



© ATELIERS ADELINE RISPAL, images 3D : Romain Hamon. Musée Dobrée. Séquence orfèvrerie au Moyen Âge avec l'écrin du cœur d'Anne de Bretagne.

## DOSSIER DE PRESSE - MARS 2024

### Musée Dobrée

**Scénographié par Adeline Rispal, le nouveau parcours de visite du très attendu musée Dobrée à Nantes couvre 500 000 ans d'histoire et explore 5 continents pour s'approprier autrement l'histoire et l'imaginaire du territoire nantais.**

Après 8 ans d'études et de travaux, ATELIERS ADELINE RISPAL, architectes et scénographes, livre le nouveau parcours d'un musée Dobrée totalement rénové par les architectes de l'ATELIER NOVEMBRE.

**Ouverture au public  
18 mai 2024**

#### Contact presse

AGENCE SABINE ARMAN

06 15 15 22 24  
sabine@sabinearman.com  
www.sabinearman.com

  
**ATELIERS ADELINE RISPAL**  
PARIS

## Générique du projet

### Maîtrise d'ouvrage :

Département de Loire-Atlantique / Grand Patrimoine  
Loire-Atlantique

**Contrôleur technique :** DEKRA INDUSTRIAL

**Coordonnateur SPS :** ATAE

**AMO accessibilité :** POLYMORPHE DESIGN

**Écologue :** BIOTOPE

**Coloriste :** L'ATELIER DÉCOR

### Maîtrise d'œuvre :

**Architecte, mandataire :** ATELIER NOVEMBRE

**Architecte du patrimoine :** ATELIER DONJERKOVIC

**Architecte Scénographe :** ATELIERS ADELINE RISPAL

**Architecte Paysage :** ATELIER MOABI

**Design graphique et signalétique :** CHEVALVERT

**BET TCE / économie du projet :** OTEIS - ISATEG

**Ingénierie multimédia :** INNOVISION

**Conception lumière :** TEMELOY

**Acoustique :** LAMOUREUX ACOUSTICS

**Prévention sécurité incendie accessibilité :** TESSIBAT / OTEIS

### Entreprises de réalisation de la scénographie :

**Aménagements scénographiques :** BRUNS

**Matériel multimédia :** AXIANS / SDEL VIDEO

**Production multimédia et dispositifs interactifs, animation, illustration :** MANUEL CAM / ESCALENTA / NARRATIVE / DEVOCITE / MOSQUITO

**Stations d'expérimentations :** TACTILE STUDIO

**Soclage :** VERSION BRONZE / GPLA

**Papiers peints :** ATELIER D'OFFARD

**Signalétique :** BOSCHER

### Ont collaboré au projet au sein des Ateliers Adeline Rispal :

#### Direction de projet :

— Adeline Rispal

#### Administration :

— Marc Hivernat

— Daisy Bustinza

#### Cheffes de projet :

— Margaux Geib Lapinte

— Claire Alban-Roscian

#### Assistants :

— Julie Chaudier

— Lydia Amara

— Théa Alberola

— Yves Kneusé

— Mathilde Pyskir

— Pierre Pesme

— Johan Reboul

— Emmanuel Brisco

## À propos du Musée Dobrée

Suite au legs de Thomas Dobrée en 1894, le département de Loire-Atlantique ouvre le musée au public pour la première fois en 1899 après y avoir transféré les collections archéologiques. Aujourd'hui, sous la responsabilité de Julie Pellegrin, conservatrice du patrimoine et directrice de la régie GPLA (Grand Patrimoine Loire Atlantique), il conserve quelques 130 000 objets, couvrant 500 000 ans d'histoire à travers les 5 continents.

### Calendrier du projet

- 2010 : 1er projet de restructuration du musée
- 2011 : fermeture du musée pour travaux
- 2013 : transfert du bâtiment et des collections à GPLA
- 2014 : annulation du permis de construire
- 2016 : nouveau concours de maîtrise d'œuvre
- 2017 : désignation de l'équipe lauréate : ATELIER NOVEMBRE / ATELIERS ADELINE RISPAL / ATELIER MOABI
- 2018-2022 : phases étude et Ateliers citoyens thématiques
- 2021 - 2023 : chantier rénovation architecture et scénographie
- 2024 : installation des derniers aménagements scénographiques, des collections et des contenus signalétiques et multimédia
- 18/05/2024 : ouverture au public

## Genèse et métamorphose du projet

Situé au cœur de Nantes, le site du musée Dobrée a été initialement acquis par l'armateur et collectionneur Thomas Dobrée (1810 - 1895) pour y construire un édifice néo-médiéval. À la fois lieu de résidence et d'exposition de ses collections, il comportait également l'ancien Manoir épiscopal de la Touche érigé au XVI<sup>e</sup> siècle. En 1972, un troisième bâtiment dit « Voltaire » fut construit sur la parcelle pour héberger notamment les réserves du musée.

En 2010, un premier projet de restructuration et de modernisation du musée, proposé par l'agence Dominique Perrault Architecture avait été retenu mais celui-ci, passé de 26 à 47 M€ et contesté par l'association Nantes Patrimoine, a vu son permis de construire annulé au bout de quatre ans de procédure administrative.

En 2013, les bâtiments et les collections du musée Dobrée sont transmis à GPLA (Grand Patrimoine de Loire-Atlantique), régie autonome spécialement créée par le département pour gérer et animer, entre autres missions, ses sites patrimoniaux tels que le château de Clisson, le domaine de la Garenne Lemot, le château de Châteaubriand, l'église du Vieux-bourg de Saint-Sulpice-les-Landes, les jardins des Folies Siffrait et l'abbaye de Blanche Couronne.

En 2017, suite au lancement d'un nouveau concours, l'Assemblée départementale a désigné comme lauréat le groupement de maîtrise d'œuvre conduit par **Atelier Novembre**, architecte mandataire, **Ateliers Adeline Rispal**, architecte scénographe, et **Moabi** paysagiste.

Le projet redistribue les fonctionnalités de chacun des trois bâtiments existants et donne une identité architecturale à l'ensemble du lieu grâce à une écriture contemporaine.

### Chiffres-clés

- 400 m<sup>2</sup> d'expositions temporaires
- 2000 m<sup>2</sup> d'exposition permanente
- 2400 objets de collection exposés
- 50 M€ de budget dont 4,5 M€ financés par l'État / DRAC et 3 M€ par la Région Pays de la Loire
- 4 agences d'architecture, de paysage et de scénographie
- 6 bureaux de création et d'études techniques
- + de 15 entreprises de réalisation

© ATELIER NOVEMBRE. *Perspective concours.*



## Un « musée imaginaire pour tous », socle d'un projet scénographique inclusif et durable

Dans son livre **Le musée imaginaire**, Malraux précisait « qu'il n'y était pas question du musée des préférences de chacun, mais d'un musée dont les œuvres semblent nous choisir, plus que nous ne les choisissons ».

Lors du concours, ATELIERS ADELINE RISPAL a conçu l'exposition permanente du musée Dobrée comme celle d'un « musée imaginaire de la région nantaise », de son fondateur et des nombreux donateurs, réordonné par l'historiographie du XXI<sup>ème</sup> siècle », pour qu'il devienne, pour tous, le musée imaginaire dont les œuvres auront choisi chacun. Créer un musée inclusif et durable aujourd'hui signifie, avant tout, de s'occuper des publics qui retirent une faible expérience du musée, plus ou moins captifs socialement, des publics plus ou moins « éloignés » et des publics « empêchés ». La voie retenue était celle d'une intégration des avancées de la muséographie des musées scientifiques et de celle des musées d'art et d'histoire.

Pour Adeline Rispal, l'élargissement des publics passe aujourd'hui, plus encore, par l'incorporation, dans la réflexion, des avancées des sciences cognitives en matière d'éducation et de relation avec l'art, lesquelles nous incitent à dissocier les outils de médiation des collections pour que se tissent les liens entre les différentes approches de la visite selon chaque visiteur et entre les visiteurs eux-mêmes. C'est aussi favoriser la variabilité des collections, la flexibilité et la durabilité des infrastructures scénographiques, afin de renouveler aisément les collections de l'exposition permanente pour l'adapter aux évolutions futures de l'historiographie et des visiteurs, et d'en renouveler l'intérêt par des partis-pris muséographiques autres que l'approche thématique des enjeux contemporains.

## Une approche plurielle et unique de la visite

### **L'approche sensible**

*L'expérience individuelle de l'exposition est une création personnelle, subjective, car elle fait appel en premier lieu à notre mémoire et celle de nos ancêtres. Nous nous déplaçons dans un territoire, une architecture, une scénographie, parmi des collections qui nous touchent, nous rassurent, nous dérangent selon le cas, et qui nous font vivre, à notre insu, une expérience sensible et intellectuelle unique se construisant sur les bases de nos expériences sensibles et intellectuelles antérieures. C'est ce que nous faisons de cette expérience qui nous permet de nous construire progressivement de manière autonome, et non l'expérience elle-même.*

### **L'approche expérimentale**

*L'action ou le jeu permettent à certains de mieux trouver leur place dans l'exposition, de déstresser la relation aux collections, de sortir du cadre de la transmission savante, d'entrer en résonance avec des réalités complexes, de produire individuellement ou collectivement de l'estime de soi. Les publics familiaux et jeunes sont tout particulièrement visés pour la communication transgénérationnelle que les manips peuvent induire.*

### **L'approche intellectuelle**

*L'histoire, l'histoire de l'art, la géographie, l'anthropologie, la philosophie, la spiritualité, les sciences et techniques, l'illustration, l'animation numérique... sont autant de clés d'entrée pour toucher les publics les plus divers dans l'exposition. Néanmoins, l'accès à ces approches intellectuelles devrait intervenir dans un second temps car l'exposition est d'abord une expérience holistique, c'est-à-dire qu'elle affecte le visiteur dans toutes ses dimensions à la fois, qu'elles soient sensible, kynesthésique, mentale, émotionnelle, sociale ou spirituelle. Il est avéré que les contenus intellectuels sont d'autant plus accessibles que la perception sensible aura pu se déployer auparavant. En retour, l'approche intellectuelle enrichit la perception sensible dans une autre expérience et c'est cette itération vertueuse que nous tentons de mettre en œuvre dans l'exposition.*

## La parole à Adeline Rispal

Qu'entend Malraux par « un musée dont les œuvres semblent nous choisir » ?

Ce que nous partageons tous, visiteurs, c'est que notre cerveau cherche d'abord ce qu'il connaît déjà (Laborit 1970).

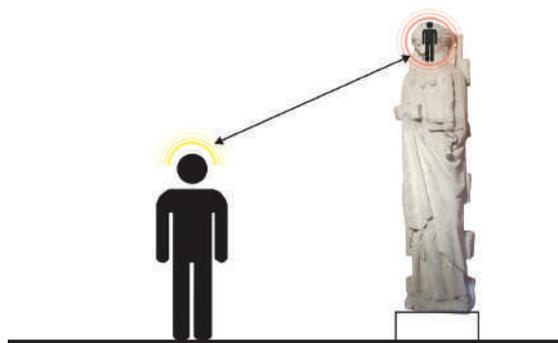
Face aux œuvres, comme face à un être vivant, « notre système de décryptage des informations visuelles se met en route ». <sup>(1)</sup> Les neurosciences nous expliquent que « quand on regarde une œuvre d'art, elle nous attire dès l'instant où elle contient quelque chose qui nous ressemble, qu'elle dégage un sentiment de familiarité, de sécurité ou quoi que ce soit qui, inconsciemment, nous rappelle un élément de notre histoire personnelle ou de notre culture... Ce mouvement de va-et-vient, entre l'œuvre d'art dans laquelle on se projette et notre cerveau, fait que notre vision s'élargit peu à peu. L'œuvre nous apprivoise et modifie nos circuits neuronaux, devient plus familière. » <sup>(2)</sup>

(1) Pierre Lemarquès, « Un neurologue juge les audioguides » in Le Journal des Arts, n° 406, janvier 2014.

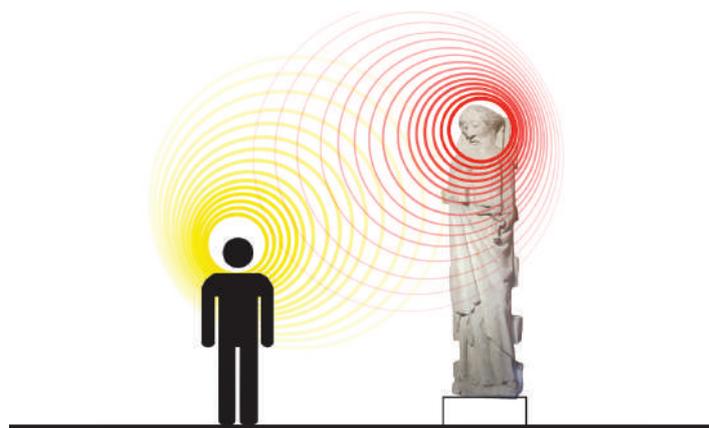
(2) Ibid

# Schémas d'ATELIERS ADELINE RISPAL pour le Concours 2017

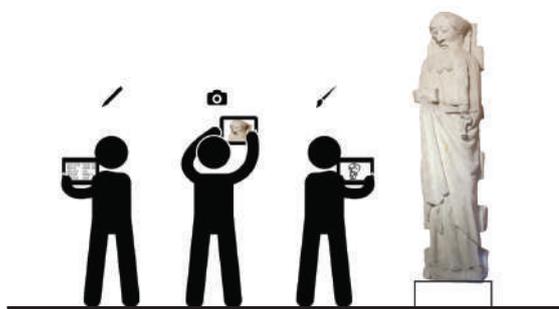
© ATELIERS ADELINE RISPAL. Musée Dobrée. Schémas.



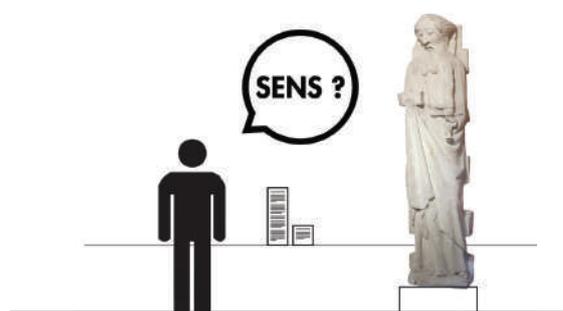
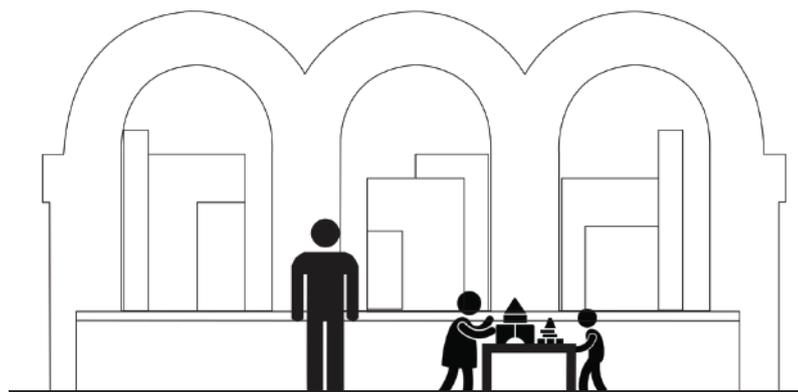
On se cherche soi-même dans une exposition.



Notre cerveau cherche avant tout ce qui résonne en nous, ce qui réactive une image, un sentiment, une émotion passés. Pour cela, il lui faut du temps, de l'attention.



L'action, l'expérience et les échanges interpersonnels nous permettent de nous approprier les collections et les savoirs.



Notre cerveau a besoin de donner du sens aux objets qu'il rencontre.  
La signalétique lui donne des outils de compréhension de l'histoire et de l'art.  
Mais c'est avant tout dans l'échange que l'élaboration peut commencer, à partir de la conscience des sentiments perçus.

## Vers « un musée comme une demeure dans laquelle le visiteur se sent invité »

L'évolution du programme muséographique de GPLA et la réactualisation de certains enjeux en cours de développement des études d'avant-projet ont fortement impacté le concept scénographique d'origine pour l'orienter vers la dimension plus métaphorique d'une demeure de collectionneur dans laquelle « *le visiteur se sentirait comme invité* ».

C'est ainsi qu'un nouveau parcours dans les salles d'exposition permanente a été défini en tenant compte des spécificités du bâtiment et des contraintes du programme scientifique, de la sélection et du positionnement dans l'espace des collections exposées dans chaque salle compte tenu de leurs caractéristiques architecturales et des possibilités spatiales qu'elles offrent.

### Une scénographie en harmonie avec le bâti patrimonial et le projet architectural

La scénographie du Palais Dobrée s'inscrit dans l'esprit du projet architectural : interventions minimalistes qui révèlent les qualités du lieu, rénovation résolument respectueuse et d'écriture contemporaine, fonctionnalités soigneusement étudiées.

Les circulations existantes et créées, qu'elles soient pour le public ou pour le bon fonctionnement des activités muséales, permettent la flexibilité des parcours des visiteurs et des fonctionnements techniques différenciés selon les moments de la journée. Les finitions et les principes d'intégration de l'éclairage dans l'architecture des salles d'exposition sont en continuité avec celles des espaces de circulation. L'esthétique des salles, du design des aménagements scénographiques et des finitions ont évolué pour renforcer une dimension plus intimiste.

### Une esthétique de l'accumulation

Cette esthétique de l'accumulation d'œuvres tout autant que d'objets est mise en place à la fois partiellement et progressivement :

- **partiellement**, car cette esthétique va souvent à l'encontre des critères contemporains de gestion et de conservation des collections dans la mesure où elle est basée, chez les collectionneurs, sur une faible protection des collections par des vitrines ou par de petites vitrines très attachées à un objet ou à un autre ;
- **progressivement**, car elle fait la part belle à l'accrochage, au choix précis des relations entre un objet et un autre, dont on sait qu'il ne s'aboutit réellement que pendant l'installation des collections, lors de laquelle Ateliers Adeline Rispal n'a pas été missionné.

### Évolution du projet scénographique

L'évolution du concept vers un « *musée dans une demeure, un visiteur invité* » a fortement orienté le projet vers la valorisation des espaces intérieurs d'origine ainsi que celle de l'histoire de sa muséographie supposée, Thomas Dobrée ayant disparu avant la fin des travaux du bâtiment.

Ce dernier est en effet très marqué par son programme originel mais on ne connaît que peu les décors tels qu'envisagés par son créateur.

Le design scénographique de certaines galeries a évolué vers une esthétique plus intimiste dans laquelle les vitrines sont réduites en dimensions et regroupées, voire empilées sur des tables, comme dans le salon d'un collectionneur qui accumule au fur et à mesure de ses acquisitions.

L'ensemble résulte d'une synthèse entre une scénographie contemporaine augmentée de nombreux outils de médiation auprès des publics les plus divers, et de références à l'histoire de cette demeure de collectionneurs d'art de la fin du XIXe ainsi qu'à leurs ancêtres, les cabinets de curiosités des XVIe et XVIIe siècles, référence incontournable des musées depuis le XIXe siècle.

### Une « quatrième façade intérieure », propice à la méditation et à la médiation

La profusion de fenêtres, pour la plupart géminées, participe beaucoup de la qualité et de la sensation d'espace ressenties dans les salles. Les larges vues qu'elles autorisent sur le jardin et les autres bâtiments du site sont la quatrième façade intérieure de ces galeries, volonté profonde du collectionneur qui leur donne une âme. C'est pourquoi le projet scénographique s'est attaché à les sanctuariser en y installant la majeure partie des outils de médiation sur des tables qui soulignent les dites fenêtres et permettent ainsi au visiteur de s'asseoir confortablement, seul ou accompagné, et de profiter des contenus mis à sa disposition dans un moment de convivialité.

## Un parcours de visite réorganisé pour le public et réparti en séquences thématiques et chronologiques

L'évolution du programme muséographique de GPLA a diligenté la réorganisation du projet scénographique dans un triple objectif :

1. Valoriser le patrimoine que constitue le Palais Dobrée ;
2. Installer la colonne vertébrale du musée que constitue le parcours chronologique de manière à le découper en grands plateaux cohérents à chaque étage ;
3. Refondre le parcours du public à partir de l'escalier d'honneur et de l'escalier hélicoïdal sans utiliser le nouvel escalier situé dans l'extension pour le parcours général.

### Ainsi le schéma du parcours muséographique est-il le suivant :

- Les escaliers et ascenseurs à chaque extrémité du bâtiment permettent, le cas échéant, de créer un parcours à la carte pour certaines visites.
- La double distribution des salles en enfilade et par des galeries, issue respectivement du plan d'origine et de la transformation du Palais Dobrée en musée, permet de concevoir des parcours en boucle sans retour en arrière.
- Les thématiques ont été choisies en relation avec les typologies très diverses des salles.
- L'aménagement des salles prend en compte les contraintes de flux de visiteurs individuels tout autant qu'en groupes.
- Les paliers de l'escalier d'honneur seront privilégiés pour la médiation des groupes et le repos des visiteurs. Ils sont partie intégrante des espaces d'exposition.

© ATELIERS ADELINE RISPAL. Plan du RDJ / R+1 / R+2 et parcours chronologique et thématique.



#### SECTIONS CHRONOLOGIQUES

- SECTION 0 | HISTOIRE DU MUSÉE
- SECTION 1 | TEMPS PRÉHISTORIQUES
- SECTION 2 | ÂGES DES MÉTAUX
- SECTION 3 | ÉPOQUE GALLO-ROMAINE
- SECTION 4 | MOYEN-ÂGE / RENAISSANCE
- SECTION 5 | TEMPS MODERNES
- SECTION 6 | TEMPS CONTEMPORAINS

#### SECTIONS THÉMATIQUES

- SECTION 7 | ARCHÉOLOGIE MÉDITERRANÉENNE
- SECTION 8 | CABINET D'ARTS GRAPHIQUES
- SECTION 9 | ARTS EXTRA-EUROPEENS
- ESPACE : Médiation | Repos

## L'approche sensible est favorisée dans un premier temps

Les collections sont exposées dans les salles du Palais selon une scénographie contemporaine élégante, tantôt sobre et intemporelle, qui privilégie l'esthétique des objets et leur relation avec l'architecture intérieure des salles, parfois selon une esthétique d'accumulation plus proche d'une maison de collectionneur.

La scénographie se décline ainsi en variations esthétiques selon les thématiques des salles et le foisonnement stylistique des collections du musée.

## L'expérience et la lecture éclairent les œuvres

Les outils permettant les autres approches des collections sont principalement concentrés sur des tables de médiation et d'expérimentation localisées devant les nombreuses fenêtres des galeries. Ces tables, véritables espaces de partage, regroupent les textes de séquence, des écrans multimédias, des reproductions réduites d'objets de la collection, les maquettes, les expérimentations diverses...

Elles se déploient davantage dans les salles lorsque l'espace le permet. Leur ergonomie est adaptée à différents publics (y compris ceux qui souffrent de handicaps), aux synergies entre adultes et enfants, voire tous petits. Elles sont également adaptées aux besoins des médiateurs pour les visites de groupes. Les propositions d'expérimentation et de médiation sont foisonnantes, attractives, intègrent différents niveaux de lecture, notamment pour les enfants. Elles sont pourvues de sièges confortables ou de bancs et favorisent la convivialité intergénérationnelle.

## Les mobiliers de confort des visiteurs

Ils ont été sélectionnés pour leurs capacités à représenter l'esprit d'une demeure de collectionneur tout en privilégiant une esthétique contemporaine aux lignes épurées dans l'esprit de l'ensemble de la scénographie.

## Les surprises scénographiques

Elles ponctuent le parcours et créent des ruptures stylistiques avec le parcours permanent tout en conservant la même relation entre l'approche sensible et la médiation commentée.

Les collections extraeuropéennes d'Asie et d'Afrique sont exposées dans les combles dans des vitrines semi-circulaires dites « vitrines-mondes » qui évoquent l'exotisme en vogue au XIXe siècle, moteur d'acquisitions rapportées hors de leur contexte ou extraites de la production locale dédiée au tourisme. Elles sont en quelque sorte des *bulles d'extraterritorialité* dans un musée territorial par essence.

## Curiosités multimédia et numériques dans le parcours

Le multimédia et le numérique ne se montrent pas dans la demeure de Dobrée, ils constituent des surprises eux aussi : en regardant à travers des percements dans la paroi de l'accueil, en écartant un rideau, en soulevant le couvercle d'une boîte à bijoux, en animant un détail d'une gravure chinoise ou d'un décor de vitrine, en ouvrant les portes d'un cabinet en modèle réduit, en devenant immersif dans une surprise scénographique...

## Les modules d'expérimentation

Placées sur les tables de médiation, les stations sensorielles et expérimentales permettent aux visiteurs de pouvoir approfondir leurs connaissances et découvrir grâce à la manipulation les techniques, matériaux, utilisations, formes, etc. des objets exposés dans le musée. Les Stations Sensorielles s'adressent plus spécifiquement aux mal-voyants et elles ont fait l'objet de tests d'usage avec les publics concernés, les stations Expérimentales s'adressent, elles, en priorité aux enfants.

© ATELIERS ADELINE RISPAL. Coupes du bâtiment.



## Évolutivité et modularité du projet scénographique

Un soin tout particulier a été porté à la disposition des outils d'expérimentation et de signalétique didactique dans les salles pour permettre de renouveler l'accrochage des collections sans modifier les infrastructures de la médiation et de l'expérimentation dont les contenus peuvent être aisément adaptés ou modifiés (films, contenus des séquences si besoin).

Ainsi, des allèges menuisées de 80 cm de haut devant les cimaises des salles reprennent l'esthétique des salons bourgeois du Palais et permettent d'installer textes de sous-section, cartels divers, cartels vidéo (et leurs câblages) à proximité des objets et d'en assurer, là encore, la flexibilité.

Qu'elles soient à l'échelle des salles (grands volumes vitrés abstraits) ou fassent référence à des cabinets de curiosités ou au décor d'un intérieur domestique (petites vitrines accumulées sur socles ou sur tables), ou encore qu'elles constituent des « surprises scénographiques », l'esthétique des vitrines se démarque des grands volumes vitrés traditionnellement utilisés dans ce type de musée.

La signalétique étant systématiquement installée hors vitrines, les corrections ou modifications sont, de ce point de vue également, facilitées.

## Prise en compte des personnes en situation de handicap

D'une manière générale, nous avons considéré l'approche de l'accessibilité comme une manière d'améliorer les conditions de visite de tous les visiteurs.

En particulier, le projet est conforme aux demandes du programme en matière de prise en compte des personnes en situation de handicap, tel que préconisé par le label Tourisme et Handicap.

La création de nouvelles circulations verticales permet aux visiteurs à mobilité réduite de disposer du même parcours que les autres visiteurs.

Une signalétique spécifique pour les malvoyants a également été mise en place sur les Stations sensorielles.

L'ensemble des mobiliers respecte les besoins des personnes en situation de handicap et les études ont été menées en relation étroite avec les associations locales.

L'ensemble des éléments spécifiques a fait l'objet de prototypes échelle 1/1 qui leur ont été soumis. Les matériaux ont été choisis pour leurs qualités esthétiques, de pérennité mais également pour leurs qualités tactiles.

L'éclairage général et scénographique est conçu pour permettre toute flexibilité afin de procéder aux réglages fins de l'éclairage des espaces et de la signalétique.

© ATELIERS ADELINE RISPAL. Coupe longitudinale du bâtiment.



# À la découverte des espaces permanents du Palais Dobrée

## SÉQUENCE O

Cette séquence d'introduction s'inscrit dans le passage entre l'accueil et l'accès au jardin du musée.

Le buste de Thomas Dobrée y accueille les visiteurs dès leur entrée car elle est centrée sur le projet de Thomas Dobrée plus que sur ses collections sans négliger pour autant les autres collectionneurs du musée, qu'ils soient contemporains de Dobrée ou très récents, qui s'inscrivent dans la même démarche. La paroi, percée sur toute sa longueur d'oculus de dimensions et de hauteurs diverses pour être accessibles à tous les publics, permet aux visiteurs de visionner des clips qui mettent en scène le projet de Dobrée, tant architectural que culturel, et les collectionneurs et conservateurs qui ont contribué à pérenniser son œuvre. Cette installation est ré-actualisable à chaque nouveau donateur.

## LE JARDIN

Une maquette tactile permettant une découverte du site et de ses composantes architecturales et paysagères est installée le jardin du musée à la sortie de l'escalier d'accès.

Le jardin, quant à lui, est conçu comme une salle d'exposition du musée à ciel ouvert.

Sur le plan botanique, le Jardin T. Dobrée se compose d'une collection particulière qui relate l'éclectisme du collectionneur, la collecte d'une flore exotique et singulière, jardin dont la singularité s'appuiera sur l'origine de la famille Dobrée, les îles anglo-normandes et ses jardins d'acclimatation.

L'identité du jardin est donc clairement exotique et la structure en îlots (collinaires à +30 cm) instaure une proximité entre les plantes et le visiteur, de sorte à susciter la découverte, l'aventure, et l'impression d'une immersion dans un univers presque tropicale : La collection personnelle de Thomas Dobrée.

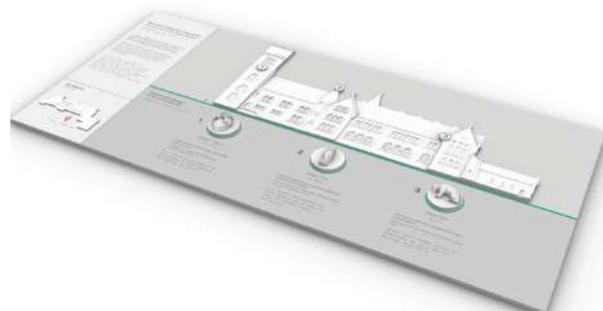
## LA SALLE DES ARCADES

Cette salle des Arcades constitue l'entrée du Palais Dobrée à proprement parler pour accéder aux salles d'exposition permanente.

### Cette salle est le lieu d'une double initiation :

- Tout d'abord, elle donne des clés de ce qu'est la visite d'un musée en général à travers un film d'animation diffusé sur un grand écran accessible à un groupe ;
- Ensuite, elle propose le mode d'emploi du musée Dobrée à travers une table de médiation disposée sous la fenêtre qui fait face à l'écran et que le visiteur retrouvera dans les salles.

© ATELIERS ADELIN RISPAL. Maquette tactile.



## L'ESCALIER D'HONNEUR ET SES PALIERS : DU REZ-DE-CHAUSSÉE AUX ÉTAGES

En accédant ensuite au palier du rez-de-chaussée de l'escalier d'honneur du Palais, les visiteurs appréhendent les différents étages du musée pour choisir soit de faire le parcours global et chronologique, soit d'accéder à la période chronologique, et donc à l'étage, de leur choix.

A noter que sur chacun des paliers, un grand meuble intègre un écran de médiation sensible et commentée équipé de tiroirs et de rangements mobiles pour intégrer le matériel pédagogique des médiateurs du musée.

### Signalétique dynamique et médiation des groupes

Un grand écran de signalétique dynamique se situe en fond de perspective et informe les visiteurs à la fois :

- sur l'orientation dans l'espace (signalétique générale),
- sur l'orientation dans le temps (signalétique du parcours chrono-thématique de chaque étage),
- et sur des visites thématiques à destination des groupes en dehors des heures de visite du public (le médiateur peut prendre la main sur l'écran).

## GALERIES DU REZ-DE-PARVIS

Dans ces salles voûtées, le sol d'origine a été légèrement abaissé et les soupiraux remis en lumière du jour pour donner de beaux volumes à ces galeries. Les plafonds sont enduits dans un ton proche de la pierre apparente des murs. Pour compenser la puissance des voûtes, le sol des galeries est en dalles de béton coloré ton brique pilée qui évoque la forte dimension géologique des richesses des époques traversées.

Séquence **TEMPS PREHISTORIQUES**  
Séquence **ÂGE DES METAUX**  
Séquence **ÉPOQUE GALLO-ROMAINE**

Si le visiteur choisit le parcours chrono-thématique global, sa visite l'emmène au rez-de-parvis dans les caves du Palais.



© ATELIERS ADELIN RISPAL, images 3D : Romain Hamon. Musée Dobrée. (En haut) Aperçu de la séquence gallo-romaine. (En bas) Aperçu de la section Préhistoire.

### Mobiliers scénographiques

Tous les mobiliers scénographiques émergent du sol, y compris d'éventuelles cimaises ponctuelles.

Les socles sont massifs en plaques dans le même ton que les sols. Les collections essentiellement minérales sont posées ou soclées, hors ou sous vitrines selon les besoins des objets.

### Tables de médiation et signalétique

Situées sous les soupiraux, elles se fondent dans les parois des salles voûtées.

La signalétique et les images de contextualisation y sont installés à la verticale. Des écrans de médiation y prennent place selon les besoins.

### Curiosités multimédia et digitales

- Le tumulus de Dissignac est reconstitué en 3D sur deux écrans qui se font face en bout de la galerie des temps préhistoriques. Ainsi le visiteur est-il en situation d'immersion dans l'architecture intérieure du tumulus.
- En extrémité de salle deux images latérales (écrans LCD ou projections) diffusent en point et contrepoint l'aspect extérieur du tumulus reconstitué avec textures de pierres et sa modélisation 3D d'aspect plus technologique, qui s'ouvre vers l'intérieur selon relevés archéologiques.



## GALERIES DU REZ-DE-JARDIN

Dans ces salles, les revêtements de sol d'origine sont conservés (pierre, carrelage, parquet...) de même que l'esthétique des plafonds, simplement décorés ou moulurés.

Toutefois, chaque salle est un univers particulier : la couleur des murs de chacune d'elles sont différentes en relation avec les collections.

Séquence **MOYEN ÂGE / RENAISSANCE**  
Séquence **TEMPS MODERNES**  
Séquence **CABINET D'ARTS GRAPHIQUES**

Le visiteur qui continue le parcours chronothématique global remonte d'un niveau soit par l'escalier au rez-de-jardin, soit par l'ascenseur pour se retrouver à nouveau sur le palier de l'escalier monumental.



© ATELIERS ADELIN RISPAL, images 3D : Romain Hamon. Musée Dobrée. Aperçu des lapidaires de la section Moyen Âge.

## Mobiliers muséographiques

Les mobiliers muséographiques reprennent les codes de présentation des objets dans les salons de collectionneurs : accumulation et superposition d'objets, tables surchargées de vitrines superposées, boîtes d'objets qui s'éclairent en les ouvrant...

Statuaire du Moyen Âge sur des socles de bois clair, cabinet sombre pour le cœur d'Anne de Bretagne, émaux et bijoux dans des vitrines tables en acier noir dans une ambiance sombre ; les visiteurs traversent autant d'atmosphères différentes que de salles.

Le cabinet des arts graphiques est conçu pour assurer la rotation aisée des collections d'arts graphiques : cimaises vitrées équipées d'une trame de points de fixation des cadres standard du musée et de supports permettant de déposer des manuscrits. Une table de médiation permet de consulter le fond sur support numérique même lorsque la salle est fermée.



© ATELIERS ADELIN RISPAL, images 3D : Romain Hamon. Musée Dobrée. (En haut) Séquence orfèvrerie au Moyen Âge avec l'écrin du cœur d'Anne de Bretagne. (En bas) Galerie des céramiques.

### Surprises scénographiques

La surprise scénographique de la galerie des céramiques joue sur l'empilement de vitrines de dimensions différentes sur de grandes tables tout au long du mur face aux fenêtres. La forme étagée, dont la profondeur se réduit vers le haut, met en valeur le plafond décoré. Les objets sont exposés selon le programme revisité. Le rythme des vitrines joue avec le rythme du plafond, des luminaires et du sol carrelé ponctué de cabochons.



Le reliquaire du cœur d'Anne de Bretagne, pièce maîtresse de la collection, occupe le centre de la salle. Son inscription dans une vitrine verticale la fait rentrer dans le concert des œuvres d'orfèvreries. Uniquement éclairé par des faisceaux verticaux très étroits, il flotte en apesanteur dans la salle plongée dans la pénombre d'où émergent les sculptures du couvent des Carmes.

Au fond de la salle, émergent dans l'ombre les émaux et les bijoux de la fin du Moyen Âge.

La table de médiation permet, entre autres, de voir le film en 3D qui montre les diverses composantes du reliquaire et de sa fabrication.

### Tables de médiation et d'expérimentation

Situées devant les fenêtres, elles se fondent dans les allèges menuisées des salles. Elles sont réalisées en chêne naturel verni mat.

La signalétique et les images de contextualisation y sont installées à la verticale, éclairées par l'infrastructure d'éclairage en plafond.

Des écrans de médiation et des maquettes d'expérimentation y prennent place selon les besoins du programme.

### Curiosités multimédia et digitales

Le cabinet anversois dispose, à proximité sur la table de médiation, de son double schématisé à échelle réduite qui permet d'ouvrir réellement certains éléments.

### Confort des visiteurs

Des sièges confortables, aux lignes intimistes et contemporaines et choisis avec soin par GPLA, sont installés devant les tables de médiation tout au long du parcours.

## GALERIES DU NIVEAU +1

Dans ces salles, les revêtements de sol d'origine sont conservés (parquet essentiellement...) de même que l'esthétique des plafonds, simplement décorés ou moulurés.

Comme à l'étage inférieur, chaque salle est un univers particulier : la couleur des murs de chacune d'elle sont différentes en relation avec les collections.

### Mobiliers muséographiques

Les mobiliers muséographiques reprennent les codes de présentation des objets dans les salons de collectionneurs : accumulation et superposition d'objets, tables surchargées de vitrines superposées, boîtes d'objets qui s'éclairent en les ouvrant...

Mobiliers, tapisseries, objets d'art, peinture sont exposés dans des atmosphères adaptées à leur époque et aux contraintes de conservation.

Les visiteurs traversent autant d'atmosphères différentes que de salles.

© ATELIERS ADELIN RISPAL, images 3D : Romain Hamon. Musée Dobrée. Galerie de la saga Dobrée.



## Séquence TEMPS MODERNES (suite) Séquence TEMPS CONTEMPORAINS

Le visiteur qui continue le parcours chronothématique global remonte d'un niveau soit par l'escalier soit par l'ascenseur pour se retrouver à nouveau sur un palier de l'escalier monumental. Il achèvera sa visite de l'étage par l'escalier hélicoïdal.

### Surprises scénographiques

Les décors de la bibliothèque, dédiée à la numismatique, sont entièrement conservés. Les médailles sont exposées dans les vitrines plates du grand meuble.

Les vitrines verticales sont dédiées à l'iconographie des médailles afin de la rendre plus visible.

Des fauteuils confortables permettent aux visiteurs de faire une pause dans le parcours en regardant ces animations.

### La surprise scénographique de la Saga de Dobrée

permet de découvrir les bijoux de la famille Dobrée, des tableaux et miniatures permettant de les montrer portés sont mis en parallèle de cette collection. Les bijoux sont présentés sur des tables qui intègrent toutes sortes de boîtes à bijoux. Les boîtes vitrines s'allument lorsqu'on les ouvre, ce qui en renforce la préciosité et permettent de conserver les objets précieux sensibles à la lumière.



© ATELIERS ADELINE RISPAL, images 3D : Romain Hamon. Musée Dobrée. Cabinet de Rochebrune.

### Les collections d'armes du cabinet de Rochebrune

Selon les indications de Rochebrune, les parois des salles sont peintes de couleur rouge. Une frise de gravures de Rochebrune occupe la partie supérieure des murs en blanc sur fond rouge. Les collections sont exposées dans des vitrines hautes qui encadrent la salle, lames vers le haut. Deux vitrines centrales présentent la collection de truage et d'épée de Rochebrune.

Les vitrines latérales montées sur table disposent d'un socle qui permet d'installer les collections de casques et d'autres armes dont les lames sont maintenues verticales. L'éclairage est intégré aux tables et au socle afin d'éclairer les pommeaux et les casques.

### Tables de médiation et d'expérimentation

Situées devant les fenêtres, elles se fondent dans les allèges menuisées des salles. Elles sont réalisées en bois naturel.

**La signalétique et les images de contextualisation** y sont installées à la verticale, éclairées par l'infrastructure d'éclairage en plafond. Des écrans de médiation et des stations d'expérimentation y prennent place selon les besoins du programme.

### Curiosités multimédia et digitales

Un système sonore est intégré à la table basse de l'espace dédié à Rochebrune. Il permet aux visiteurs d'entendre les différentes correspondances que Rochebrune entretenait pour appréhender sa collection d'une nouvelle manière.

## GALERIES DU NIVEAU +2 – SOUS COMBLES

Dans ces salles, les revêtements de sol sont constitués de parquet.  
L'esthétique des charpentes marque fortement les salles.  
Les parois entre les poutres ont été mises en peinture.

### Séquence ARTS EXTRA-EUROPÉENS Séquence ARCHÉOLOGIE MÉDITERRANÉENNE

Le visiteur arrive dans le niveau 2 par l'escalier hélicoïdal.

### Mobiliers muséographiques et curiosités multimédia

L'archéologie méditerranéenne est exposée en deux parties : égyptienne et grecque.  
Les collections de petites dimensions sont accumulées dans une série de vitrines qui s'adaptent à la forme de la toiture et scandent les trois sous-sections pour en montrer la continuité chronologique.

Les sarcophages sont exposés sur des plateaux au centre de la salle ou dans les baies qui autorisent divers points de vue.

Les arts extra-européens qui occupent trois salles sont regroupés par région géographique dans de larges vitrines semi-circulaires dites « vitrines-mondes ».

Très profondes, elles permettent de recréer un univers spécifique autour de chaque groupe d'objets : Asie, Afrique, Océanie.

La sous-face de la toiture courbe de ces vitrines est colorée pour envelopper les collections dans leur extraterritorialité (ex : Peinture chinoise pour l'Asie,...).

© ATELIERS ADELINE RISPAL, images 3D : Romain Hamon. Musée Dobrée. Section Archéologie égyptienne.





© ATELIERS ADELIN RISPAL, images 3D : Romain Hamon. Musée Dobrée. Surprise scénographique dans la section Arts asiatiques.

### **Tables de médiation et d'expérimentation**

Les tables de médiation s'adaptent à la géographie particulière des lieux.

### **Curiosités multimédia et digitales**

Un écran duplique tour à tour les trois œuvres de Gouaches chinoises exposées. Il en souligne tous les détails et en anime certains, puis il passe d'une œuvre à l'autre par un immense zoom qui entre dans la matière et les micro-volumes de la gouache, évoquant ainsi à la fois le sens de l'œuvre, ses détails, et le matériau de l'artiste.

L'éclairage est composé de lustres circulaires suspendus sous la charpente qui l'éclairent en indirect vers le haut et intègrent des projecteurs orientables pour l'éclairage des collections.

## Focus sur les dispositifs de manipulation sensorielle et expérimentale

Plusieurs dispositifs de manipulations sensorielles et expérimentales (écouter, toucher, manipuler, résoudre une énigme, trouver des objets...) ont été conçus par GPLA et développés dans la scénographie dans le parcours scénographique pour répondre plus spécifiquement aux enjeux d'inclusion et d'accessibilité, notamment pour les publics malvoyants ou non-voyants (cartel en braille...), les familles (cible privilégiée des enfants de 4-6 ans et des 7-12 ans) et par extension pour le grand public (accessibilité universelle).

<b>Maquette fonctionnelle du musée</b>	Se repérer, faire découvrir l'architecture du site aux mal-voyants à partir d'une maquette du site à toucher.	
Faire découvrir l'architecture de la façade du Palais aux mal-voyants à partir de maquettes et de matériaux à toucher. Découvrir des détails de la façade du Palais Dobrée à partir de 3 fac-similés (sur socle) de détails de façade à toucher en relief (bestiaire du palais)		<b>La façade de la maison Dobrée</b>
<b>Maquette à toucher – villa gallo-romaine</b>	Faire découvrir les villae dans la campagne nantaise qui incarnent un principe de romanisation en zone rurale. En effet, la villa est un modèle agricole, domestique et architectural répandu dans tout l'empire romain.	
Comprendre le passage du paléolithique au Néolithique + découvrir l'évolution des premiers outils à partir de 4 pierres taillées originales (sur socle) et de dispositifs sonores.		<b>Les premiers outils</b>
<b>Deviens artisan du métal !</b>	Comprendre la fabrication d'objets métalliques et faire le lien entre matériaux et objets à partir de 3 objets (bijoux, épée, statue) et de 3 éléments « matériaux » (or, argent, bronze) + 2 écrans 15" + 1 écran interactif + 1 meuble tiroir.	
Évoquer des produits, senteurs utilisées par les femmes et les hommes de la gaule romaine pour soigner leur corps, se parfumer à partir de 3 fac-similés de fioles (montées sur socle), chacune contenant une senteur + dispositif sonore.		<b>Le parfum des objets</b>
<b>Deviens bâtisseur de cathédrales !</b>	Manipuler pour découvrir 2 modes de couverture (voûte en pierre et voûte charpentée) à partir de 2 maquettes soclées + 2 tiroirs + dispositif lumineux pour maquette finie.	
Découvrir l'iconographie religieuse du Moyen Age + se familiariser avec les différents matériaux de la sculpture médiévale à partir de 3 fac-similés (sur socle) + 3 matériaux à toucher « bruts » + 3 matériaux à toucher « retravaillés ». + dispositif sonore.		<b>Les artisans du divin</b>
<b>La précieuse tapisserie</b>	Découvrir la technique de la tapisserie et les matériaux utilisés à partir de fac-similé en relief + fac-similé en texture + boîtes à toucher (coton, laine, soie...) + dispositif sonore.	
Comprendre la fonction des cabinets destinés à conserver des biens personnels de valeur (pièces, bijoux, lettres), ainsi que des « curiosités » à partir d'un fac-similé schématique de cabinet + pièces de collection cachées + écran 15" interactif.		<b>Deviens chasseur de curiosité !</b>
<b>Le luxe au quotidien</b>	Découvrir le développement d'un langage galant codifié avec une manipulation pour suivre les codes du langage galant à partir de deux fac-similés (tabatière et éventail) + dispositif sonore.	
Comprendre les différentes étapes de création d'une monnaie et apprendre à la lire, à la décrypter à partir de la base d'une pièce fixe + des morceaux à assembler contenus dans un bac + écran 15".		<b>Deviens graveur de monnaie !</b>
<b>Le goût des vases</b>	Découvrir la prestigieuse civilisation de la Grèce antique à travers deux vases emblématiques de cette culture + dispositif sonore.	
Permettre aux mal-voyants de découvrir les arts amérindiens à partir de bas-reliefs d'animaux à toucher (bestiaire des objets précolombiens) + dispositif sonore.		<b>Les animaux sacrés</b>
<b>Deviens expert des momies !</b>	Comprendre ce qu'est une momie, pourquoi on momifie : la conservation du corps est nécessaire à la vie dans l'au-delà. Plus largement, comprendre que pour les Égyptiens dans l'Antiquité, la mort n'était pas une fin mais le début d'une seconde vie.	
Découvrir la culture océanienne à travers un objet du quotidien et à partir d'un fac-similé d'herminette + fiche matériaux + notice d'utilisation + écran interactif 15".		<b>Deviens collectionneur du lointain !</b>

## Le choix innovant du multimédia et du digital mobile dans le projet scénographique

D'un point de vue technique, le choix d'origine dès 2017 (phase concours) était celui d'une architecture résolument Web pour l'ensemble des postes multimédia du musée à l'exception de quelques rares installations plus autonomes.

Ce choix, particulièrement innovant en matière d'installations muséales fixes, permet de bénéficier de tous les avantages de l'évolution numérique dans le domaine du Web, à savoir par exemple :

- des outils de plus en plus performants qui permettent de « générer » des moteurs de site Web et applications Web ;
- le développement facilité de fonctionnalités autrement difficiles (comme par exemple la reprise interactive par les médiateurs, à partir de smartphones ou tablettes, de certains éléments multimédias de l'étage au niveau de chaque paliers) ;
- la mise à jour simplifiée et délocalisée des contenus par l'intermédiaire d'un Back-Office centralisé accessible de tout poste autorisé, avec hiérarchisation des accès et de la mise à jour des contenus ;
- le recours à des développements ouverts, par opposition à fermés, propriétaires du développeur, permettant ainsi d'autres développements futurs par quiconque y compris les instances du musée ou liées aux institutions locales ;
- la portabilité sur le Web et les réseaux sociaux des contenus ainsi produits.



© ATELIERS ADELIN RISPAL, images 3D : Romain Hamon. Musée Dobrée. Tables d'expérimentation dans la section Arts océaniques et la section Archéologie égyptienne.



© ATELIERS ADELIN RISPAL, images 3D : Romain Hamon. Musée Dobrée. Station multimédia dans la section Préhistoire.



# ATELIERS ADELINE RISPAL

## PARIS

### À propos d'Adeline Rispal

Figure majeure de l'architecture, Adeline Rispal intervient depuis 30 ans dans le domaine de la conception de projets culturels et patrimoniaux, en France comme à l'international.

Elle prône une vision large de l'architecture, ouvrant cette discipline à un champ d'investigations plurielles où la scénographie prend toute sa place.

Adeline Rispal a commencé sa carrière auprès de Jean Nouvel dans les années 80 sur le projet architectural, puis scénographique, de l'**Institut du Monde Arabe** à Paris.

C'est à partir de cette expérience globale qu'elle s'est spécialisée dans l'architecture des expositions pour des équipements culturels (musées, centre d'interprétation, patrimoine...).

Parmi ses projets phares, citons la scénographie de la Galerie de la Méditerranée du **Mucem** à Marseille (2013), le **Pavillon de la France** de l'exposition universelle à Milan (2015), et plus récemment, à l'occasion de la présidence française du Conseil de l'Union européenne, **L'Étoffe de l'Europe**® à Bruxelles (2022).

Au cours des deux dernières années, **Ateliers Adeline Rispal** a remporté 12 prix internationaux.

2023 aura aussi été une année très productive pour **Ateliers Adeline Rispal** avec la livraison des 5 équipements que sont l'extension du **Centre national du Costume et de la Scène** à Moulins, le **Musée savoisien** à Chambéry, les 2 sites de Mâcon et de Chablis de la **Cité des Climats et vins de Bourgogne** et le **Musée de la reconstruction** à Agadir (Maroc).

Sans compter la victoire remportée en septembre dernier à l'unanimité du jury pour le concours de maîtrise d'œuvre du **Pôle muséal Beauvoisinois** à Rouen : pour ce projet de rénovation complexe d'un budget de 34 M€ visant à fusionner les collections du musée des Antiquités et du muséum d'Histoire naturelle en un seul et audacieux parcours de visite, **Ateliers Adeline Rispal** apporte une réponse scénographique innovante prenant fortement en compte l'urgence à la fois sociétale et écologique et faisant de l'hospitalité le principe fondateur de ce futur musée de territoire.

Récemment, Adeline Rispal a reçu les insignes de **Chevalier de la Légion d'honneur** et la Mention spéciale du « **Prix Femmes Architectes 2022** » pour l'ensemble de son œuvre. Une belle reconnaissance pour celle qui a tracé une carrière d'architecte hors des sentiers battus.



Adeline Rispal © Studio Falour

### Un riche héritage familial

Ses origines familiales, son héritage culturel, son souci des autres la conduisent, dès le plus jeune âge, vers le monde de la création qui est « *ce qui relie les humains dans le temps et dans l'espace.* »

Elle est la dernière de trois enfants, nés à Aurillac dans le Cantal d'un père industriel de la brique et de la tuile, qui a hérité de l'usine de son père et de son grand-père, et d'une mère catalane de Barcelone, originaire des Baléares, qui a fui l'Espagne en 1938 avec sa famille pour le sud de la France puis le Cantal où elle rencontre son père dix ans plus tard.

Du côté maternel, c'est une famille de l'aristocratie intellectuelle catalane, maîtres d'ouvrage, ingénieurs et architectes. Son arrière-grand-père dirige l'Exposition universelle de Barcelone en 1929 sur la colline de Montjuich et de l'aménagement du Parc du Tibidabo. Il a le souci de démocratiser la culture et de construire des aménagements pour les publics les plus larges.

La perte de son père à l'âge de 11 ans et la séparation brutale d'avec sa famille paternelle la marquent à jamais. Adeline Rispal n'aura de cesse de « *(re) tisser des liens.* »

### Des rencontres décisives

En 1981, Adeline Rispal découvre l'œuvre de **Carlos Scarpa** et c'est pour elle un véritable choc, une « *révélation* » tant elle est marquée par « *l'attention particulière portée aux visiteurs, l'impression d'être accueillie par les œuvres.* »

Son diplôme en poche, sa première expérience de 1982 à 1988 chez **Jean Nouvel** est fondamentale et la propulse vers la scénographie d'exposition pour le musée de l'Institut du monde arabe. Elle y rencontre son compagnon, Jean-Jacques Raynaud, chef de projet de l'IMA (Institut du monde arabe) au sein de l'agence. En 1990, elle fonde avec lui l'agence **Repérages**, une année fertile tant professionnellement que personnellement avec la naissance de leur fille.

Ici, ils développent ce qui sera l'ADN de son travail : **une approche globale à l'écoute des usagers**. À travers une démarche conceptuelle puissante, basée sur ce qu'elle nomme la « **médiation sensible** », se dessinent des scénographies reflétant les différentes strates de chaque projet. Ainsi, le concours gagné pour **'Historial de la Grande Guerre de Péronne** dans la Somme, construit par Henri Ciriani, marque une vision unique et audacieuse en exposant tout l'univers combattant de la Grande Guerre avec l'utilisation de fosses décaissées dans le sol où gisent les soldats au front.

## La création des Ateliers Adeline Rispal

Fin 2009, Adeline Rispal doit surmonter une période particulièrement sombre avec la disparition soudaine de son nouveau compagnon. À la suite de quoi, s'ouvre pour elle une nouvelle ère avec la création du STUDIO ADELINE RISPAL en 2010, lequel devient les ATELIERS ADELINE RISPAL en 2021.

Infatigable, Adeline Rispal poursuit son chemin avec un goût prononcé pour la prospective et l'innovation, « *même si parfois on a tort d'avoir raison trop tôt...* ».

Elle remporte de nombreux concours dont elle fait à chaque fois un nouveau défi, comme celui réalisé à l'occasion de la Présidence française du Conseil de l'Union Européenne à Bruxelles en 2022 : le concept de cette œuvre, baptisée et déposée comme une marque **L'Étoffe de l'Europe**<sup>®</sup> est celui d'un tissage des drapeaux des nations à l'image de la patiente construction de l'Europe depuis 1958.

Enfin, l'ouverture à l'international marque également une partie importante des projets des Ateliers Adeline Rispal : après avoir beaucoup travaillé au Moyen-Orient, elle intervient aujourd'hui en Chine avec le **musée universel du Vin** à Pékin (actuellement en chantier) et livrera, cette année également, le **musée de la Reconstruction d'Agadir** au Maroc.

## Chercher et transmettre

Elle développe d'autre part une activité de recherche et d'enseignement et intervient dans des conférences et workshops.

Elle prend position, très tôt, sur les questions de la transition écologique et numérique, quitte à refuser certains projets.

En 2013, elle crée le blog *invisibl.eu* ouvert à tous les professionnels des expositions.

Elle entre à l'Académie d'architecture en 2015.

En 2018, elle fonde XPO, la fédération des concepteurs d'expositions qu'elle préside de 2019 à 2021. Elle en est aujourd'hui vice-présidente en charge des affaires publiques.

Membre titulaire du Haut Conseil des musées de France depuis 2016, elle est experte bénévole auprès du Groupement d'intérêt public constitué pour la Mission de préfiguration du Musée-mémorial du terrorisme, depuis 2019.

A suivre donc...

## Principales réalisations

### En France

- *Pôle muséal Beauvoisine – Rouen (2028)*
- *Muséum de d'histoire naturelle de Lille – Lille (2025)*
- *Musée Dobrée – Nantes (2024)*
- *Centre National du Costume et de la Scène – Moulins (2023)*
- *Cité des Vins et des Climats de Bourgogne – Chablis et Mâcon (2023)*
- 2 Prix aux Muse Design Awards 2023 :  
Silver Winner in Interior Design - Exhibits, Pavilions & Exhibitions , et Silver Winner in Interior Design - Museum
- *FRAC Auvergne – Clermont-Ferrand (2024)*
- *Musée Savoisien – Chambéry (2023)*
- *MuCEM – Marseille (2013)*
- Prix 2015 du musée du Conseil de l'Europe
- Prix Scénographie 2013 FX International Interior Design Awards
- *Musée d'Histoire de Marseille (2013)*
- *Musée de l'Armée - Hôtel National des Invalides – Département moderne - Paris (2010)*
- *Historial de la Grande Guerre – Péronne (1992)*
- Prix Européen du musée 1994

### À l'international

- *Musée universel du Vin – Pékin – Chine (2024)*
- *Musée de la Reconstruction d'Agadir – Maroc (2023)*
- *L'Étoffe de l'Europe*<sup>®</sup> – *Bruxelles – Belgique (2022)*
- 2 prix aux Muse Design Awards 2023 :  
Gold Winner in Interior Design - Installation, et  
Silver Winner in Interior Design - Cultural
- 2 prix aux Online Design Awards 2023 :  
Art Direction et Empowering Diversity  
Indigo Design Awards 2023 :
- Gold Winner ; Integrated Graphic Design  
IDA International Design Awards 2022 :
- Gold Winner – Print / Signs, Exhibits and POP Displays
- 3 prix aux DNA Paris Design Awards 2022 :  
Grand prix Graphic Design of the Year ; Prix Interior  
Design/Installation ; Prix Graphic Design/Colorfoul project
- *Pavillon de la France – Milan Expo Universelle – Italie (2015)*
- Prix 2015 - Exhibitor Magazine's EXPO Awards
- Prix du BIE à EXPO 2015
- *Ad-Diriyah Museum - Salwa Palace – District d'At-Turaif  
Royaume d'Arabie Saoudite (2011)*
- Grand Design Award 2019/AIA Baltimore Excellence in Design
- *Musée d'histoire de la ville Luxembourg – Grand  
Duché de Luxembourg (1996)*
- Prix Européen du musée 1998 - mention spéciale



# ATELIERS ADELINERISPAL

## PARIS

### ATELIERS ADELINERISPAL en bref

Avec 30 ans d'expérience, ATELIERS ADELINERISPAL est l'agence spécialisée dans l'**ingénierie culturelle**, l'**architecture** et la **scénographie** pour cultiver toutes sortes d'espaces, publics et privés.

Acteur reconnu en France et à l'international, elle crée des espaces physiques et numériques dont le design vise à optimiser la fonctionnalité et le bien-être de tous les usagers qui les fréquentent.

Son approche est durable, prospective et pluridisciplinaire : elle fait de la culture et de l'éducation les leviers de développement de chacun de ses projets, croise toutes ses dimensions (économique, sociale, environnementale, territoriale, artistique, scientifique) et intègre systématiquement les enjeux de transition écologique et numérique dans sa conception.

Basée à Paris, l'agence, qui disposera prochainement d'un bureau à Albepierre-Bredons dans le Cantal (15), intervient en France et à l'international tout en restant à taille humaine.

Son équipe permanente, constituée d'une dizaine de collaborateurs, se compose d'architectes, de scénographes, de muséographes, de designers, d'architectes d'intérieur et d'un ingénieur culturel.

L'agence entretient un réseau vivant de consultants spécifiques (historiens, philosophes, muséologues, scientifiques, ingénieurs, chercheurs, conservateurs, économistes, graphiste, artistes...), tous mobilisables selon la nature des projets.

Parce que sa culture est autant celle d'un gestionnaire que d'un concepteur, l'agence se distingue par son écoute et son expérience du design collaboratif avec tous ses partenaires pour créer l'identité singulière et enrichir la valeur ajoutée de chaque projet.

L'agence a été plusieurs fois récompensée pour ses réalisations dans des lieux patrimoniaux ou des bâtiments neufs, présentant de gros enjeux territoriaux et toujours exigeants sur le plan environnemental.

### Contact

+33 1 43 56 9145

[ateliers@adelinerspall.com](mailto:ateliers@adelinerspall.com)

Pour tout connaître de  
notre histoire,  
nos talents,  
nos projets,  
rendez-vous sur

[www.adelinerspall.com](http://www.adelinerspall.com)

