

Scénographie (Alexandre Nadeau)

Année	4	Heures CM	7	Caractère	option	Code	M74-AP-CC
Semestre	7	Heures TD	21	Compensable	oui	Mode	Atelier
E.C.T.S.	3	Coefficient	1	Session de rattrapage	oui		

Responsable : M. Nadeau

Objectifs pédagogiques

Scénographie - dispositifs immersifs - performance : processus de réinterprétation spatiale

Cet enseignement propose d'explorer les dimensions spatiales à travers la conception d'interventions éphémères inspirées d'œuvres artistiques. A la croisée de la scénographie, de la performance, de l'installation et des pratiques immersives, il invite les étudiants à interroger les capacités de l'espace à produire du sens, à générer des expériences et à renouveler les modes de perception.

Ce projet plastique s'organise autour d'un processus en plusieurs étapes. Individuellement ou en groupe, selon l'ampleur du projet, l'étudiant choisit une œuvre de référence quelque soit le champ artistique auquel elle appartient (littérature, cinéma, vidéo, arts plastiques, photographie, musique ou toute autre forme de création). Cette œuvre constitue le point de départ d'une démarche de réinterprétation spatiale.

Contenu

La première phase est consacrée à l'analyse de l'œuvre. Il s'agit d'en identifier la portée au travers les structures narratives, les qualités sensibles, les dimensions symboliques, les dispositifs de représentation ou encore les mécanismes perceptifs qui la caractérisent. Cette lecture critique vise à dégager les éléments susceptibles d'être transposés spatialement.

La deuxième phase relève de l'interprétation. Les étudiants développent une réflexion de projet en opérant à une traduction des enjeux identifiés vers des problématiques architecturales et scénographiques. Cette étape implique une prise de distance vis-à-vis de l'œuvre originale afin d'en proposer une lecture personnelle et située, de l'échelle miniature au monumental.

La troisième phase est dédiée à l'expérimentation. À travers maquettes, prototypes, dispositifs à échelle intermédiaire, essais performatifs ou immersifs, les étudiants explorent différentes hypothèses de spatialisation. Au-delà des notions d'ambiance, de parcours, de temporalité, de matérialité, de mise en scène du corps et d'engagement du visiteur, la notion d'économie de moyens sera également à considérer comme un vecteur de projet : comment produire une expérience spatiale forte à partir de ressources limitées, de matériaux ordinaires, réemployés ou facilement disponibles, et de dispositifs constructifs simples. L'expérimentation devient ainsi un terrain de réflexion sur la capacité du projet à faire beaucoup avec peu.

Enfin, ce processus se termine par une phase de réalisation lors de la semaine intensive. Il s'agit ici de finaliser la conception du projet plastique élaboré en vue de la mise en œuvre d'une installation éphémère, d'un dispositif immersif ou d'une proposition performative. Celle-ci est envisagée comme l'aboutissement d'un processus de recherche par le projet, dans lequel l'espace, ou plutôt la spatialisation, devient un médium d'interprétation et de production de connaissances.

Cet enseignement mobilise ainsi les outils et méthodes propres à la conception architecturale, c'est-à-dire le processus observation / analyse / réflexion / représentation / expérimentation et prototypage, tout en les ouvrant aux pratiques contemporaines de la scénographie et de la performance. Il vise alors à développer chez les étudiants une capacité à articuler réflexion critique, démarche conceptuelle et production spatiale, en se s'attachant davantage à « caractériser un lieu », le temps d'un instant.