

PLAN D'ÉTUDE

AVANT PROPOS

INTRODUCTION

1. ENVIRONNEMENTS COMMUNICANTS

1.1 LA SCÉNOGRAPHIE	6
1.1.1 Introduction à la Scénographie	6
1.1.2 L'homme a besoin de concevoir des espaces de représentation symbolique	8
1.1.3 La Scénographie, un espace symbolique par définition	10
1.1.4 La scénographie aujourd'hui : Multiplication des champs d'intervention	11
1.2 L'ÉVÉNEMENTIEL	12
1.2.1 L'événementiel et la production d'espaces symboliques	12
1.2.2 L'événementiel un métier en voie d'expansion	13
1.2.3 Les activités de l'événementiel	14
1.2.4 Exemples d'intervention de l'événementiel	14
1.3 LA SCÉNOGRAPHIE ÉVÉNEMENTIELLE	14
1.3.1 À propos de la scénographie événementielle	14
1.3.2 Quelques Caractéristiques d'une scénographie événementielle "pour être parcourue"	16
1.3.3 Quelques éléments d'une scénographie événementielle Parcourable	17
1.4 L'ESPACE SCÉNOGRAPHIQUE ET LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES	19
1.4.1 Impact des nouvelles technologies dans l'espace scénographique	19
1.4.2 Nouvelles technologies et l'exces du fluxus d'information	21
1.4.3 Saturation d'information et l'événementiel	21
1.4.4 Opportunités pour les concepteurs d'espaces scénographiques	22
1.5 DES ENVIRONNEMENTS COMMUNICANTS	23
1.5.1 De l'écran aux surfaces et dispositifs communicants	23
1.5.2 Dispositifs interactifs communicants	24
1.5.3 Exemples de projets	24
CONCLUSION	31
BIBLIOGRAPHIE	33

AVANT PROPOS

L'être humain divise le monde qui l'entoure par la démarcation de territoires. Néanmoins, il est censé modeler l'espace et maîtriser les techniques nécessaires pour le rendre expressif. La métamorphose de ce monde matériel donne lieu à la représentation. Qu'est-ce qu'un espace scénographique sinon un lieu de représentation ? Quels sont les éléments qui font de l'espace un espace scénographique ? Qu'est-ce qu'une *scénographie événementielle* ?

C'est dans le rapport étroit qu'entretiennent aujourd'hui la scénographie et les activités du secteur de l'événementiel, qu'il sera abordé la question de l'espace.

En effet, aujourd'hui, l'acceptation traditionnelle du mot "scénographie" faisant référence à l'espace scénique théâtral traditionnel se transforme. Cette discipline s'élargit et ses champs d'applications s'ouvrent à des nouvelles frontières.

C'est cette aperture qui permet à la scénographie d'intervenir dans le secteur de l'événementiel. Un secteur économique en plein développement, que représente de nouvelles opportunités de conception.

De même, la symbiose des technologies numériques avec l'espace a bouleversé de manière contondante la conception scénographique. Les dispositifs technologiques ayant un fort potentiel créatif permettent de remodeler en profondeur cet "art" de la mise en espace.

Cette étude a l'ambition de permettre une meilleure compréhension des enjeux de la création scénographique contemporaine et des nouvelles opportunités que nous avons en tant que futurs créateurs de ces "environnements communicants".

INTRODUCTION

La “*Scénographie Événementielle*”, entendue comme l’élargissement de la scénographie traditionnelle touchant le secteur de l’événementiel (secteur économique concernant l’organisation d’événements sociaux) , n'a pas été étudiée profondément. Peu de définitions, pas de critères permettant d'en établir une légitimité, pas beaucoup d'analyses des éléments composants, de modes d'usages, etc. En effet, le domaine de la scénographie contemporaine reste un terrain de discussion à la fois complexe et confus. Il s'agit dans cette étude d'un regard holistique de cette discipline en pleine mutation laquelle fait partie de notre réalité contemporaine.

Nous allons porté notre attention sur la scénographie pour l’événementiel, mais particulièrement sur des scénographies “Parcourables” , c’est-à-dire des scénographies destinées non seulement à être observées mais à être *veçues* et *parcourues*. C’est le cas des scénographies d’exposition, de promotion et d’événement urbain. En d’autres termes, nous nous concentrerons ici sur des scénographies en dehors des arts du spectacle.

S’interroger sur la scénographie événementielle comme « objet » en pleine mutation grâce à l’insertion des technologies numériques fait aussi partie de mes recherches. L’intégration du numérique dans l’espace a bouleversé sa morphologie et a permis la conquête de nouvelles sphères expressives. Cependant, des enjeux inquiétants commencent à être évidents. Le phénomène de la surabundance de l’information dans cette société “post-industrielle” crée un problème important à cerner.

Effectivement l’accroissement continu de la quantité d’information utilisées dans les échanges sociaux rend difficile l’assimilation des contenus.

La question qui se pose ici est comment cette saturation de l’information affecte l’espace scénographique? comment faire face à cette situation contraignante, entant que future designer d’espaces communicants? Comment convertir ces problématiques en opportunités créatives?

Un détournement des usages des technologies numériques pouvait être un élément de réponse.

La première partie de cette étude sera donc consacrée à un survol historique de la *scénographie*, et à la définition de ses nouveaux champs d'intervention.

En second lieu suivra une définition de ce qui est *l'événementiel* et une analyse de ses activités et ses formes d'existence.

Le terme *Scénographie événementielle*, sera également développé dans la troisième partie. Nous tenterons de dégager ses tendances actuelles et ses modes de représentation.

Dans la quatrième partie, nous exposerons l'insertion des technologies numériques dans l'espace scénographique et ses nouveaux enjeux.

L'identification des opportunités naissantes pour les concepteurs de ces espaces fait aussi partie de ce chapitre.

Pour finir, nous parlerons de la conception des environnements communicants. Des espaces qui utilisent des interfaces qui vont au delà de l'écran et qui permettent une interactivité avec le spectateur.

Nous identifierons également, une série d'exemples d'espaces "munis" par des médias électroniques interactifs.

Cette étude ne prétend pas donner de solutions, de méthodes pour concevoir des environnements au service de l'événementiel. Il propose quelques pistes de réflexion et reste une invitation à élargir et approfondir ces recherches.

ENVIRONNEMENTS COMMUNICANTS

“Le propre du visible est d’avoir une doublure
d’invisible au sens strict, qu’il rend présent
comme une certaine absence.”
MERLEAU-PONTY

1.1 LA SCÉNOGRAPHIE

1.1.1 Introduction à la Scénographie

On pourrait affirmer que la scénographie trouve ses origines dans la préhistoire. Il est certain que l'espace de représentation, en tant qu'espace dramatique (tel que nous le connaissons aujourd'hui) a ses origines dans la civilisation Grecque. Cependant, nous pouvons reconnaître que depuis les manifestations primitives que l'on repère dans la peinture rupestre, les gravures sur bois et os, etc.... l'être humain nous laisse les traces d'une nécessité constante de représenter sa relation avec l'environnement.



“The Hall of the Bulls “ Lascaux, France

Ces manifestations étaient en général de type religieux ou rituel. Des différentes

« prétexte » comme des événements quotidiens à connotations singulières ou des phénomènes naturels inexplicables, donnaient lieu au développement d'espaces rituels : des espaces qui représentent des désirs ardents, des craintes, ou simplement des événements qui étaient le reflet de leur interprétation de la vie.

C'est le cas par exemple des sacrifices, des danses de chasse, des rituels liés à la naissance ou à la mort, ce qui incitait l'homme primitif à aménager de manière symbolique un espace à caractère généralement éphémère.

En effet, à l'aide d'un ensemble d'éléments, il enrichissait ses rituels.

Des *ingrédients* comme des totems, des peintures, des ornements naturels, entre autre, donnaient un nouveau sens à l'espace de l'événement en question.

Cependant, à cet état, nous ne pouvons pas parler encore d'un espace dramatique.

Or, C'est à Athènes vers l'année 6000 av. J.-C. qu'apparaissent les premières traces de conception scénographique. Lors de manifestations religieuses, des célébrations qui duraient plusieurs jours, se construisent des espaces de représentation symbolique. Par la suite, c'est la naissance du théâtre qui donne lieu à ce qu'aujourd'hui l'on connaît comme "Scénographie".

Par ailleurs, la scénographie se développe en même temps que le théâtre s'impose comme pratique sociale essentielle et se répand petit à petit dans le monde "entier". « *Pendant la Renaissance, le terme scénographie (du grec σκηνη scène et γραφειν écrire)_ définit l'art de « mettre les objets en perspective » en les représentant sur une toile peinte ; pendant le XVIIe siècle, elle devient "l'art du décor" en perspective dans son ensemble. »*¹

Cet art du décor est cependant loin de la signification actuelle du terme "scenographe". Avant que cette discipline soit légitimée, on parlait de la scénographie comme « décor », comme l'adéquation d'un espace pour orner, embellir ou faire éclater un spectacle.

Bien évidemment, la nature et la fonction de la scénographie se sont modifiées conformément aux changements des milieux sociaux, culturels et techniques des

¹ Barba Eugenio « Metteur en scène italien »

époques suivantes.

Ainsi, au siècle dernier, le mot est renouvelé en s'éloignant du concept de décoration, pour devenir ce qui est aujourd'hui: un environnement au rôle narratif très important et qui donne une part fondamentale à l'oeuvre (ou à l'événement). La scénographie n'est donc plus considérée comme un accessoire.

Malgré tout, le mot "décor" continue étant considéré conventionnellement comme synonyme de scénographie. Un terme qui est obsolète, mais qui s'est profondément ancré dans l'imaginaire collectif.

Actuellement le mot "Scénographie" fait référence à une activité créatrice qui a comme but d'aménager un espace de représentation en utilisant des moyens techniques et artistiques, dans le cadre d'un spectacle, d'une exposition, d'une installation, du cinéma,... entre autres.

À cette définition, Ramon Lopéz*, professeur de l'Academia Chilena de Bellas Artes ajoute :*" Une scénographie, c'est la transformation d'une idée dans un espace poétique - fonctionnel, c'est une invention dirigée à éveiller une réaction émotionnelle "*²

En effet, le mot Scénographie a des contenus très larges et parfois difficiles à cerner. Définir où commence et où finit cette discipline et quelles sont ses possibilités, est une tâche complexe. À cet effet, l'analyse de chaque époque reste fondamentale pour trouver des pistes appropriées qui nous permettent de renouveler son acception, en amplifiant ainsi ses champs d'action et ses voies d'expression.

1.1.2 L'homme a besoin de concevoir des « Espaces de représentation symbolique »

Comme nous pouvons le constater à travers de multiples découvertes, dès la préhistoire, l'homme a eu besoin de concevoir et d'habiter des espaces de

² LOPEZ CAULY Ramón « Académicien de l'Académie Chilienne de Beaux Arts »

représentation qui le conduit à d'autres dimensions narratives.

En effet, la dimension symbolique est une nécessité présente dans l'existence de l'homme. Elle permet de créer des liens et de donner du sens à l'environnement, de rendre intelligible et appropriable le réel.

Les espaces symboliques sont alors une partie fondamentale de sa vie. S'identifier avec un espace, délimiter un territoire, transformer ses éléments, les embellir ou décorer pour créer une ambiance différente, sont des pratiques propres à la symbolisation des espaces.

On peut définir un espace symbolique dans son sens le plus large, comme un espace doté d'une signification singulière attribuée par un collectif ou individu. Cette signification est normalement de caractère métaphorique, et celle-ci peut avoir des contenus mythiques, religieux, politiques, philosophiques, économiques, etc.



Arc pyrénéen de l'art préhistorique , L'Ariège

Il est important de souligner que comme tous les symboles, les espaces symboliques « signifient », c'est-à-dire qu'ils portent le sens qu'un individu ou un groupe leur prêtent. Et, dans cette mesure, son existence factuelle est presque indépendante des significations qu'on leur donne.

En effet, les espaces symboliques ont un rôle très important dans les processus d'identité sociale. Les personnes et les collectifs ont besoin de s'identifier à un

espace physique propre ainsi qu'avec un groupe qui leur apporte des clés pour créer et partager sa manière d'être. C'est-à-dire, qu'ils ont besoin de modèles référentiels. Ces modèles sont construits par chaque culture. Ainsi, les valeurs éthiques, esthétiques et relationnelles partagées, passent également par l'appropriation de l'espace.

Lorsqu'une personne ou un groupe transforme un espace, ceux-ci laissent leur empreinte, et l'incorporent dans leur processus cognitifs et affectifs d'une manière active. C'est-à-dire, qu'ils le dotent d'une signification individuelle et sociale à travers des processus d'interaction. *“Par l'interaction symbolique, la personne et le groupe se reconnaissent dans l'environnement et s'autoattribuent ses qualités comme partie fondamentale de sa propre identité.”*³

1.1.3 La Scénographie, un espace symbolique par définition

Les relations entre l'espace et son contenu (information), sont nécessairement médiatisées par des symboles. Considérant un symbole comme une réalité tangible (une sculpture, un panneau, un volume) qui communique quelque chose d'intangibles (une valeur, une idée, un sentiment) le lieu scénographique serait ainsi par définition un espace fondamentalement symbolique. En d'autres termes, celui-ci est conçu pour symboliser.

Le scénographe donne du sens à l'espace à travers l'interprétation d'un scénario, d'une idée ou d'un concept préalable, pour le matérialiser par une composition d'éléments architecturaux et des éléments figuratifs tangibles ou intangibles que symbolisent l'univers de l'événement en question.

En effet, un espace scénographique a un rôle dramaturgique très actif. Ses caractéristiques formelles ont un impact décisif sur la réception du message de la part du public. Sa composition fournit les coordonnées spatio-temporelles du récit, et constitue "l'imaginaire" qui va être transmis. De la même façon, c'est en grande partie l'aménagement de l'espace qui va déterminer son style et sa tonalité. Celui-ci peut être futuriste, informel, enfantin, élégant, comique, pathétique, dynamique,

³ **Sergi Valera** « Docteur en Psychologie et professeur à l'université de Barcelone »

métaphysique, etc.

1.1.4 La scénographie aujourd'hui : Multiplication des champs d'intervention

Actuellement, la conception scénographique s'élargit à plusieurs applications au-delà de la représentation théâtrale. La mise en scène d'un lieu peut aussi faire partie d'événements socioculturels de toute sorte.

Quelques années auparavant, la scénographie ne pouvait pas être dissociée de la relation théâtrale ou du spectacle vivant. Aujourd'hui, on parlera de scénographie pour des salles de concerts, centres culturels, centres de congrès, bibliothèques, espaces événementiels, fêtes, festivals, musées et salles d'expositions, ou bien de plateaux scéniques.

Marcel Freydefont, scénographe contemporain, nous parle de cette multiplication des champs d'intervention scénographique: *“Actuellement, la scénographie traite aussi bien du lieu de représentation (et de la valeur de représentation d'un lieu) pour n'importe quel spectacle dans les murs et hors les murs, que du lieu de présentation d'une œuvre plastique, d'un objet, d'un propos, etc. Scénographie de spectacle, d'équipement, d'exposition, elle forme dans tous les cas une architecture de passage mettant en jeu divers moyens techniques. Singulière et plurielle, sorte d'entre-deux, la scénographie est une discipline spatiale moderne.”*⁴

Comment nous pouvons le constater, le champs d'application de la scénographie s'élargissent de plus en plus. A cet effet, une synergie des différents métiers devient presque imperative. Le concepteur d'une scénographie est aujourd'hui un artiste qui se trouve à la croisée des chemins entre différentes disciplines. Ainsi, le développement d'un espace scénographique peut requérir la présence d'un architecte, d'un peintre, d'un sculpteur, d'un designer, d'un électricien, d'un concepteur multimedia, d'un vidéaste, d'un musicien, d'un graphiste, d'un technicien.

⁴ FREYDEFONT Marcel Freydefont « Professeur à l'Ecole d'architecture de Clermont-Ferrand (département scénologie) »



Exemple d'une Scénographie commerciale
(Scénographie pour le centre de convention Porte sud Genève)

1.2 L'ÉVÉNEMENTIEL

1.2.1 L'événementiel et la production d'espaces symboliques

La production d'espaces symboliques est aujourd'hui dans les mains des décideurs économiques. Autrefois, étaient les pouvoirs religieux et étatiques qui en général s'en occupaient de ce labeur. Aujourd'hui ces espaces sont souvent liés aux événements socioculturels d'une ville lesquels sont à la fois médiatisés par des institutions publiques et privées de toute sorte.

En effet, dans la ville contemporaine, des événements socioculturels qui autrefois étaient des manifestations improvisées ou le fruit du « hasard », se transforment aujourd'hui en de véritables événements, rigoureusement structurés et redéfinis en amont. Ainsi, une nouvelle manière de médiatiser les événements publics prédétermine ce que nous appelons aujourd'hui "L'événementiel."

1.2.2 L'événementiel un métier en voie d'expansion

Actuellement, des nombreuses activités gravitent autour de l'événementiel. Étant un secteur en plein développement, celui-ci devient un rayon important de l'économie

mondiale.

Qu'entendons nous par événementiel?

L'événementiel vient du mot "événement" qui signifie dans son sens le plus large : *Fait qui survient à un moment donné.* Au sens général, il signifie aussi tout ce qui arrive et possède un caractère peu commun, voire exceptionnel⁵.

Cependant, depuis le dernier siècle, une nouvelle acception est apparue: l'événementiel est considéré comme une activité qui a comme but d'organiser un événement autour d'une thématique spécifique. Ainsi, un événement peut être organisé par n'importe quelle entreprise, institution ou collectif afin de transmettre un message et de mettre en valeur son identité, son image ou ses objectifs.

L'événementiel travaille au service d'une entité commerciale à une collectivité territoriale, passant par des musées, des bibliothèques, des centres de valorisation patrimoniale, des fondations politiques, des espaces d'art, entre autres.

En général, on peut dire que l'événementiel est au service de la culture et du commerce. Ce sont ces deux secteurs du marché ceux qui se servent le plus des prérogatives de ce métier.

Depuis quelques années, nous pouvons constater un important accroissement d'expositions scientifiques et de manifestations artistiques dû au grand développement d'établissements culturels.

Ces événements ont besoin de l'aménagement d'espaces vouent le développement de leurs activités. Actuellement c'est le secteur commercial celui qui demande de plus en plus des prestations de services événementiels. Par ailleurs, dans un environnement hautement concurrentiel comme le marché actuel, promouvoir une marque à travers des événements est une stratégie très rentable. Dans cette logique, nous pouvons constater que l'événementiel a aujourd'hui de fortes tendances à suivre la même voie que la publicité commerciale.

1.2.3 Les activités de L'événementiel

Les activités liées directement ou indirectement à l'événementiel sont très variées. Des activités comme la recherche sur la thématique de l'événement, la conception des stratégies, l'élaboration des contenus, l'organisation logistique, la promotion de l'événement et les relations avec la presse, la gestion budgétaire, les conformités

⁵ Définition de la Wikédia « encyclopédie collaborative en ligne »

réglementaires, les questions juridiques, le choix du lieu, l'accueil, la gestion de l'espace font partie de la production d'un événement.

Par ailleurs, la naissance des entreprises dédiées exclusivement à organiser des événements de toutes sortes, permet à ce secteur commercial de se consolider et se spécialiser jour après jour.

1.2.4 Exemples d'intervention de l'événementiel

Les domaines d'intervention de l'événementiel sont également très diversifiés. Nous pouvons trouver des événements d'exposition, des congrès, des festivals, des conventions, des soirées festives, des remises de prix, des lancements de produits, des conventions d'entreprises, des animations urbaines, des rencontres sportives, des concerts, des défilés de modes, des oeuvres théâtrales, des opéras, des spectacles de danse, entre autres.

1.3 LA SCÉNOGRAPHIE ÉVÉNEMENTIELLE

1.3.1 À propos de la Scénographie événementielle

Il est certain que pour chaque événement à concevoir, il est nécessaire d'aménager un espace spécifique.

Un besoin de création d'espaces conçus spécialement pour le secteur de l'événementiel commence à être tangible. Non seulement des espaces architectoniques (ou naturels) hébergeant un événement, mais des environnements communicants à part entière.

De ce besoin, surgit un nouveau concept, celui de la Scénographie événementielle.

Or, suivant la logique de ce qui est une scénographie - dans son acception contemporaine - on pourrait déduire à juste titre que toute scénographie est donc par définition une Scénographie événementielle : Les activités développées dans cet espace scénographique sont les mêmes activités propres au secteur événementiel. De plus, la scénographie est généralement de caractère éphémère,

créée pour des événements inscrits dans une période de temps limitée, normalement de nature peu commune, voire exceptionnelle, ce qui correspond tout à fait à la définition que nous avons proposé auparavant sur ce qui est un événement.

Néanmoins, même si cet éclaircissement peut être perçu comme redondant, il est particulièrement important pour comprendre les enjeux de ce qui est propre à la scénographie contemporaine.

Essayant de classifier les champs d'intervention de la scénographie contemporaine par rapport à son usage, on pourrait proposer deux branches principales:

-La scénographie pour être observée (ou observable)

Concernant généralement des scénographies pour les arts du spectacle : théâtre, opéra, danse, etc.

-La scénographie pour être parcourue (ou parcourable)

Concernant généralement des scénographies d'exposition, de promotion et d'événement urbain.

La scénographie événementielle

Type	Exemples domaines d'intervention
scénographie d'arts du spectacle	Théâtre, opéra, danse, marionnettes, cinéma, arts de la rue, performances
scénographie d'exposition	Musée, bibliothèques, salles
scénographie de promotion	Lancement de produits, célébrations d'anniversaires d'entreprises, congrès, défile de modes
scénographie d'événement urbain	Animations, festivals, rencontres sportives, concerts

1.3.2 Quelques caractéristiques d'une scénographie événementielle pour être parcourue

-LE SPECTATEUR ENTRE DANS LA "SCÈNE"

A différence d'une scénographie pour être observée où le public est assis, dans une scénographie parcourable, le spectateur habite « l'espace scénique », c'est-à-dire, il ne le regarde pas uniquement de loin mais se déplace tout au long d'un parcours. Il y a une immersion corporelle du spectateur dans l'espace. Et parfois il devient acteur direct de l'événement.

- NE SE LIMITE À COMMUNIQUER MAIS À INFORMER

Un autre rôle d'une scénographie parcourable, c'est d'apprendre au public un contenu et de faire passer une information très précise.

- EST DE CARACTERE EPHEMERE:

Une scénographie événementielle a comme caractéristique générale un caractère éphémère. Normalement, celle-ci est conçue pour accueillir un événement qui est inscrit dans un temps limité et très souvent ne se répète jamais. Cela la différencie d'une scénographie d'un spectacle vivant, laquelle doit prendre en compte pour son développement la possibilité de répétition du spectacle à des endroits et à des saisons différentes.

- IL Y A UN PARCOURS À ETABLIR :

Lorsqu'un scénographe désigne un « événement parcourable », il conçoit des espaces de circulation, de rencontres et d'échanges avec un rythme et un parcours spécifiques.

Considérations importantes

Pour la conception d'une scénographie événementielle faire appel à des spécialistes du symbole et de l'espace est incontournable. Il est important qu'un concepteur sache interpréter les contenus et de les traduire ensuite par des environnements communicants. La maîtrise des contraintes techniques et d'usage de l'interaction

du public s'avère également un impératif. L'étude des questions liées à la circulation du public, rapport salle/scène, fluidité des accès ou des parcours, confort acoustique, ergonomie visuelle et accessibilité à l'information, est primordial.

Le but est de réaliser un parcours cohérent, bien rythmé et avec un fil conducteur séduisant qui stimule la curiosité du visiteur. De plus, la transmission de l'information doit s'effectuer de manière intelligible et émotive

En effet, l'étude de la scénographie s'élargit dans d'autres champs adjacents qui impliquent la cognition humaine. Avoir des notions sur le fonctionnement cognitif humain permet de régler plus justement les rapports du spectateur face à l'événement. Ainsi, l'étude de disciplines comme la pédagogie, l'épistémologie, la sémiotique, la médiation culturelle, devient fondamental.

Le scénographe devient un "communicateur à travers l'espace", il conçoit des environnements destinés à établir des relations entre émetteur et récepteur avec un système de signes explicites et univoques; il doit gérer l'articulation entre le lieu représenté et le cadre de représentation.

1.3.3 Quelques éléments composant une scénographie événementielle **Parcourable**

Pour ce métier de l'extraordinaire et de l'éphémère, les moyens mis en oeuvre peuvent être « illimités » et les résultats parfois spectaculaires.

Chaque élément est censé être dans l'espace pour une raison précise, avoir une harmonie avec l'ensemble de la « scène », de faire partie d'un réseau de signes. Rien n'est gratuit dans l'espace scénographique. Cet espace peut donner de l'ampleur à un objet du quotidien, qui dans son contexte habituel, ne serait qu'à peine perçu et dépasserait difficilement les limites de son usage.

Dans ces lieux de communication, un univers entier est présenté aux yeux du spectateur. Chaque chose a une valeur de signe et c'est à « la pratique de la mise en scène » de déceler la puissance de sa signification.

Parmi les composants les plus utilisés nous pouvons trouver:

-La structure architecturale: Le sol, des murs, une carcasse, des panneaux, des parois, des châssis

-Les éléments tridimensionnels grande taille : des estrades mobiles, des escaliers ou des rampes

-Le mobilier : de tabourets, de présentoirs, des pupitres, des vitrines, des tables

- Les accessoires : des grilles d'accrochage, des rideaux, des machineries

-Les objets : des objets décoratifs ou fonctionnels de toute sorte

-La lumière : dispositifs lumineux, miroirs, projecteurs

-Les « imprimables » : des affiches, des posters.

-La signalétique : des panneaux, des pictogrammes autocollants, des enseignes, du fléchage

-Le son : musique enregistrée, musique en direct, conférence, voix guide.

-Les nouveaux médias : animation numérique, projection, installation interactive, oeuvres audiovisuelles

-Technologie : des ordinateurs, des écrans, des souris, des haut-parleurs, des vidéo projecteurs, des interfaces électroniques

1.4 L'ESPACE SCÉNOGRAPHIQUE ET LES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

1.4.1 Insertion des nouvelles technologies dans l'espace scénographique

La conception scénographique s'est toujours nourri des avancées techniques de chaque époque. Les espaces scénographiques continuent affranchissant les anciens codes pour défricher de nouveaux territoires en évoluant au rythme du monde.

Comme dans la plupart des métiers, les NTIC (nouvelles technologies de la communication et l'information) sont actuellement un puissant moteur de changement de la création scénographique. Ceux-ci, se développant en vitesse et en volume d'une façon très vertigineuse et constante, deviennent un champ avantageux pour les métiers de la création.

En effet, au cours des dernières années, les télécommunications, l'électronique et les réseaux ont connu un développement extraordinaire. Chaque jour ils se trouvent sur le marché des nouvelles inventions technologiques susceptibles d'être utilisées au service de la conception d'espaces.

Mais, comment comprendre les enjeux de l'insertion de ces nouvelles technologies de la communication et de l'information dans un espace scénographique ? Jacques Polieri, considéré comme le créateur de la scénographie moderne se posait toujours des questions sur « comment dynamiser l'espace scénographique, comment ouvrir l'espace intérieur clos d'une scénographie à un espace extérieur infini ». C'est le passage de la technique mécanique à l'électronique qui va lui donner sa réponse : c'est l'utilisation des dispositifs technologiques dans l'aménagement de l'espace qui va permettre de réorienter et de dynamiser cette discipline.

En effet, la technologie devient une "matière plastique" avec des possibilités créatives nouvelles. Grâce à son insertion dans l'espace, celui-ci n'est plus du tout celui qu'il était auparavant. La technologie a permis d'inclure et superposer des *couches* de réalité différentes à celles que se trouvent de manière tangible dans l'espace scénographique. Des niveaux additionnels de signes provenant de nouvelles immatérialités dynamiques métamorphosent l'environnement. Ainsi, les technologies électroniques permettent d'hybrider le matériel avec l'immatériel en

ouvrant la possibilité de concevoir des espaces complètement immergents avec des dimensions narratives jamais imaginées auparavant.

La scénographie contemporaine peut tout contenir, toutes les rencontres sont possibles: peinture, sculpture, objet, musique, poésie, mouvement, lumière, parole, vidéo, installation, projection des maquettes en 3D, des plans techniques, des photographies, des hologrammes, Plus que jamais, les champs d'expression de la conception scénographique se multiplient, éclatent, voir "débordent".

Transmission d'information plus effective

Les contenus numériques représentent un moyen de médiation effectif. Un message peut être transmis d'une manière compréhensible, ludique et émotive, tout en facilitant la rétention de l'information.

Quelques études sur la cognition ont démontré que seuls sont appris instinctivement les messages qui mobilisent de profonds états d'esprit . Dans cette logique, on peut conclure que dans un espace événementiel, où la transmission de l'information est impérative, l'utilisation des dispositifs électroniques est « convenable ».

De même, Il est important de rappeler la puissance que les dispositifs numériques ont pour réveiller l'attention et pour faire émerger des sentiments et des émotions.

1.4.2 Nouvelles technologies et l'excès du fluxus d'information

Il est difficile de définir comment le développement des télécommunications et de l'électronique a bouleversé les formes traditionnelles d'habiter et comment ces bouleversements ont modifié la vie quotidienne.

Aujourd'hui, l'accroissement incessant de la quantité d'information utilisée dans les échanges sociaux et la difficulté de son assimilation s'avère un problème évident. En effet, l'information numérisée qui circule sur Internet ou sur n'importe quel dispositif électronique se caractérise par sa surabondance et son ubiquité. L'information disponible quasi-instantanément, à un coût relativement faible, envahit

la vie de tous les jours.

La confrontation à une diversité de natures et de formes d'information les plus variées est presque incontournable : les messages sms, les e-mails, de publicité sur Internet, les panneaux informatifs dans la ville, les fichiers textuels, iconographiques, sonores ou la multitude de messages imprimés.

Jean-Louis WEISSBERG⁶ ajoute: *“elle [la technologie] souffre d'un excès d'usage lié à sa considérable extension pratique”*.

Paradoxalement, plus l'accès à l'information est possible, moindre sera la capacité de la discerner profondément.

En effet, cette profusion exagérée de messages sature et écoeure notre cerveau faisant de la rétention de contenus une tâche ardue.

À ce propos, Gilles Grolleau⁷ considère : *“cette surabondance génère le passage d'une économie de l'information à une économie de l'attention, où la capacité à “capter” et à retenir l'attention devient le bien rare, objet de l'échange.”**

1.4.3 Saturation d'information et l'événementiel

Pour la conception d'un espace événementiel, il est important de prendre en compte les contraintes liées à la surabondance de données et à la saturation d'information de la société.

Un bombardement continu d'information lors d'un événement peut occasionner chez le spectateur une saturation mentale tout en le stressant ou en le rendant anxieux.

Les visiteurs sont couramment confrontés à un dilemme face à un événement. Souvent, il sont perdus sur la façon d'agir et de ce qu'ils peuvent faire dans cet espace. La présentation étant parfois très saturé ou “intimidante” peut ne pas

⁶ WEISSBERG Jean-Louis « Maître de Conférence en Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université Paris 13”

⁷ BENABID Sandoss. “ Professeur à L'Universsité de Bourgogne” Dijon

présenter d'intérêt pour eux.

Une analyse statistique dans le secteur de l'événementiel montre que le public a une tendance croissante à s'informer sur Internet sur les contenus de l'événement en question en amont et en aval. Lorsqu'un visiteur participe à un événement, il cherche à avoir une *expérience* plus qu'à s'informer de manière approfondie. Il a soif d'expériences, d'échanges, de sortir de sa quotidienneté pour s'évader dans un contexte différent : il a besoin de s'émerveiller, de faire vibrer son esprit.

À cet égard, même si les messages véhiculés par des dispositifs numériques ont une grande puissance pour réveiller l'attention et pour engendrer des sentiments et des émotions, l'homme saturé de textes et d'images informatives, à tendance à "zapper" les dispositifs multimédia.

*"un programme multimédia peut receler des trésors et n'attirer aucun visiteur. Pour plusieurs raisons. D'abord celle liée à la taille et au volume des espaces et des collections. Il est probable que plus l'offre est importante, plus le visiteur anticipe sur ses intérêts et la gestion de son temps dans les expositions et "zappe" en quelque sorte la station multimédia."*⁸ La question qui se pose ici est comment faire face à la production des dispositifs scénographiques permettant de transmettre un message en accord avec ces enjeux ?

1.4.4 Opportunités pour les concepteurs à espaces scénographiques:

C'est dans ce contexte que la scénographie événementielle représente un nouveau défi pour les concepteurs des espaces.

Cette problématique permet de remettre en question le modèle du marché et de proposer de nouveaux dispositifs et de nouveaux usages.

Actuellement, les créateurs de scénographies événementielles essaient dans leur

⁸ SCHMITT DANIEL, directeur de Méta-Praxis, une agence spécialisée en muséographie

pratiques, des hypothèses sur les règles permettant de transmettre de façon effective différents types de discours.

Communiquer non seulement avec la tête mais avec tous les sens peut être une façon appropriée de faire face à cet enjeu. Les dispositifs interactifs constituent donc un moyen très puissant pour transmettre des contenus d'une manière plus émotionnelle que rationnelle .

Par un détournement des usages actuels de la technologie, le dispositif scénographique peut évoluer vers une démultiplication des possibilités narratives.

1.5 DES ENVIRONNEMENTS COMMUNICANTS

1.5.1 De l'écran aux surfaces et dispositifs communicants

La place de l'écran dans une scénographie est très considérable. Son usage est très répandu grâce à ses grandes possibilités de transmission d'information.

“L'écran attire le visiteur par sa production figurative, production qui à la différence de l'écrit ne requiert pas de grandes capacités d'abstraction.”⁹

Dans une scénographie l'écran peut avoir différents statuts. Parfois il est relégué dans un coin en tant que terminal multimedia; il peut aussi être intégré avec des autres objets le long du parcours de la visite; parfois il est destiné à la diffusion individuelle ou au contraire à la diffusion collective.

L'écran peut aussi disparaître en tant que tel et se métamorphoser en une surface ou en un dispositif . En effet, les techniques électroniques les plus sophistiquées permettent une “émancipation” de l'information au delà de l'écran. Cet-à-dire, d'être totalement libérées du cadre, voire du plan.

⁹ SCHMITT DANIEL, directeur de Méta-Praxis, une agence spécialisée en muséographie

1.5.2 Dispositifs interactifs communicants

Cette morphologie dynamique par l'intégration des créations interactives peut être une voie adéquate pour « émerveiller » à nouveau le spectateur, pour attirer son attention et lui transmettre de manière effective le message désiré.

Une scénographie métamorphosable qui s'auto-recrée en fonction de l'interaction des visiteurs. Des dispositifs interactifs, des capteurs corporels de mouvement, des murs tactiles.... Bref, des interfaces qui ne se limitent pas seulement aux écrans, aux claviers et aux souris.

L'intérêt de ces dispositifs porte sur la possibilité de déambulation dans un espace *enveloppant*. Un espace hybride, poétique, suscitant par l'interaction, l'éveil des sentiments.

1.5.3 Exemples de Projets

Une série d'exemples d'espaces "munis" de médias électroniques interactifs est présentée. Ces dispositifs ont la particularité d'être interactifs permettant à l'utilisateur de créer de façon dynamique et en temps réel sa propre expérience et d'avoir une interface de transmission d'information au delà de l'écran. Ils sont composés des capteurs, de murs tactils, d'éléments gonflables, de projections réactives, de matériaux "sensibles"...



Musée Senckenberg (Siete I Media) Frankfurt

Au musée d'histoire naturelle de Senckenberg, grâce à une table interactive les visiteurs peuvent naviguer dans des différentes époques de la terre. Ainsi, ceux-ci participent d'une grande expérience multimédia qui inclut des projections de vidéo, des lumières de couleurs, des narrations et de la musique.



BioCity :: Zoo Münster (Siete I Media)

Surface interactive qui réagit au touché, grâce à laquelle le visiteur reçoit des informations concernant la biodiversité de la planète. Elle permet une recherche personnelle des données d'une manière intelligible et ludique.



Digital Marionette

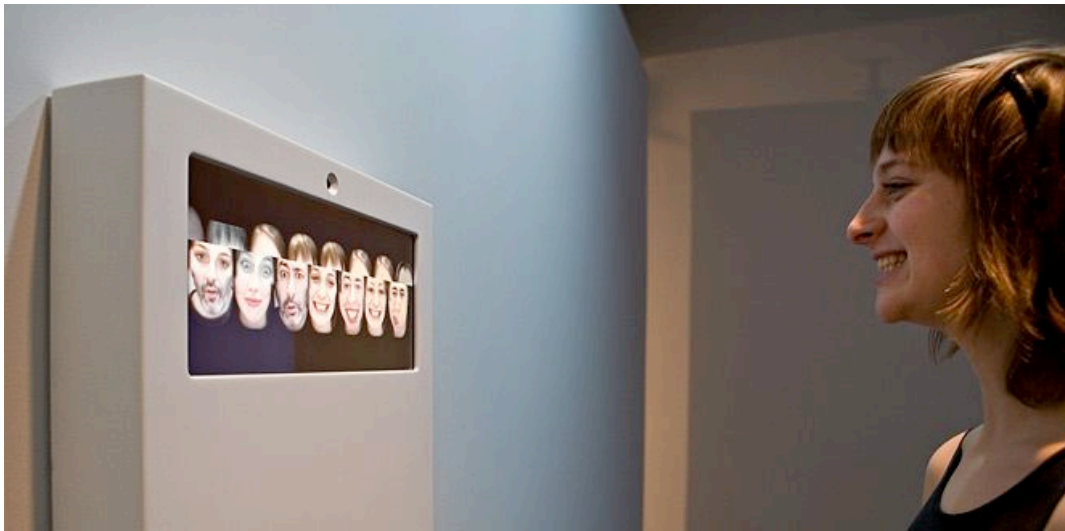
Pascal Müller Stefan Müller Arisona Simon Schubinger-Banz Matthias Specht

la Marionette Digitale montre au public la personnalité d'une marionnette à l'ère du multimédia : les cordes traditionnelles branchées aux poignées en bois pour contrôler les marionnettes, sont remplacés par un réseau de câbles d'ordinateur. L'installation consiste en une projection d'un visage numérique, qui peut être contrôlé par les visiteurs. La marionnette peut parler grâce à un discours enregistré par l'utilisateur, peut bouger ainsi que exprimer des émotions comme la joie, la colère ou la tristesse.



Poolsystem

Projection interactive pour des annonces publicitaires. Lorsque le visiteur est détecté par un capteur, une animation projetée au sol se déclenche. Au fur et à mesure que celui-ci bouge, les images se transforment.



Reface [*Portrait Sequencer*]

[2007: Golan Levin and Zachary Lieberman]
c'est une vidéo mash-up surréaliste qui compose des combinaisons infinies des visages de ses visiteurs. L'installation enregistre et remixe de manière dynamique de brèves séquences vidéos des bouches, yeux et sourcils des spectateurs. Le portrait cinétique ainsi créé compose, non sans humour et invention narrative, un "portrait de groupe génératif" des visiteurs du lieu de l'installation.



Scrapple 2005 | Golan Levin

Scrapple, de Golan Levin et Zachary Lieberman, est une performance et/ou une installation interactive, interprétant des objets quotidiens placés sur une table comme marqueurs sonores au sein d'une "partition active". Autrement dit, Scrapple scanne une surface plane comme si il s'agissait d'une partition musicale "spectrographique", en produisant le son en temps réel à partir des objets se trouvant sous l'oeil de la camera. Dans ce cas, Golan Levin utilise un spectrogramme comme interface d'input.



Science of Aliens' Exhibition at the British Science Museum - Art+com

Les Visiteurs interagissent avec le monde des Aliens à travers une surface de "touchsensitive". Ils peuvent non seulement regarder les Aliens, mais ils peuvent aussi influencer sur la conduite des creatures. Espace interactif pour établir un contact avec des "Aliens".



Brauerei-Musée 7 medias Dortmund

Table interactive pour expliquer le processus de la fabrication de la bière au musée de la bière Brauerei.



JetBlue Story Booth New York City (campagne publicitaire)

Cabine interactive (en forme de navette spatiale), d'enregistrement et projection d'images où les passagers de la compagnie Jetblue racontent leurs histoires et leurs sentiments face à cette marque. Elle est conçue pour établir de ponts avec leur clients. A l'intérieur, il y a une hôtesse de l'air virtuelle qui établit un dialogue avec le visiteur.



Amore Pacific Display 2003 Golan Levin

Point interactif d'achat pour le magasin "SoHo flagship store of Amore Pacific", une entreprise de cosmétiques coréenne. Il s'agit d'un mur qui montre une simulation en temps réel des ondes d'eau virtuelle et des informations sur les produits.

CONCLUSION

Qu'en est-il donc , à l'aube de ce nouveau millénaire de la scénographie événementielle?

On entend dire beaucoup de choses sur cette discipline; proposer de nouvelles recherches capables de nous dévoiler une version plus proche de sa réalité.

La scénographie est une discipline issue du théâtre, mais aujourd'hui elle s'émancipe du dispositif théâtral. Son champs d'intervention s'ouvre à de nouvelles voies d'expression.

L'élargissement de cette scénographie traditionnelle touchant le secteur de l'événementiel, donne naissance au concept de "Scénographie Événementielle". D'où actuellement, l'apparition d'un certain nombre d'ambiguïtés et de malentendus en ce qui concerne les relations de la scénographie et de l'événementiel. Malentendus entretenus surtout par le statut désormais flottant et ambigu du mot Scénographie.

Cependant, on pourrait conclure que la notion de scénographie étant "élargie", ne permet plus de discrimination entre scénographie événementielle et scénographie "tout court".

Une scénographie événementielle implique de guider le parcours du spectateur, mettre en scène une idée, faire naître des ambiances hors du cadre habituel de la vie, construire un empire de signes uniques qui permet l'interaction entre le public et les contenus.

Une autre réalité de la scénographie événementielle est l'intégration de techniques numériques dans les espaces, ce qui signifie une ouverture à de nouvelles sphères expressives. En effet, le numérique a modifié structurellement l'industrie traditionnelle de la scénographie. Aujourd'hui elle est devenue un espace hybride où les limites entre le réel et le virtuel sont confuses.

Cette inclusion des nouvelles technologies est particulièrement effective lorsqu'il s'agit de transmettre un message de manière créative et sensible.

Cependant, la révolution numérique a amené aussi quelques inconvénients qui affectent les métiers liés à la communication. Chaque jour on est exposé à une quantité d'images et de messages, qui dépasse la capacité de réception et de traitement de l'être humain. Quoique l'on fasse et où que l'on aille on est harcelés d'information. En conséquence, une nouvelle dynamique de création est nécessaire pour faire face à ce problème.

Proposer des nouveaux dispositifs et des nouveaux usages est un défi pour les créateurs d'environnements communicants.

Les interfaces numériques qui vont au delà de l'écran, tout en s'intégrant dans l'espace et qui exaltent plus la sensation, que la raison, peuvent nous donner des pistes à suivre.

L'interactivité de ces dispositifs permet une communication un peu plus "humaine", et ne se limitant pas seulement à servir de médium de transmission d'information [homme/machine].

Intégrer des dispositifs numériques dans un espace, permet de composer des interfaces interactives et immersives pour l'expérimentation multisensorielle. Cette condition de multisensorialité génère chez l'individu une perception plus "riche" des contenus de son environnement proche.

Ces espaces communicants offrent des possibilités d'expression "sensibles", résultat du mélange des potentialités de l'espace physique et des potentialités de la technologie, en se dynamisant l'un de l'autre.

La communication à travers un environnement physique permet d'inclure des notions propres à l'espace comme la hauteur, la position, l'éloignement, la profondeur, le volume, la superposition; des sensations comme la température, la douceur, l'élasticité, le mouvement, la rugosité, la vibration, l'opacité, l'équilibre, l'humidité, Le numérique de son côté, offre d'autres possibilités comme de créer des nouveaux points de vue de difficile d'accès à l'oeil humain, des échelles hors du commun, des rythmes inconnus, des interconnexions spéciaux, des compositions hybrides, des réalités n'existant pas encore dans le monde tangible.

De même, les technologies comme les prolongations de notre corps et de nos sens, modifient notre manière d'appréhender l'espace. Le fait d'avoir une sorte d'externalisation des sens, potentialise la production de stimulus, agissant directement sur le comportement affectif des individus.

La sensation est le fondement de toute connaissance et de tous les processus intellectuels et affectifs qui constituent l'homme. En conséquence, transmettre des messages à travers des espaces sensibles, peut constituer une voie appropriée pour établir un pont avec le public, tout en éveillant son "esprit".

BIBLIOGRAPHIE

- ARCHITECTURE ET DRAMATURGIE, Ouvrage collectif. Editions Flammarion. 1950
- ARCHITECTURES SCÉNOGRAPHIQUES ET DÉCORS DE THÉÂTRE, Jacques GAULNE. Éditions Magnard - Collection Pierre Roudy. 1985.
- ARTS ET NOUVELLES TECHNOLOGIES, Florence de MÈREDIEU. Editions Larousse. 2005.
- AUTOUR DE JACQUES POLIERI, SCÉNOGRAPHIE ET TECHNOLOGIE. Éditions Bibliothèque nationale de France. 2004.
- L'ESPACE EN SCÈNE, Luc BOUCRIS. Editions Librairie Theatrale.1993.
- THE SYMBOLICS OF PLACE : *A Geography of the Relationship Between Space, Power and Identity*, Jérôme Monnet. 2006
- PHÉNOMÉNOLOGIE DE LA PERCEPTION, Maurice Merleau-Ponty, Paris, Éditions Gallimard, collection. 1976
- PSYCHOSOCIOLOGIE DE L'ESPACE, MOLES Abraham, , Edition Harmattan, 1998.
- SCENOGRAPHIES DU THEATRE OCCIDENTAL,SURGERS Anne, Editions Nathan/HER. 2000.

WEBOGRAPHIE

- wiki.atep.fr/index.php?title=Scénographie_et_espaces_de_communication
- www.aec.at/de/
- www.artcom.de
- www.empac.rpi.edu
- www.ensad.fr/journal/jan97/sceno-12.pdf
- www.flong.com/
- www.hypermedia.univ-paris8.fr/Weissberg/presence/5.html
- sketchblog.ecal.ch/variable_environment/
- www.museographie.fr/
- www.plaplax.com
- www.sietemedia.com.mx/sietemedia/sietemedia.html
- www.tribunes.com/tribune/alliage/50-51/Wagner.htm
- www.tribunes.com/tribune/alliage/50-51/Wagner.htm