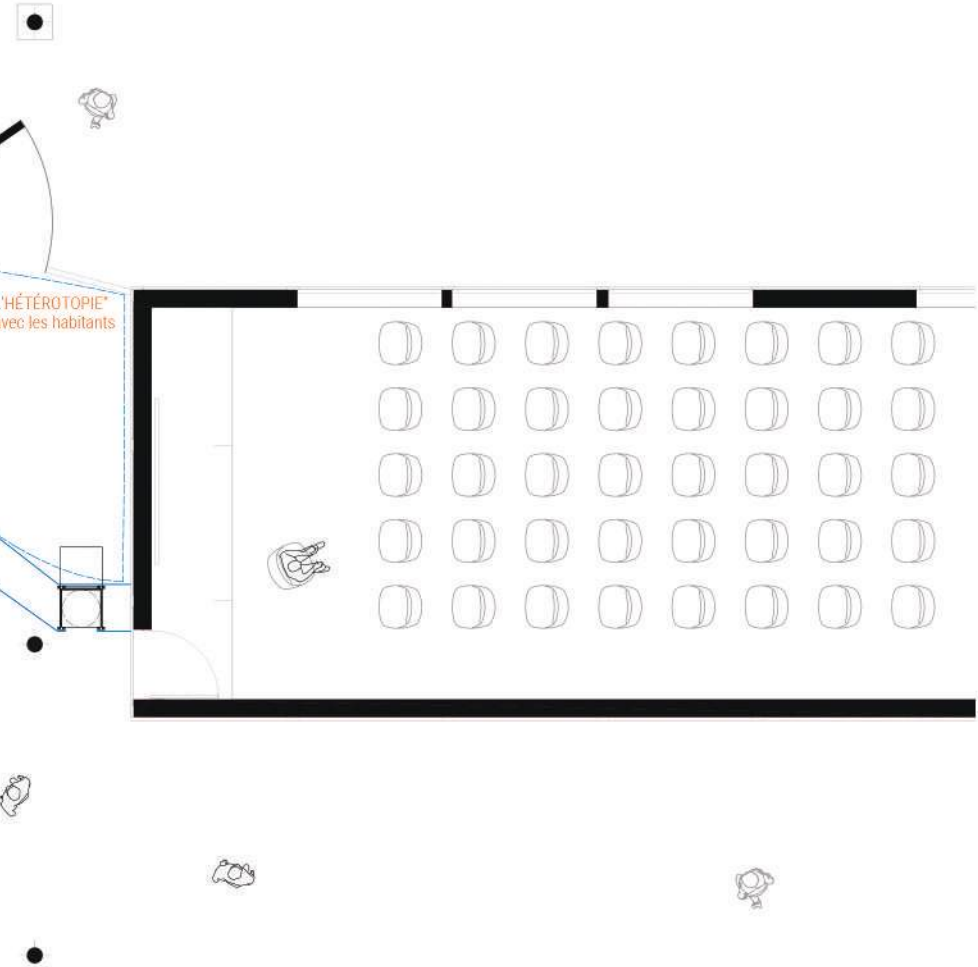
Plan d'implantation de l'installation

(éch.1/500e)

Plan de l'installation

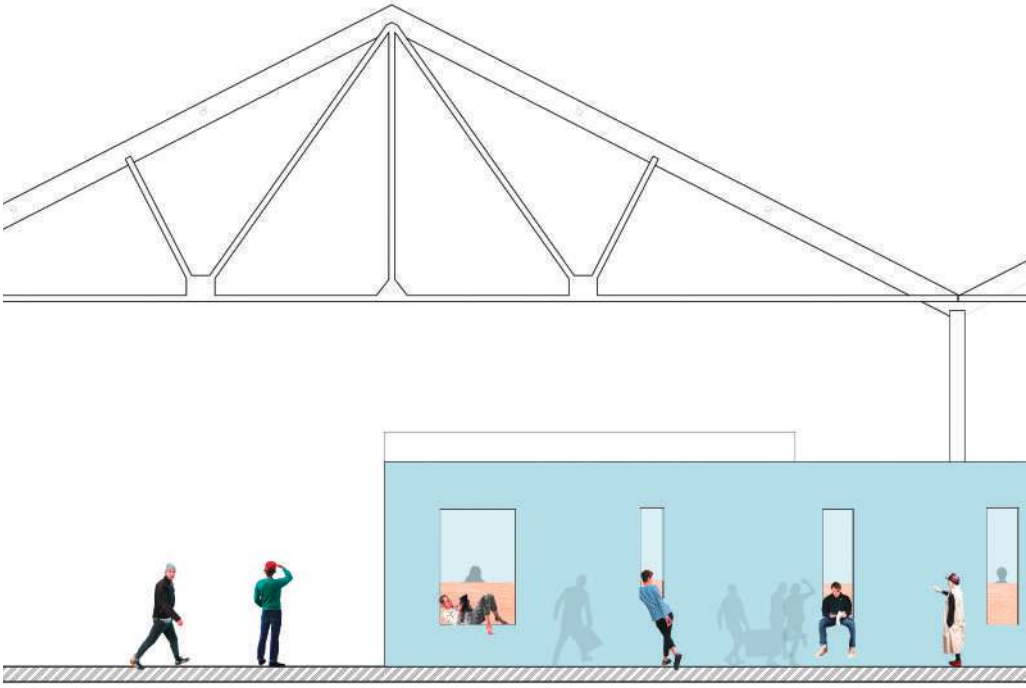
(éch.1/100e)

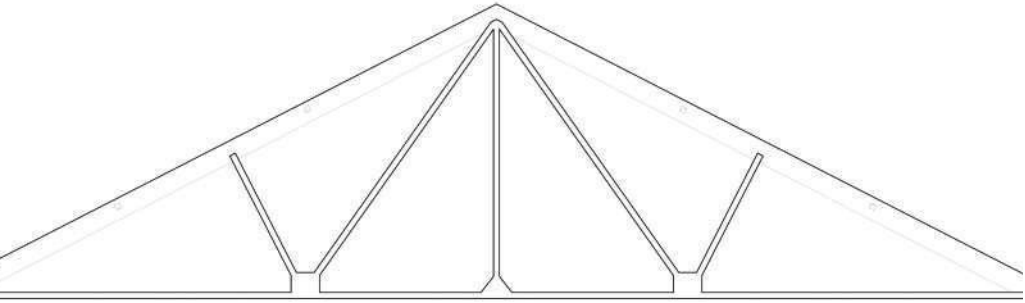


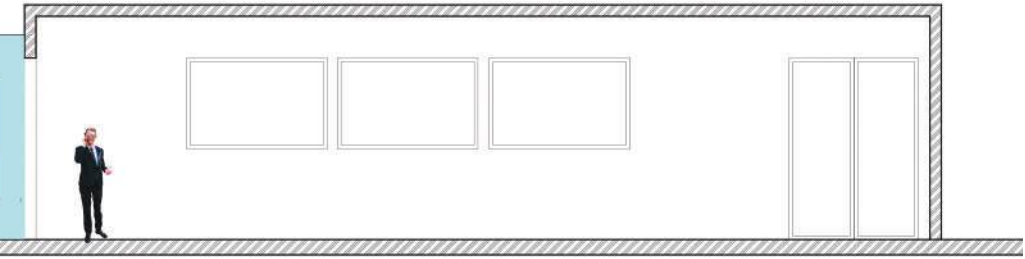

"HÉTÉROTOPIE"
avec les habitants

Élévation de la façade côté visiteurs

(éch.1/100e)

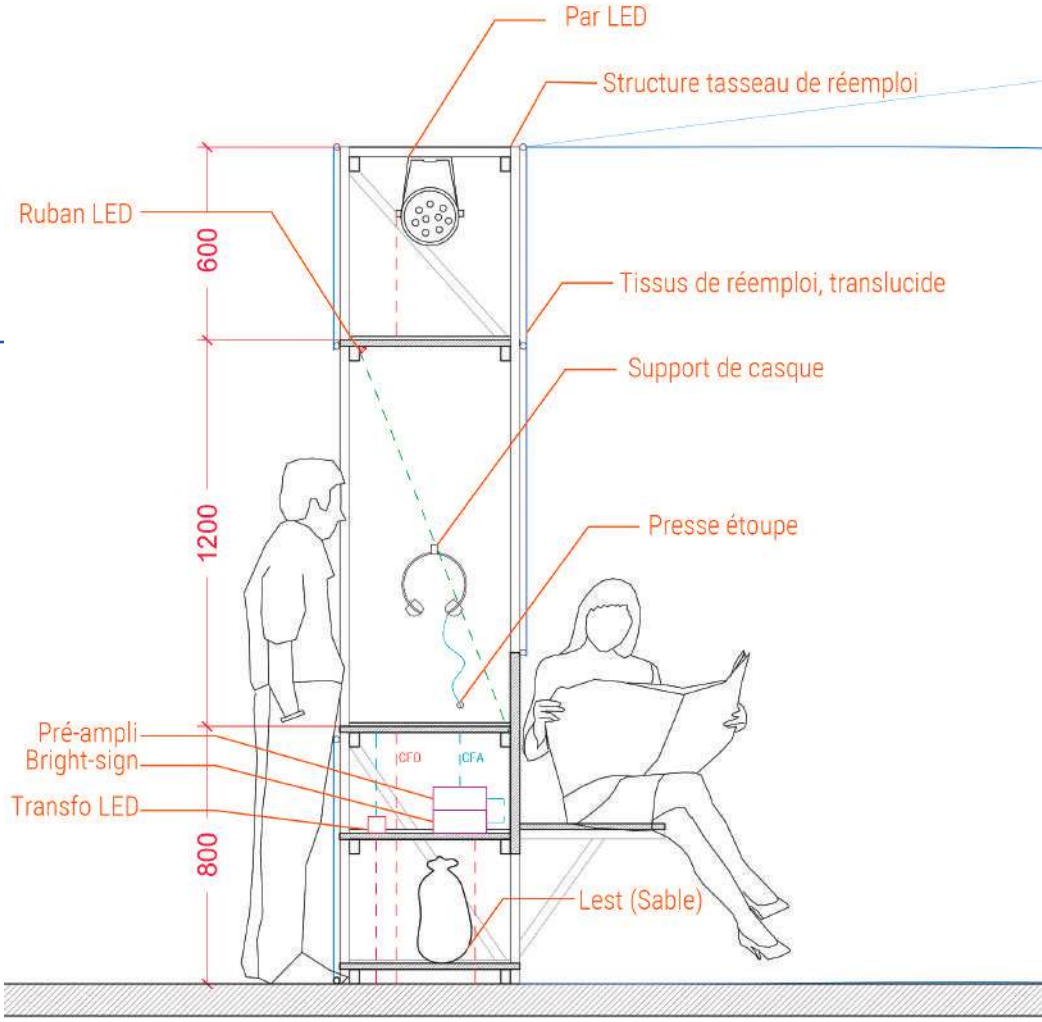






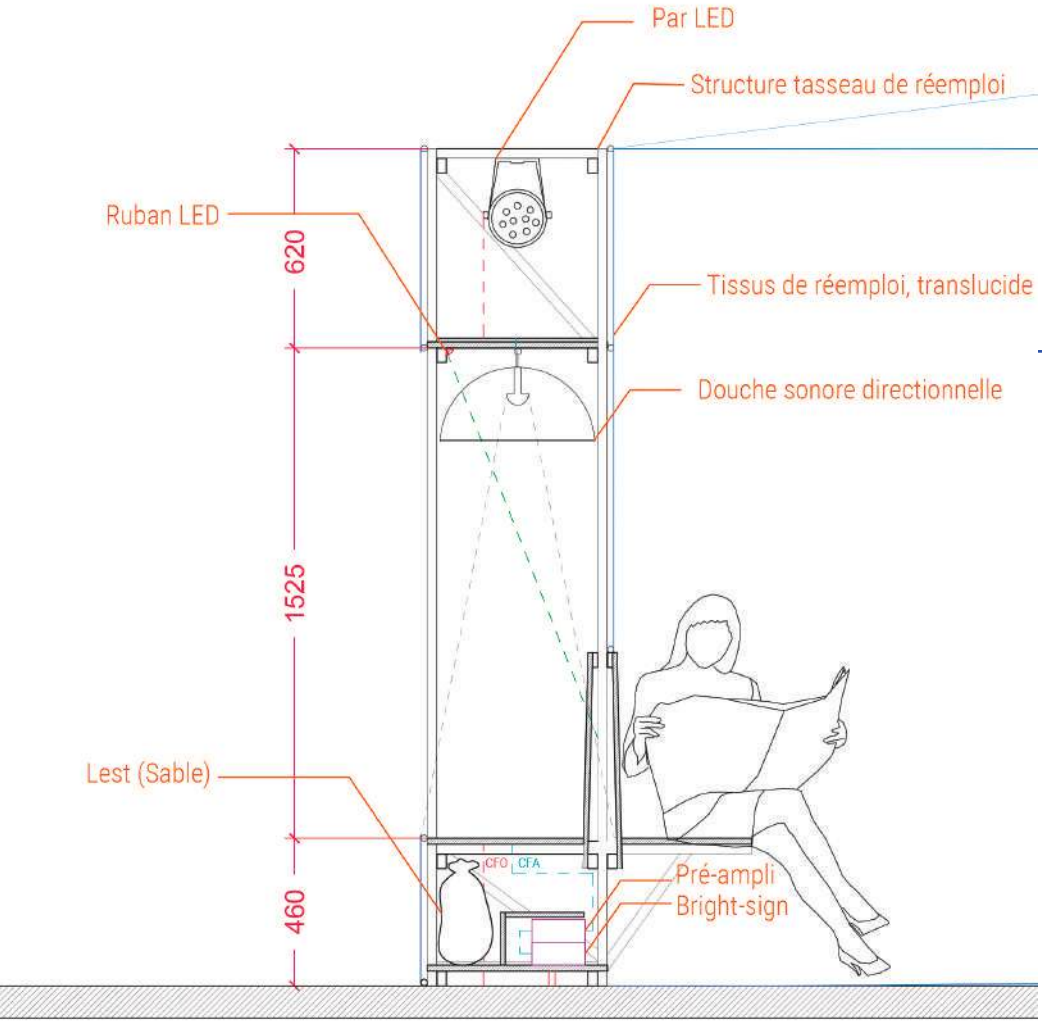
Coupe détail d'un module d'écoute avec casque

(éch.1/20e)



Coupe détail d'un module d'écoute avec douche sonore

(éch.1/20e)



Les villes effilées

Ville Octavie

Présentation de la ville

Ce projet de mémoire m'a amenée à travailler sur le rapport entre la ville d'Octavie et la fin du monde.

L'objectif était de créer une installation qui proposerait une interprétation esthétique de la ville suspendue au-dessus du vide, mais aussi qui confronterait le visiteur à ce dernier et à l'angoisse qui lui est associée.

J'ai ainsi travaillé sur plusieurs traductions scénographiques en imaginant le scénario qui pourrait être l'histoire d'un habitant de cette ville.

Scénario

Suspendue entre deux montagnes, la ville d'Octavie est constituée d'un filet, d'où pendent maisons et passerelles.

Ses fils peuvent céder, tout comme la fin du monde peut arriver. Ses habitants ne redoutent pas la chute. Ils embrassent les contraintes du lieu et acceptent la part de danger qui définit la nature même de la ville. L'un d'entre eux L., s'angoisse de tomber au fond du gouffre et perd peu à peu sa capacité à réagir face à ce danger qui fut autrefois son quotidien. Il somme les habitants de quitter la ville, mais eux continuent de vivre comme ils ont toujours vécu, pensant que tant qu'à vivre au-dessus du vide autant lâcher prise sur l'anticipation négative et ne redouter que de survivre. Certains racontent qu'il a fini par tomber, d'autres encore qu'il vit reclus au pied d'une des montagnes retenant le filet.

« Si vous voulez me croire, très bien. Je dirais maintenant comment est faite Octavie, **ville-toile d'araignée**. Il y a un précipice entre deux montagnes escarpées : la ville est **au-dessus du vide**, attachée aux deux crêtes par des **cordes**, des chaînes et des passerelles. On marche sur des traverses de bois, en faisant attention à ne pas mettre les pieds dans les intervalles, ou encore on **s'agrippe aux mailles d'un filet** de chanvre. En dessous, il n'y a rien pendant des centaines et des centaines de mètres : un nuage circule ; plus bas on aperçoit **le fond du ravin**. Telle est la base de la ville : un filet qui sert de lieu de passage et de support.

Tout le reste, au lieu de s'élever par-dessus, est **pendu en dessous : échelles de corde, hamacs,** maisons en forme de sacs, porte-manteaux, terrasses semblables à des nacelles, outres pour l'eau, becs de gaz, tournebroches, **paniers suspendus à des ficelles**, monte-charges, douches, pour les jeux **trapèzes et anneaux,** téléphériques, lampadaires, vases de plantes aux feuillages qui pendent.

Suspendue au-dessus de l'abîme, la vie des habitants d'Octavie est moins **incertaine** que dans d'autres villes. Ils savent que la résistance de leur filet a une **limite**. »

Les villes invisibles, Italo Calvino

L'angoisse du vide

La perte du sol, la perte des repères humains, physiques et temporels, sont des sensations ressenties lorsqu'on a peur du vide.

Une des propositions de réalisation avait pour intention de mettre le visiteur face à cette angoisse tout en le déstabilisant.

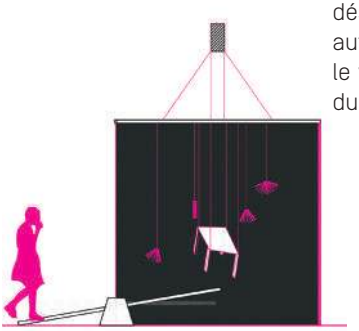
Des tissus noirs tendus et suspendus servent de parois. Le noir aide aussi à faire table rase de tout repère, de tout avant ou après, comme au théâtre où toutes les projections et la place de l'imaginaire prennent l'avantage sur la réalité.

La sensation de perte du sol serait amenée par le photomontage d'un précipice sur ce dernier.

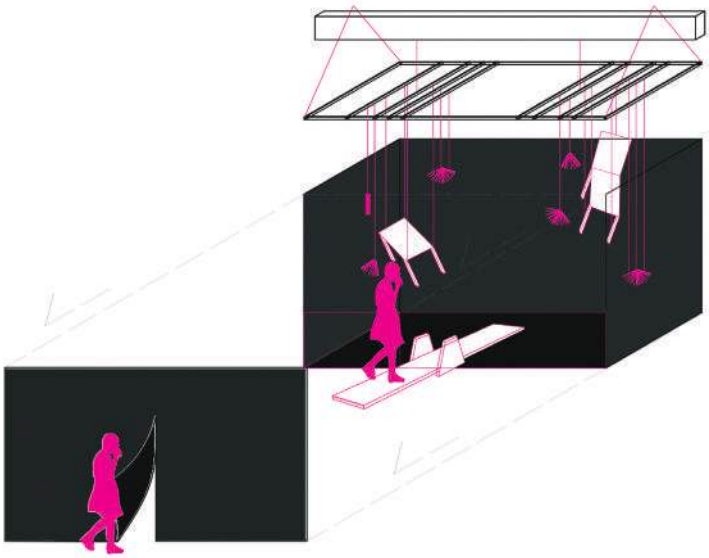
Une seconde possibilité consisterait en l'utilisation d'un miroir au sol et en guise de plafond le photomontage du vide.

L'idée étant de recréer l'impression d'angoisse continue et d'extinction du temps dans un espace irrationnel.

Afin d'isoler le visiteur, l'accès à l'installation se fait par une personne à la fois. L'un des tissus est fendu pour donner l'accès au visiteur qui monte et s'avance sur une planche à bascule. À l'extérieur, cette dernière dépasse du tissu l'invitant à entrer et à être curieux de découvrir ce qui s'y cache. Lorsqu'il franchit la paroi noire, la planche crée l'effet de la confrontation en le faisant soudainement basculer dans cet espace. C'est une sorte de seuil créant un déséquilibre et donnant l'accès à un espace qui exclut les autres, le temps et l'espace physique, un espace mental où le visiteur projetterait sa peur et ses angoisses, à la place du vide.

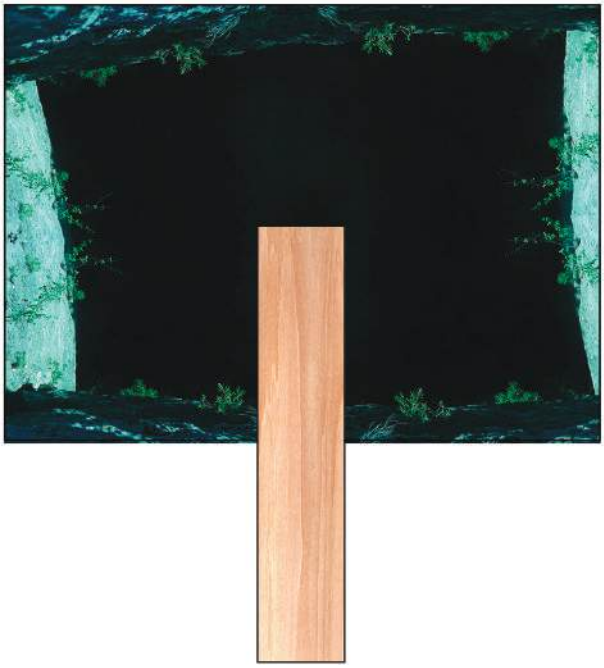


Coupe de l'installation



Vue en axonométrie

Plan de l'installation



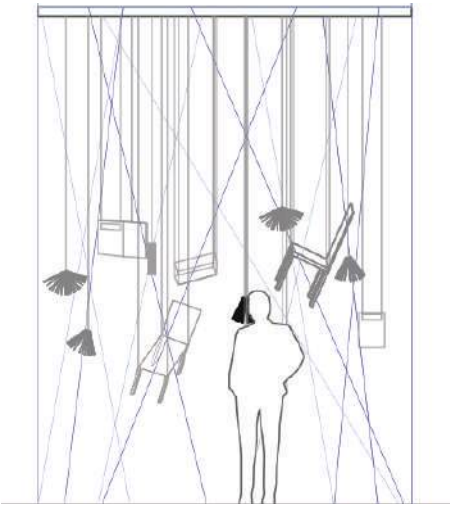
L'atmosphère de la ville suspendue

Lors de la réalisation à la Halle, j'ai orienté le projet vers un des éléments essentiels du texte, l'atmosphère de la ville suspendue.

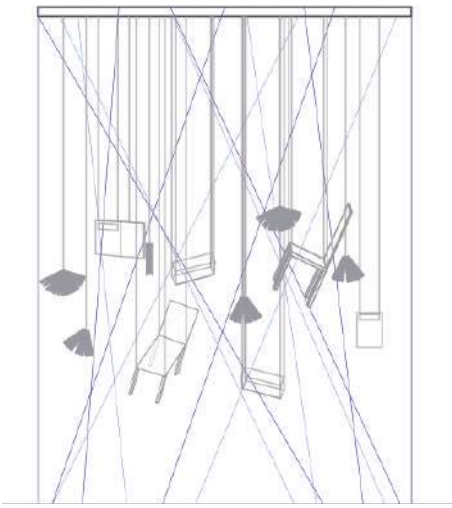
J'ai choisi de ne faire une installation qu'avec des cordes et des objets suspendus. La possibilité de s'accrocher à la structure métallique en hauteur a pu être reconsidérée car le régisseur de la Halle a pu mettre à ma disposition des suspentes métalliques.

Italo Calvino parle d'un filet qui retient tous les éléments de la ville. Celui-ci est matérialisé par un cadre en bois formant un maillage et suspendu à la ferme métallique de la structure existante. Au sol le photomontage d'un précipice recrée la sensation de perte du sol et l'impression d'être au-dessus du vide.

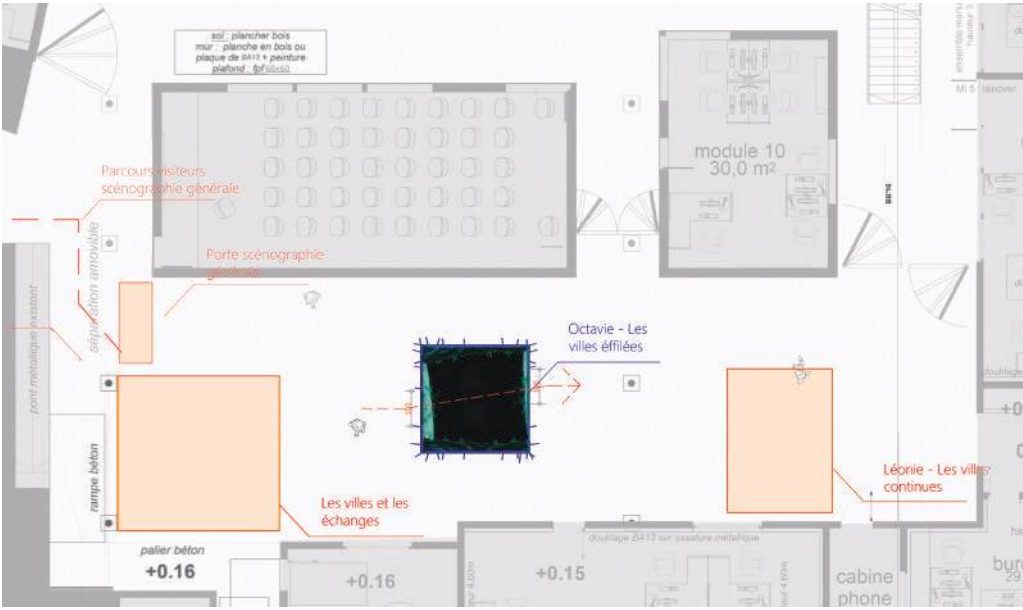
Dans le sens du parcours, l'écartement des cordes crée un passage pour le visiteur, tandis que sur les élévations latérales, les cordes sont plus resserrées afin de suggérer une paroi non franchissable. Le visiteur se retrouve dans une atmosphère insolite, entouré d'objets en suspension et d'un foisonnement de cordes.



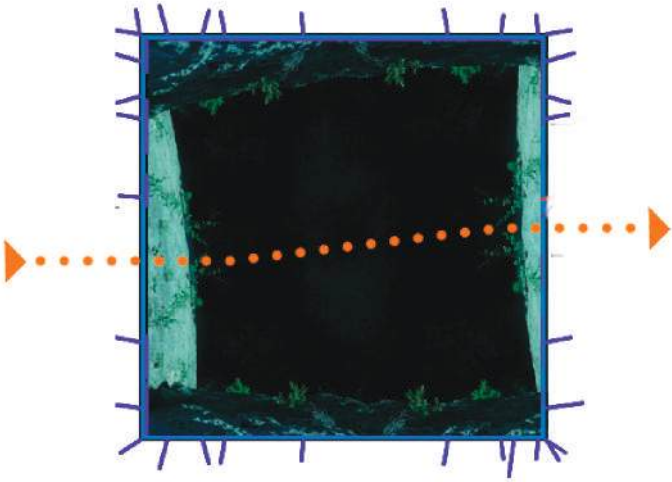
Élévation dans le sens du parcours



Élévation latérale



Plan de situation



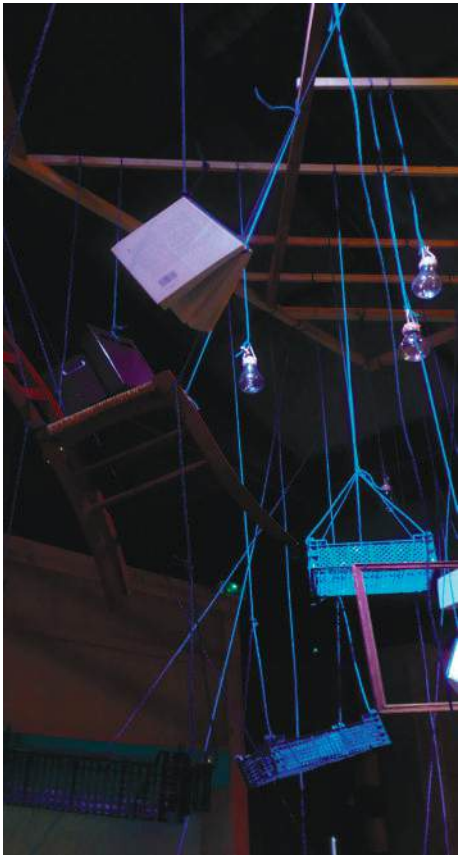
Plan de l'installation

Bleu électrique

Tout en gardant l'intention de transporter le visiteur dans une autre réalité, j'ai choisi de donner un aspect digital à cette ville suspendue, en utilisant des cordes bleues électriques en polyéthylène.

Cette matière possède un aspect brillant qui s'accentue à la lumière des projecteurs.

L'aspect vibrant du bleu électrique est également multiplié. Cette ville est toujours la projection d'une dimension onirique, mais elle évoque ici le monde virtuel et la façon de penser de l'architecte lorsqu'il dessine sur les logiciels de tracé. Il traduit la réalité par un monde de traits, un monde filaire et en deux dimensions. Il utilise des couleurs très vives et facilement visibles sur l'écran. En effet ce bleu est l'une des trois couleurs primaires servant de base pour traduire numériquement les couleurs et les reconstituer sur ce dernier. On le retrouve également dans les effets de lumière du spectacle et des projecteurs.



Photos de la réalisation

Les villes continues

Ville Léonie

Ce projet prend pour thème le roman d'Italo Calvino *Les villes invisibles* et, plus précisément, la ville de Léonie. Dans ce texte, Italo Calvino parle d'une ville dont les habitants, toujours en quête de consommation de produits neufs, produisent de plus en plus de déchets qui s'accumulent en périphérie de la ville, créant une forteresse de décharge menaçant de s'écrouler à tout moment.

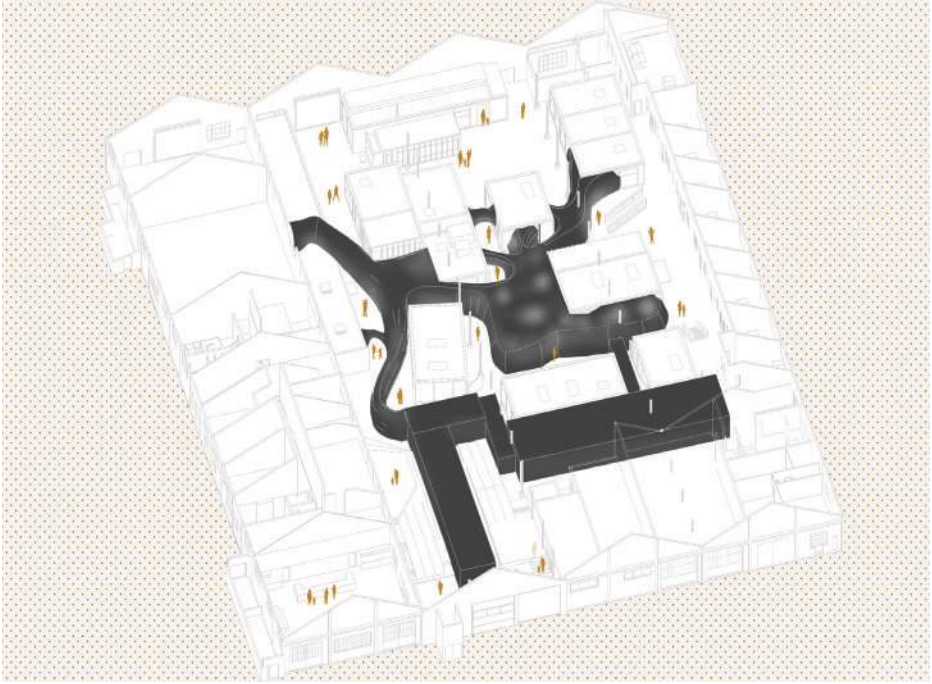
L'analyse de ce texte met en parallèle l'histoire de Léonie avec le sujet de la fin du monde.

En effet, Léonie est une ville personnifiée, à travers le sujet des déchets, le texte questionne aussi notre condition humaine. Comme elle, l'humain prend des risques à travers sa manière de vivre et consommer. Nous ne savons pas quand la mort va frapper mais nous savons que le risque est présent à chaque instant à la manière de cette décharge de déchets qui risquent de s'écrouler sur la ville.

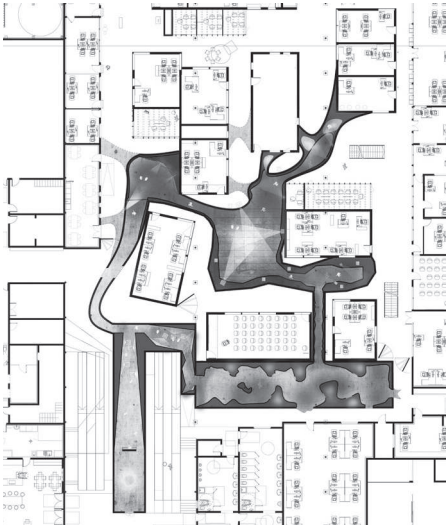
Le déchet est le témoin d'une non-maîtrise du devenir des choses. Il est le revers de la société de consommation, et marque les limites entre le produit fini et l'usage.

Ainsi, au fil du texte, le lecteur apprend à comprendre cette ville et ressent cette évolution du danger lié à cette consommation. Cela grâce à un jeu de « dé-zoom » entre les différentes échelles, l'intérieur de la ville propre, où la question du déchet ne se pose pas. L'échelle de la ville, protégée par le déchet qui l'entoure, constituant sa limite et sa forteresse, et enfin l'échelle mondiale où la décharge a envahi le monde et menaçant ces villes continues.

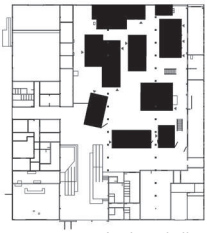
Le parti pris de ce projet est donc de proposer une scénographie qui traduise l'évolution dramaturgique de ce texte. L'idée a donc été de prendre le plan de la Halle Tropisme comme un plan d'urbanisme, avec les boîtes représentant des villes, et introduire la ville de Léonie sous la forme d'une boîte également qui va se développer dans le site, à la manière de cette décharge qui vient lier les villes entres elles et créer des villes continues. Après avoir identifié l'ensemble des zones où la scénographie pouvait s'implanter en fonction des entrées des bureaux, nous avons travaillé l'espace afin de répartir les trois actes qui se sont dégagés du texte à savoir : l'acte I, « Nier la réalité », l'acte II « Regarder la réalité », l'acte III « Comprendre la réalité ».



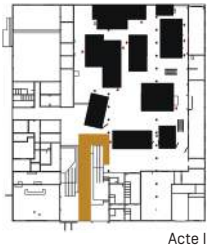
Axonométrie générale



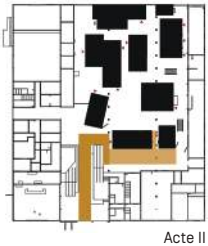
Plan général



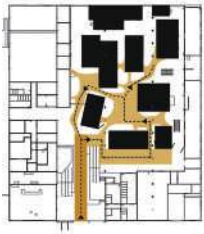
Analyse du lieu



Acte I
« Nier la réalité »



Acte II
« Regarder la réalité »

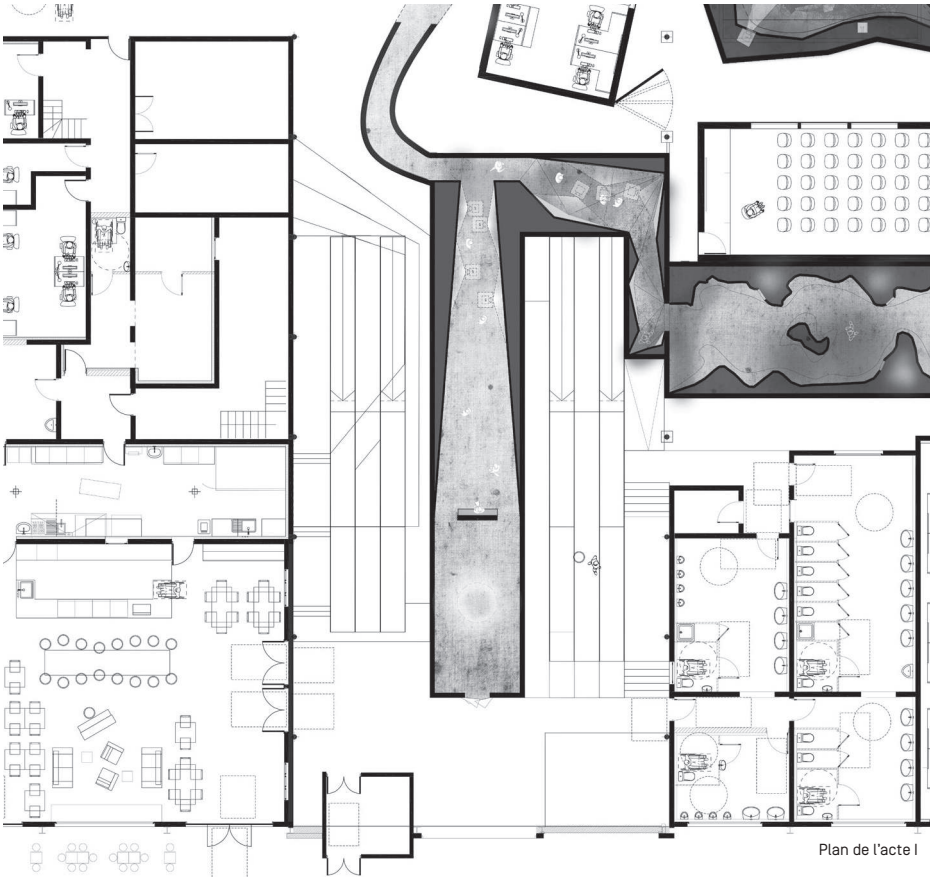


Acte III
« Comprendre la réalité »

Acte I
« Nier la réalité »

Cet acte initie le récit sur la ville de Léonie. Il permet de situer l'histoire en donnant des indices de temporalité et de contenu. La ville de Léonie se réveille. Les éboueurs viennent récupérer les déchets de la veille et débarrasser ainsi la ville de ce qui est perçu comme usé et sale. Pendant ce temps là, la population débute sa journée en consommant de tout nouveaux produits.

L'installation se présente comme un objet de consommation : une boîte recouverte d'une enveloppe ou emballage. L'entrée de cette dernière est traitée comme une matière plastique déchirée, laissant une fente pour le passage. À l'instar de la population de Léonie, le visiteur est ainsi amené à se mettre à la place d'un habitant qui consomme un produit neuf - ici l'installation.



Plan de l'acte I

Perspective intérieure - Prologue

Prologue

Le visiteur entre dans ce nouvel espace qui le décontextualise et l'entraîne vers une expérience immersive. Il n'a plus de repères de lieu et de temps. Il s'agit de créer un espace insaisissable. L'idée est de désorienter le visiteur, de le plonger dans une atmosphère particulière. Cette ambiance, à l'instar de la ville de Léonie, renvoie à un espace propre, presque trop, vidé de tout déchet et aseptisé. L'espace est clair, pur et blanc. La lumière nous indique que nous sommes le matin, au tout début de la journée et du cycle.

La ville de Léonie présente toute une série de rites et de coutumes associés aux déchets, à leur consommation ainsi qu'à leur expulsion. Le vocabulaire religieux est très présent. C'est pourquoi l'espace est sacralisé. Semblable à un lieu de culte, la lumière y est zénithale et du son en écho retentit dans l'habitacle. Il s'agit de chœurs d'église couplés au bip de camions poubelles. L'écho est le premier signe de répétition, le premier élément qui renvoie à l'idée de cycle

Perspective intérieure - Scène 1

Scène 1

Le second espace dans la continuité du premier est toujours blanc, pur. Les murs sont droits, mais les parois inclinées se resserrent sur le visiteur. L'effet de perspective est ainsi amplifié. Le visiteur commence à être pris en étau dans le parcours, qui semble mener droit au mur.

Il y a un système de vidéo projecteurs et de *kinect* qui détecte les mouvements et projette de la vidéo.

Quand on touche le mur, la paroi semble se consumer, des tâches de brûlures apparaissent au mur et s'étendent : il s'agit d'une première ouverture sur le réel. On entrevoit une réalité plus sombre que ce que l'espace nous indiquait jusqu'alors.

Le visiteur génère lui-même ces images. La symbolique est importante puisqu'elle permet de rendre visible l'impact de l'humain sur son environnement. C'est la première brèche vers la compréhension du réel.

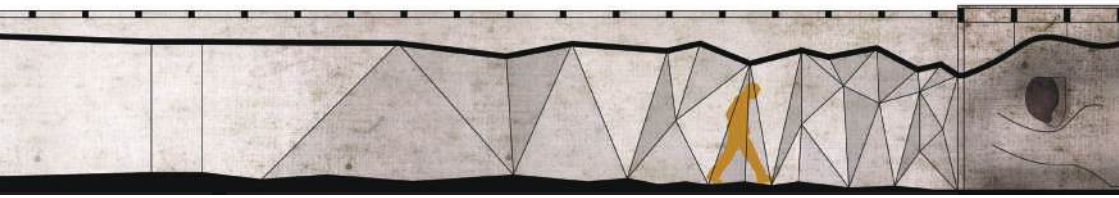
Prologue

Scène 1

Perspective intérieure - Scène 2

Scène 2

En tournant à droite, on change d'espace et d'atmosphère. Les parois se déforment de plus en plus, comme quand on détériore l'emballage d'un produit que l'on consomme. De la vidéo se projette de façon furtive, sans l'intervention de l'homme. Entrecoupée de *glitch*, la vidéo montre une réalité qui semble s'imposer par bribes au visiteur. Dans le texte, les habitants refusent de voir la réalité en face mais cet espace la laisse entrevoir au visiteur. Fantasme et réalité se côtoient dans un espace qui se déforme de plus en plus.



Scène 2

Acte II
« Regarder la réalité »

Dans cet acte II, le visiteur éprouve un changement dans son parcours. Il change d'échelle et sort de la vision idéalisée et parfaite de Léonie, comme s'il se dirigeait de plus en plus vers la périphérie de cette ville et se rapprochait donc de plus en plus de la décharge.

Ce changement d'échelle fait comprendre progressivement au visiteur ce qui se cache en dehors de la ville, lui donnant de plus en plus d'informations permettant la découverte de la réelle image de Léonie.

L'analyse du texte montre dans cette partie un champ lexical de l'accroissement, de la production, avec le déchet représenté comme un matériau de construction, solide, indestructible, comme si la ville était entourée d'une forteresse de rebuts formant petit à petit un « théâtre de montagne ». Ainsi, le parti pris de cet acte est de transformer, altérer, déformer, la matière blanche et immaculée de la scénographie du premier acte afin de laisser apparaître progressivement le matériau déchet. Le but étant d'offrir un espace de plus en plus complexe, déformé, provoquant ainsi un changement d'ambiance dans le parcours.

Perspective intérieure

Plan de l'acte II

Coupe d'ambiance

Une découverte progressive de la réalité

L'espace devient complexe, accidenté, et des niches sont créées dans l'épaisseur de cette paroi. Ces ouvertures disposées à différentes hauteurs et endroits permettent au visiteur d'en découvrir le contenu. Attiré par le son et la lumière qui s'en dégagent, le visiteur peut découvrir dans ces niches que les « glitchs » qui apparaissaient ponctuellement dans l'acte I apparaissent en réalité : le visiteur est face au déchet pour la première fois.

Ainsi dans ces ouvertures, un système audiovisuel, lumineux et olfactif permet au visiteur de recevoir des indices sur ce qui se passe derrière cette barrière blanche. Cette perspective au sein de la réalité de la ville tire une dernière sonnette d'alarme pour le spectateur qui franchit un point de non-retour dans son parcours.

Acte III
« Comprendre la réalité »

Cet acte signe un changement de point de vue radical par rapport aux deux actes précédents. Il n'est plus question de comprendre la perception propre à ses habitants mais d'admettre une réalité plus scientifique qui se détache clairement d'une vision idéaliste de la ville. Léonie est à un point critique de basculement où tout risquerait de s'effondrer. Une vision plus apocalyptique se présente au visiteur. La coque extérieure qui la protège pourrait être à l'origine de son effondrement, de sa fin. Peut-on alors se sentir vraiment en sécurité au sein même de Léonie ? Ne devient-elle pas elle-même prise au piège par la frontière qu'elle a créé ? Ou cette enceinte la protège-t-elle plus efficacement du monde extérieur ? Les habitants de Léonie sont pris au piège de la logique de consommation qu'ils ont instaurée, refusant de voir les effets néfastes qui en découlent. Il se retrouvent coincés dans un cycle qui s'instaure dans une normalité alarmante et cela malgré une fin qui devient de plus en plus proche. Le but dans cet espace est alors de mettre le spectateur face à cette réalité. Au vu de ces informations, l'espace de Léonie devient un espace instable.

Perspectives intérieures

Plan de l'acte III

Il s'agit alors de permettre une tension dramatique permanente sans nécessairement atteindre un climax. On est en attente permanente d'un élément qui n'arrive pas ce qui permet d'augmenter encore plus cette tension dramatique. La peur de l'effondrement est forte mais l'issue est incertaine.

Coupe d'ambiance

Installation « Léonie »

Festival Métropolisme, Halle Tropisme, Montpellier

Nous avons construit une installation à la Halle Tropisme dans le cadre du festival Métropolisme, festival sur le thème « des villes de demain ». Cette installation résume les idées du projet fictif et propose au visiteur de s'immerger dans l'atmosphère de Léonie.

Léonie est une ville imaginaire, que l'hyper consommation de ses habitants et leur goût pour les objets nouveaux ont conduit à une surproduction de déchets. Dans la ville de Léonie, les déchets s'accumulent tout autour de la ville, l'encerclent. Il y a, d'une part, l'aspect rassurant de cet amas de déchets : protecteurs et structurant, ils délimitent la ville et semblent la protéger; et, d'autre part, il y a l'aspect menaçant. En s'accumulant de plus en plus les déchets forment des montagnes qui risquent de s'écrouler, menaçant le calme de Léonie et son existence même.

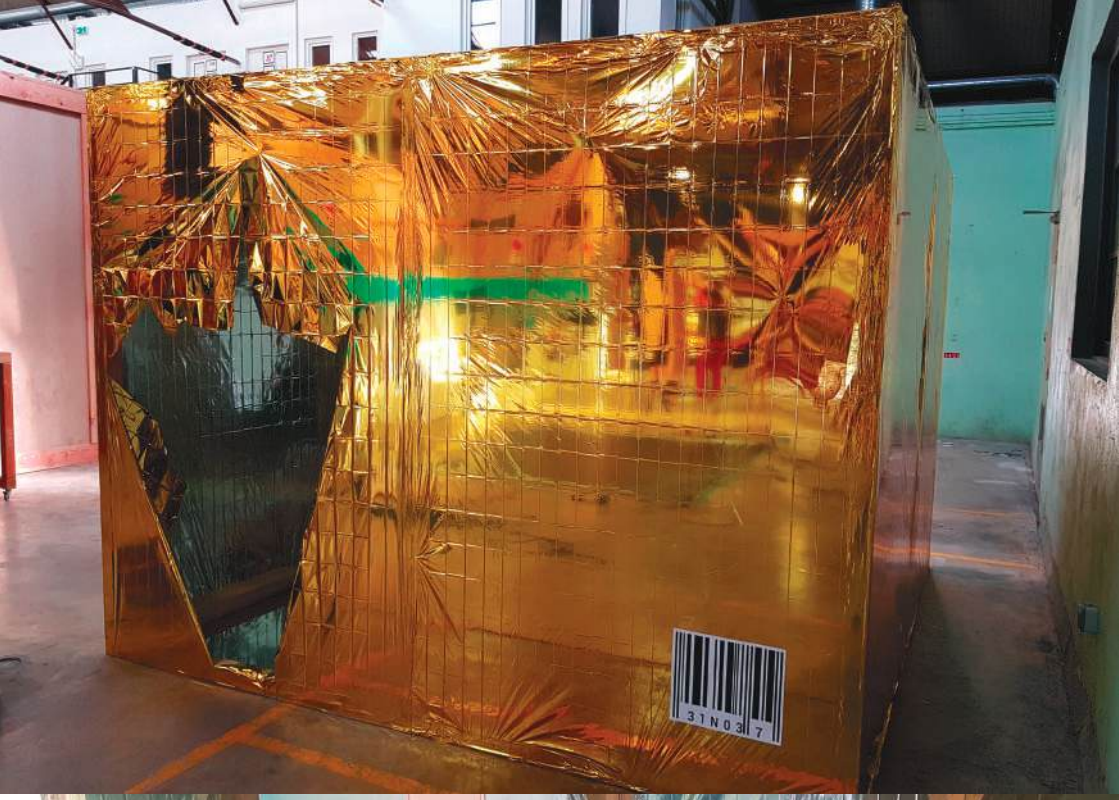
« L'or versus l'ordure, deux entités qui semblent opposées. »

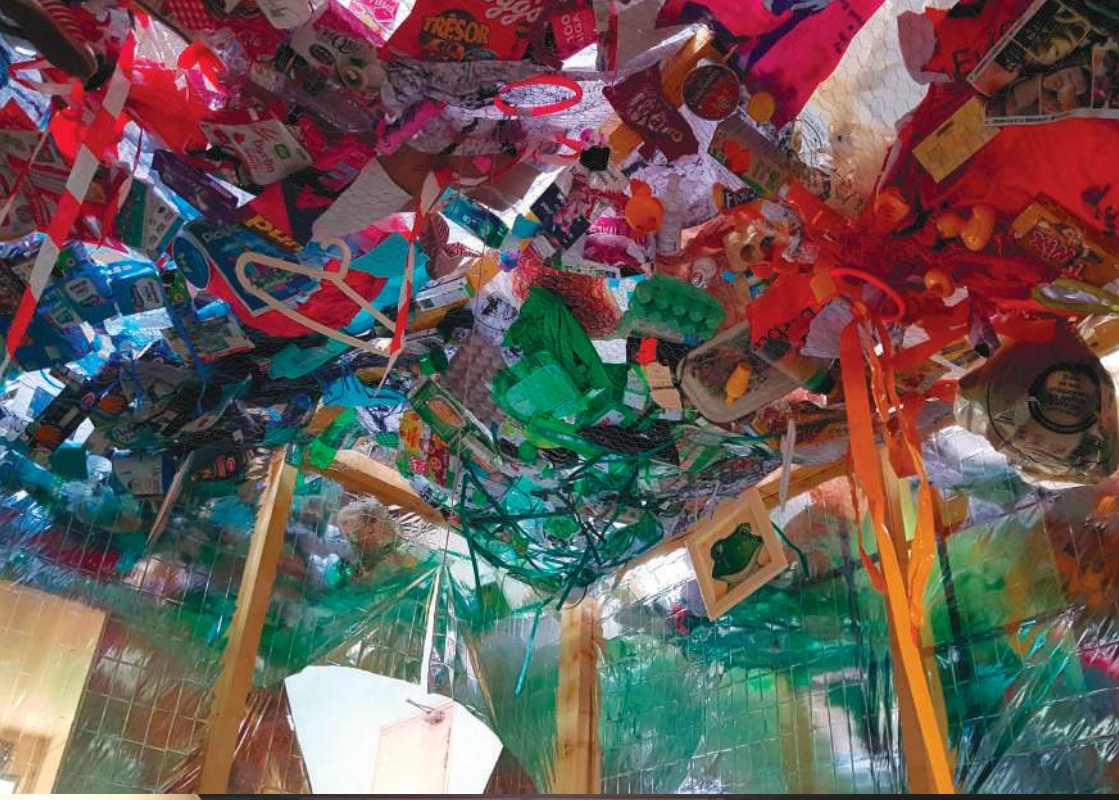
C'est ce paradoxe que nous voulons explorer à travers l'installation. Cette dernière prend la forme d'un volume couvert de papier doré, sorte d'écrin précieux. L'or versus l'ordure, deux entités qui semblent opposées. Il s'agit d'un produit, emballé, standardisé. Celui-ci s'offre au visiteur pour lui donner le choix de le « consommer » et de s'engager dans un cycle qui risque de le piéger.

En réalité l'habillage de cette installation est fait de couvertures de survie, utilisées dans les situations d'urgence. Il est question de sauver Léonie, en proie à un consumérisme effréné. Ici le déchet s'est étendu, a pris le pas sur la ville, menace de l'engloutir et d'endommager sa protection.

Le revers de la couverture de survie offre un espace entièrement argenté, reflétant la lumière et créant un effet miroir visant à démultiplier les déchets et créer une sensation d'infini. On retrouve la notion de continuité, présente chez Léonie.

Le but de cette installation est de proposer au visiteur l'expérience d'un paysage urbain imaginaire constitué de déchets, à la limite du réel, questionnant ainsi la ville de demain face aux grands défis climatiques et politiques liés aux déchets.


31N03 7

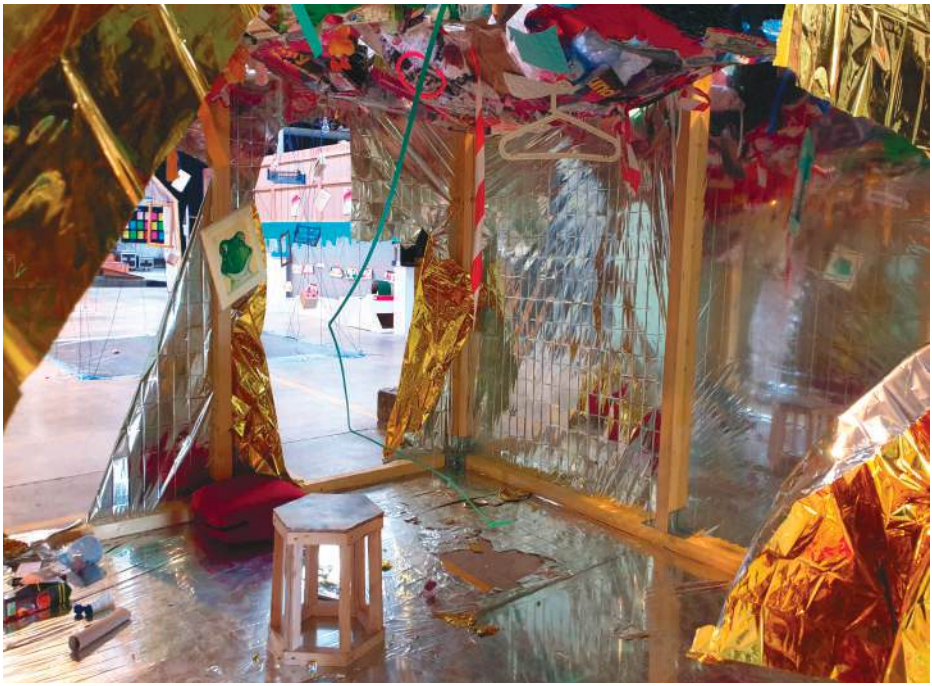

TRESOR

Les déchets utilisés pour cette installation ont été récupérés dans les rues de Montpellier. Ils ont été sélectionnés et triés par couleur, de façon à créer une composition. L'idée était d'utiliser le déchet comme un matériau à part entière et de lui donner une nouvelle dimension artistique.

« Le déchet comme un matériau à part entière. »

Pendant les deux semaines de festival, le public s'est approprié l'installation à tel point qu'elle a été presque complètement détruite. Les visiteurs, notamment les enfants, se sont amusés à tirer sur les déchets au plafond et à déchirer l'enveloppe en couvertures de survie. Nous n'avions pas envisagé ce type de comportements mais avons trouvé cela très intéressant. Tels les habitants de Léonie, les visiteurs ont consommé cette boîte et cette expérience comme on consommerait un produit du commerce.

L'installation de Léonie, « ville-déchet », est ainsi devenue un véritable déchet à part entière. L'illustration du cycle de la consommation.



25 PLOTS

Visites de site

« Le monde de la muséographie n'est que le reflet des évolutions de la société. »
Francis Duranthon,
directeur du Muséum d'histoire naturelle, Toulouse.

Le fronton n'étant plus scellé dans sa maçonnerie d'origine, il a été nécessaire de concevoir un soclage pour chaque élément. Cette technique permet de réassembler les différentes pièces aisément en cas de montage et démontage. Certaines pièces peuvent peser jusqu'à deux ou trois tonnes, elles ont été posées suivant la technique de la balance Romaine. Le fronton prend place dans un atrium situé dans la rue intérieure qui relie le parvis des Arènes au jardin archéologique.

Musée de la Romanité, Nîmes (30)

DATE DE VISITE
11 janvier 2019

ACCOMPAGNANTS
Henri Rouvière,Daniel Jean Valade adjoint à la culture de la ville de Nîmes, Dominique Darde, Alain Jeanmet

PROGRAMME
Musée ; centre de documentation ; auditorium ; bureaux ; café ; boutique ; restaurant ; jardin archéologique

SUPERFICIE
10 500 m² SHON / 9 100 m² SDP

MAÎTRISE D'OUVRAGE
Ville de Nîmes

MUSÉOGRAPHIE
EDP et associés
Concepteur : Elizabeth de Portzamparc

MULTIMÉDIA
Mardi 8

CALENDRIER
Concours : décembre 2011-mars 2012
Délais travaux : 33 mois bâtiment + 7 mois muséographie

LIVRAISON BÂTIMENT
31 août 2017
Ouverture au public en juin 2018

COÛT DES TRAVAUX
38 millions d'euros

Le musée de la Romanité est l'un des plus grands projets architecturaux contemporains en France. Le maire de Nîmes, Jean-Paul Fournier en est à l'origine après la découverte de mosaïques d'une grande rareté lors de fouilles sur les allées Jean Jaurès. L'objectif du musée est double, celui de conserver et de transmettre le riche patrimoine antique de la ville.

Le parcours est organisé autour de la reconstitution du fronton du sanctuaire de la fontaine. Cette dernière est perceptible depuis chaque étage du musée et crée un lien visuel muséographique entre les différents espaces du musée. L'exposition propose d'explorer les époques allant du VIIe siècle av. J.-C. jusqu'au Moyen Âge et au legs romain au XIXe siècle à travers un parcours chronologique ponctué d'environ 5 000 pièces. Le parcours du visiteur est un voyage ascensionnel. En effet, le parcours suit une pente douce qui permet des vues (retours en arrière) sur les époques passées. De plus, la muséographie est ouverte à la manière d'une promenade urbaine. L'architecture du bâtiment (pensée simultanément à la scénographie) accentue ce sentiment en proposant des ouvertures vers l'extérieur qui dévoilent des cadrages judicieux sur l'amphithéâtre romain et sur la ville.

Quel est le rôle du multimédia en muséographie contemporaine pour la transmission des savoirs ?

Il est bien souvent difficile d'appréhender notre histoire quand il ne nous en reste que des fragments déconnectés de leur contexte originel. Le musée de la Romanité répond à cette problématique par un parcours multimédia extrêmement riche. Dès le début de l'exposition une carte interactive permet au visiteur une immersion dans un monde numérique. Le parcours est ensuite ponctué de dispositifs multimédias qui permettent tantôt de découvrir les monuments dans leur époque (système de réalité virtuelle) tantôt de se placer soi-même dans une époque révolue (par un système de kinect). Les représentations 3D offrent un nouveau regard sur les objets de collection. Elles permettent aux visiteurs de « jouer » avec, de les replacer dans leur contexte historique et parfois même de les « manipuler » virtuellement. Par ailleurs, un système de boîtes blanches lumineuses appelées « boîtes du savoir » ouvrent les sections chronologiques. Elles sont constituées de parois en verre poli rétro-éclairé. À l'intérieur de chacune d'entre elles se trouve un écran tactile à l'aide duquel le visiteur choisit les vidéos qu'il souhaite regarder. Les dispositifs multimédia au musée de la romanité permettent donc à chaque visiteur de créer sa propre expérience et son propre parcours didactique , ainsi, la transmission de la culture se fait de façon plus ludique et interactive.

Musée Soulages, Rodez (12)

Un musée innovant au service d'un artiste et d'une économie territoriale

DATE DE VISITE
15 mars 2019

ACCOMPAGNANTS
Henri Rouvière,
Christophe Hazemann, directeur adjoint des expositions

PROGRAMME
Espaces d'exposition pour les collections, salle d'exposition temporaire, auditorium, restaurant

SURFACE
6 100 m² SHON

MAÎTRISE D'OUVRAGE
Communauté d'agglomération du Grand Rodez

MAÎTRISE D'ŒUVRE
RCR Aranda Pigem Vilalta arquitectes, G. Trégouët, architecte associé (RCR) ; Passelac et Roques architectes associés au projet ; Y. Lodey, architecte suivi de chantier ; MAW P. Maffre, architecte scénographe ; Artec 3, concepteur lumière ; Grontmij, BET tous corps d'état ; Thermibel, BET acoustique

CALENDRIER
Concours 2008, première pierre octobre 2010, ouverture mai 2014

COÛT
Construction 15,7 M d'€ HT
Scénographie 724 079 € HT

Le prix Pritzker a été décerné en 2017 à RCR Architectes pour cette réalisation. Situé sur le plateau du foirail, cet impressionnant musée s'implante sur 120 m de longueur et comprend trois boîtes pleines dédiées aux expositions dont l'éclairage est zénital et une ajourée pour le restaurant. Il s'agit d'une structure en béton recouverte d'acier corten, dont les nuances rappellent les œuvres au brou de noix sur papier réalisées par Soulages. Les architectes se sont d'ailleurs inspirés du travail de Soulages pour la conception en plan et en coupe du musée. L'horizontalité du bâtiment permet de conserver la vue sur le paysage depuis la place. Situé sur un dénivelé de 12 mètres, le bâtiment comprend un escalier public qui fait le lien entre le centre historique haut et les nouveaux quartiers bas. Le musée, qui prévoyait d'accueillir 50 000 visiteurs par an, en accueille finalement 170 000 et a une vraie dimension internationale. Il a re-dynamisé l'économie du territoire en permettant la création de nouveaux emplois.

Comme l'a souhaité Soulages, une salle d'exposition temporaire a été intégrée au musée pour accueillir d'autres artistes. Celle-ci a des murs blancs, contrairement aux autres salles du musée qui sont dans des teintes grises, noires ou bleues en accord avec le travail de Pierre Soulages. Les blocs blancs, supports de présentation des œuvres, sont lestés. Ils permettent de moduler l'espace en les déplaçant et en les additionnant.

Ce musée est le premier au monde à avoir des murs métalliques avec un système d'accroches à aimants pour maintenir les toiles. Ce système est ingénieux puisqu'il est très discret et laisse le mur intact, sans perforation. La trame structurelle, tout en finesse, se compose de poutrelles, espacées tous les 1,8 mètres et dans lesquelles passe le système électrique.

La peinture de Soulages, monochrome noire, est pleine de contrastes et de reliefs. Elle accroche la lumière. Un soin tout particulier est apporté à l'éclairage des toiles. On voit des reflets et des teintes différentes selon l'éclairage et notre position dans la salle. La température des pièces où il y a des œuvres doit être contrôlée et constante, pour la conservation et la pérennisation des œuvres. Une des salles du musée est dédiée aux vitraux conçus par Pierre Soulages pour l'abbatiale de Sainte-Foy de Conques. Cette salle à la lumière zénithale indirecte, présente les cartons préparatoires des vitraux. Une table numérique a été ajoutée pour présenter en 55 secondes l'abbatiale et ses variations lumineuses sur une journée.

Gril à câble tendu

CIRCa, pôle national cirque, Auch (32)

DATE DE VISITE
22 avril 2019

ACCOMPAGNANTS
Henri Rouvière,
Marc Fouilland, directeur du CIRCa

PROGRAMME
Aménagement d'un pôle cirque dans les anciennes écuries de la caserne Espagne, construction d'un chapiteau 700 places

SURFACE
4 100m²

MAÎTRISE D'OUVRAGE
Ville de Auch

MAÎTRISE D'USAGE
CIRCA

MAÎTRISE D'ŒUVRE
Mandataire - ADH Architectes
Scénographe - CHANGEMENT A VUE
ABACA enveloppe textile
ALTIA acousticien
ANGLADE bet charpente bois et métal, construction bois
ATCE bet tce, économiste

LIVRAISON
2012

BUDGET
4,8 M€HT

STATUT
Nominé à l'Équerre d'Argent 2012

Lorsque nous évoquons le cirque, dans l'imaginaire populaire, cela renvoie naturellement à l'image du cirque traditionnel avec : son chapiteau, les clowns, trapézistes voire des spectacles d'animaux sauvages.

Pourtant aujourd'hui le cirque se véhicule sous de multiples formes, ce qui peut parfois mener à une certaine confusion, puisque les représentations circassiennes ont évolué et peuvent tendre vers d'autres disciplines de spectacles vivants telles que les arts de rue, le théâtre ou encore la danse. Initialement le cirque existait pour montrer l'étrangeté, ce qu'on ne voyait pas ailleurs, voire des monstruosités (issues des forains).

De nos jours, la pratique du cirque à fortement évolué notamment avec l'apparition du nouveau cirque qui se veut en opposition avec le cirque classique (celui qui est ancré dans notre imaginaire, avec son chapiteau, Monsieur Loyal, son système nomade ...). Or aujourd'hui nous savons que les cirques se sédentarisent et proposent par des lieux tels que le CIRCa, des espaces plus standardisés, à l'image du spectacle vivant tel que le théâtre.

CIRCa fait partie de ces lieux subventionnés qui proposent ainsi des résidences, et des lieux de répétition voire de création avec tous les aménagements techniques nécessaires.

Au même titre que les théâtres, leurs espaces de répétition sont équipés de gril technique.

Le gril sur lequel nous avons pu aller est spécifique et adapté aux pratiques circassiennes par son côté élastique et donc tout à fait modulable. Ce qui fonctionnerait moins dans le cadre du théâtre. En effet, l'utilisation de perches (qui n'existent que très peu dans le cirque) ne justifie par l'utilisation d'un gril aussi modulable. Ce type de gril « élastique » est une catégorie spécifique des « gril à câble tendu » (« tension wire grid » en anglais).

Le CIRCa et son implantation à Auch sont issus d'un processus historique commencé à la fin du XXe siècle.

Au théâtre, le gril est un plancher à claire-voie qui s'étend au-dessus de la scène, sur toute sa surface. Il sert d'équipement des décors et pour l'éclairage alors que le faux-gril est sous les chemins de moufles, partie du gril recouverte d'un caillebotis et permettant l'accès au personnel. Il est normalement rigide et permet d'équiper toute la scène. Au contraire, au CIRCa nous avons pu constater que le gril n'existait pas (puisqu'il n'y avait pas de perches non plus) et que le faux gril, pour être le plus modulable possible, était constitué par un maillage élastique.

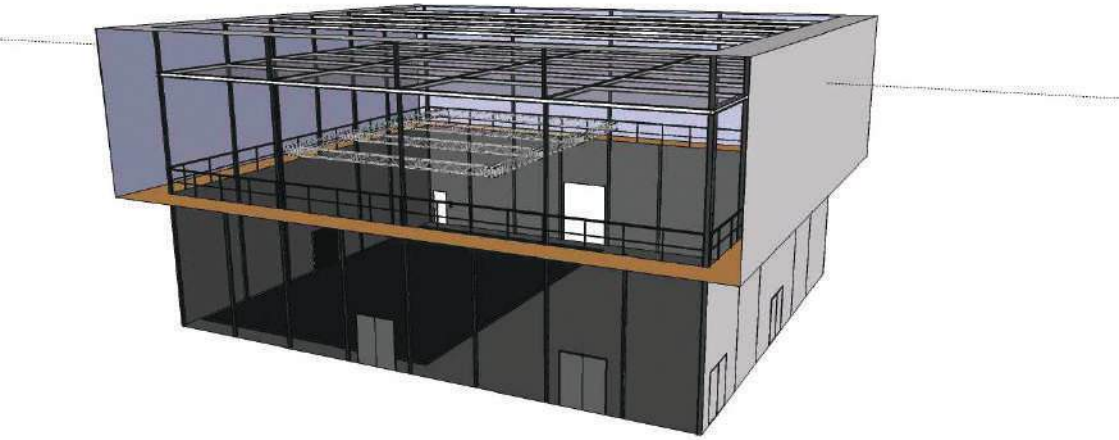
Les agrès sont donc accrochés directement sur une structure secondaire (poutres porteuses) qui fait partie du gril et qui est normalement soutenue par la structure du bâtiment. Les ponctuels sont ici des palans à chaîne fixes et accrochés aux poutres grâce à une griffe. Ils servent à suspendre divers éléments : décors, agrès, poutres treillis (= truss = poutres aluminium) pour la lumière.

Les palans peuvent être motorisés ou manuels. Ils sont probablement montés à l'envers (moteur sous le faux-grill) car comme le grill est souple on ne peut pas déplacer les moteurs (les faire rouler sur des rack).

2011 : le chantier de la caserne Espagne commence en janvier CIRCUITS devient CIRCa, pôle national des arts du cirque (nouveau label lancé par le ministère de la Culture et de la Communication)

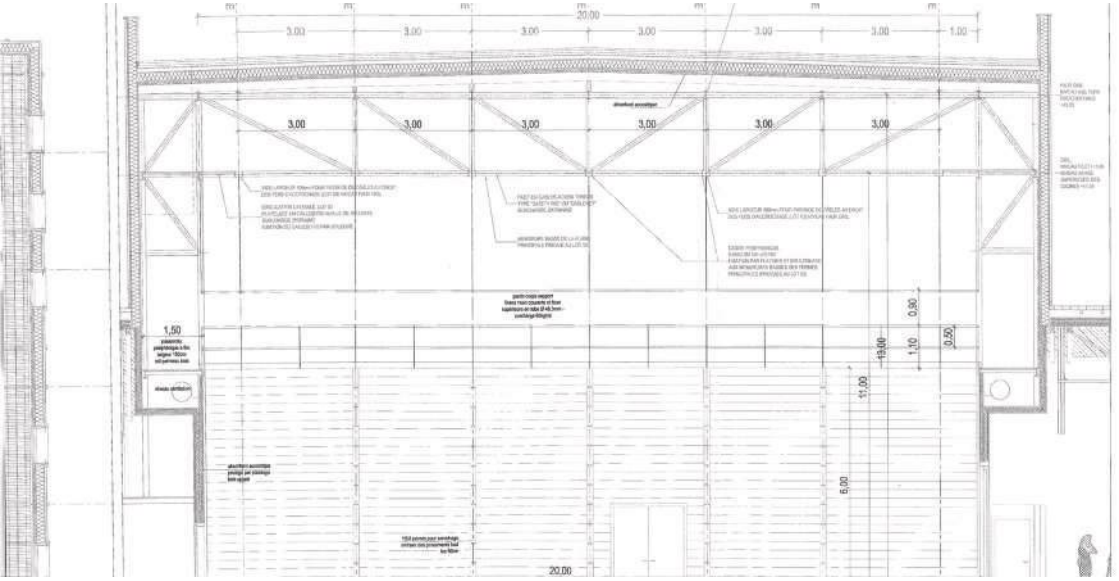
Le cirque et les lieux adaptés aux pratiques circassiennes ont évolué avec le temps et les nouvelles pratiques du cirque. Pour cela, les éléments techniques déjà développés pour le théâtre ont été travaillés et déformés pour s'adapter à leurs propres besoins. C'est pourquoi dans ce lieu, qu'est CIRCa, nous retrouvons des éléments tels que le gril technique mais adaptés aux besoins des pratiques circassiennes.

C'est la sédentarisation du cirque qui a permis de repenser les espaces techniques et de répondre à cette nouvelle demande.



Axonométrie salle de répétition

source : http://www.circa.auch.fr/index.php/fr/



Coupe transversale salle de répétition

source : http://www.circa.auch.fr/index.php/fr/

Palais des congrès, Cap d'Agde (34)

DATE DE VISITE
22 novembre 2018

ACCOMPAGNANT
Gilles Gal

PROGRAMME
Conception urbaine de l'entrée de ville, création d'un ensemble architectural comprenant un palais des congrès, et un casino

LIEU
Cap d'Agde

MAÎTRISE D'OUVRAGE
Ville d'Agde

ÉQUIPE
Mandataire - A+ Architecture / Associé - Agence d'architecture Philippe Escamez
Maîtrise d'œuvre exécution / OPC (Groupe A+) - Arteba
Scénographie - Crea Factory
Acoustique - Cabinet Vincent Hedont
Structure - Terrel
Économie de la construction (Groupe A+) - L'Echo -
Fluides et électricité - Prima groupe
Terrassements /VRD & électricité - Gaxieu
Démolition - Ginger CEBTP
Thermique & évaluation environnementale (Groupe A+) - Ceslius environnement
Aménagements paysagers - Agence TER paysagistes, PMC création

SURFACE
5 800m² SDP

BUDGET
31 5000 000 € HT

STATUT
Lauréat concours 2015
Livraison prévue 2019

Le palais des Congrès du Cap d'Agde fait partie d'un projet urbain de reconversion de l'entrée de la ville. Il a pour but d'offrir une nouvelle dynamique (jusqu'au port d'Agde) en marquant le paysage avec un équipement symbolique, en établissant des connexions « douces » inter-quartiers (piétons, cycles), mais aussi en proposant une grande offre de parkings aux abords des commerces et logements, pour faciliter les déplacements des habitants et visiteurs.

Cet équipement central, visible depuis l'axe du Mail, est constitué de 2 bâtiments : un palais des congrès (avec un auditorium de 1 143 places et 6 salles de réunion de 30 à 140 places assises) et un casino. Nous avons visité le Palais des congrès (en chantier) qui s'articule sur 3 niveaux accessibles de plain-pied grâce à un réseau de passerelles circulaires extérieures. Les circulations verticales se font grâce à 2 ascenseurs panoramiques qui donnent accès à tous les niveaux. On y trouve un espace d'exposition, des bureaux administratifs, des salles de réunions, un belvédère, et un foyer de réception.

L'auditorium (pour la diffusion culturelle et économique) veut répondre à la fois aux exigences d'une salle de spectacle « dédiée » et à un lieu de congrès. Comment construire une salle qui puisse répondre à ces deux utilisations ? En effet, un tel lieu doit permettre de répondre à deux usages qui paraissent plutôt différents : un usage de spectacle type avec l'utilisation d'un grand plateau permettant d'accueillir un décor, parc lumières/son/AV, des coulisses, etc., et une utilisation plus centrée sur le confort du congressiste (temporalité plus longue pour ce genre d'événement) avec petite profondeur de plateau, des sièges plus larges, équipés de tablettes pour la prise de notes, utilisation d'écrans pour la transmission lors de projections / visio-conférence, etc.

Même si ces fonctionnalités sont différentes, on retrouve des principes communs à ces deux utilisations : le besoin d'avoir une salle frontale avec estrade (bonne visibilité sur les artistes et conférenciers), un gril technique pour l'accrochage des décors et équipements techniques, une bonne audibilité/acoustique en tout point de la salle avec sonorisation, fonctionnalité des espaces pour le personnel technique et administratif (régisseurs et organisateurs), espaces d'accueils pour les artistes et conférenciers, accueil du public, etc. La salle est donc construite suivant ces principes communs, contrainte par la programmation la plus utilisée (ici salle de congrès), puis adaptée pour respecter les différentes utilisations.

COUR
FACE
BASSIN
DRIVE CAMP

Opéra orchestre national, Montpellier (34)

DATE DE VISITE
1er février 2019

ACCOMPAGNANTS : Philippe Capelier

PROGRAMME : L'Opéra Comédie est composé d'une grande salle d'une capacité de 1200 places et DE la salle Molière de 350 places

MOA : Agglomération de Montpellier

ARCHITECTE lors de la reconstruction en 1888
Joseph Marie Cassien Bernard

ARCHITECTE MANDATAIRE :
Dominique Deshoulières (DJ Architectes)

ARCHITECTE SCÉNOGRAPHE : Thierry Guignard

ARCHITECTE DU PATRIMOINE: Frédéric Fiore

BUREAU D'ÉTUDES : TCE Groupe SLH (SLH Sud Est)

DATE DE LIVRAISON : Début des travaux de rénovation en 2010. Fin des travaux en 2012 (18 mois de fermeture pour les travaux)

COÛT : 14 millions d'euros HT, financés à 99% par Montpellier Agglomération

Situé sur la place de la Comédie, l'Opéra de Montpellier existe depuis 1755. Ravagé par deux incendies, sa reconstruction est menée en 1888 par l'architecte Joseph Marie Cassien Bernard. La grande salle située au cœur du bâtiment de 4 000 m^2 répartis sur cinq niveaux peut accueillir 1 200 spectateurs. Plusieurs phases de reconstruction et de réhabilitation ont été menées depuis 2003 visant surtout la restauration, la modernisation et la sécurisation des lieux. La réadaptation de l'espace scénique reste au centre des travaux de re-configuration. De ce fait la question d'accessibilité devient primordiale, quant à l'optimisation des équipements et des infrastructures de l'opéra. En effet dans la perspective de faciliter l'arrivée, le montage/démontage, et le changement des décors, l'ancien monte-décors est supprimé et est remplacé par un monte-décors plus spacieux (950x420 cm) avec un accès direct aux différents niveaux (cage de scène, fosse d'orchestre, dépôt décors). De ce fait durant les représentations, ce module supplémentaire rattaché à l'espace scénique permet de libérer les coulisses et de stocker les éléments du décor lors des changements pour les précipités et les entractes. Il permet ainsi d'entreposer des éléments en hauteur et facilite le travail des techniciens et des machinistes. Il permet aussi l'accès aux instruments des musiciens directement à la fosse d'orchestre (suppression des emmarchements lors du réaménagement de la fosse d'orchestre pour fluidifier le déplacement). Son emplacement vise à améliorer l'accès par la rue des éléments du décor et leur stockage sur deux niveaux en dessous de l'espace scénique. Cela optimise l'acheminement vers la scène de tout type d'accessoires et d'éléments de décor (qui pourront être plus facilement manœuvrés sur scène suite à la motorisation des porteuses pilotées par un pupitre informatique). Quant au plateau de scène, le but pendant la réhabilitation du bâtiment était de le doter du plus grand dégagement possible pour faciliter l'installation de tout type de décors et l'agencement d'une machinerie plus moderne, adaptée aux besoins des opéras contemporains. Jean-Pierre Veyrac, chef de projet de l'Opéra Comédie précise « À l'image de la majorité des théâtres italiens construits à la même époque (Théâtre des Célestins à Lyon, Théâtre Graslin à Nantes, ou encore Opéra de Lille) et depuis rénovés, l'Opéra Comédie souffrait du vieillissement de ses installations. La cage de scène a donc été entièrement reconfigurée. » Ainsi, la cage de scène est démontée, du dernier dessous et jusqu'à la toiture, soit sur une hauteur de 34 mètres, en permettant un dessous de scène de 4 mètres de haut relié à la scène via des trappes.

Gradins du Tinnel

Système de béquille sur vis sans fin

Tinnel, Villeneuve-lès-Avignon (30)

LE TINNEL : terme régional signifiant la salle de réception et salle à manger

DATE DE VISITE
15 mai 2019

ACCOMPAGNANTS
Philipe Capelier et Brice Giardini, régisseur général spectacles.

PROGRAMME
Salle de spectacle de 250 places

CONCEPTION
EPSA Michel Day
Alain Lemetais

RÉALISATION
A.Féchoz

SUPERFICIE
300 m²

ANNÉE DE RÉALISATION
1979

La salle du Tinnel située à la Chartreuse de Villeneuve-lès-Avignon fut une ancienne salle de réception, restaurée et aménagée en salle de spectacle en 1979.

Le Tinnel possède plusieurs particularités. La première est la présence d'un pont roulant traversant toute la salle et permettant le déplacement des passerelles et du matériel de scène. La deuxième particularité est la présence de gradins modulables qui, grâce à un système de vis sans fin, permet de modifier la configuration de la salle en fonction des besoins.

La salle dispose d'un plancher technique répondant à deux objectifs fondamentalement opposés qui sont à la fois de disposer d'un studio de travail de 300 m² qui puisse se transformer en amphithéâtre autorisant jusqu'à 400 personnes, le tout dans un temps de manipulation de 2 h et avec un effectif humain réduit (2/4 personnes). Comment la machinerie scénique de la salle du Tinnel permet-elle la modularité du lieu ?

Face à cette volonté de modularité et l'absence de stockage suffisant, le parti pris a été de créer un plancher technique situé en sous-sol abritant tout le mécanisme et les gradins lorsque la salle doit être dans un dispositif à plat. Ainsi le principe de ce mécanisme a été de n'utiliser que des déplacements verticaux des éléments du gradin. En position amphithéâtre, des modules en acier appelés « béquille », dont la découpe en escalier matérialise la courbe de visibilité, se soulèvent du sol grâce au système de vis sans fin.

Les rangées de sièges prennent donc appui sur ces béquilles disposées au niveau choisi et forment l'amphithéâtre. À la position 0 (à plat), les béquilles rentrent dans le sol et les rangées de sièges se retrouvent alignées à plat en appui sur deux portiques longeant les murs est et ouest du Tinnel.

Lorsque l'espace est à plat, le parquet forme le sol de la salle, alors qu'en position amphithéâtre, le sol revêt une surface moquettée. Chaque rangée de 1.00 m de large est divisée en deux parties de 0,50 cm de large. À plat, les sièges sont stockés sous le demi-plancher de 0,50 cm qui, en se rabattant sur lui-même, offre une surface moquettée.

Cette visite a permis l'observation d'un système ancien et ingénieux de rangement de gradins. L'intérêt du système de vis sans fin est la présence d'un système de sécurité autonome. Cependant, ce système prend beaucoup de place. Aujourd'hui des systèmes de machinerie scénique moins encombrants existent tels que le Spiralift ou Sérapid.

D'un point de vue personnel, la grande qualité du Tinnel est qu'il répond à une contrainte d'espace de stockage, mais se pose la question du rapport effort-effet. Une telle machinerie vaut-elle le coup en terme économique, logistique, et d'entretien pour une salle de cette envergure qui se retrouve peu de fois à plat ?

Planet Océan, Montpellier (34)

Planet Océan est un complexe rassemblant un aquarium et un planétarium, situé dans la zone ludique d'Odysseum à Montpellier. Jusqu'en avril 2018, les gestions de l'aquarium Mare Nostrum et du planétarium Galilée se font de manière indépendante. L'aquarium Mare Nostrum construit par l'architecte Chabanne et Partners en 2007 a été commandé par la métropole de Montpellier, ancien propriétaire de l'aquarium. En 2017, c'est l'entreprise Aspro-Ocio qui reprend l'aquarium et le fusionne avec le planétarium. Il en profite pour agrandir les espaces de visites et accueille la nouvelle scénographie qui comprend maintenant le nouvel espace « Univers ». Réalisé par l'agence Arscènes, Planet Océan comprend aujourd'hui une scénographie riche dotée d'une technique complexe et précise. Quels sont les espaces techniques dédiés pour la gestion d'un aquarium et comment sont-ils organisés dans l'espace pour avoir une maintenance des plus efficaces sans être visible du public ?

DATE DE VISITE
26 octobre 2018

ACCOMPAGNANTS
Henri Rouvière et Christophe Botella, directeur technique du Planet Océan

PROGRAMMISTE ET PROGRAMME
Groupement NAUSICAA, aquarium et planétarium public

SUPERFICIE
2 300 m²

MAÎTRE D'OUVRAGE
Agglomération de Montpellier

ARCHITECTE Mandataire
Chabane et Partners

ARCHITECTE ASSOCIÉ
SCP Gonfreville

ARCHITECTE SCÉNOGRAPHE
Agence Arscènes

BET TCE
Sud equip
BET FLUIDE
ITF Fluide Aquariologie

DÉBUT DES TRAVAUX
13 octobre 2010

DATE D'OUVERTURE
15 décembre 2007 et réouverture en avril 2018

MONTANT TOTAL
25 000 000 €

MONTANT DE TRAVAUX APRÈS RÉNOVATION
1 530 000 € HT, 600 000 € financés par Montpellier Agglomération et 930 000 € par Planet Ocean World

Système de gestion de l'eau de l'aquarium

Le bâtiment comprend aujourd'hui 400 espèces différentes réparties dans 2,9 millions de litres d'eau.

Les espaces techniques sont répartis en deux grands sous-espaces. L'un pour le vivant qui comprend les espaces de gestion de la nourriture, pour le soin des animaux, pour le traitement de l'eau et l'autre pour la gestion des machines liées à la scénographie et à la surveillance et au stockage.

En moyenne, les espaces techniques occupent plus de 50 % du complexe Planet Océan, avec l'intégralité du niveau -1 et la moitié du rez-de-chaussée pour les espaces de surveillance et de gestion des bassins (nourriture, entretien, personnel...).

Tous les espaces de gestion des espèces vivantes sont situés au rez-de-chaussée, dans une lame technique située au milieu du bâtiment afin que le personnel ait une facilité d'opération. Le personnel prépare la nourriture des poissons dans des locaux appropriés. Il y a également les bassins de mise en quarantaine pour les espèces marines malades. C'est ici que les espèces sont soignées et remises en bassin public.

Les espaces techniques de gestion de l'eau occupent la majeure partie du sous sol. Pour la gestion de l'eau, des filtres de très grandes tailles contrôlent avec des sondes le Ph, l'acidité, la température de l'eau... en temps réel. Des pompes sont installées afin de brasser l'eau pour que les algues ne prolifèrent pas. Certaines espèces marines ont besoin d'eau de mer et donc d'un traitement spécial. L'eau de mer a besoin d'être reconditionnée pour ensuite être réinjectée dans les bassins. Il est indispensable de recréer les conditions naturelles dans les bassins. Tout ce complexe est géré ensuite au poste de sécurité où (grâce à un logiciel spécifique coûtant 20 000€), le directeur technique peut contrôler les sondes et rester informé de l'état des bassins. De plus, il peut aussi veiller au bon fonctionnement de toutes les installations du bâtiment. Ceci permet de savoir si une installation fonctionne difficilement et d'intervenir en cas de panne du matériel pour le bien être du public.

Les espaces de stockage de l'aquarium (réserve de la boutique et de l'espace exposition) sont également situés au sous-sol. Un ascenseur permet d'accéder facilement à ces espaces. Il est important en scénographie de penser autant à la gestion du public, qu'à l'ergonomie d'usage

Le bassin central mesure 10 m de haut et 18 m de diamètre, c'est le 2e plus grand bassin couvert de France

Plan RDC
Espace technique dédiées au vivant

et de travail des utilisateurs et de l'exploitant du bâtiment. Les espaces techniques sont les espaces les plus importants pour le bon fonctionnement d'un établissement comme celui-ci. Les aquariums requièrent des critères techniques spécifiques à cause de la gestion du vivant. Les surfaces techniques sont ici regroupées au milieu du bâtiment pour que le personnel ait un accès facilité sur la totalité de l'aquarium. Il détient également un passage vers l'extérieur pour la réception des marchandises et un cheminement évident et facilité dans tous les locaux dédiés.

Doté d'espace technique performant, Planet Océan regorge maintenant d'espaces scénographiés permettant une médiation complète et interactive. L'aquarium possède de nombreuses possibilités de visite : visites libres, commentées, animées permettant une médiation ludique, variée et complète. L'espace de visite dispose de nombreuses bornes multimédia avec écran tactile et bande son pour certaines ainsi que des lieux réservés aux enfants sur tout le parcours (tunnel sensoriel, jeux de l'espace pédagogique...).

Chaque dispositif a son espace de technique dédié. Le travail du scénographe consiste à cacher la technique dans les éléments de décors afin de faire rêver le spectateur et de l'immerger dans l'univers voulu. Comment recréer un univers dynamique et réaliste avec les contraintes techniques que cela suggère ?

Le simulateur de sortie en mer est un bon exemple d'étude. Le public rentre dans un espace totalement décoré de manière réaliste à la forme d'un poste de pilotage d'un bateau. C'est la partie immergée du bateau. Seulement toute la partie technique représente la majeure partie de ce projet. Pour donner l'illusion et la sensation d'une vraie sortie en mer, il fallait rajouter le mouvement du bateau, l'eau et le visuel de la proue. Le film est rétro-projeté, avec des vidéoprojecteurs de la marque Barco, sur une toile derrière une grande vitre afin de donner une illusion de profondeur. Lors du déroulé du film, de l'eau jaillit sur la vitre. Au sol, un système hydraulique de

Le système dynamique hydraulique et les décors de mise en ambiance ont été conçu par l'agence Arscènes avec un soin de réalisme.

Simulateur en mer 40e rugissant - Vue du poste de pilotage

vérins, simule le basculement du navire lorsque la tempête arrive. Tous les espaces techniques sont situés derrière l'écran avec une régie spécifique.

Pour la production de cette installation, le film a été tourné en mer par un studio d'enregistrement. La post-production a rajouté quelques effets supplémentaires comme des éclairs ou des jeux de lumières. Une autre société, spécialisée dans l'hydraulique, s'est occupée de la partie mobile de l'installation. Enfin une autre s'est occupée de la partie configuration des vidéoprojecteurs sur place. Lors d'une exposition, de nombreuses spécificités techniques sont sous-traitées par des agences spécialisées dans le domaine. Le scénographe doit alors gérer la sous-traitance de chaque partie de l'exposition afin que la livraison se passe dans les meilleures conditions. Il a le rôle de faire rêver les spectateurs tout en coordonnant l'ensemble de la technique.

Cette visite nous a permis de voir toutes les possibilités de réponses pour une scénographie liée au monde vivant. Il existe de nombreuses manières d'expliquer des notions techniques au public et surtout de mettre en scène des notions scientifiques. Durant cette visite nous avons pu nous rendre compte des contraintes spatiales et techniques qu'un musée de cet ampleur peut cacher. Le fonctionnement et l'interaction des différentes installations avec le public sont aussi importantes que l'aménagement spatial des œuvres. Certaines médiations peuvent mal fonctionner du fait d'une mauvaise interprétation ou utilisation du public. Il faut alors trouver des solutions pour que cela fonctionne correctement. Il faut parfois revenir sur des œuvres qui ne fonctionnent pas bien pour les rendre plus fonctionnelles et efficaces. Comme c'est le cas de cette installation qui a demandé de nouvelles configurations pour éviter que les enfants ne tournent sans arrêt la barre du « bateau ».

Cette première visite nous a permis de nous immerger dans les grandes notions de la scénographie que l'on a approfondies lors des autres visites.

Installation sur la reconnaissance des espèces marines

L'aquarium peut accueillir un public très varié. De nombreuses installations sont interactives et immersives permettant une meilleure compréhension de notions scientifiques surtout pour les enfants.

Théâtre des 13 vents, CDN Montpellier (34)

DATE DE VISITE
26 octobre 2018

ACCOMPAGNANTS
Henri Rouvière et Martine André (Régisseuse générale du lieu)

PROGRAMME
Réhabilitation complète
(Accueil, Cage de Scène, Loges)

SUPERFICIE
1 333 m²

MAITRISE D'OUVRAGE
Ville de Montpellier

MAITRISE D'ŒUVRE
Atelier Peytavin
Architecture et Scénographie

LIVRAISON
2002

MONTANT DES TRAVAUX
1,9 M €

Le théâtre des 13 vents de Montpellier fait partie des 38 centres dramatiques nationaux répartis sur le territoire français, emblématiques de la politique de décentralisation de la culture depuis les années 1970.

Il ne s'agit donc pas d'un simple outil de diffusion, mais d'un lieu de création où se mêlent écriture, recherche et formation.

Ce théâtre s'installe dans un ancien chai, situé à Grammont, à 5 km du centre ville de Montpellier.

Grâce à sa situation, légèrement périphérique, il peut profiter d'un foncier disponible et d'espaces assez généreux.

Cependant, l'architecture bien marquée des chais pourrait apparaître comme une contrainte pour un usage si exigeant que la création théâtrale, du point de vue du confort de travail du personnel, et du confort pour le public.

Voyons dans quelle mesure les réponses techniques et spatiales rendent cet endroit adapté à son nouvel usage.

Tout d'abord, l'ancienne grande porte d'accès au chai trouve un nouvel usage qui permet un confort de travail pour les techniciens, puisqu'elle sert d'accès décors directement par l'extérieur. Elle permet également aux techniciens de travailler en lumière du jour pendant les montages.

Les dimensions du chai en font un théâtre assez en longueur, avec peu de hauteur sous perche (hauteur sous perche à 7,30 m, une ouverture à 13 m, pour une profondeur de plateau à 20 m ; à titre de comparaison, le théâtre de la colline à Paris, qui fait 539 places, a une ouverture à 19 m et une profondeur de scène de 16 m, et une hauteur sous grill à 17 m). La faible hauteur sous grill permet difficilement d'opérer des disparitions dans les cintres, cependant la présence de dessous permet les apparitions. La présence de perches contrebalancées (9) permet des mouvements de décors assez fluides et dont on peut maîtriser la vitesse, tandis que la présence de perches électriques (31) va faciliter le travail des techniciens pour les équiper (en lumière notamment).

Les quatre passerelles situées côté salle permettent une flexibilité pour l'éclairage depuis la face.

Quant au confort de vision pour le spectateur, le fait d'avoir une salle en longueur fait que le spectateur du dernier rang se trouve loin du plateau (20m environ), mais ceci est compensé par la pente du gradin qui permet une courbe de visibilité adéquate.

Sur les 16 rangs de 21 sièges, le pas irrégulier, (25 cm de haut pour les six premiers rangs, puis un rang à 40 cm, puis 30 cm jusqu'aux deux derniers rangs à 32 cm et 34 cm), permet en effet une bonne visibilité depuis toutes les places, avec une pente de gradins d'environ 30 %. La distance inter-sièges comprise entre 41 et 45 cm (sièges dépliés) permet un confort d'assise pour le spectateur.

Les parements acoustiques des studios sont composés de panneaux acoustiques perforés en bois afin d'améliorer l'absorption du bruit.

Agora, Montpellier (34)

DATE DE VISITE
6 novembre 2018

ACCOMPAGNANTS
Henri Rouvière et Didier Estrade, directeur technique Montpellier Danse

SUPERFICIE
1 333 m²

MAITRISE D'OUVRAGE
Montpellier Agglomération

MAITRISE D'ŒUVRE

Architecte mandataire
Agence DAEDALUS, Frédéric Russo

Scénographe
Agence Arscènes, Henri Rouvière

Acousticien
Gui Jourdan

Bureau d'études structure
PM ingénierie, Marc Pansier

Bureau d'étude fluides
IPM ingénierie, Marc Pansier

LIVRAISON
2010

MONTANT DES TRAVAUX
9 540 000 € HT

Construite en 1654 l'Agora connaîtra plusieurs fonctions, d'abord celle de couvent des Ursulines, puis celle de prison pour femmes et enfin de caserne. Le centre chorégraphique de Montpellier s'installe en 1994 dans la partie est de l'édifice. La dernière phase de rénovation a lieu sur la partie ouest et permet à l'Agora d'être entièrement consacrée à la danse. Signée par l'agence d'architecture et du patrimoine Daedalus associée à l'agence d'architecture et de scénographie Arscenes et à Guy Jourdan architecte et acousticien, elle a permis d'accueillir trois nouveaux studios de danse ainsi qu'un théâtre en plein air de 600 places et une résidence dédiée aux danseurs et chorégraphes.

La problématique scénographique comportait deux aspects majeurs :

- intégrer une nouvelle fonction entièrement dédiée aux spectacles de la danse et de la performance dans ce lieu qui a su faire preuve d'adaptabilité, en proposant un équipement scénique performant et contemporain ;
- respecter les directives patrimoniales d'un édifice avec des façades classées en proposant une intervention architecturale et surtout scénographique potentiellement réversible.

Le théâtre extérieur de l'Agora prend place dans l'ancienne rotonde qui accueillait les prisonnières et dont la forme permettait une circulation en arc et une visibilité maximale sur les cellules. Il peut accueillir 575 places et bénéficie d'une configuration appropriée afin d'y installer une scène, mais aussi des passerelles techniques propres à une cage de scène grâce à une liberté d'espace en hauteur.

Cependant, il possède la contrainte d'être un édifice protégé et historique.

L'équipement scénique devait donc s'adapter au lieu tout en étant indépendant. L'architecte des bâtiments de France souhaitait que ce dispositif puisse être retiré si la fonction du lieu venait encore à changer. L'intervention, composée d'une structure auto-portée en acier de 11 m de haut, est totalement réversible c'est-à-dire démontable en cas de nouvelle affectation de ces locaux dans le futur. Elle est ainsi indépendante des parois existantes et la légèreté de l'acier ainsi que son aspect industriel contraste avec l'authenticité de la pierre. On retrouve des passerelles continues qui suivent le pourtour de l'arc de la rotonde, et deux passerelles transversales, l'une dans le même plan vertical que le nez de scène et l'autre face à la scène, afin de constituer le grill technique.

Au dessus de la scène et des gradins la vue directe sur le ciel est conservée. Située en partie haute, la régie son est au centre de la rotonde. La régie lumière se situe quant à elle derrière la façade du bâtiment cernant le volume extérieur.

Les étudiants

Paul GOMEZ

Diplôme :
Architecte D.E, 2016
École nationale supérieure d'architecture de Paris La Villette.

Bricoleur et curieux, je suis intéressé par les métiers de la création et du spectacle. J'apprécie de travailler sur le terrain, et de mêler un travail de conception et de construction. Au cours de mon parcours, différentes expériences ont nourri mon attrait pour la scénographie, qui est pour moi à la croisée de différents arts, et de diverses disciplines. Mon travail étudiant en tant qu'ouvreur au théâtre national de Chaillot durant toutes mes années d'études m'a permis de découvrir la création contemporaine en danse et en théâtre et d'éveiller en moi une certaine curiosité. Mes différents stages, en construction, m'ont permis de me rendre compte des réalités constructives.

Durant mon travail en service civique dans l'association Dodeskaden j'ai pu développer mes compétences techniques en son et en vidéo, mais aussi aborder plus globalement l'organisation d'événements accueillant du public. Ces différentes étapes de mon parcours m'ont finalement amené à vouloir développer mes compétences en scénographie, qui me semble être à la croisée de la technique et de la création. C'est pourquoi je me suis engagé dans la formation DPEA Architecture et Scénographie de l'ENSAM.

Expériences associatives et stages :

Nov 2016-juin 2017 :
Service civique, collectif cinématographique, association Dodeskaden, Marseille
Laboratoire de diffusion et d'expérimentation, pellicule 16 mm et 35 mm.

Sept-nov 2016 :
Chantiers ouverts avec le Collectif ETC, Marseille

Février 2013 :
Stage en agence, architecture et scénographie, Agence Construire, dir. Patrick Bouchain, Paris

Février 2012 :
Stage chantier Opération Tour Panorama, Friche la Belle de Mai, Marseille

Expériences professionnelles :

Septembre 2018 à aujourd'hui :
Conception et réalisation de mobilier en bois pour des particuliers et associations culturelles.

Octobre 2014 à juillet 2015 :
Serveur et Barman, restaurant La Villa, Rio de Janeiro (Brésil)

2010-2014 :
Ouvreur, théâtre national de Chaillot, Paris

Marion DEMAGNY

Diplôme :
Architecte D.E, 2018
École nationale supérieure d'architecture de Strasbourg

Expériences :
Stage obligatoire scénographie, Halle Tropisme, Montpellier

Stage obligatoire scénographie, Musée Fabre, Montpellier

Collaboratrice Architecte junior, AMG Architectes, Montpellier

Stage de deuxième pratique, Agence d'architecture fabriqA, Bordeaux

Stage non obligatoire Agence d'architecture TEMIS, La Crèche

Jeune architecte diplômée de l'école d'architecture de Strasbourg. C'est suite à mon mémoire et mon PFE portant sur l'intérêt que je manifeste aux déficients visuels, que je me suis demandé comment concevoir un espace capable de leur répondre. Cette problématique a soulevé un ensemble de questions et de recherches qui m'ont amenée à me dire que la muséographie se rapprochait de cette recherche. Comment sublimer un espace ou une œuvre dans un lieu donné ? Suite à cela j'ai intégré le DPEA, dans lequel j'ai découvert tout le travail du scénographe en spectacle vivant et en équipement. Un véritable plus à mon sens, puisque cette formation m'a permis de me rapprocher d'un travail à la fois artistique et technique.

Ainsi la scénographie s'est avérée être une discipline variée et pluridisciplinaire. Associée à l'architecture, elle est pour moi comme un plaisir sucré à la fin d'un bon repas. Un vrai plus, plaisant et complémentaire à un travail d'architecte, que je ne souhaite en aucun cas quitter.

Barbara FOL-GUTIERREZ

Diplôme :
Architecte D.E, 2014,
École nationale supérieure d'architecture de Grenoble.

Expérience :
07/2016 - aujourd'hui
Architecte et scénographe, The Space Factory, Lyon
Bureau d'études techniques scénographiques et scénographie d'équipement

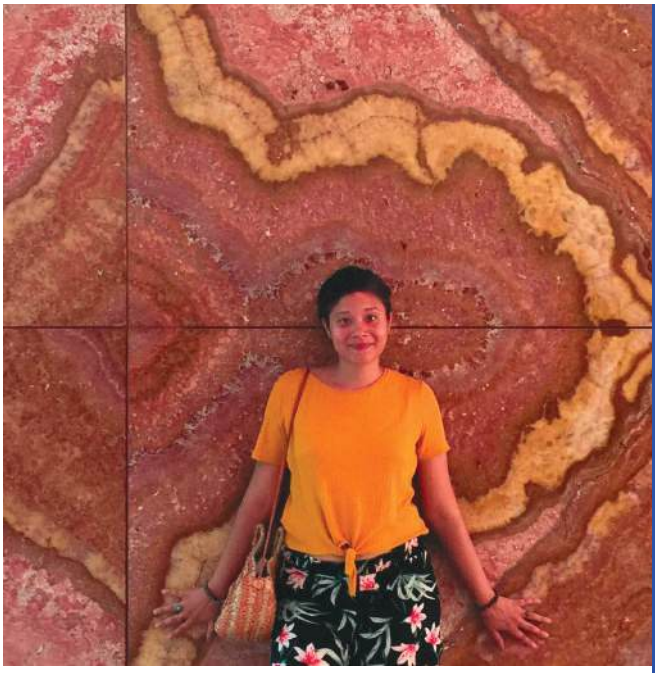
Depuis 2009
Freelance pour différents projets artistiques, France
Performance, direction artistique, management, scénario, storyboard, scénographie...

Passionnée de danse et de musique depuis l'enfance, j'ai pu, grâce à ces deux pratiques, à la fois expérimenter la scène et me retrouver de l'autre côté en tant que spectatrice. J'ai toujours été impressionnée par les bâtiments de spectacle, l'atmosphère qu'il s'y dégage, et la magie qui y est créée pour un moment éphémère.

Ces sensations m'ont poussée à étudier l'architecture dans le but de concevoir, et rénover des lieux culturels, et de m'en inspirer dans l'architecture en général : penser l'atmosphère, l'ambiance, l'imaginaire. Cet attrait artistique m'a poursuivie pendant toutes mes années d'architecture, pendant lesquelles j'ai pu participer à de nombreux projets mêlant danse, musique, vidéo, dessins, performance. Je suis toujours à la recherche de nouveaux projets qui croisent les disciplines.

Après mon diplôme, j'ai intégré un bureau d'étude de scénographie d'équipement qui me permet de participer à la conception de lieux de spectacles et d'être du côté du conseil auprès d'architectes et maîtres d'ouvrages et ainsi d'être garante de l'expertise de la maîtrise d'usage de ces édifices.

J'ai suivi la formation du DPEA dans le but de compléter mes connaissances dans les domaines techniques de la scénographie mais aussi pour m'ouvrir à la scénographie au sens large, à travers les stages et l'enseignement. Mon but est de travailler à la fois comme architecte-scénographe et comme scénographe de spectacle vivant.



Élodie PEYOU

Architecte D.E , 2017
École nationale supérieure de Montpellier

Expériences 2017/2019

AGENCE ARSCENES
MONTPELLIER
Stage en agence d'architecture et de scénographie

BRENGUES LE PAVEC ARCHITECTES
MONTPELLIER
Stage en agence d'architecture

LE CRATÈRE D'ALÈS / ICI-CENTRE CHORÉGRAPHIQUE NATIONALE
ALÈS-MONTPELLIER
Stage technique en scénographie de spectacle vivant

ARCHITECTURE SIGNAL - SETE
Collaborateur d'architecte

Issue d'un bac littéraire histoire des arts, la sensibilité et la quête de sens font partie de ma personnalité.

Ayant commencé mes études par une mise à niveau d'arts appliqués, je suis persuadée qu'il faut tisser des liens entre les disciplines. Persévérante et passionnée, ma vision de l'architecture s'inscrit dans une démarche d'apprentissage continuel. La scénographie m'a permis d'affirmer mon souhait de lier la conception spatiale aux domaines artistiques et culturels.

Attirée par le spectacle vivant et la mise en scène de l'espace, je souhaitais pouvoir donner vie aux idées et aux émotions. Cette formation m'a amenée à en apprendre davantage sur l'envers du décor sous toutes ses formes, aussi bien au niveau de la réalisation et la mise en œuvre, que de la technique.

Lydia AMARA

Diplôme : Architecte D.E, 2018
École nationale supérieure d'architecture de Montpellier

Passionnée d'art et de sciences, l'architecture s'est présentée comme une vocation depuis très jeune, m'amenant à poursuivre mes études à l'École nationale nupérieure d'architecture de Montpellier. Ces études m'ont permis de développer une manière de penser et surtout d'apprendre à regarder.

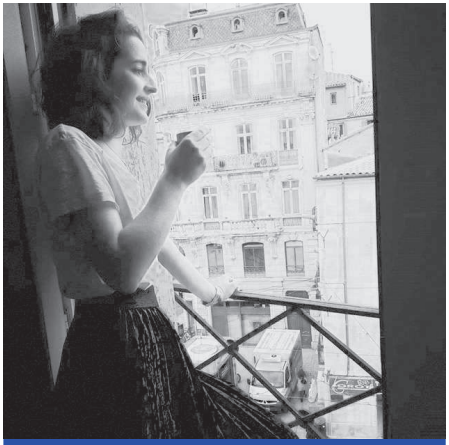
C'est lors de ma participation à la création d'un film et d'une scénographie éphémère pour le festival « Cœur de Ville en Lumières » à L'Agora de Montpellier en 2018 que s'est développé mon souhait de me spécialiser en scénographie. La scénographie étant à la croisée de l'art et de l'architecture, ce qui m'intéresse le plus est de composer avec l'espace, la lumière, la matière afin de véhiculer des émotions et une expérience spatiale.

Ainsi, après quelques mois effectués en tant qu'architecte au sein de l'agence Maxime Rouaud Architecte à Montpellier, j'ai décidé de suivre la formation du DPEA « Architecture et scénographie » dans le but d'acquérir des connaissances et des compétences techniques sur la scénographie en général. Aujourd'hui en stage au sein du Studio Adeline Rispal à Paris, mon souhait est de travailler comme architecte-scénographe dans le domaine muséal ou événementiel.

Alice BARBE

Diplôme :
Architecte D.E, 2017
École nationale supérieure d'architecture de Montpellier

La scénographie est pour moi un moyen de faire vivre des expériences uniques, de créer des émotions par le biais d'une composition spatiale. Je souhaite être en capacité de maîtriser au mieux la partie technique de la scénographie afin de pouvoir répondre à son objectif premier : faire ressentir. En effet, ayant pratiqué pendant de nombreuses années le violoncelle, je pense que la composition musicale est rigoureuse, tramée, presque mathématique. Il en va de même pour la composition scénographie et architecturale. Mais une composition musicale rigoureuse jouée sans intonation, sans sensibilité serait comme un assemblage de volumes hétéroclites sans concept de vie.



L'ARCHITECTURE, TOUT COMME LA MUSIQUE, DONNE À ENTENDRE, DONNE À VOIR ET PAR CE BIAIS, À VIVRE ET À RESSENTIR.

Expériences :

Mi-juin 2019-aujourd'hui
Stagiaire scénographe
Musée National du Sport
Nice

Novembre 2017-mai 2019
Architecte chef de projet
Agence Thomas Rondony
Montpellier

Juillet 2017-octobre 2017
Stagiaire - concours
ADP Architecte
Bastia

Avril 2016-août 2016
Stagiaire
Sofia Saraiva arquitectura
Lisbonne, Portugal

Janvier 2016-avril 2016
Stagiaire
Claudio Nardi architect
Florence, Italie

Février 2014 et juillet-août 2014
Stagiaire
Société Immoréa
Saint-Jean (31)

Marina GARNIER

Diplôme : Architecte D.E, 2018
École nationale supérieure d'architecture et de paysage de Bordeaux.

Depuis mon plus jeune âge, je suis passionnée par les métiers artistiques (danse, théâtre, musique...). Je pratique la danse Hip-hop depuis une dizaine d'années maintenant et cette sensation en coulisses à une minute de rentrer sur scène est particulièrement intense. J'ai réussi à ressentir ce même état d'émotion pendant le montage de mon premier festival à Bordeaux. Ce qui a créé mon premier déclic.

Depuis mon entrée en architecture, je me suis longuement intéressée à la vidéo et à la lumière artificielle. Comment les artistes sur scène pouvaient être mis en valeur et comment le régisseur pouvait bien pouvoir gérer tout le spectacle lumière aussi parfaitement ? C'est cette curiosité qui m'a amenée jusqu'à la formation en DPEA scénographie à Montpellier.

Cette formation m'a permis de développer encore plus ma curiosité et mes connaissances en technique, scénographie de spectacle vivant, muséographie et scénographie d'équipement. Elle m'a aussi permis de trouver un stage dans une entreprise qui me donne encore plus de connaissance dans le monde du spectacle vivant et en technique de vidéo-mapping.

J'aimerais pouvoir plus tard allier toutes mes connaissances acquises au cours de cette formation pour pouvoir endosser le métier de scénographe de spectacle vivant et/ou de festival mais aussi continuer à développer mes compétences dans la technique (lumière,son vidéo...)

LA SCÉNOGRAPHIE EST UN GESTE D'INTERPRÉTATION. ELLE DOIT POUVOIR NOURRIR UN DISCOURS ADAPTÉ À LA REPRÉSENTATION, ET PROPOSER UN CHEMIN ...

Elsa COLIN

Diplôme :
Architecte D.E, 2017
École nationale supérieure d'architecture de Paris-Val de Seine

EXPÉRIENCES

SCÉNOGRAPHIE

Septembre - octobre 2019
Mucem (Marseille) - stagiaire en régie technique - montage et démontage d'expositions, scénographie

Avril - juillet 2019
Arc-en-Scène (Paris 11e) - stagiaire scénographe - expositions et architecture intérieure

ARCHITECTURE

Mars - juillet 2018
Urb'archi (Saint-Maur) - architecte en CDD - logements collectifs

Juin - septembre 2017
Rolinet et Associés Architectes et Urbanistes (Paris 7e) - stagiaire architecte - logements collectifs et centre social

Janvier - février 2014
Graam architecture (Montreuil) - stagiaire architecte - logements collectifs en construction bois

CHANTIER BÉNÉVOLE

Août 2015
Rempart, Château de Coucy (Coucy-le-Château-Auffrique) - Stagiaire bénévole - Sculpture, reproduction, moulage et taille de pierres

Juillet 2012
Rempart, Château de Rochefort (Asnières-en-Montagne) - Stagiaire bénévole - Maçonnerie, taille de pierre, relevé d'un mur en pierres

Comment partager et rendre accessible une œuvre ou un thème ? Comment faire ressentir ce qui n'est pas palpable ? Comment donner du sens à l'espace ? Après plusieurs expériences dans le domaine des logements collectifs et une expérience dans le domaine associatif aux Restos du cœur, j'ai eu envie de retrouver du sensible dans ma pratique architecturale et d'expérimenter un nouveau champ des possibles par la scénographie. Le DPEA Architecture et Scénographie a été une formidable occasion d'apprendre, d'expérimenter, de se questionner. Les cours, la participation aux festivals Novo et Métropolisme comme les stages en agence de scénographie et au sein d'une musée national ont décuplé ma curiosité et renforcé mon intérêt pour les métiers artistiques et mon désir de travailler dans le domaine culturel.

Marc SAMRANI

Diplôme :
Architecte D.E., 2018
Université Saint-Esprit de Kaslik (USEK), Liban

Je porte un intérêt particulier au monde de la scénographie, domaine d'étude sur lequel j'ai basé mon mémoire et mon projet de diplôme en architecture.

C'est de ce fait le rapport privilégié entre l'artiste, l'œuvre d'art et le spectateur que j'ai pu approfondir lors de mon cursus et de mes différentes expériences professionnelles (en spectacle vivant, opéra et exposition), rapport que je trouve très intéressant lorsqu'il est appliqué à une échelle urbaine plus large.

EXPÉRIENCES ET FORMATION SCÉNOGRAPHIQUE :

Mai 2019 - septembre 2019 : Stage en scénographie d'exposition à l'agence STUDIO MATTERS - the Cloud Collective à Paris.
Conception de scénographies en phase concours et développement de dossiers de projet en cours.

Janvier 2019 - mai 2019 : Stage au centre la Fenêtre APAAAV à Montpellier
Commissariat d'exposition, scénographie et montage de l'exposition interactive Shelter : l'architecte face à l'urgence.

Février 2019 - mars 2019 : Stage en direction technique à l'Opéra Orchestre National de Montpellier
Suivi de la phase de montage, des répétitions et des représentations de Don Pasquale

Janvier 2017 : Civiv City - Centre Pompidou Exposition du projet Zokak El Blat - Rejuvenating the social platform au centre Pompidou à Paris

Juillet 2017 - août 2017 : Atelier Please Share au Portugal
Construction de trois installations urbaines (dont un Coretto) dans un quartier sensible de Porto pour favoriser une nouvelle dynamique sociale entre les habitants.

Août 2016 : Atelier MEDS en Roumanie
Création d'une installation en réalité augmentée au sein des espaces publics à Bucarest.

STORAGE

Stage en milieu professionnel

THÈME DES STAGES - ADRESSE ET CONTACT

ÉLODIE PEYOU / CRATÈRE D'ALÈS - CCN MONTPELLIER

Montage et réglages techniques de spectacles
Adresse Le Cratère : Square Pablo Néruda, Place Barbusse, 30100 Alès
Coordonnées : +33 (0)4 66 52 52 64
Adresse CCN : Boulevard Louis Blanc, couvent des Ursulines, 34000 Montpellier
Coordonnées : +33 (0)4 67 60 06 70

MARION DEMAGNY / MUSÉE FABRE - LA HALLE TROPISME

Suivi des différentes étapes d'une création d'une exposition temporaire
Adresse : 39 boulevard Bonne, 34000 Montpellier
Coordonnée : +33 (0)4 67 14 83 00
Personne contactée : Ingrid Junillon, responsable du service exposition temporaire
i.junillon@montpellier3m.fr

Création du festival « Métropolisme »
Adresse : 121 rue Fontcouverte, 34000 Montpellier
Coordonnées : +33(0)4 67 04 08 10
Personne contactée : Vincent Cavaroc, directeur de la Halle Tropisme
vcavaroc@illusion-macadam.fr

BARBARA FOL-GUTIERREZ / OPÉRA NATIONAL DE LYON

Suivi des différents corps de métier de l'opéra
Adresse : 1 place de la Comédie, 69001 Lyon
Coordonnées : +33(0)4 72 00 45 00
Personne contactée : Philippe Sagnes, directeur technique de l'Opéra de Lyon
psagnes@opera-lyon.com

LYDIA AMARA / STUDIO ADELINE RISPAL

Conception de scénographie d'exposition en phase concours en agence
Adresse : 48, rue du Château d'eau, 75010 Paris
Coordonnées : +33 (0)1 43 56 91 45
Personne contactée : Marc Hivernat, directeur général de l'agence
administration@adelinerispal.com

MARINA GARNIER / **IDSCÈNES**

Conception et montage de projet en vidéo-mapping
Adresse : 3441 avenue Étienne Méhul, 34070 Montpellier
Coordonnées : +33(0)4 67 92 11 10
Personne contactée : Julien Cano, vidéo-mappeur
j.cano@idscenes.com

ALICE BARBE / **MUSÉE NATIONAL DU SPORT DE NICE**

Conception et montage d'une exposition d'actualité et d'une exposition temporaire
Adresse : Stade Allianz Riviera, Boulevard des Jardiniers, 06200 Nice
Coordonnées : +33(0)4 89 22 44 00
Personne contactée : Hélène BARBIERO, responsable du Pôle Collections MNSN
Tèl : 04 89 22 44 13, helene.barbiero@museedusport.fr

PAUL GOMEZ / **MUCEM**

Suivi de chantier de montage d'expositions
Adresse : 7 promo Robert Laffont, 13002 Marseille
Coordonnées : +33 (0)4 84 35 13 00

MARC SAMRANI / **LA FENÊTRE - OPÉRA DE MONTPELLIER**

Conception et montage de scénographie d'exposition
Adresse : 27 rue Frédéric Peyson Peintre Sourd-Muet, 34000 Montpellier
Coordonnées : +33(0)4 67 64 23 90

Suivi d'un projet de scénographie d'opéra
Adresse : 11 boulevard Victor Hugo, 34000 Montpellier
Coordonnées : +33(0)4 67 60 19 99

ELSA COLIN / **ARC-EN-SCÈNE - MUCEM**

Scénographie d'exposition, architecture et design
Adresse : 3 bis rue de l'Asile Popincourt, 75011 Paris
Coordonnées :+33 (0)1 42 46 36 37
contact@arc-en-scene.net

Montage et démontage d'exposition, scénographie
Adresse : 1 promenade Robert Laffont, 13002 Marseille
Coordonnées :+33 (0)4 84 35 13 13

CRATÈRE - CENTRE CHORÉGRAPHIQUE

Élodie PEYOU

Durée : 7 semaines, de février à mai
Objet : Montage et mise en place des décors, de l'éclairage et des éléments scéniques, Filage technique, démontage

Productions suivies :
- Les Tondues, Cie Les Arts Oseurs - Théâtre - LE CRATÈRE, Alès
- Solstice, Cie Blanca Li - Danse - LE CRATÈRE, Alès
- itans, Euripides Laskaridis - Théâtre, Danse - CCN, Montpellier
- Une maison, Christian Rizzo - Danse - CCN, Montpellier
- Ermitologie, Clédat et Petitpierre - Théâtre, Performance - CCN, Montpellier

La scène nationale d'Alès, Le Cratère est un lieu de diffusion et de création pour des compagnies de théâtre, cirque, danse ou encore des arts de la rue.

Lors de mon stage en tant que technicienne du spectacle, j'ai pu intervenir sur *Les Tondues*, un spectacle en déambulation, réalisé et interprété par la compagnie *Les Arts Oseurs*, et joué dans les villages de Bourdic, Saint-Hilaire-de-Brethmas et Rousson. Son caractère *in situ* m'a permis de comprendre les contraintes liées au spectacle de rue où les habitants et l'environnement participent à la scénographie du spectacle. Il faut donc organiser les déplacements des riverains en veillant à la mise à distance des véhicules et de leur circulation en amont du spectacle, et par la suite en guidant les spectateurs durant la représentation.

Le centre chorégraphique nationale de Montpellier est un lieu de diffusion, de recherche et de création pour la danse. J'ai eu la chance d'y suivre le montage de trois spectacles comportant une partie conséquente d'éléments de décor. Ce qui n'est pas commun en danse, où en général seul l'éclairage y participe.

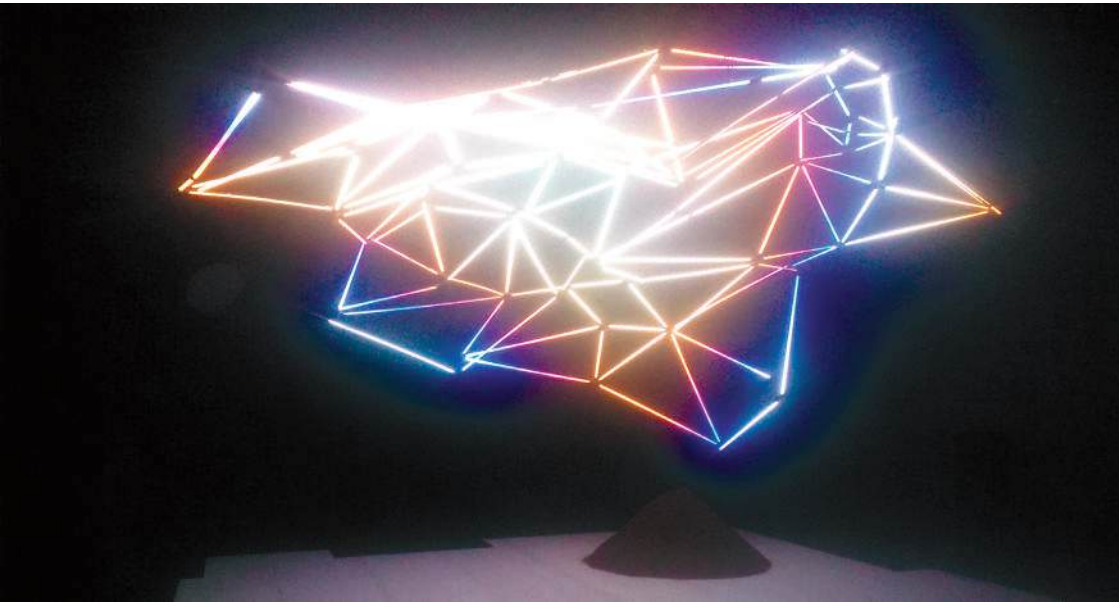
Pour le spectateur il n'y a que le moment de la représentation. Le spectacle est un moment éphémère qui lui propose de vivre un instant hors de la réalité. L'imaginaire se dessine sur la scène, les acteurs et le spectateur acceptent de jouer le jeu en admettant que tout est possible.

J'ai appris durant mes stages à visualiser et à prendre conscience de l'existence des temporalités de l'avant et de l'après du spectacle.

En effet, derrière les velours et en coulisse, les techniciens et régisseurs organisent et mettent en place le spectacle en moyenne 3 jours auparavant et le démontent dès que les spectateurs quittent la salle.

La première étape est de façonner le plateau comme décrit sur la fiche technique afin de créer le noir complet et le décor qui permettra au spectateur de se projeter dans un autre univers. La seconde est de mettre en place les projecteurs, le matériel de sonorisation, et celui de la vidéo. Le jour d'après, les interprètes répètent pendant l'ajustement des effets scéniques et de la musique par les techniciens et régisseurs de chaque domaine. Le dernier jour, la répétition générale mobilise tous les corps de métiers afin que tout se passe comme au moment de la représentation. C'est le filage.

Après la représentation, il faut défaire en deux ou trois heures ce qui a été fait en plusieurs jours afin que le lieu accueille une nouvelle équipe et un nouveau spectacle.



Réglages vidéo mapping - Une maison , Christian Rizzo - ICI CCN Montpellier

Répétition et Filage - Les Tondues, Cie Les Arts Oseurs - Le Cratère, Alès

MUSÉE FABRE - HALLE TROPISME

Marion DEMAGNY

Durée : 9 semaines, de mars à juin
Objet : Suivi de toutes les étapes d'une exposition temporaire et comprendre le fonctionnement d'un musée

Durée : 15 semaines, de juin à octobre
Objet : Scénographie du festival « Métropolisme »
Lien avec les différents artistes et projets liés au festival, et coordination des différents volets liés à la mise en espace

Le musée Fabre est considéré comme un lieu dédié : un musée conventionné.

Ce stage en milieu professionnel avait pour but de m'apporter le savoir sur l'envers du décor. Je voulais comprendre le fonctionnement interne d'un musée, le chemin de décision, le travail des commissaires afin de pouvoir en tenir compte lors de création scénographique dans des musées.

Ce stage m'a également permis de suivre toutes les étapes d'une création et de montage d'une exposition au sein d'un musée des beaux-arts et ainsi me confronter à la résultante de la conception d'un scénographe. Cela m'a permis également de suivre les échanges internes ainsi qu'avec la scénographe et le graphiste engagés pour l'exposition « Vincent Bioulès, chemin de traverse ».

Durant l'ensemble de mon stage j'ai pu être au contact des différents intervenants tels que les commissaires, les techniciens mais également les conservateurs et régisseurs du musée. Cela m'a ouvert les yeux sur le fonctionnement interne d'un musée.

En parallèle, le musée était également hôte d'une petite exposition en lien avec la rétrospective de « 100 artistes dans la ville ». Dans ce cadre-là une mission de graphisme m'a également été confiée.

Ce stage fût très enrichissant, notamment par mon apprentissage du fonctionnement du service des expositions. Malheureusement, une scénographe étant déjà engagée, je n'ai vu que de loin le travail du scénographe. De plus, c'est un musée qui sait l'image qu'il souhaite transmettre, j'ai donc eu la sensation d'un point de vue extérieur que le scénographe n'avait que peu de liberté dans cette exposition. Ayant déjà un scénographe à leurs côtés, je n'ai pas eu la sensation de produire et donc d'apprendre sur le métier de scénographe, j'ai par contre compris comment interagir avec un musée des Beaux-Arts et plus largement avec le service des expositions d'un musée.

Mon second stage s'est déroulé au sein de la Halle Tropisme. Il s'agit d'un nouveau lieu culturel à Montpellier, mais qui n'est pas considéré comme un lieu dédié et donc non subventionné.

Ce stage portait sur la scénographie du festival « Métropolisme » qui a eu lieu du 27 novembre au 13 octobre 2019. En lien avec différents artistes et projets liés au festival, je devais coordonner les différents volets liés à la mise en espace et à la scénographie des propositions d'installations. Ce festival étant pluri-disciplinaire, celui-ci m'a permis de me confronter à plusieurs scénographies en un lieu unique et qui parfois devaient se côtoyer, comme par exemple une table ronde en parallèle d'une installation qui était installée à quelques mètres.

Au delà de la conception, j'ai également pu produire les éléments scéniques. J'ai donc pu concevoir et produire l'ensemble de cette scénographie en partenariat avec des professionnels de l'artisanat lors de la construction mais également des artistes lors de l'installation de leurs œuvres.

Ce fut un stage riche autant d'un point de vu personnel que professionnel.

Exposition « 100 artistes dans la ville, Montpellier mai 1970 », musée Fabre
©Marion Demagny

Festival Métropolisme, Halle Tropisme
©Eugénie Mathy ©Marion Demagny

OPÉRA NATIONAL DE LYON

Barbara FOL-GUTIERREZ

Durée : 44 jours répartis sur plusieurs mois, de mars à octobre 2019
Objet : Observation des différents corps de métier de l'opéra national de Lyon

Productions suivies :
- *L'Enchanteresse*, de Piotr Ilitch Tchaïkovski, Opéra
- *Didon et Enée,* d'Henry Purcell, Opéra
- *Lessons in Love and Violence,* de George Benjamin, Opéra
- *Spiral Pass,* Russel Maliphant, Danse
- *Pokemon crew-Millesime,* Danse

L'opéra national de Lyon, rénové par Jean Nouvel en 1993, se trouve au cœur du centre ville, au croisement du quartier des Terreaux et des pentes de la Croix-Rousse. C'est un point de repère dans le paysage de la ville, et surtout un point de rendez-vous pour les lyonnais. Les danseurs de break-dance et hip hop l'ont choisi également comme lieu d'échange et d'apprentissage, en s'exerçant sous les arches du bâtiment. C'est un lieu qui mêle le classique et le contemporain, et c'est pour cela que ce bâtiment a été un objet d'étude intéressant.

L'objectif de ce stage était de comprendre comment les établissements de spectacles fonctionnent au quotidien, dans tout le déroulé de leur programmation artistique et culturelle, et de me confronter au travail des différents services autant techniques, qu'administratifs pour pouvoir concevoir des espaces qui répondent aux besoins des utilisateurs quotidiens de ces lieux autant que pour accueillir un public dans les meilleures conditions possibles.

Au cours de ce stage, j'ai pu m'intégrer à plusieurs équipes techniques et ai organisé des interviews auprès du personnel de l'opéra pour comprendre les problèmes de leurs métiers, et ceux du bâtiment en lui-même.

Pour le spectateur, l'opéra se définit par l'enveloppe du bâti, la salle de spectacle, l'espace d'accueil et les foyers, mais c'est aussi et surtout un lieu de travail dans lequel des équipes se coordonnent pour mener à bien les différentes productions.

Avec l'équipe technique lumière, j'ai pu voir, entre autre, l'importance de la position de la régie, pour la visibilité des effets et la communication avec le plateau, l'importance du recensement des différents tableaux pour garantir une même direction artistique pendant les tournées. En machinerie, j'ai pu participer au montage du décor le plus monumental de la saison pour l'opéra « Lessons in love and violence » et m'apercevoir du travail physique que cela représente pour les machinistes et le nombre de personnes sur un plateau. Le ballet m'a montré l'importance d'avoir un espace de répétition qui soit un réel espace de création avec un gril qui permette de tester des effets de lumières et de décors, avec les mêmes dimensions que la salle de spectacle...

Ce stage que j'ai réalisé grâce à Philippe Sagnes, directeur technique de l'Opéra, m'a permis de progresser dans mes compétences techniques et d'avoir une vision globale du travail colossal qui est abattu chaque année dans un tel lieu.

Régie lumières « L'enchanteresse »

Montage du décor de l'opéra « Lessons in Love and Violence »

STUDIO ADELINE RISPAL

Lydia AMARA

Durée : 4 mois de juin à septembre 2019
Objet : Suivi et participation au travail d'une agence de scénographie

Productions suivies :
- Concours sur le musée du débarquement d'Arromanches-les-Bains
- Musée de la reconstruction d'Agadir
- Suivi de projet sur la cité des Vins et des Climats de Mâcon et Chablis en phase APD)

Situé dans un espace de *co-working* du 11e arrondissement de Paris, le studio Adeline Rispal architectes et associés est une agence de scénographie qui compte de nombreuses réalisations en France et à l'international dans le domaine de la scénographie muséale. Parmi ces réalisations, la scénographie du Pavillon de la France à Milan, l'espace Dali à Paris ou encore la scénographie des galeries permanentes du National Museum of Qatar de Jean Nouvel.

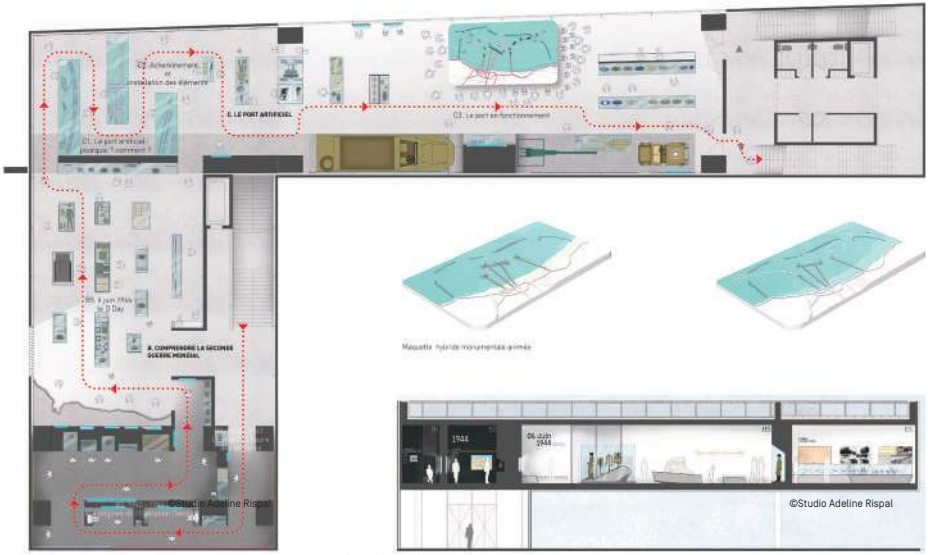
L'objectif de ce stage fut de comprendre comment fonctionne une agence de scénographie et suivre les différentes phases d'un projet. Le but étant de me préparer au travail au sein d'une agence. Au cours de ce stage, j'ai pu m'intégrer à une équipe composée d'architectes scénographes. Le premier projet auquel j'ai pu participer fut le concours pour la restructuration et l'extension du musée du Débarquement d'Arromanches les bains.

Ce premier projet m'a permis de comprendre le fonctionnement d'un concours de scénographie mais aussi les différents échanges qu'entretiennent les scénographes avec les architectes mandataires, graphistes, éclairagistes durant un concours.

Ainsi, lors de ce projet, mon rôle a été premièrement d'effectuer une recherche de références et un recensement des œuvres et collections à exposer. À partir de ces recherches, les grandes lignes scénographiques se sont développées, ce qui m'a permis de réfléchir à l'agencement scénographique des différents espaces, aux ambiances et au dessin du mobilier d'exposition. Cette première expérience a été très formatrice car elle m'a permis de compléter les enseignements reçus lors de cette formation et compléter mes connaissances techniques grâce aux différents échanges entres les co-traitants du projet.

Mon stage au sein de cette agence m'a aussi amenée à travailler sur le projet de la cité des Vins et des Climats de Mâcon et de Chablis. J'ai ainsi pu concevoir et dessiner le mobilier hors scénographie des espaces d'accueil et restauration, ainsi que les mobiliers de scénographie et l'agencement de l'espace scénographique. Ce projet m'a permis d'assister à différentes réunions entre la maîtrise d'ouvrage et tous les co-traitants tels que muséographes, graphistes, ingénieurs multimédia ce qui m'a permis de comprendre l'enjeu du scénographe et la place qu'il prend dans un projet de scénographie d'exposition.

Perspective intérieure



Plan de l'exposition

Coupe transversale

Coupe longitudinale

IDSCÈNES

Marina GARNIER

Durée : 66 jours, d'avril à juillet 2019
Objet : Apprentissage des différentes pratiques de la technique lumière, son, vidéo
Conception graphique de vidéo-mapping

Appels d'offres et projets suivis :
- Hélios Festival, Avignon
- Noël Gourmand, Noël des enfants, Feria Hôtel Imperator, Nîmes
- Hôtel du Pontié, Albi
- Mélusine, entre ombre et lumière, Vouvant

Prestations :
- Soirée porte ouverte électro à l'Opéra National de Montpellier
- « Réservoir festival », Allemagne

Idscènes est une entreprise d'audiovisuel et de vidéo-mapping qui a été créée il y a 20 ans maintenant. Elle compte une quinzaine de membres actifs répartis en trois pôles distincts. Le pôle technique, le pôle graphique et l'administration et la gestion de l'entreprise. Ces trois équipes travaillent en commun afin de répondre à des appels d'offres et des demandes de clients de manière complète et précise.

L'objectif de ce stage était de comprendre comment un projet de vidéo-mapping pouvait voir le jour. Entre la conception et la réalisation, et au même titre qu'un projet d'architecture, il me paraissait intéressant de comprendre toutes les phases d'un projet de vidéo-mapping mais aussi d'une intégration sonore, de lumière et toute la technique qui se cache derrière un projet.

Au cours de ce stage, j'ai pu m'intégrer à la partie graphique où j'ai aidé à répondre aux appels d'offres cités plus haut. De plus j'ai également fabriqué des séquences vidéos afin que le directeur artistique les compile par la suite. Les projets se réalisent souvent à plusieurs, où celui chargé du projet rassemble les séquences de plusieurs personnes pour fabriquer le spectacle final.

J'ai également réfléchi à une implantation scénographique afin de la présenter en réalité virtuelle au client.

Le *sound-design* est également créé de toute pièce chez Idscènes pour coller le plus possible au scénario. À l'aide de bruitage tiré de feuilles ou d'autres objets insolites et d'une connaissance affinée dans le *sound-design*, certains effets sonores peuvent être recréés (bruit de pas dans les feuilles, tir d'arc...).

Enfin, lors des prestations données par Idscènes, il existe plusieurs phases techniques. Le repérage, avec toute les équipes en amont pour savoir qui se place où sans se gêner mutuellement (régie son lumière, vidéo, scène et point de vue du spectateur).

Le montage des vidéoprojecteurs selon l'implantation sur la façade étudiée en amont sur un logiciel spécifique.

Le câblage et la bonne mise en service des vidéoprojecteurs doivent être assurés à la fin de cette étape. Le calage des VPs est une étape méticuleuse qui doit se dérouler dans le noir. Il s'agit ici de caler les faisceaux vidéos pour que l'impact de l'image soit véritablement collé au bâtiment. Cette étape se réalise grâce au logiciel Modulo en général. L'envoi des médias et le réglage de l'intensité lumineuse et/ou des couleurs se font également lors de cette étape. Enfin, une fois le spectacle fini, il faut tout démonter et ranger à l'atelier.

Ce stage m'a permis d'acquérir de nombreuses connaissances en technique dans la vidéo autant dans les prestations techniques que dans les logiciels de montage et de création .

Appel d'offre Castres année 60

Spectacle de Mélusine à Vouvant

Scénographie en réalité virtuelle

Appel d'offre « Le jour se lève » Annecy

MUSÉE NATIONAL DU SPORT

Alice Barbe

Durée : 4 mois et demi
Objet :
Scénographie - exposition temporaire (500 m²)
Scénographie - exposition d'actualité (100 m²)

Missions suivies :
Conception scénographique et graphique de deux expositions
Montage et aide à la fabrication
À plein souffle, exposition d'actualité dédiée à l'Apnée
Portraits d'athlètes, exposition temporaire

Le musée national du Sport, créé en 1963, est un musée traitant du phénomène sportif dans sa globalité. Ses collections comptent plus de 45 000 objets et 400 000 documents qui retracent l'histoire du sport dès ses origines. La particularité du musée national du Sport réside dans le fait que ses collections sont hétéroclites. On y trouve exposées de grandes peintures de maîtres à côté de peluches mascottes de grands championnats. Aujourd'hui, le musée national du sport se bat pour être considéré à part entière comme un musée aux yeux de ses visiteurs qui restent pour la majeure partie des visiteurs scolaires.

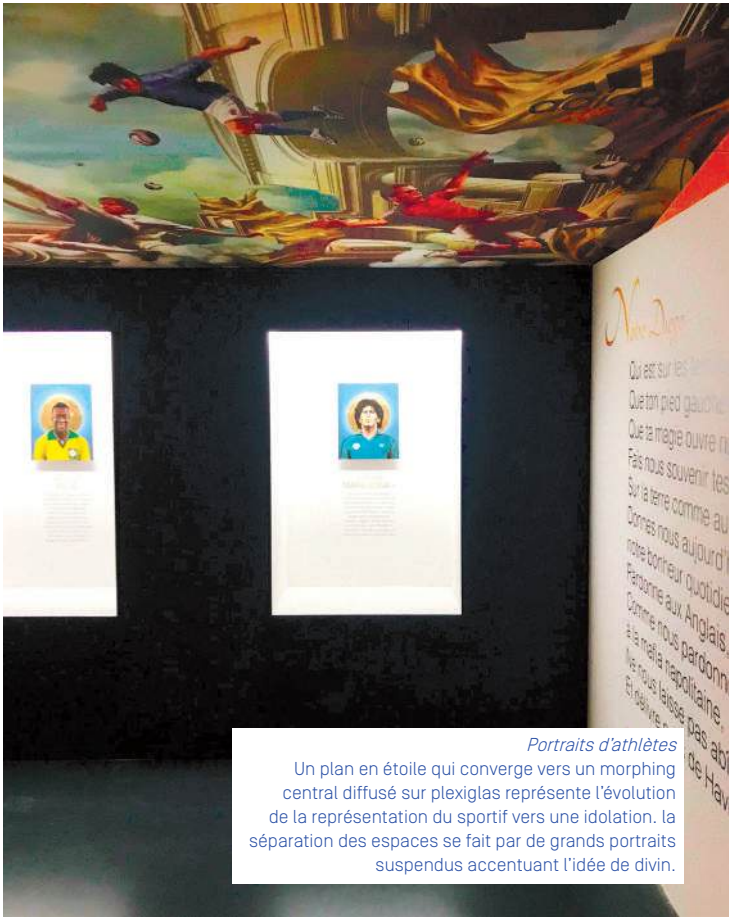
Le musée national du Sport est divisé en plusieurs pôles : la communication, la médiation, l'administration et le pôle collection au sein duquel j'ai effectué mon stage. Ce pôle regroupe des compétences diverses :

- une documentaliste s'occupe de la gestion des archives ;
- un historien rédige le contenu scientifique des expositions ;
- une chargée des exposition coordonne tous les intervenants durant les expositions et veille au bon déroulement de ces dernières ;
- une régisseuse veille à la conservation des collections ;
- un technicien s'occupe de la fabrication, des encadrements, des soclages, etc. ;
- la responsable du pôle collection coordonne ces derniers et gère la partie administrative et financière du pôle.

J'ai été aussi amenée à travailler avec le pôle communication car l'équipe m'a proposé de concevoir le graphisme conjointement à la scénographie des deux expositions. Et, évidemment, j'ai travaillé avec le pôle médiation avec lequel nous avons fait de nombreux allers-retours pour la réalisation de l'exposition de 500 m² qui propose un parcours de médiation intégrée en lien avec la scénographie.

L'avantage d'effectuer ce stage de mise en pratique professionnelle au sein même d'un établissement et non au sein d'une agence de scénographie est d'être au contact direct avec les services du musée (nos futurs clients). Cela me permet de comprendre la gestion d'une exposition en interne. Les échanges sont facilités et j'appréhende de manière plus concrète les besoins des clients. En effet, travailler avec un musée nécessite une attention particulière quant à la gestion et la conservation des œuvres d'art. J'ai d'ailleurs appris des principes de conservation qui m'étaient totalement inconnus et qu'il est essentiel de prendre en compte en tant que scénographe. Par exemple le choix des lumières en fonction du type d'objet exposé, le choix de matériaux au ph neutre au contact des objets, les techniques d'encadrement, etc.

À plein souffle
Une scénographie immersive qui travaille sur la courbe pour évoquer la sensualité de l'eau. la lumière est un élément essentiel, venant en douche elle rappelle les rayons lumineux qui traversent l'eau.



Portraits d'athlètes
Un plan en étoile qui converge vers un morphing central diffusé sur plexiglas représente l'évolution de la représentation du sportif vers une idolation. la séparation des espaces se fait par de grands portraits suspendus accentuant l'idée de divin.

MUCEM

Paul GOMEZ

Durée : 6 mois à raison de 3 semaines par mois, au service de la régie technique des expositions
Objet : Assistance au suivi de chantier des expositions temporaires

Missions suivies :
Montage des expositions :
« Jean Dubuffet, un barbare en Europe », « Instant Tunisien », « Persona. Œuvres d'artistes roumains », « Le temps de l'île », « La Fabrique des illusions »
Production d'une scénographie pour « Les éditions du Mucem »

Le Mucem (Musée des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée) est un musée national situé à Marseille.

La partie la plus connue est l'œuvre architecturale avec sa résille en béton, conçue par l'architecte Rudi Ricciotti. Mais c'est aussi le fort Saint-Jean, bâtiment érigé au 17e siècle sous Louis XVI. Réhabilité en 2013, cet espace abrite aussi des expositions, mais également des manifestations culturelles tout au long de l'été, et propose un parcours en bord de mer pour le visiteur. Ces deux espaces, ancien et moderne, sont reliés par une passerelle de 115 m de long.

Le Mucem est un musée de société, c'est à dire qu'il s'intéresse plus à des sujets thématiques que monographiques, en s'appuyant sur des objets du quotidien plus que sur des œuvres d'art (selon les dires de son directeur). Ce musée a hérité de toute la collection du MNATP (Musée National des Arts et Traditions populaires de Paris). Un bâtiment a été construit pour les accueillir. Il s'agit du CCR (Centre de Conservation et de Ressources), bâtiment de 10 000 m² dont 8 000 de réserves, situé dans le quartier de la Belle de Mai, et construit par l'agence Vezzoni.

L'idée d'effectuer un stage du côté de la maîtrise d'ouvrage me paraîssait judicieuse. En effet cela m'a permis de comprendre les attentes d'un commanditaire public de grande envergure.

J'ai pu me confronter de plus près aux obligations liées à un établissement public (notamment les normes liées à la sécurité incendie et aux PMR), mais aussi toutes les démarches liées aux procédures d'appels d'offres ou de consultations.

Intégré à l'équipe de régie technique des expositions, j'ai pu aborder le côté maîtrise d'usage, dans l'utilisation technique d'un bâtiment d'exposition. Je peux désormais adopter un regard critique quant à la pertinence de sa conception d'un point de vue de son utilisation par des professionnels du musée.

Le fait d'être à la régie technique m'a également permis d'avoir une vision globale sur les différentes phases des projets, à la fois en amont (marché pour le choix du scénographe, puis phases APS-APD-PRO), sur la phase chantier avec un suivi de l'exécution des travaux, mais aussi ensuite sur la phase exploitation des expositions.

D'un point de vue technique, sur un chantier comme celui de l'exposition « La fabrique des illusions », j'ai pu apprendre beaucoup, puisque j'ai réalisé les plans électricité de raccordement des équipements audio-visuels et d'éclairage. J'étais également présent, pendant toute la semaine de chantier auprès des prestataires.

Montage des cimaises double peau sur l'exposition
« La fabrique des illusions » - Scénographie : JA Design

Montage électricité sur l'exposition
« La fabrique des illusions » - Scénographie : JA design

Scénographie pour les éditions du Mucem (Paul Gomez)

LA FENÊTRE

Marc SAMRANI

Durée : 10 semaines, de janvier à mai
Objet : conception et montage d'une exposition

Missions suivies :
Montage de l'exposition:
« Shelter. L'architecture face à l'urgence »

Il était question lors de mon stage au centre d'art pluridisciplinaire La Fenêtre APAAV de Montpellier de créer une exposition autour de l'architecture d'urgence.

Suite à une présentation rapide de la thématique par le président et la directrice de La Fenêtre, on devait, avec l'aide d'une deuxième stagiaire, proposer des axes et des sous thèmes à développer dans l'exposition et une liste d'architectes et de projets qu'il serait intéressant de présenter.

De ce fait, il était intéressant de se concentrer sur les trois types de populations concernés par l'architecture d'urgence : les sans domicile fixe, les populations migrantes qui quittent leur pays d'origine pour des raisons politiques ou économiques et les populations de catastrophes naturelles soudaines.

Pour ajouter un aspect plus immersif à l'exposition, on a proposé plusieurs critères, exposer sur le plus grand mur de la salle d'exposition, visible de tout point de l'expo, ce qui pourrait permettre au visiteur de créer son propre parcours dépendant des critères qui lui paraissent le plus important à retenir lors de la conception d'un abri d'urgence. L'exposition était de ce fait basée sur un concept de narration interactive pour sensibiliser le public au rôle de l'architecte dans la réponse à l'urgence. Une sensibilisation à un public varié puisque l'exposition était présentée en simultané à La Fenêtre (entre le 15 mai 2019 et le 28 septembre 2019) et à la maison pour tous François Villon (entre le 13 mai 2019 et le 31 mai 2019).

On devait ensuite contacter les différents architectes retenus pour valider leur participation à l'exposition et préparer en parallèle un agenda événementiel autour de la thématique de l'exposition.

La dernière étape était de concevoir avec l'équipe de La Fenêtre le concept scénographique et graphique de l'exposition suivi d'une phase de montage, 10 jours avant le vernissage.

Cette expérience était assez enrichissante puisqu'elle m'a permis d'endosser différents rôles et de pouvoir suivre l'évolution du projet dès la phase de conception jusqu'au vernissage.

Montage du spectacle « Don Pasquale » à l'OONM

Exposition « Shelter. L'architecture face à l'urgence », à La Fenêtre

ARC-EN-SCÈNE

Elsa COLIN

DURÉE : 4 mois
OBJET : Fonctionnement d'une agence de scénographie, suivis de différentes phases pour les projets suivants : Concours grotte Cosquer, Ciap de Dijon, Exposition La Cène de Leonard de Vinci pour François Ier au Clos Lucé, maison du patrimoine à Ollioules, EHPAD à Cannes

Arc-en-scène est une agence pluridisciplinaire d'architecture et de scénographie née en 2001 de l'association entre Hélène Robert et Anne Carles, rejointes en 2012 par Annabelle Jeanne. L'agence conçoit et réalise des projets de scénographie d'exposition, de scénographie urbaine, d'architecture et de design.

Durant ce stage, j'ai participé à différents projets de scénographie et d'architecture d'intérieur, concours pour un musée, projets d'expositions temporaires, CIAP, EHPAD, maison du patrimoine. J'ai pu voir comment se déroulait un concours, ainsi que différentes phases : esquisse, APS, DCE. Cela m'a permis de comprendre les relations entre les différents acteurs du projet et l'importance de la communication à toutes les phases entre les différents interlocuteurs.

Recherches iconographiques, recherches de références, dessin Autocad en élévation ou plan, 3D sur sketchup, images et perspectives sur photoshop, relevés, propositions d'aménagement sont autant de types de missions que j'ai pu effectuer durant ce stage.

La différence principale que j'ai pu noter avec le fonctionnement d'une agence d'architecture est la part de sensibilité artistique et créative que l'on peut mobiliser sur un projet. Beaucoup d'idées partent d'une intention, d'une image, d'une texture, ou bien d'une ambiance que l'on souhaiterait créer. Les média pour faire passer une idée peuvent être des axonométries, des schémas d'ambiance, des planches de références. Le graphisme a de l'importance car il s'agit de rendre palpable l'atmosphère que l'on souhaite créer. Il faut rentrer dans le détail et ne pas hésiter à proposer des dispositifs de médiation ou de mise en valeur du sujet.

Après cette expérience en agence, j'ai décidé d'enrichir mon parcours par un stage optionnel en régie technique au Mucem, (Musée des Civilisations de l'Europe et de la Méditerranée), musée national situé à Marseille. Étant attirée par la scénographie d'exposition et le domaine culturel, je souhaitais me confronter à la réalité de sa mise en œuvre dans un musée. J'ai participé en particulier aux phases de démontage de plusieurs expositions (« Jean Dubuffet, un barbare en Europe », « Les Reliquaires de A à Z », « La Fabrique des illusions ») ainsi qu'au montage de différentes expositions (« Giono », « Le Hasard de A à Z », « Derrière nous »). Cette expérience m'a permis d'intégrer les réalités techniques des entreprises, pour faciliter la mise en place des éléments sur les chantiers. J'ai également proposé, en lien avec la commissaire, une scénographie pour l'exposition abécédaire Flore - qui ouvrira en 2020 - montrant une partie des collections du musée.

Voir les deux aspects, côté maîtrise d'œuvre dans une agence de scénographie et maîtrise d'ouvrage dans un musée, me permet de comprendre les enjeux de part et d'autre d'un projet scénographique et d'une commande publique. Je pense maintenant avoir une bonne capacité d'intervention sur l'ensemble d'un projet de scénographie d'exposition.

MUCEM

DURÉE : 2 mois
OBJET : Fonctionnement d'un musée national, montage et démontage de différentes expositions, scénographie d'un abécédaire

Arc-en-Scène, CIAP de Dijon, perspective intérieure

Mucem, Salle Ghaut, exposition Flore, perspective intérieure

Les enseignants

Liste des enseignants

Henri ROUVIÈRE
Responsable pédagogique du DPEA
Architecte DPLG Scénographe
h.rouviere@arscenes.fr

Nicolas ALBARIC
Acousticien, acoustique des salles
contact@atelier-rouch.com

François BARTHÉLÉMI
Chargé de Mission scénographie / Éclairage scénique
françois@atelier-peytavin.fr

Luc BOUCRIS
Agrégé de l'Université Docteur d'État, Professeur émérite à l'Université Stendhal Grenoble III Études Théâtrales
Architecture / Art / Scénographie
luc.boucris@wanadoo.fr

Jean-Jacques BRAVO
Scénographe et directeur de projets culturels
Les acteurs et les rôles/
Programmation et programme
bravojeanjacques@gmail.com

Patrick CABANIS
Disposition des règlements ERP / Label
patrick.cabanis@apave.com

Julien CANO
Création d'image et création sonore / Assemblage et conformation
j.cano@idscenes.com

Philippe CAPELIER
Architecte Blue tango architectures, musicien, enseignant (ENSAM)
Phases d'études : APS/APD/PRO
philippe.capelier@bluetango.fr

Véronique CHAZAL
Architecte spécialisée Art, Culture, Spectacle vivant
Scénographe d'opéra / théâtre
veronique.chazal@studio-miha.com

Elsa DECAUDIN
Chorégraphe, Directrice artistique et coordinatrice de la structure PULX
contact@pulx.net

Marc FOUILLAND
Directeur du festival CIRCa - Pôle National Cirque Auch, Directeur des affaires culturelles de la ville d'Auch
marc.fouilland@circa.auch.fr

Gilles GAL
Architecte, enseignant (ENSAM)
Phase travaux : piloter, gérer et réceptionner / Économie
gal.gilles@free.fr

Jean-Luc IMBERT
Référent métiers scéniques chez VIDELIO Réseaux scéniques : conception, implantation / Projection vidéo et multimédia
jlimbert@gmail.com

Nicolas JOURNÉ
Directeur artistique CLDesign
Graphisme d'exposition
nicolas@cldesign.fr

Yan KAIMAKIS
Encodeur IDScenes
Fonctionnement d'une manifestation, les publics
ykaimakis@gmail.com

Charles MASSON
Machiniste, technicien son et lumière
Création d'image et création sonore
charles-masson@hotmail.fr

Yvan PEYTAVIN
Gérant Atelier Peytavin Architecture & Scénographie
Fonctionnalité de la salle de spectacle
yvan@atelier-peytavin.fr

Jean-Louis RESPAUD
Maître de conférence de droit privé HDR, consultant, arbitre, Faculté de droit et de science politique de Montpellier
Responsabilité et droit
jlrespaud@yahoo.fr

Marie REVERDY
Dramaturge enseignante à l'université Paul Valéry
Dramaturgie et performance
reverdy.marie@gmail.com

Bruno REY
Sonorisation
brunosound@hotmail.com

Nicolas SAVATER
Architecte scénographe
Commande et candidature
n.savater@orange.fr

Jean-Sébastien STEIL
Directeur de la FAI-AR, Formation supérieur d'art en espace public
Espaces publics, évènements, parades, scènes
infos@faiar.org

Administration

Hervé LENORMAND
Directeur des études et de la pédagogie
herve.lenormand@montpellier.archi.fr
tel :04 67 91 89 64

Laure DELIGNE
Cheffe du service de la professionnalisation
laure.deligne@montpellier.archi.fr
tel : 04 67 91 71 11

Virginie HARAY
Chargée des programmes Master Spécialisé
virginie.haray@montpellier.archi.fr
tèl : 04 67 91 71 10

Emploi du temps des enseignements

Octobre 2018

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

- Architecture-Art-Scénographie
- Programmation et programme
- Visite Théâtre des 13 vents + Planet Océan

Novembre 2018

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

- Commande et candidature
- APS/APD/PRO
- Label ERP / Normes
- Visite Palais des Congrès + Pierre Vives

Décembre 2018

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31						

- Serrurerie & machinerie
- Réseaux scéniques
- Acoustique

Janvier 2019

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

- Art du cirque
- Scénographie opéra+théâtre
- Chorégraphie
- Visite Carrée d'art + Musée de la Romanité
- Lumière, son, infographie
- Dramaturgie

Février 2019

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28			

- Visite Opéra Orchestre National Montpellier Occitanie

Mars 2019

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
				1	2	3
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

- Projection vidéo
- Eclairage scénique
- Espace public
- Dramaturgie
- Visite Musée Pierre Soulages

Avril 2019

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

- Workshop IDScènes

Mai 2019

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

- Mémoire
- Responsabilité et droit
- Audiovisuel et multimédia
- Visite La Chartreuse Villeneuve les Avignons + Fondation Luma à Arles

Juin 2019

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
					1	2
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

- Médiation
- Graphisme d'exposition
- Mémoire

Octobre 2019

Lun	Mar	Mer	Jeu	Ven	Sam	Dim
	1	2	3	4	5	6
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

- Mémoire + Soutenance de mémoire

Bibliographie

Nous vous proposons une petite liste d'ouvrages, de revues et d'autres types d'œuvres qui traitent de près ou de loin de scénographie et qui nous ont permis d'approfondir certaines notions. Bien évidemment cette liste n'est pas exhaustive mais peut apporter un éclairage sur les scénographies d'équipement, de spectacle vivant ou d'exposition.

BOUCRIS (Luc), FREYDEFONT (Marcel) et *al.*, *Scénographe en France (1975-2015*, Arles, éd. Actes Sud, 2015

FLEURY (Marianne de) et *al.*, *Le cinéma expressionniste allemand*, Paris, éd. de La Martinière, 2006

FRIEDMAN (Yona), *Comment vivre avec les autres sans être chef et sans être esclave ?*, Paris, éd. de l'Éclat, 2016

FREYDEFONT (Marcel), *Petit traité de scénographie : représentation de lieu, lieu de représentation*, Nantes, éd. Joca Seria, 2007

FOHR (Romain), *Du décor à la scénographie. Anthologie commentée de textes sur l'espace scénique*, Paris, éd. l'Entretemps, 2014

GAUDIN (Antoine), *L'espace cinématographique. Esthétique et dramaturgie*, Malakoff, éd. Armand Colin, 2015

GAUTIER (Pierre), *Traité de scénotechnique. Machineries et équipements des salles de spectacle*, Paris, éd. Eyrolles, 2012

GLERUM (Jay O), *Manuel de machinerie,* (traduction Clarisse Daull),
Nantes, éd. AS, 2010

LAGARCE (Jean-Luc), *Juste la fin du monde*,
Besançon, éd. Solitaires Intempestifs, 2016

LORI (Renato), *Scénographie et réalisation des décors pour le cinéma,*
Paris, éd. de Grenelle, 2016

PEDUZZI (Richard), *Là-bas, c'est dehors*. Suivi de *L'odeur du théâtre*,
Arles, éd. Actes Sud, 2017

REYMOND (Nathalie), *Soulages. La lumière et l'espace*,
Paris, éd. Adam Biro, 2000

SCHEFER (Jean-Louis), *Scénographie d'un tableau,*
Paris, éd. Seuil, 1969

SOMPAIRAC (Arnaud), *Scénographie d'exposition*. Six perspectives d'exposition,
Genève, éd. MétisPresses, 2016

Remerciements

Faire découvrir à des étudiant·e·s, motivé·e·s, les disciplines de la scénographie tel est l'objectif d'apprentissage de ce projet pédagogique que l'École nationale supérieure d'architecture de Montpellier m'a confié. Cette aventure est née dans un engagement fort qui perdurera dans les années à venir. Je tiens à remercier Alain Derey, notre directeur, qui a œuvré pour la mise en place de ce DPEA et qui m'a accordé sa confiance pour mener à bien celui-ci, dans les choix pédagogiques et dans l'équipe enseignante.

Nos remerciements vont également à David Bourbonnaud, directeur de l'ISTS (Institut Supérieur des Techniques du Spectacle) d'Avignon et à José Garcia, son directeur pédagogique, sans qui le projet n'aurait pas pu se réaliser, et à l'ensemble du personnel administratif de l'ENSAM investi dans les projets de formations de spécialisation et tout particulièrement dans ce nouveau DPEA.

Nous remercions également les partenaires et les institutions publiques et privées qui ont accepté de nous recevoir chaleureusement en visite guidée, l'ensemble de la filière professionnelle et tous nos partenaires qui ont accepté d'accueillir nos étudiants dans le cadre de leur mise en situation professionnelle.

Sans oublier les formidables enseignant·e·s, et les non moins formidables étudiant·e·s, de cette première promotion.

Henri ROUVIÈRE

Sites de Montpellier : l'aquarium Planet Océan, le musée Fabre, le théâtre des 13 vents, l'Agora cité internationale de la danse, le théâtre de la Vignette, la Halle Tropisme, l'opéra orchestre national, l'Arena, Pierresvives, ID Scènes, le musée Fabre, La Fenêtre, Brengues Le Pavec architectes, Agence Arscènes Scénographie.

Le théâtre du Chai du Terral de Saint-Jean-de-Védas, le palais des Congrès du Cap d'Agde, le musée Soulages de Rodez, le CIRCa pôle national du cirque de Auch, le musée de la Romanité et le Carré d'Art de Nîmes, le théâtre de la Chartreuse à Villeneuve-lès-Avignon, Le Cratère et la fondation Luma d'Arles, le musée des Confluences et l'opéra national de Lyon, le Mucem de Marseille, le musée national du Sport de Nice, agence Vazistas (33), studio Adeline Rispal (75), Arc-en-Scène (75), studio Matters (94).

Achevé d'imprimer sur les presses de l'imprimerie
Présence Graphique
Imprimé en France
Dépot légal mars 2020

CONTACTS

Alain DEREY
Directeur de l'ENSAM
alain.derey@montpellier.archi.fr

Isabelle AVON
Directrice du développement et de la communication
isabelle.avon@montpellier.archi.fr

Hervé LENORMAND
Directeur des études et de la pédagogie
herve.lenormand@montpellier.archi.fr

Lisette VIEIRA
Directrice des affaires financières
lisette.vieria@montpellier.archi.fr

179 rue de l'Espérou
34093 Montpellier Cedex 05
+33 (0)4 67 91 89 89

www.montpellier.archi.fr

ENSAM
École nationale
supérieure d'architecture
Montpellier | La Réunion

Éditions
de l'Espérou

Institut supérieur des techniques du spectacle
Espace Saint-Louis
20 rue du Portail Boquier
84000 Avignon
+33 (0)4 90 14 14 17

www.ists-avignon.com

Diffusion gratuite - Ne peut être vendu