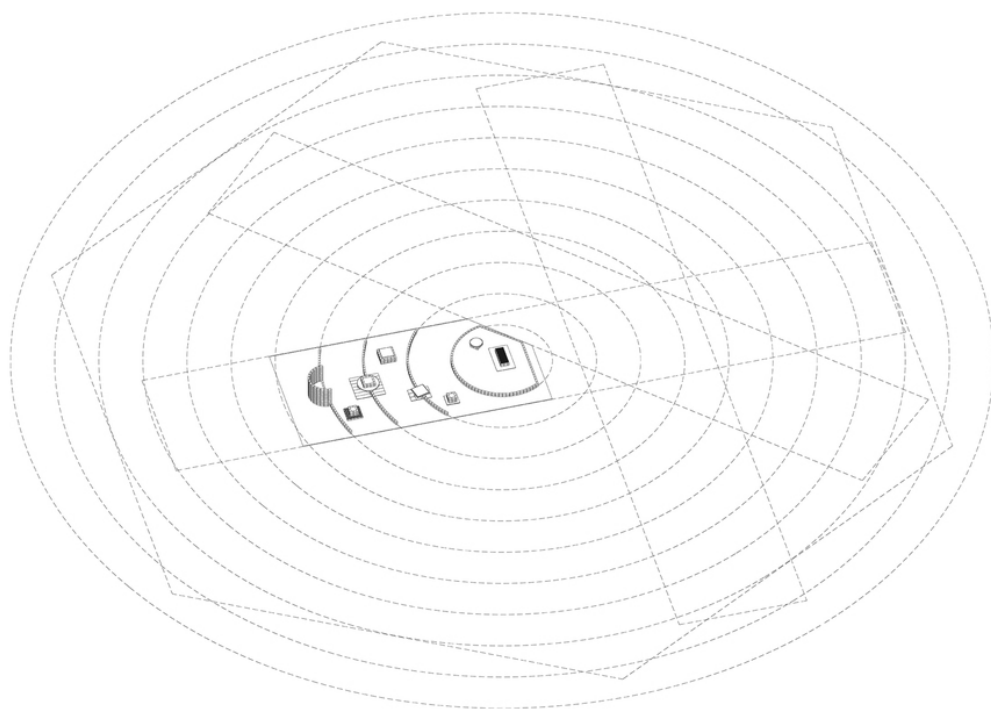


Pour la première fois, le **toit des galeries** est transformé en **jardin de sculptures** avec les **œuvres biomorphiques d'Henri Laurens et Henry Moore**. Ce choix rappelle l'importance de la **dualité entre intérieur et extérieur** voulue par les architectes du Centre Pompidou-Metz, **Shigeru Ban et Jean de Gastines**.



## Scénographies des 2 expositions actuelles du Centre Pompidou-Metz

Prénom : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

### Qu'est-ce que la scénographie ?

La scénographie est l'art de **mettre en scène** les œuvres dans **l'espace d'exposition**. Le **scénographe collabore avec les commissaires d'exposition** pour créer un **parcours**, une atmosphère et des dialogues entre les œuvres. C'est une dimension essentielle de l'exposition, qui influence profondément votre **expérience de visiteur**.

***Pensez à l'entrée des espaces à prendre le flyer des expositions***

### EXPOSITION 1 : « DIMANCHE SANS FIN » Maurizio Cattelan et la collection du Centre Pompidou

**10 h 30 – 11 h 10 > puis déplacement en galerie 3 pour 11 h 15**

**Commissaires** : Maurizio Cattelan et Chiara Parisi (directrice du CPM)

**Scénographes** : Berger & Berger (Laurent Berger, plasticien et son frère Cyrille Berger, architecte)

**Concept** : Une déambulation en forme d'abécédaire (27 sections : A à Z + Dimanche)

## 🎯 LE PARCOURS CYCLIQUE

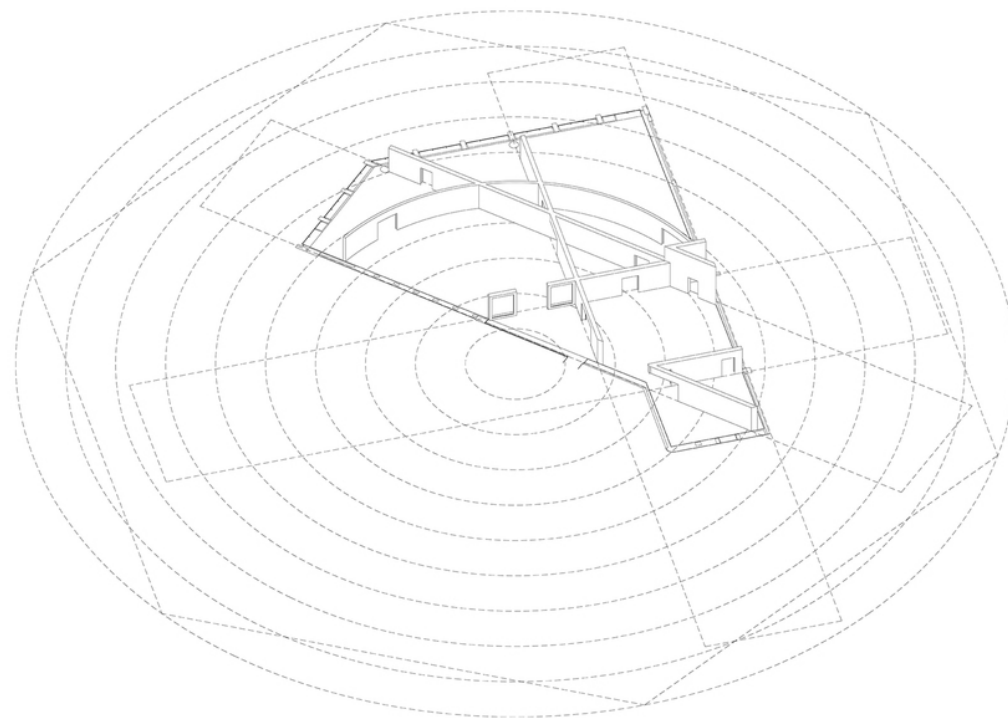
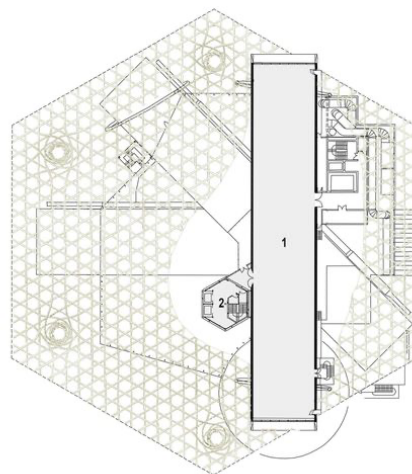
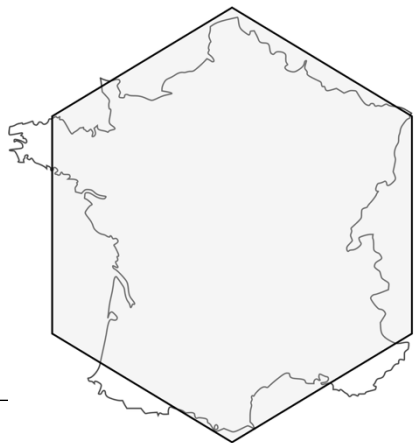
### Les choix des scénographies :

- Parcours circulaire dans la Grande Nef
- Organisation en cercles concentriques dans la Galerie 1
- Référence à l'architecture hexagonale de Shigeru Ban et Jean de Gastines

**Intention** : Un temps suspendu, comme un dimanche qui se répète à l'infini. Le visiteur déambule librement entre les 26 lettres de l'alphabet + dimanche, sans ordre imposé.

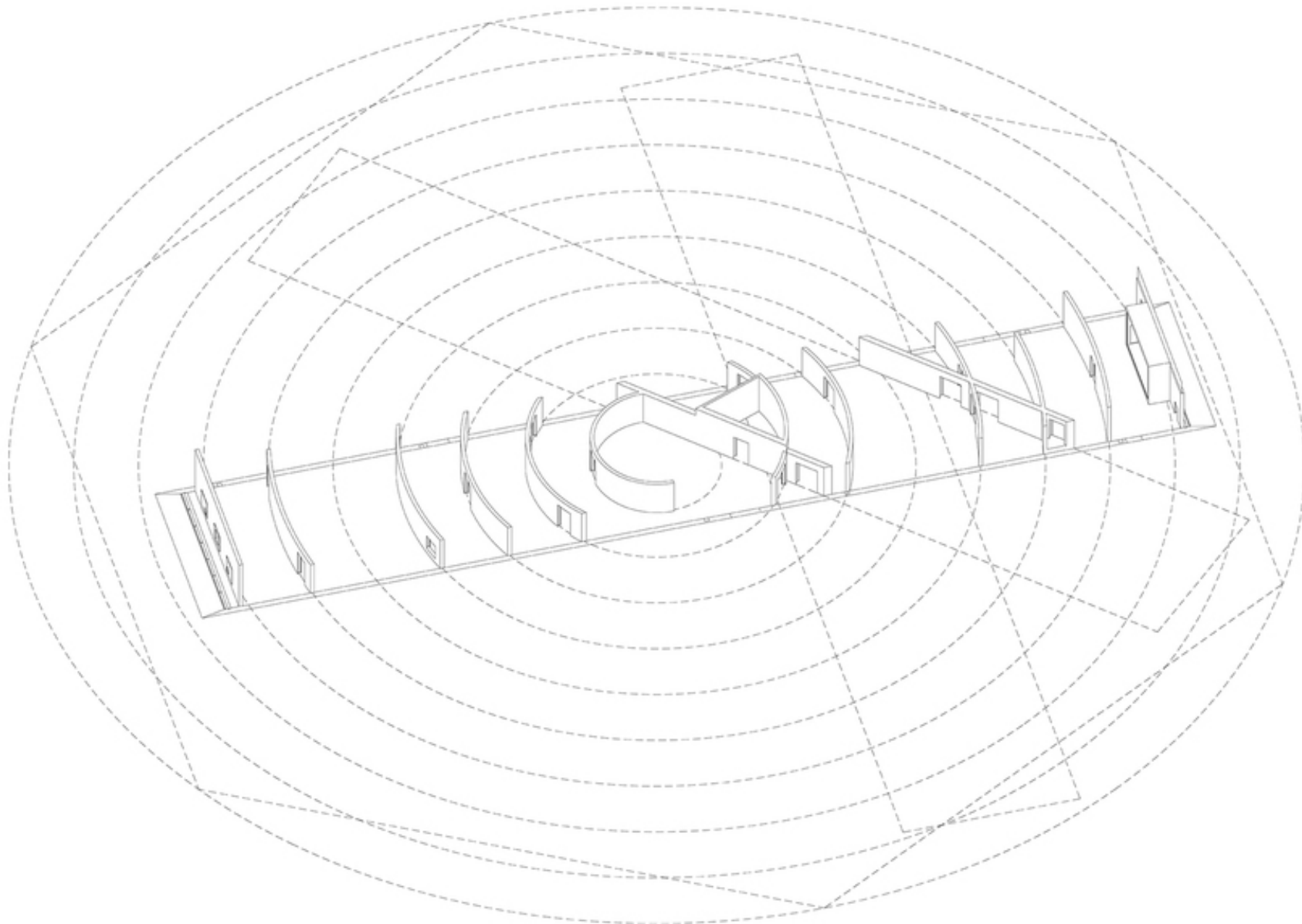
**Annotez les plans de la Grande Nef (1200m<sup>2</sup> et plafonds situés à 6, 13 et 21 mètres de haut, le plus haut espace d'exposition intérieur d'Europe) et des galeries :**

Hexagone = forme de la toiture au sol, en vue aérienne, hommage des architectes à la forme de la France ; 3 galeries de 85 m de long, 15 m de large et 7 m de haut, sont situées à 7, 14 et 21 mètres du sol, tubes parallélépipédiques en béton sans pilier intérieur porteur (plan libre), orientées sur différents points clés de la ville (cathédrale, gare, parc de la Seille) visibles par grandes baies vitrées.



Galerie 3, marquage au sol de la toiture, tour hexagonale avec ascenseur et drapeau à 77 m (1977 ouverture du Centre Pompidou Paris)



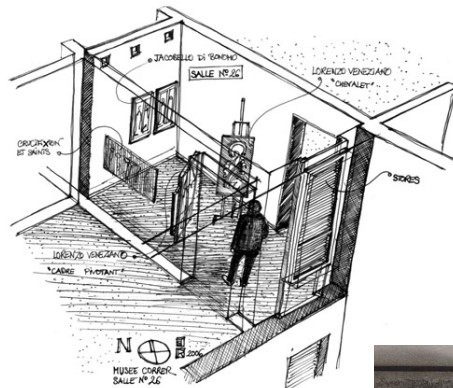
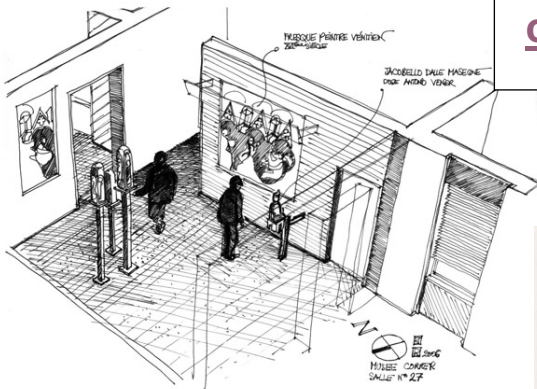


Galerie 1

Sur le plan de la galerie 1, placez une **œuvre de votre choix** (par un signe – point, croix, flèche) avec son **cartel** complet, expliquez la **scénographie** de cette œuvre (vocabulaire de la scénographie attendu + photographies à déposer sur votre netboard dans l'onglet « Scénographie » avec le cartel, titre, lieu de l'exposition et date) et mettez-la en lien avec un des **axes du programme** en expliquant votre choix :

<p><b>Cartel de l'œuvre :</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. La représentation, ses langages, moyens plastiques et enjeux artistiques. <b>Rapport au réel</b> : mimesis, ressemblance, vraisemblance et valeur expressive de l'écart.</li> <li>2. La figuration et l'image, la non-figuration. <b>Figuration et construction de l'image</b> : espaces narratifs de la figuration et de l'image, temps et mouvement de l'image figurative.</li> <li>3. La présentation de l'œuvre. <b>Sollicitation du spectateur</b> : stratégies et visées de l'artiste ou du commissaire d'exposition ou du diffuseur (éditeur, galeriste, ...)</li> <li>4. L'idée, la réalisation et le travail de l'œuvre. <b>Projet de l'œuvre</b> : modalités et moyens du passage du projet à la production artistique, diversité des approches</li> <li>5. Liens entre arts plastiques et cinéma, animation, image de synthèse, jeu vidéo. <b>Animation des images</b> et interfaces de leur diffusion et de réception</li> <li><b>6. L'art, les sciences et les technologies : dialogue ou hybridation</b></li> </ol>
<p><b>Explications (scénographie / axe du programme) :</b></p>	

<https://archivio.carloscarpa.it/>



## EXPOSITION 2 : « COPISTES »

En collaboration avec le musée du Louvre

**Commissaires** : Donatien Grau et Chiara Parisi  
**Inspiration scénographique** : **Carlo Scarpa**,  
**architecte vénitien (1906-1978)**

Concept : 100 artistes contemporains copient des œuvres du Louvre.



### 🎯 LA SCENOGRAPHIE INSPIREE DE CARLO SCARPA

Qui était **Carlo Scarpa**, **architecte vénitien (1906-1978)** ?

Célèbre qui a développé une nouvelle manière de présenter l'art ancien dans les musées italiens : socles, vitrines, éclairages créant une mise en scène très théâtrale.

#### Les choix pour « Copistes » :

- Retour aux **formes classiques de présentation muséale**
- **Chaque œuvre a son propre** dispositif de présentation
- **Importance du détail, du matériau, de la lumière**

#### ✏️ **CROQUIS** : **Vue d'ensemble d'une salle** (/page blanche du livret)

Dessinez la vue générale d'une salle de « Copistes ». Montrez comment les œuvres sont réparties dans l'espace, leur densité, leur rythme, leur espacement ou rapprochement, leur dialogue. Une photographie dans l'onglet « scénographie » de votre netboard peut remplacer ou compléter votre croquis).

#### ✏️ **QUESTION** (/page blanche du livret) :

A partir de l'œuvre de votre choix, expliquez comment le dispositif de présentation (d'exposition) influence votre regard sur l'œuvre ?

# CONCLUSION : Comparaison des deux scénographies

Critère	« Dimanche sans fin »	« Copistes »
Organisation spatiale	Circulaire, labyrinthique	Libre, inspirée des musées classiques
Rapport au temps	Temps suspendu, cyclique	Abolition de la chronologie
Référence architecturale	Shigeru Ban (Centre Pompidou-Metz)	Carlo Scarpa (musées vénitiens)
Ambiance	Foisonnante, immersive, parfois chaotique	Élégante, contemplative, précise
Message	Questionner liberté/contrainte, loisir/travail	Réhabiliter la copie comme création