Design
Arts
Médias

L’exposition de l’objet de design : réflexion sur la démarche du designer-scénographe

Chiara Rubessi

2020-12-08

Chercheuse rattachée à l'UGA-Cinesthea et au Centre Régional Francophone de Recherches Avancées en Sciences Sociales (CEREFREA Villa Noël), Université de Bucarest.

Résumé
Y a-t-il une écriture de l'espace typique de l'exposition de design ? Quels sont les acteurs de ces écritures? Comment le design s'expose-t-il ? Cet article veut explorer la démarche expographique dans l'exposition de design conçue et réalisée par un designer qui devient le véritable scénographe de sa propre exposition. Afin d'étudier les apports de cette articulation entre designer et scénographie, nous nous appuierons sur deux expositions : *Marcello Morandini. Design*, Mudac, Lausanne, 2002/03 et *Pierre Charpin. Entre les Vases*, Mudac, Lausanne, 2009.

Abstract
Is there a typical design exhibition space writing? Who are the actors of these writings? How is the design displayed? This article aims to explore the expographic approach in the design exhibition conceived and produced by a designer who becomes the true scenographer of his own exhibition. In order to study the contributions of this articulation between designer and scenography, we will rely on two exhibitions: *Marcello Morandini. Design,* Mudac, Lausanne, 2002/03 and *Pierre Charpin. Entre les Vases*, Mudac, Lausanne, 2009.

1. Introduction

L'exposition de design présente, par sa spécificité, un intérêt particulier lors de la conception de la mise en forme spatiale. Dans ce contexte, la création de l'univers de l'exposition est garantie par la scénographie[1] qui met en scène le contenu et ses objets dans un espace[2]. Selon le scénographe tchécoslovaque Josef Svoboda la scénographie agence l'espace qui va s'actualiser, et il affirmait : « Est-ce qu'une chambre où quelqu'un fait une déclaration d'amour est la même que celle où quelqu'un est en train de mourir[3] ?» Dans cette perspective, la scénographie[4] aussi dans l'exposition de design est désormais un outil de représentation et de communication. Le scénographe transforme de façon éphémère un espace à travers le recours à une technique expographique. La rencontre entre la scénographie et la figure du designer peut se situer au niveau du processus de la conception d'un espace conçu pour et avec les objets de design. Y a-t-il une écriture de l'espace typique de l'exposition de design ? Quels sont les acteurs de ces écritures ? Comment le design s'expose-t-il ? Comment se traduit dans l'espace la double posture designer-scénographe ? En suivant ces questions dans cet article, nous souhaitons analyser l'exposition de design conçue et réalisée par un designer qui devient le véritable scénographe de sa propre exposition. Dans ce contexte, le designer-scénographe non seulement peut exposer ses objets, mais aussi et surtout il peut élargir sa propre vision et son mode d'expression à travers l'aménagement d'un espace. L'aménagement sera alors l'ensemble des conditions spatiales d'un type de réalité matérielle qui comporte des coordonnées spatio-temporelles précises. En d'autres termes, il ne s'agit pas seulement d'exposer l'objet de design, il faut aussi communiquer à un public l'identité propre du designer. Tout bien considéré, cet article veut explorer la scénographie à travers l'analyse des principes expographiques, assez généraux, appliqués dans l'exposition de design. La section suivante tente d'apporter quelques précisions sur le terme d'expographie.

2. Expographie et espace

Le terme expographie est un néologisme proposé par André Desvallées en 1993 entendu comme l'ensemble des techniques de communication développées pour assurer la mise en exposition. Ce terme vise la recherche d'un langage et d'une expression afin de traduire le programme scientifique d'une exposition[5]. Ce terme apparaît donc comme le plus approprié pour désigner le travail opéré sur l'espace et les objets de l'exposition dans le processus de médiatisation de celle-ci. À cet égard, il faut d'abord envisager la relation entre l'espace d'exposition et le designer-scénographe. En effet, cette relation est à l'origine du phénomène de l'exposition de design, car

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

elle intègre à la fois les préoccupations du scénographe d'exposition et celles des professionnels du design. On peut par ailleurs s'interroger sur les enjeux d'une relation hybride entre le designer et le scénographe dans la mesure où l'espace est le lieu de cette rencontre. Les contours des lieux d'exposition sont de plus en plus flous, et leur finalité demeure hybride dans la mesure où la communication signifie tant la connaissance que la vente dans le marché. En fait, l'objet de design a des caractéristiques spécifiques : il est conçu dans l'intention de satisfaire un besoin spécifique. En d'autres termes, la conception d'un objet est un ensemble d'opérations dont les caractéristiques sont déterminées par une finalité précise qui doit être très claire en amont du processus. Cependant, l'objet est destiné à servir le discours expographique où chaque élément vient s'inscrire dans un ensemble des interrelations. Comme affirmait Jacques Hainard, à l'occasion de l'exposition *La Différence* (1995)[6], « Exposer, c'est mettre les objets au service d'un propos théorique, d'un discours, ou d'une histoire et non l'inverse[7] ». Dans ce cadre, l'objet est donc destiné à perdre sa fonction originelle pour devenir acteur d'une séquence narrative qui « détermine parmi les sens possibles des choses, celui ou ceux, qui seront mis de l'avant dans le discours qu'elle trame dans l'espace[8] ».

Après avoir présenté de façon brève les propriétés d'un objet de design (très différent de l'objet d'art), nous analyserons comment ces attributs sont traduits dans la technique expographique. Afin de comprendre les apports de cette double posture, designer et scénographe, nous nous appuierons plus particulièrement sur deux expositions qui composent notre terrain de recherche : i) *Marcello Morandini. Design*, Mudac, Lausanne, 26.11.2002-02.02.2003, designer-scénographe Marcello Morandini et ii) *Pierre Charpin. Entre les Vases*, Mudac, Lausanne, 04.03.2009-01.06.2009, designer-scénographe Pierre Charpin.

3. L'exposition : une relation différente avec l'espace

Cette partie se propose d'interroger la relation entre l'espace d'exposition et l'objet exposé depuis les avant-gardes de la première moitié du XX^e^ siècle. Au début du XX^e^ siècle, les avant-gardes artistiques refusent le concept traditionnel de muséographie et de sa permanence, et entrent en scène pour réformer la mise en exposition. El Lissitzky[9], Herber Bayer, László Moholy-Nagy ou Frederick Kiesler[10] cherchent à dépasser la peinture, à faire élargir l'œuvre d'art – traditionnellement plane et statique – dans un espace qui devient de plus en plus conçu comme dynamique et composite[11]. Pour ces artistes et architectes, l'espace est d'abord un processus physique où le visiteur devient un agent de l'interaction. Ainsi, l'exposition se transforme, elle devient un événement unique et la notion de scénographie, au service de l'exposition, commence à prendre toute sa légitimité dans les années 1920 et 1930 quand le mouvement des avant-gardes est en plein essor. À propos de la scénographie Jérôme Glicenstein affirme :

> *« La scénographie, dont l'émergence caractérise le temps des avant-gardes du début du XX^e^ siècle, cherche à s'émanciper du cadre convenu des musées – choisissant fréquemment de travailler dans des lieux qui ne sont pas muséaux – et s'intéresse à la relation esthétique comme forme, c'est-à-dire l'aménagement de l'espace entre les œuvres et le public. Il considère l'exposition comme un moyen permettant de mettre en scène à la fois les œuvres et les spectateurs[12] ».*

El Lissitzky, élève de Malevitch et membre actif de l'avant-garde russe en tant que peintre, architecte, graphiste et théoricien, s'intéresse à la relation entre l'œuvre d'art et l'espace. Il fut un des pionniers dans le domaine de la scénographie d'exposition, il affirmait :

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

> *« La salle [...] est conçue avec des formes et matériaux élémentaires [...], avec des surfaces qui sont répandues à plat sur le mur (couleur) et des surfaces qui sont perpendiculaires au mur (bois) [...], l'équilibre que je cherche à atteindre dans la pièce doit être élémentaire et capable de changements. La salle est là pour l'être humain – et pas l'être humain pour la salle[13] ».*

L'artiste russe déplace son regard sur le rôle de l'espace dans la mise en scène de l'œuvre d'art. Ainsi, il cherche à placer le visiteur au cœur de son œuvre, le plongeant littéralement dans l'espace d'exposition – au profit d'une spatialisation de l'œuvre. Il conçoit celle-ci non comme une simple présentation organisée d'œuvres, mais comme une *œuvre d'art totale*[14]. L'œuvre d'art totale a pour ambition de réunir une pluralité d'expressions artistiques, lesquelles, normalement, sont séparées les unes des autres. Par exemple, El Lissitzky travaille sur le parcours de visite et sur l'organisation spatiale entre visiteur et œuvre exposée. En 1923, il manifeste ces idées dans l'*Espace Proun*[15] – Grande Exposition d'Art de Berlin – en développant la troisième dimension – l'impression de volume – par l'introduction dans l'espace – une salle de 3,2 x 3,6 x 3,6 m – blanc de volumes dessinés en axonométrie (technique de projection géométrique où les lignes de fuite restent parallèles). Ainsi, il élabore une réflexion novatrice sur les rapports entre l'individu et son environnement, où le mur blanc fait partie intégrante de l'œuvre. En 1926, à Dresde, il expérimente un support d'exposition à l'aide de lattes de bois fixées verticalement au mur peint en blanc d'un côté et en noir de l'autre[16]. Le résultat produit des effets changeants. Le support réagit selon la position du visiteur dans l'espace où il peut voir un mur noir, blanc ou gris. Quelques années plus tard, en 1928, El Lissitzky reproduit, à la demande du directeur du Musée provincial de Hanovre, son dispositif, nommé le *Cabinet des abstraits* (*Kabinett der Abstrakten*, 1926-1928). Le cabinet a été réalisé pour exposer la collection d'art moderne du musée allemand : l'espace entier est conçu comme une œuvre plastique faite de plans ordonnés dans une grille orthogonale (l'espace blanc, gris et noir) dont la perception évolue en fonction de la position du visiteur. Ainsi, deux personnes n'avaient pas la même vision de l'exposition, l'une d'entre elles pouvant perturber la visite de l'autre par le simple fait d'être présent et acteur du dispositif. Le cabinet contenait même des modules que les spectateurs pouvaient déplacer, par exemple, un miroir incurvé entourant une sculpture et une poignée permettant de voir l'intégralité du dispositif, afin de retourner l'illusion sur elle-même. Ensuite, les maîtres du Bauhaus – comme Herbert Bayer[17] – prolongent les recherches sur la standardisation des éléments de l'exposition : la lumière, le champ visuel, le parcours de visite, les matériaux, la couleur, mais aussi les parois, en tant qu'éléments fondamentaux de la mise en espace[18].

Dans les années 1930 et 1940, le mouvement surréaliste marque l'apogée de la théâtralisation des espaces au cours de ses expositions, proposant des parcours labyrinthiques, des jeux de lumière, des sons et même des odeurs, afin d'emmener le visiteur dans un voyage de l'inconscient, comme *La Grande Salle* de Marcel Duchamp (Exposition internationale du surréalisme, Galerie des Beaux-Arts, Paris, 1938). Le pavé de la salle était recouvert de feuilles mortes autour d'une mare broussailleuse. Au plafond, 1200 sacs de charbon, au centre, la lumière d'un brasero rougeoyant, et aux quatre coins, des lits profonds[19]. Comme l'écrit Marcel Jean :

> *« Les expositions surréalistes avaient un caractère d'information […]. Cependant, à Paris, les surréalistes désiraient depuis longtemps organiser une manifestation qui soit aussi une création, qui rompe avec les séculaires accrochages sur les murs anonymes d'une galerie, d'un Salon, d'un musée[20] ».*

Après la Seconde Guerre mondiale, la rupture est consommée entre deux approches désormais autonomes : l'exposition d'art basée sur l'accrochage et la mise en scène de l'espace par le biais de la scénographie. Les musées commencent par ailleurs à différencier les expositions contemporaines des expositions d'œuvres plus anciennes[21].

En 1928, le thème de la mise en scène de l'exposition entre aussi dans le domaine de

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

l'architecture. L'architecte allemand Mies van der Rohe écrit un essai sur le thème de l'exposition, *Zum Thema : Austellungen,* qui sera publié dans la revue *Die Form*[22]. L'architecte a affirmé que l'avenir des expositions était de viser à « intensifier la vie de l'homme » par le biais de nombreuses suggestions. L'action d'intensifier la vie peut être associée à l'expérience du visiteur à travers la distraction et l'intensité qui sont les pôles entre lesquels se déplace chaque processus d'exposition. Dans ce cadre, en 1955, le critique d'art Giulio Carlo Argan s'interrogeait sur l'effet d'attraction de l'exposition temporaire :

> *« Ci si è mai chiesti perché le mostre attraggono il pubblico molto più dei musei ? Evidentemente perché, nella mostra, la presentazione degli oggetti è più vivace e stimolante, gli accostamenti più persuasivi, i confronti più stringenti, i problemi più chiaramente delineati*[23] *».*

On peut donc considérer que l'expérience de visite qui s'accomplit dans l'exposition temporaire tend à mettre l'accent sur une dimension interactionnelle[24] où les objets (matériels et immatériels) et les visiteurs entrent en relation selon des modalités différentes grâce à l'apport de la scénographie. Ainsi, l'expérience de visite[25] renvoie au corps, aux sens, aux émotions, à l'expérience individuelle. Nous pouvons donc parler d'une relation au vivant – apport du théâtre à l'exposition. Pour rependre une définition de Jean Davallon :

> *« Ce qui fait événement se situe du côté de la visite et non dans la représentation : l'événement est interne à la réception et non à la forme même de la production. [...] C'est pourquoi on peut dire que, plus encore que le théâtre, l'exposition est fondamentalement un dispositif de réception. Le visiteur n'est pas seulement un spectateur qui entre pour assister (et participer symboliquement) à la production d'un événement, mais il va vivre celui-ci et participer pleinement à sa production. L'exposition, en tant qu'objet culturel, peut ainsi se définir comme un dispositif à l'intérieur duquel l'événement de la réception se produit*[26] *».*

Dans cette perspective, la scénographie d'exposition ne se configure pas comme un processus relatif seulement aux objets, mais trouve une nouvelle condition par rapport au visiteur en le mettant en relation avec l'objet et l'espace. Sa fonction principale est de définir un cadre de référence – une sorte de lunettes – à la mise en espace de ces objets. La visite est donc envisagée dans sa dimension temporelle et spatiale, avec des moments de repos, des jeux sur le cadrage, des mises en perspectives qui assimilent la visite à une promenade. Dans ce but, l'acte d'intensifier la vie peut s'identifier en général avec l'expérience du visiteur que chaque exposition vise à réaliser – on peut parler aussi d'*intensification* et aussi d'*accélération*, dans le sens soutenu par Paul Virilio[27] – en capturant indirectement la composante « vivante » de l'exposition. Ce nouveau discours sur le musée et son rôle social et culturel donne à la scénographie la fonction de médiateur entre l'objet exposé et le visiteur. Ainsi, chaque exposition se traduit comme un espace dans lequel on cherche à accélérer[28] la perception et à intensifier l'observation du visiteur. Il s'agit de le provoquer afin de vivre une perturbation dans la perception de l'exposition : l'accélération joue également sur l'instantanéité où, comme l'a dit Argan, la présentation des objets est plus animée et stimulante.

Dans la suite de l'article, nous examinerons les attributs de l'objet de design qui s'inscrivent dans le cadre d'un rapport de médiation entre le visiteur et l'espace d'exposition conçu pour stimuler la vision de l'objet.

4. Le caractère protéiforme de l'objet de

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

design

Cette partie se propose d'analyser brièvement les attributs de l'objet de design afin d'encadrer sa particularité et la contrainte spécifique qui pose la mise en scène d'un objet. En entrant au musée, les objets de design qui font partie du quotidien subissent une sorte de redimensionnement. Ils deviennent ainsi le témoin d'une pratique, d'une maîtrise technique, d'une période, d'une esthétique personnelle. Généralement, dans les musées où est exposé un objet, l'attention se concentre sur la figure et la popularité du designer, sur les valeurs esthétiques des objets et aussi sur la scénographie de l'exposition conçue notamment pour valoriser l'objet. Or, il semble que le modèle expographique communément adopté reproduit dans sa typologie les mêmes critères de l'exposition de l'œuvre d'art. En d'autres termes, une fois que les autorités décisionnaires du musée ont établi de faire entrer dans le musée l'objet de design – en donnant ainsi un nouveau statut à l'objet, mais aussi au designer –, celui-ci est traité et exposé comme une œuvre d'art : placé au centre d'un espace qui en accentue les qualités formelles. L'objet se propose à l'intérieur d'un musée comme référent esthétique – il est destiné à la contemplation esthétique –, en renvoyant ainsi à une créativité abstraite au détriment d'une conception qui voyait d'abord la démarche et la finalité de projet. Alain Findeli précise que « la finalité du design est d'améliorer ou au moins de maintenir l'habitabilité du monde dans toutes ses dimensions[29] ». Une habitabilité qui pose l'objet au centre de l'existence collective, en stimulant les énergies culturelles, anthropologiques, ergonomiques, sociales, esthétiques et économiques[30].

C'est afin de mieux comprendre le caractère de l'objet de design que nous présentons les observations suivantes sur les attributs – les propriétés – les plus marquants de l'objet. Notre classification des attributs a été composée à partir de l'observation d'un ensemble d'objets de design (par exemple, vases, tapis, service de table, ustensiles de cuisine, vaisselle, tables, chaises, lampes, montres, tasses) présents dans les expositions de design du Mudac de Lausanne, voir tableau ci-dessous. L'observation est « une technique contraignante de recueil de matériau et une pratique réflexive à sa mise en ordre analytique[31] ». Après avoir déterminé les propriétés des objets de design, nous avons sélectionné les attributs communs créant ainsi une classification des attributs de l'objet de design. Tous les attributs ne sont pas applicables à tous les objets en mobilisant une stratégie expographique spécifique ; il s'agit de mobiliser certains attributs en fonction de l'objet.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

Attibuts de l'objet de design	Exemple d'objet	Référence
Sérialité (manuelle ou industrielle) ou pièce unique	Lampe Feux Continus (Kvadrat)	Exposition Adrien Rovero, Mudac, 2009
Matérialité	Tapis (Melchnau, Lantal, Langenthal)	Exposition Marcello Morandini, Mudac 2002/03
Fonction	Service de table (Furstenberg)	Exposition Marcello Morandini, Mudac 2002/03
Technique	Montre (Girard Perregaux)	Exposition, Marcello Morandini, Mudac 2002/03
Couleurs	Vases (Cirva Collection)	Exposition, Pierre Charpin, Mudac 2009
Style	Lampe Suspension Ierace (Artemide)	Exposition Matali Crasset, Mudac 2002
Ergonomie	Chaise Wi-Fi de Francisco Torres	Exposition Inout (12 designers), Mudac 2006
Formes	Chaise Strap Furniture	Exposition Constantin Boym, Mudac 2005
Dimension	Miroir Dizy (Atelier Pfister)	Exposition Adrien Rovero, Mudac 2012

Figure 1. Chiara Rubessi, *Attributs de l'objet de design*.

La liste est nourrie, mais chaque voie mobilise différentes syntaxes expographiques. Par exemple, la production sérielle empêche l'objet de s'offrir comme pièce unique[32]. Au contraire, la fonction impose de situer l'objet dans un contexte d'utilisation, pour mettre en évidence ses aspects fonctionnels et ergonomiques, mais aussi, par exemple, au niveau économique, les comportements de consommation et les tendances. Et encore, le corps technique de l'objet a besoin toujours d'une explication (à son tour, il renvoie à un univers technologique et aux modalités de production spécifiques – entre culture artisanale et culture industrielle). La forme de l'objet qui acquiert une valeur différente au fils du temps (qui souvent pose des problèmes d'attribution). Les couleurs qui représentent l'aspect sensible de l'objet. Enfin, le style qui révèle la projection de la vision du designer.

Tous ces attributs se tressent et se mélangent entre eux. Cependant, il y a un caractère primaire qui s'inscrit dans l'objet et qui reprend toutes les valeurs de sa protéiformité (dont il peut assumer les aspects les plus différents), et qui devrait devenir un facteur invariant à l'intérieur d'une exposition. Ce caractère est accessible dans le même mode d'être des objets de design, lesquels on n'affirme pas seulement dans l'espace, mais aussi dans le temps. Autrement dit, un objet reste en circulation – quelquefois pour une période relativement brève ou pour de longues périodes – dans la mesure où les différents éléments qui le constituent continuent à exister. Par exemple, le projet d'une chaise en bois, *La sedia n°1* (1974), du designer italien Enzo Mari, nous montre également l'importance d'une relation entre l'objet achevé et le long travail de conception et de recherche. De fait, Mari a réalisé une exposition en proposant ses projets sous le titre de *Proposta per autoprogettazione*[33] : des objets à monter soi-même. Ainsi, il nous propose une chaise résistante et stable (cette chaise est toujours vendue) qui peut être aussi personnalisée. Le but de l'exposition a été de partager avec le public la pensée cachée derrière l'objet – la dimension critique de l'objet – et la production même de l'objet. En dernière analyse, un objet de design vit et évolue dans le contexte quotidien, mais revendique aussi une coexistence de plusieurs facteurs

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

dans lesquels aucun n'est prédominant : constructif, productif, économique, social, symbolique et esthétique[34].

La mise en relief des attributs de l'objet de design et de la spécificité de l'exposition en termes d'expérience de visite intensifiée nous invite à approfondir notre analyse, à partir de deux expositions où la relation entre le designer-scénographe et l'objet de design s'inscrit dans le cadre d'un projet d'intensification e accélération de la perception du visiteur.

5. L'objet de design exposé. Études de cas

À partir de la documentation disponible dans les archives du Mudac (Musée de design et d'arts appliqués contemporains)[35] de Lausanne, nous avons repéré et travaillé sur deux expositions personnelles de design : *Marcello Morandini/Design* et *Pierre Charpin. Entre les Vases.* Chaque exposition suit une série de conditions assignées *a priori* par les curateurs du musée à chaque designer-scénographe : un budget établi, la dimension de l'espace (70 m^2 composés de deux salles contiguës), le temps de l'exposition (environ de quatre mois) et enfin, la réalisation d'un catalogue de l'exposition. Dans ces conditions, les designers se sont mis à la tête d'une opération scénographique. En effet, les deux designers-scénographes ont présenté deux projets qui visent à créer un espace de dramaturgie de l'objet de design où l'expérience sensible et émotionnelle est très présente. L'impact des éléments tels que les couleurs, la lumière, les images en mouvement, le parcours de visite, les mobiliers stimulent le visiteur en suscitant des émotions autour de l'objet[36]. À ce propos, selon le designer et scénographe allemand Uwe Brückner la scénographie « *re-contextualise, makes things talk and imbues them with relevance for the presence*[37]. »

La première exposition du designer Marcello Morandini aborde les plusieurs aspects de la discipline du design : graphisme, typographie, objet industriel, mobilier, architecture, alors que la riche palette de ses créations a donné naissance à des applications dans des domaines très variés tels que tapis, moquettes, cartes à jouer, jeu didactique, ustensiles de cuisine, vaisselle, portes, poignée de porte, tables, chaises, fauteuils, et encore, luminaires, montres, vases, paravents, armoires et commodes. L'approche formelle et sensible de Morandini à l'exposition vise à créer des contrastes optiques et chromatiques (par exemple, le jeu noir et blanc ou l'effet brillant et satiné) dans une démarche personnelle qui se distingue par la rigueur et l'originalité. La vision du design de Morandini repose sur des formes et figures géométriques, il écrit : « Une évidente caractéristique de mon travail est la forte connotation esthétique. Elle est voulue, trouvée, mais certainement pas à considérer comme une fin en soi[38] ».

Il transforme de façon architecturale les deux salles de l'exposition en construisant de véritables architectures qui altèrent le parcours de visite et la perception des espaces. Ainsi, le designer-scénographe a conçu un mur horizontal épais, avec des graphiques optiques (un fond mosaïque damier noir et blanc), qui traverse les deux salles d'exposition. Ainsi, le mur optique a été posé au sol dans la première salle et soutenu par une base rattrapant la différence de niveau dans la deuxième. Ce mur à une double fonction celle de fond de scène qui relie les salles, mais aussi de vitrine pour les objets exposés. Le designer-scénographe a utilisé tout l'espace de la salle – sol, parois, murs – en permettant aux visiteurs de se déplacer dans la représentation de son univers avec plusieurs niveaux d'incitations visuelles. Par exemple, les oppositions entre ombre et lumière, les passages de la deuxième à la troisième dimension, le graphisme optique posé sur une partie du sol et les effets de trompe-l'œil. La technique expographique choisie pour exposer les objets de design témoigne d'un jeu d'alternance entre formes et couleurs afin d'enrichir la perception du visiteur en fonction du regard. La scénographie réalisée par le designer-scénographe vise également à créer un pays des merveilles. Dans cette perspective, Morandini nous offre une exposition où est évidente une recherche sur les formes liées à leur possibilité d'accélérer et stimuler la perception du visiteur sur l'espace.

Au contraire, le designer Pierre Charpin, plasticien de formation, nous offre une exposition linéaire et minimaliste avec une scénographie monochromatique (la couleur vient des objets exposés) utilisant principalement le blanc. Charpin a investi les deux salles avec une exposition intitulée

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

Entre les Vases, en jouant avec l'idée d'une table dressée avec ses vases. Ainsi, la scénographie de l'exposition se compose d'une grande table blanche qui connecte les deux salles en construisant un parcours de visite concentré sur la grande table : un élément horizontal qui propose une vue des objets au même niveau. Les différents objets sont posés sur la table en créant un kaléidoscope de couleurs, de matériaux, d'épaisseurs, de hauteurs et de formes géométriques. Dans la deuxième salle, faiblement éclairée, le designer-scénographe a placé aussi de petits écrans sur la table pour nous montre des images en mouvement – assez rapidement – de croquis d'idée du designer. Le but de Charpin est de montre la forme et la plasticité des ses objets[39]. Un voyage émotionnel au sein même de sa création où les matériaux, les couleurs, les formes sont le miroir de son univers de designer. En général, la technique expographique choisie pour exposer les objets de design témoigne d'un minimalisme revendiqué. Ce type de présentation a donc à voir avec le modelé du *white cube*[40] – ou cube blanc –, tout en prétendant évoquer par des images en mouvement, l'idée de création. Ainsi, Charpin a conçu un espace d'exposition accéléré afin de créer une perception sensible des lignes et des couleurs des objets à travers l'appréciation de leurs qualités formelles.

À cet égard, nous pouvons envisager une correspondance entre ces deux expositions où les designers-scénographes ont cherché un dialogue – on peut dire de façon empirique – entre l'espace de l'exposition et le visiteur plutôt que de mobiliser un dialogue fécond objet/objet ou objet/visiteur. Par exemple, il était intéressant de faire certains rapprochements afin de faire dialoguer certains objets ou stimuler le visiteur à comprendre certains attributs de l'objet de design. De ces deux expositions se dégage clairement la fonction de communication de l'expographie et une scénographie qui mobilise une expérience sensible de l'objet de design à l'intérieur d'un univers intensifié par les couleurs et les effets sensibles (Figure 2).

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

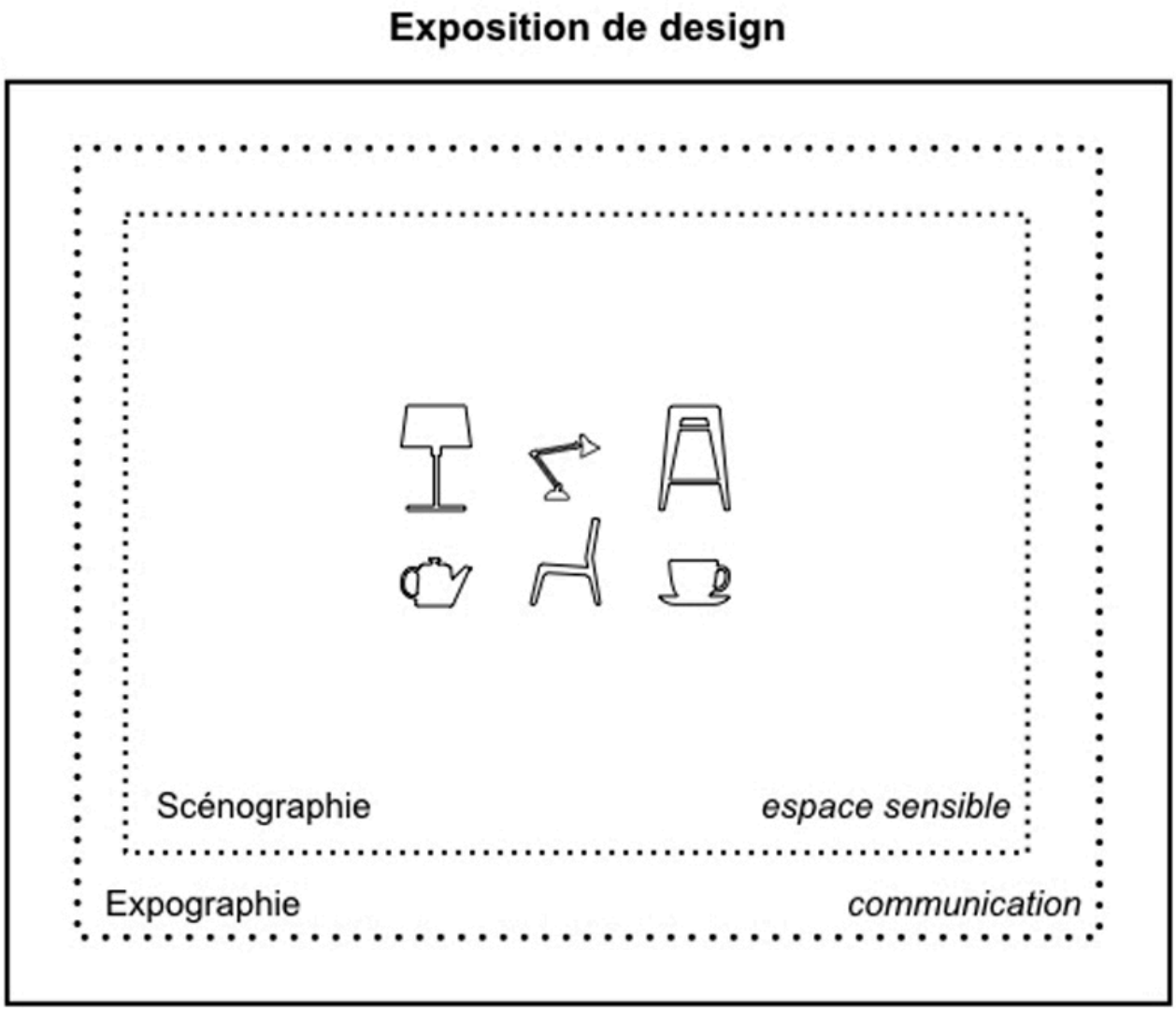


Figure 2. Chiara Rubessi, *Schéma de l'exposition de design*.

Il s'agit de porter le regard du visiteur sur l'espace autour des objets en privilégiant l'idée de la mise en scène plutôt que leurs attributs (voir au-dessus Figure 1). Les designers-scénographes, d'une manière différente, ont créé un espace où à la fois les caractéristiques chromatiques et la cohérence architecturale évoquaient la représentation de leur identité de designer[41]. Les objets se confondent avec la scénographie, c'est-à-dire ils sont investis d'une certaine sorte « d'existence intermédiaire[42] » : l'objet fait le pont entre le designer et son univers personnel. Ainsi, l'objet intermédiaire se trouve engagé dans une mouvance qui le dépasse et qui tend parfois à le confondre. Cependant, dans cette existence intermédiaire l'objet cesse de fonctionner comme garant de l'efficacité des intentions ; la « biographie » de l'objet est en quelque façon suspendue. En d'autres termes, le sens d'une exposition de design ne survient pas par la seule présence d'objets de design dans un espace. Nous voulons signaler qu'il y a une rupture entre d'une part l'objet de design exposé et d'autre part la scénographie qui fait de l'objet le moteur – l'intermédiaire – dans l'univers du designer.

6. Conclusion

Pour conclure, nous pouvons dire que l'action du designer-scénographe est porteuse d'une modification importante sur le statut de l'objet de design. À partir des questions que nous avons posées dans l'introduction sur la figure du designer-scénographe, l'exposition et l'objet de design, cette étude nous a permis de comprendre les problèmes liés à la manière dont un objet est exposé. Il s'agit de rendre manifeste les attributs de l'objet dans un espace de l'exposition

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

consacré à l'accélération et à l'intensification de la perception du visiteur. L'exposition de design élargit donc le domaine du design et met en cause le statut même de l'objet de design qui renvoie à une catégorie historique[43]. Et, comme le souligne Davallon, « l'exposition, ce n'est plus la rencontre d'objets matériels – qu'ils soient naturels, artefacts ou outils – mis en espace dans l'exposition qui sert d'entrée vers ce monde, mais c'est la matérialisation de ce monde qui va servir d'enveloppe à la rencontre avec les objets[44] ».

Enfin, cette analyse démontre l'apport du designer-scénographie pour penser l'objet de design dans l'espace. Cette figure introduit alors d'autres questions : la tension permanente entre le processus de design et la scénographie – et aussi le rôle du visiteur dans cette typologie d'exposition. En fait, un objet de design n'est pas une œuvre d'art, la mise en scène de cet objet a besoin de mieux faire le lien entre les propriétés de surface et les différentes formes de valeurs – entre le sensible et l'intelligible.

Bibliographie

Arborio, Anne-Marie, Fournier, Pierre, *L'observation directe*, Paris, Armand Colin, 2005 (2ème édition).

Altshuler, Bruce, *Salon to Biennial : Exhibition That Made Art History*, vol. 1 : 1863-1959, Londres, Phaidon, 2008.

Bayer, Herbert, « Fundamentals of Exhibition Design », *PM-Production Manager*, vol. 6, n°2, December-January, 1939-1940.

Brückner, Uwe R., *Atelier Brückner Scenography-Making spaces talk 2002-2010*, Ludwigsburg, Avedition, 2011.

Davallon, Jean, « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics et Musées*, n° 2, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1992.
–, *L'exposition à l'œuvre: stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan, 1999.

Desvallées, André, Mairesse, François (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011.

Findeli, Alain, « Searching for Design Research Questions : Some conceptual Clarifications », dans Chow, Rosan, *Questions, Hypotheses & Conjecture : discussions on projects by early stage and senior design researches*, Bloomington, IN, Universe, 2010.

Glicenstein, Jérôme, *L'art : une histoire d'expositions*, Paris, Presses Universitaires de France, 2009.

Gropius, Walter, *The new architecture and the Bauhaus*, Massachusetts, MIT Press, 1965.

Hainard, Jacques, *Cent ans d'ethnographie sur la colline de Saint-Nicolas, 1904-2004*, Neuchâtel, Musée d'Ethnographie, 2005.

Held, Roger L., *Endless Innovations : Frederick Kiesler's Theory and Scenic Design*, Ann Arbor, UMI Research Press, 1982.

Marani, Pietro C., Pavoni, Rossana, *Musei trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Venezia, Marsilio, 2006.

Marcel, Jean, *Histoire de la peinture surréaliste*, Paris, Seuil, 1959.

Mies van der Rohe, Ludwig, « Zum Thema : Austellungen », *Die Form*, vol. 3, n° 4, 1928.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

Monpetit, Raymond, « Dramartugie en quatre temps », *Musées, la lettre de l'OCIM*, vol. 19, n°1, 1997, p. 8-10.

Morandini, Morando, *Marcello Morandini design* (catalogue de l'exposition), Lausanne, Mudac, 2002.

Nobis, Beatrix, *L'art de l'exposition. Une documentation sur trente expositions exemplaires du XXème siècle*, Paris, Du Regard, 1998.

O'Doherty, Brian, *White Cube. L'espace de la galerie et son idéologie*, Dijon, Les presses du réel, 2008.

Staniszewski, Mary-Anne, *The Power of Display,* Cambridge*,* MIT Press, 1998.

Ursini Uršič, Giorgio*, « Josef Svoboda scénographe* », Paris, Union des Théâtres de l'Europe, 1992, dans Mazlouman, Mahtab, *L'architecte et le scénographe, regards croisés sur l'espace*, L'Harmattan, coll. Études théâtrales, N° 54-55, 2012/2.

Crédits et légendes

Figure 1 : Attributs de l'objet de design © Chiara Rubessi

Figure 2 : Schéma de l'exposition de design © Chiara Rubessi

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

1. Le terme scénographie provient du grec *skēnographía* : *skēne*, la scène et *graphía (de gráphein)* qui signifie l'art de dessiner, peindre ou écrire. Cependant, son étymologie latine *scaenŏgrăphĭa* (dessin en perspective) conserve son sens théâtral, en lui attribuant une signification architecturale (depuis la Renaissance italienne) définie par l'architecte Vitruve dans le traité *De Architectura*, livre VII, écrit le 27-23 av. J.-C. URL : https://www.etimo.it/?term=scenografia. Consulté le 21 novembre 2020.
2. Voir à ce propos la thèse de doctorat de Chiara Rubessi sur la notion de scénographie (analysée dans le domaine du théâtre, du cinéma, et de l'exposition) et du scénographe, *Scénographie et esthétique : étude sur la conception de l'espace cinématographique,* chapitres 1 et 4, Directeur : Didier Coureau, laboratoire Cinesthea (UMR 5316 Litts&Arts), UGA Université Grenoble Alpes 2016.
3. Ursini Uršič, Giorgio, « Josef Svoboda scénographe » (catalogue d'exposition), Paris, Union des Théâtres de l'Europe, 1992, dans Mazlouman, Mahtab, *L'architecte et le scénographe, regards croisés sur l'espace*, L'Harmattan, coll. Études théâtrales, 2012/2 N° 54-55, p. 286.
4. «Héritière du théâtre, la scénographie d'exposition est une discipline liée à l'histoire des musées et aux innovations. Elle est investie par les architectes et les designers et se trouve au carrefour de multiples domaines disciplinaires (par exemple, architecture, architecture d'intérieur, arts graphiques, design d'espace, design numérique, lighting design). Elle ne constitue pas une simple modalité de représentation, ni un ornement, ni une décoration purement illusionniste, elle est le résultat d'une véritable organisation du visible mobilisant globalement la dimension sensible et spatiale de l'individu par de nouvelles propositions. » : voir Rubessi, Chiara, *Scénographie et esthétique : étude sur la conception de l'espace cinématographique,* 2016, chapitres 1, 2 et 4.
5. Desvallées, André, Mairesse, François (dir.), *Dictionnaire encyclopédique de muséologie*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 599.
6. Marc-Olivier Gonseth, Jacques Hainard et Roland Kaehr (dir.), *La différence-Trois musées, trois regards*, 03.06.1995 - 07.01.1996, Musée d'ethnographie de Neuchâtel.
7. Hainard, Jacques, *Cent ans d'ethnographie sur la colline de Saint- Nicolas, 1904-2004*, Neuchâtel, Musée d'Ethnographie, 2005, p. 369. *Cf.* : https://www.men.ch/fr/expositions/principes-dexposition/. Consulté le 13 août 2020.
8. Monpetit, Raymond, « Dramartugie en quatre temps », *Musées, la lettre de l'OCIM*, vol. 19, n°1, 1997, p. 9.
9. Voir à ce propos El Lissitzky, *Le cabinet des Abstraits,*1928, Musée d'Hanovre.
10. Held, Roger L., *Endless Innovations : Frederick Kiesler's Theory and Scenic Design*, Ann Arbor, UMI Research Press, 1982, p. 73-75.
11. Voir Staniszewski, Mary-Anne, *The Power of Display*, Cambridge, MIT Press, 1998, p. 25-57.
12. Glicenstein, Jérôme, *L'art : une histoire d'expositions*, Paris, Presses Universitaires de France, 2009, p. 16.
13. *Ibidem*., p. 47.
14. Voir à ce propos Lista, Marcella, *L'œuvre d'art totale à la naissance des avant-gardes (1908-1914),* Paris, CTHS (Institut National d'Histoire de l'Art), 2006.
15. *Proun* est un acronyme russe pour « projet d'affirmation du nouveau en art ».
16. Nobis, Beatrix, *L'art de l'exposition. Une documentation sur trente expositions exemplaires du XXème siècle*, Paris, Du Regard, 1998, p. 145-148.
17. Voir à ce propos Rubessi, Chiara, *Display d'exposition et spatialisation de la photographie*,

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

Revue Focales La photographie mise en espace, n° 4, 2020.

18. Voir Herbert Bayer, « Fundamentals of Exhibition Design »*, PM-Production Manager,* vol. 6, n° 2, December-January, 1939-1940, p. 17-25.
19. Altshuler, Bruce, *Salon to Biennial : Exhibition That Made Art History*, vol. 1 : 1863-1959, Londres, Phaidon, 2008, p. 281-294.
20. Marcel, Jean, *Histoire de la peinture surréaliste,* Paris, Seuil, 1959, p. 280.
21. Glicenstein, Jérôme, *L'art : une histoire d'expositions*, *op.cit., p.* 65-66.
22. Mies van der Rohe, Ludwig, « Zum Thema : Austellungen », *Die Form*, vol. 3, n °4, 1928, p. 121.
23. Marani, Pietro C., Pavoni, Rossana, *Musei trasformazioni di un'istituzione dall'età moderna al contemporaneo*, Venise, Marsilio, 2006, p. 53. « Ne s'est-on jamais demandé pourquoi les expositions temporaires attirent beaucoup plus le public que les collections permanentes du musée ? De toute évidence, parce que dans l'exposition, la présentation des objets est plus animée et stimulante, les approches plus persuasives, les confrontations plus strictes et les problèmes plus clairement définis ». Notre traduction.
24. Voir à ce propos Erving Goffman, *La mise en scène de la vie quotidienne. Tome 2, Les relations en public*, Paris, Minuit, 1973.
25. La notion d'expérience de visite renvoie au texte de Falk J.H. et Dierking L.D., *The museum experience*, Washington DC, Howells House, 1992.
26. Davallon, Jean, *L'exposition à l'œuvre. Stratégies de communication et médiation symbolique*, Paris, L'Harmattan, 1999, p. 28.
27. Voir à ce propos Paul Virilio, *Vitesse et politique*, Paris, Galilée, 1977.
28. La notion d'accélération renvoie au Futurisme – mouvement littéraire et artistique européen du début du XX^{e} siècle – où le mouvement, la vitesse et le dynamisme étaient les principes énoncés – théoriques et techniques. Voir à ce propos, Filippo Tommaso Marinetti, « Le Manifeste du futurisme », *Le Figaro*, le 20 février 1909.
29. Findeli, Alain, « Searching for Design Research Questions : Some conceptual Clarifications », dans Chow, Rosan, *Questions, Hypotheses & Conjecture : discussions on projects by early stage and senior design researches*, Bloomington, IN, iUniverse, 2010, p. 286-288.
30. Voir à ce propos Branzi, Andrea, *Qu'est-ce que le design ?*, Paris, Gründ, 2009.
31. Arborio, Anne-Marie, Fournier, Pierre, *L'observation directe*, Paris, Armand Colin, 2015, p. 9.
32. Voir à ce propos Walter Gropius, *The new architecture and the Bauhaus*, Massachusetts, MIT Press, 1965, le chapitre *Standardization*, p. 30-38.
33. On pourrait traduire par « projet personnel ».
34. Voir à ce propos Molotch, Harvey, *Where Stuff Comes From : How Toasters, Toilets, Cars, Computers and Many Other Things Come to Be As They Are,* London and New York, Routledge, 2003.
35. Une recherche menée par Chiara Rubessi au Mudac en 2015.
36. Voir Kaufmann, Pierre, *L'expérience émotionnelle de l'espace*, Paris, Vrin, coll. Problèmes et controverses, 1999.
37. Brückner, Uwe R., *Atelier Brückner Scenography-Making spaces talk 2002-2010*, Ludwigsburg, Avedition, 2011, p. 59. « La scénographie re-contextualise, elle permet aux objets de parler et les imprègne de la pertinence de la présence ». Notre traduction.
38. Morandini, Morando, *Marcello Morandini design* (catalogue de l'exposition), Lausanne, Mudac, 2002, p. 14.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42

39. Voir à ce propos l'entretien à Pierre Charpin : https://www.youtube.com/watch?time_continue=6&v=sv2U1fvfXic&feature=emb_title. Consulté le 13 août 2020.
40. Voir à ce propos O'Doherty, Brian, « White Cube. L'espace de la galerie et son idéologie », Dijon, Les presses du réel, 2008, p. 35-56.
41. Voir Penati, Antonella, (dir.), *Il design costruisce mondi*, Sesto San Giovanni, Mimesis, 2013.
42. La notion d'objet intermédiaire est issue des sciences sociales. Voir à ce propos, Dominique, Vinck, « Les objets intermédiaires dans les réseaux de coopération scientifique. Contribution à la prise en compte des objets dans les dynamiques sociales », *Revue française de sociologie*, Editions Ophrys, 1999, p. 392.
43. Voir à ce propos Branzi, Andrea, *Il design. Storia e controstoria,* Milano, Giunti Editore, 2018.
44. Davallon, Jean, « Le musée est-il vraiment un média ? », *Publics et Musées*, n° 2, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 1992, p. 115.

© La revue DAM
téléchargé le 2026-11-13 01:09:36, depuis le 216.73.216.42