

DÉFINITIONS ET CONTEXTES D'APPLICATION

Définitions :

- La scénographie est l'art de **mettre en scène un contenu** (œuvres, objets...) et de le mettre **en relation avec un public**, dans un **espace donné**. Le scénographe conçoit pour cela le plan, la parcours, le dispositif de présentation et d'accrochage, le mobilier, les accessoires et tous supports et décors nécessaires à la mise en valeur des objets présentés.

DÉFINITIONS ET CONTEXTES D'APPLICATION

Définitions :

- La scénographie est l'art de **mettre en scène un contenu** (œuvres, objets...) et de le mettre **en relation avec un public**, dans un **espace donné**. Le scénographe conçoit pour cela le plan, la parcours, le dispositif de présentation et d'accrochage, le mobilier, les accessoires et tous supports et décors nécessaires à la mise en valeur des objets présentés.
- La scénographie ne fait pas que mettre en valeur. Elle a généralement **une fonction pédagogique** et rend les contenus accessibles au public. De plus, la scénographie **raconte quelque chose** et **fait passer un message** autour des œuvres : un concept, un propos... mais aussi un message politique. Elle est une **écriture**.

DÉFINITIONS ET CONTEXTES D'APPLICATION

Définitions :

- La scénographie est l'art de **mettre en scène un contenu** (œuvres, objets...) et de le mettre **en relation avec un public**, dans un **espace donné**. Le scénographe conçoit pour cela le plan, la parcours, le dispositif de présentation et d'accrochage, le mobilier, les accessoires et tous supports et décors nécessaires à la mise en valeur des objets présentés.
- La scénographie ne fait pas que mettre en valeur. Elle a généralement **une fonction pédagogique** et rend les contenus accessibles au public. De plus, la scénographie **raconte quelque chose** et **fait passer un message** autour des œuvres : un concept, un propos... mais aussi un message politique. Elle est une **écriture**.
- Aujourd'hui, la scénographie ne se contente plus de mettre en scène les objets mais vise à **faire vivre une expérience** au spectateur. Avec des **moyens ludiques**, elle veut **immerger** le visiteur → scénographie immersive.

DÉFINITIONS ET CONTEXTES D'APPLICATION

Définitions :

- La scénographie est l'art de **mettre en scène un contenu** (œuvres, objets...) et de le mettre **en relation avec un public**, dans un **espace donné**. Le scénographe conçoit pour cela le plan, la parcours, le dispositif de présentation et d'accrochage, le mobilier, les accessoires et tous supports et décors nécessaires à la mise en valeur des objets présentés.
- La scénographie ne fait pas que mettre en valeur. Elle a généralement **une fonction pédagogique** et rend les contenus accessibles au public. De plus, la scénographie **raconte quelque chose** et **fait passer un message** autour des œuvres : un concept, un propos... mais aussi un message politique. Elle est une **écriture**.
- Aujourd'hui, la scénographie ne se contente plus de mettre en scène les objets mais vise à **faire vivre une expérience** au spectateur. Avec des **moyens ludiques**, elle veut **immerger** le visiteur → scénographie immersive.

Contextes :

- galeries d'art, musées
- événementiel : présentation d'un nouveau produit, salons...
- urbanisme : identité des espaces publics
- espaces commerciaux

→ la scénographie intègre des notions de *design* d'espace, de communication (événementielle en particulier), de marketing, de muséographie, d'art
→ on parle aussi de scénographie à propos des expositions virtuelles

Objectif : apprendre à concevoir des expositions et à les scénographier dans le « monde réel » et dans les mondes virtuels.

- Éléments théoriques sur les différentes formes d'expositions à travers l'histoire.
- Méthodologie de conception d'exposition.
- Deux projets à partir d'une sélection d'œuvres des musées de Troyes :
 - une proposition scénographique pour les exposer à l'IUT
 - une déclinaison dans un monde virtuel

CALENDRIER

Semaine 36 31/08 → 04/09	3 TD	PARTIE 1 Scénographier une exposition 17 TD	Présentation du module ; cours théorique (environ 3 TD).
Semaine 39 21/09 → 25/09	2 TD		Suite et fin du cours théorique, brief du projet n°1, préparation de la visite au musée méthodologie générale, appréhension de l'espace d'exposition (croquis, prise de vue, mesures..). *
Semaine 42 12/10 → 16/10	5 TD		Sortie au musée Saint-Loup : travail de repérage d'oeuvres, de croquis, de prise de vue pour la suite du projet. Recherches documentaires, rédaction du programme scientifique (argumentaire de l'exposition). *
(interruption 5 semaines)			
Semaine 48 23/11 → 27/11	4 TD		Recherches scénographiques basées sur un travail de croquis. Productions de vues d'ensemble de la future exposition. *
(interruption 7 semaines)			
Semaine 51 14/12 → 18/12	1 TD		Etablissement de la liste du mobilier, des accessoires, des éléments de décors, de la signalétique. *
(interruption 4 semaines)			
Semaine 4 25/01 → 29/01	2 TD		Production du plan d'implantation au sol et d'élévations. *
Semaine 7 15/02 → 19/02	3 TD	PARTIE 2 Exposer dans un monde virtuel 17 TD	Cours théorique et études de cas (environ 2-3 TD) ; brief du projet n°2.
Semaine 10 08/03 → 12/03	14 TD		Initiation/prise en main de l'éditeur de mondes virtuels, réflexion sur les possibilités ouvertes par le monde virtuel pour l'exposition, conception et réalisation du projet n°2 (mode « SAE ») NB : examen du cours théorique le 9 mars 2027 (TD 25)

* Les travaux réalisés seront à remettre au fur et à mesure à la fin des TD.

MODALITÉS D'ÉVALUATION

- Note n°1 = livrable n°1 : dossier de projet d'exposition « réelle »

- les documents constituant le dossier seront remis au fur et à mesure à la fin des séquences
- *ex : 2 TD consacré à l'argumentaire = à remettre à la fin du 2^e TD, 5 TD consacrés à la réalisations des planches = à remettre à la fin du 5^e TD...*

- Note n°2 = livrable n°2 : prototype d'exposition dans un monde virtuel

- le fichier sera remis à la fin du dernier TD

- + Examen écrit sur les cours théoriques : pondération des notes n°1 et 2.

Information sur la notation des livrables :

- *chaque livrable a ses propres critères d'évaluation*
- *tous les critères demandés remplis = 12/20*
- *8 points restants réservés à l'appréciation de l'approfondissement, de l'originalité, de l'implication, etc.*

UTILISATION DE L'IA

L'utilisation de l'IA sera réglementée : en fonction de l'objet du TD, elle pourra être interdite ou autorisée à certaines conditions.



FOURNITURES

Pour la première partie du module (semaines 36 à 51), il est impératif de venir à chaque séance avec de quoi prendre des notes et dessiner à la main.

- carnet de croquis et/ou papier à dessin de différents grammage
- critérium, crayons à papier à mine dure (2H, 4H...) et tendre (2B, 6B...), gomme
- feutres, marqueurs... d'épaisseur et type de pointes variés
- de quoi faire de la couleur (ex : quelques crayons de couleur, petite boîte d'aquarelle, feutres aquarellables...)
- règles, équerres, compas (pour les construction en perspective!)