



Mercredi 3 juillet 2013

Dossier de presse

Signature de la convention pour le Musée de l'ASSE au stade Geoffroy-Guichard

Par

Bernard BONNE

Président du Conseil général de la Loire

Roland ROMEYER

Président du Directoire de l'ASSE

Maurice VINCENT

Président de Saint-Etienne Métropole
Sénateur-Maire de Saint-Etienne

Contacts presse

Conseil général de la Loire

Pierre CHAPPEL : 06 21 12 25 47

pierre.chappel@cq42.fr

Association sportive de Saint-Etienne

Laura PERRIN : 06 74 77 70 41

laura.perrin@asse.fr

Saint-Etienne Métropole

Claire PEYRARD : 06 73 82 65 57

cl.peyrard@agglo-st-etienne.fr

Dans la perspective de l'Euro 2016, compétition pour laquelle Saint-Etienne a été retenue en tant que ville hôte, le Stade Geoffroy-Guichard fait l'objet de travaux d'agrandissement et de rénovation destinés à le rendre conforme aux normes européennes dont le respect est exigé pour accueillir ce type d'évènement.

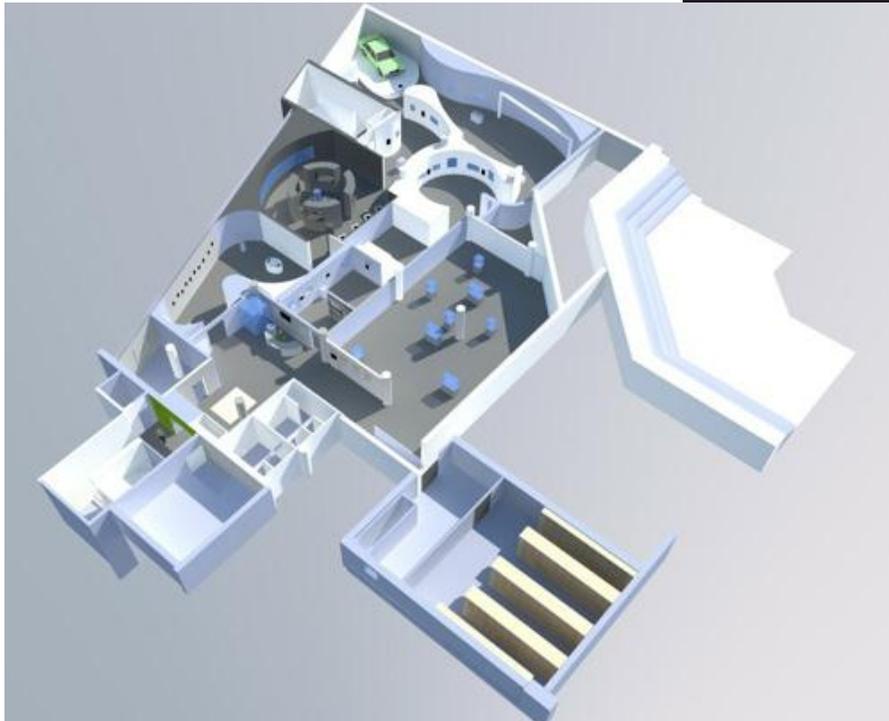
Impulsée par le Conseil général de la Loire, et répondant à une forte attente de l'ASSE depuis de nombreuses années, l'idée de construire un musée dédié au club stéphanois fut donc intégrée au projet par Saint-Etienne Métropole, maître d'ouvrage de l'opération.

Pour la première fois en France, un musée, dont la date prévisionnelle d'ouverture est fixée pour la fin de l'année 2013, retracera l'histoire, reviendra sur les grandes heures et s'intéressera au riche passé d'un club mythique au palmarès unique, véritable vitrine du sport dans notre département et principal vecteur de communication de Saint-Etienne et de la Loire.

Coïncidant avec le 80^{ème} anniversaire de l'ASSE, la construction de ce musée, dans l'angle sud-ouest du nouveau stade Geoffroy-Guichard, permettra au club de disposer d'un outil moderne et fonctionnel afin d'exposer les objets, trophées, maillots, témoignages et autres reportages qui ont rythmé et accompagné l'évolution d'une équipe connue pour être l'une des plus populaires de notre pays.

Partenaires de cette opération, l'ASSE, Saint-Etienne Métropole et le Conseil général de la Loire formalisent aujourd'hui la signature d'une convention tripartite relative aux travaux d'aménagement scénographique du Musée de l'ASSE, réalisés dans un espace de 800 m², et dont le projet prévisionnel est présenté ci-dessous.

MUSÉE DE L'ASSE



PROJET D'AMÉNAGEMENT SCÉNOGRAPHIQUE PRÉVISIONNEL DU MUSÉE DES VERTS

Juin 2013

LES CHARRONS - Scénographie, muséographie

45 bis rue de la Mulatière 42 100 Saint-Etienne

Tél : 04 77 37 78 04 / 06 72 14 89 36

py.charrons@orange.fr / www.atelierdescharrons.fr

CONCEPT MUSÉOGRAPHIQUE GÉNÉRAL

Le concept muséographique propose la création d'un parcours chronologique offrant pour chacune des périodes une lecture transversale - équipe (joueurs, entraîneurs, composition), Club (gestion, stade, sponsors) et publics (supporters, médias). Ce parcours chronologique se clôt par la salle des trophées, à laquelle s'adjoint un espace documentaire. La dernière séquence est quant à elle dévolue au Club aujourd'hui, à son équipe, ses dirigeants, le « nouveau » stade et son public. Le centre de formation y est également présenté.

Le parcours scénographique se décompose de la manière suivante :

Espace 1 / 1933-1958 : De l'apprentissage aux premiers succès

Espace 2 / 1958-1972 : La suprématie nationale

Espace 3 / 1972-1977 : L'épopée des Verts

Espace 4 / 1977-1982 : Naissance d'une légende

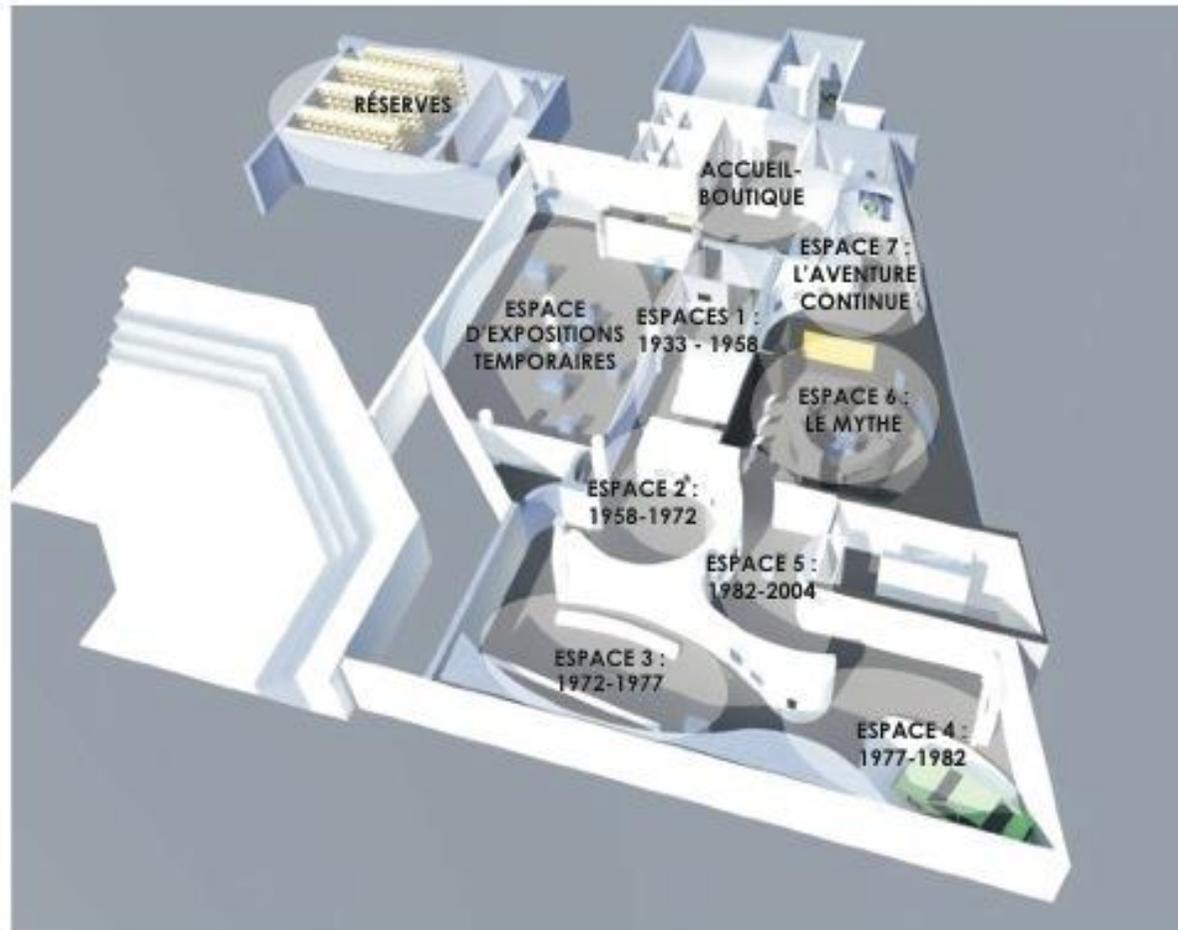
Espace 5 / 1982-2004 : Des bas et des hauts

Espace 6 / Le mythe

Espace 7 / L'aventure continue

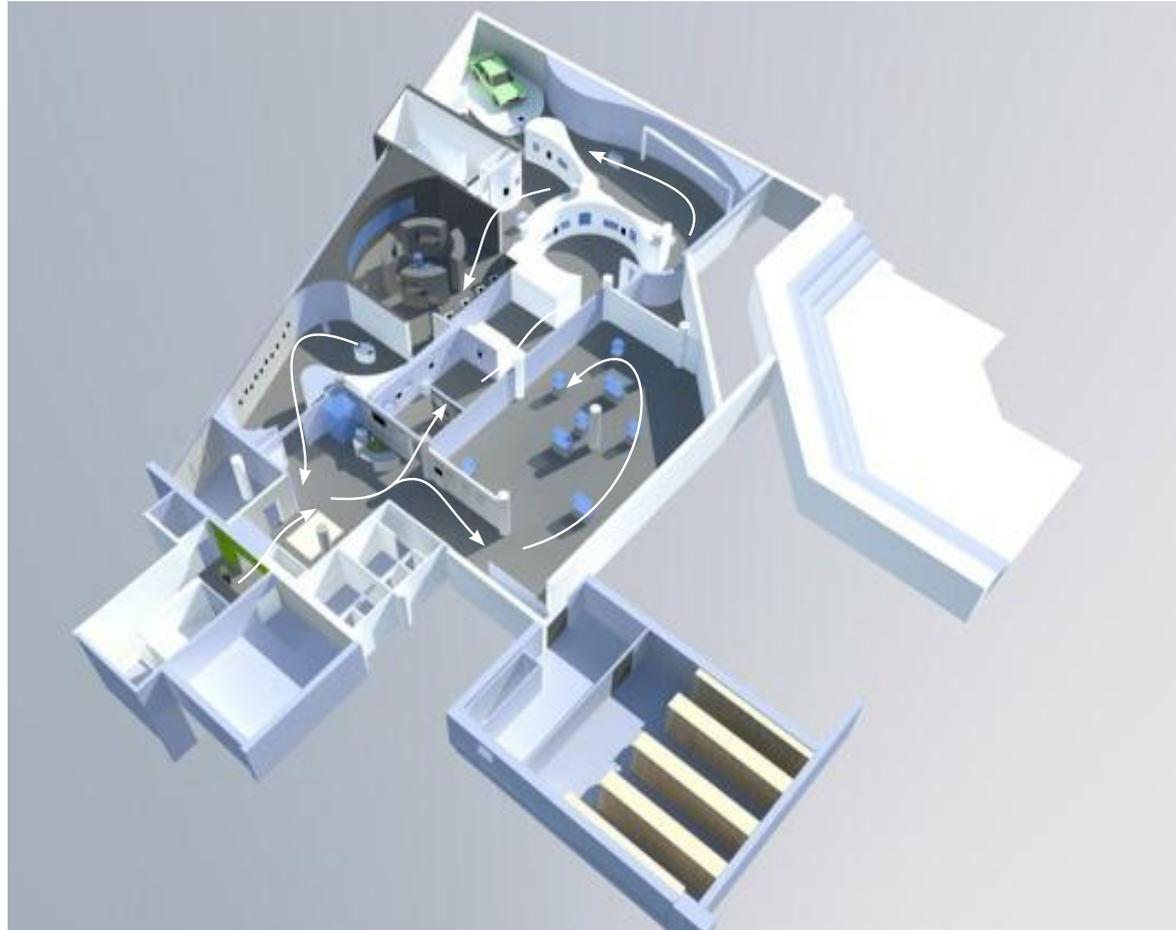
CONCEPT MUSÉOGRAPHIQUE GÉNÉRAL

PRINCIPE SCÉNOGRAPHIQUE



CONCEPT MUSÉOGRAPHIQUE GÉNÉRAL

PRINCIPE SCÉNOGRAPHIQUE



ESCALIER / ENTRÉE

Objectifs :

- Créer une ambiance particulière, transformer un lieu neutre en un véritable espace scénographié pourvu d'une forte identité visuelle.
- Provoquer une certaine émotion chez le visiteur en l'invitant à se représenter l'arrivée des joueurs sur le terrain via la diffusion d'ambiances sonores de matchs.

Principe scénographique général :

Une «vague» peinte en vert laqué court au plafond, depuis l'entrée du bâtiment jusqu'en haut des escaliers. Des ambiances sonores de matchs accompagnent les visiteurs tout au long de leur montée tandis qu'une projection audiovisuelle de joueurs en pleine course, les invite à pénétrer dans l'espace muséographique.

ACCUEIL / BOUTIQUE

Objectifs :

- Cumuler espace d'accueil et espace boutique avec vente de produits en lien avec le musée.
- Créer un espace fonctionnel tout en conservant une forte identité visuelle et une ambiance immersive.
- Présenter l'association ASSE Cœur-Vert ainsi que les différents sponsors, partenaires financiers et institutionnels du projet de musée.
- Proposer un « photomaton » dans lequel les visiteurs pourront se prendre en photos avec leurs joueurs préférés.

Principe scénographique général :

Le public est accueilli par une projection au sol : « L'ASSE jour après jour », soit une composition graphique présentant un événement du club qui a eu lieu à la même date que celle de sa visite. Il se retrouve ensuite face à la banque d'accueil, la boutique et le photomaton. Un écran placé derrière la banque d'accueil offre un diaporama des actualités du Club et du musée. À sa droite, un totem pourvu d'un écran présente l'association «ASSE - Cœur-Vert» et un panneau expose les différents partenaires financiers et sponsors.

ESPACE 1 / 1933-1958 : DE L'APPRENTISSAGE AUX PREMIERS SUCCÈS

Objectifs :

- Présenter sous forme de frise chronologique les origines du club de 1919 à 1958.
- Revenir sur les fondateurs de l'Association : Geoffroy et Pierre Guichard.
- Replacer la naissance de l'AS Casino en 1919 dans l'histoire du football et dans un contexte sportif spécifique – mettre en parallèle avec d'autres clubs notamment avec celui de Peugeot, à Sochaux.
- Aborder la professionnalisation du Club en 1933 et la replacer dans une dynamique internationale.
- Présenter la création du Stade Geoffroy-Guichard en 1931.
- Replacer l'histoire du Club dans la Grande histoire du football.
- Proposer une synthèse de l'histoire du Club, de 1919 - soit les origines avec l'AS Casino - à son premier titre de champion de France – en offrant une animation audiovisuelle alternant présentation de documents d'archives et d'objets et projection d'un documentaire.

Principe scénographique général :

Une cimaise permet de scinder l'espace. Elle sert également d'introduction. Une grande frise chronologique agrémentée de vitrines et d'écrans vidéo présentant des images d'archives se déploie sur le mur latéral. Un jeu collectif sur l'histoire générale du football - type QCM - est dissimulé derrière

la cimaise, de même qu'une maquette du premier stade Geoffroy-Guichard. Cette dernière sert également de support à la projection d'images d'archives relatives à la construction du stade.

Dans l'espace suivant, un décor composé de gradins - modèle de la première moitié du 20^e siècle - permet aux visiteurs de s'asseoir afin d'assister à une animation audiovisuelle alternant projection d'un documentaire et présentation d'objets « témoins » en vitrine par le biais de verres à opacité commandée.

ESPACE 2 / 1958-1972 : LA SUPRÉMATIE NATIONALE

Objectifs :

- Présenter de manière chronologique, l'histoire de l'équipe, depuis son premier titre de champion de France en 1957 jusqu'en 1972.

Alternance entre l'histoire générale, l'anecdotique et des biographies.

Principe scénographique général :

Sur une grande cimaise circulaire se déploie une frise chronologique agrémentée de vitrines et d'écrans vidéo présentant des images d'archives. Une projection tactile, support d'un jeu de reconnaissance, fait face à cette chronologie. Il s'agit alors pour le visiteur de retrouver le nom de chacun des joueurs d'une équipe donnée.

ESPACE 3 / 1972-1977 : L'ÉPOPÉE DES VERTS

Objectifs :

- Présenter de manière chronologique l'histoire de l'équipe durant la période 1972-1977.

Principe scénographique général :

Un premier espace met en scène des cages de football - les fameux poteaux carrés. Au centre, est projeté un documentaire relatif à cette épopée, et notamment à ce parcours en coupe d'Europe. Suit alors une frise chronologique agrémentée de vitrines et d'iconographie.

ESPACE 4 / 1977-1982 : NAISSANCE D'UNE LÉGENDE

Objectifs :

- Présenter de manière théâtralisée les grandes heures de l'ASSE, depuis la dernière coupe de France à la dernière finale de coupe de France en passant par le dernier titre de champion de France en 1981.
- Présenter la « Fièvre verte » ou l'engouement suscité par l'équipe auprès des médias et des publics de l'époque.

Principe scénographique général :

À une frise chronologique illustrée et agrémentée de vitrine fait face un jeu interactif proposant aux visiteurs de tenter de battre Ivan Curcovic via un ballon équipé d'un accéléromètre. La voiture du célèbre gardien est également présentée à proximité rappelant ainsi les débuts de la « starification » des joueurs. Une seconde séquence aborde ensuite plus spécifiquement la « fièvre verte ».

ESPACE 5 / 1982-2004 : DES BAS ET DES HAUTS

Objectifs :

- Présenter de manière chronologique les années sombres du Club avec l'affaire de la «Caisse noire»

en 1982 et les descentes et remontées successives jusqu'au retour en Ligue 1 en 2004. Alterner entre l'histoire générale, l'anecdotique et des biographies.

- Aborder la structuration et les changements d'organisation des différents groupes de supporters.

Principe scénographique général :

Une grande frise chronologique agrémentée de vitrines et d'écrans vidéo présentant des images d'archives se déploie sur un des murs. En face, un espace est dévolu à la présentation des Ultras dont la création coïncide avec la période abordée.

ESPACE 6 / LE MYTHE

Objectifs :

- Présenter les grandes figures – joueurs, entraîneurs, présidents – de l'ASSE, ses grands matchs, ses grands trophées, ainsi que les grands symboles de sa popularité (supporters, engouement médiatique, produits dérivés, merchandising, chansons, etc.).
- Exposer les maillots recto verso de joueurs de différentes époques et agrémenter cette présentation d'un dispositif ludique.
- Offrir un espace documentaire pour les plus érudits avec la mise à disposition de bases de données recensant les principaux matchs et joueurs de l'ASSE.

Principe scénographique général :

Les coupes remportées par l'équipe sont exposées dans des vitrines au centre de la pièce. Un dispositif sonore localisé au-dessus de ces dernières diffuse chants et chansons de supporters. Une cimaise latérale présente une sorte de défilé de maillots permettant leur exposition recto verso. Un jeu de reconnaissance des maillots lui succède. Ce dernier consiste à projeter sur un modèle blanc, des

maillots de différentes époques. Le visiteur invité à choisir son niveau sur une dalle tactile - expert ou amateur – devra alors en définir l'époque ou, pour les plus érudits, trouver le joueur qui l'a porté. Un espace documentaire composé de lutrins, de dalles tactiles et d'assises est également proposé à gauche en entrant dans la pièce. Des dalles tactiles permettent ainsi de naviguer dans une base de données recensant l'ensemble des joueurs de l'ASSE et des matchs joués par l'équipe avec leurs résultats et la composition de l'équipe d'alors. L'espace se clôt par une immense projection de tifos à laquelle fait face une projection faisant défiler les titres remportés par l'ASSE.

ESPACE 7 / L'AVENTURE CONTINUE

Objectifs :

- Présenter le Club de 2004 à aujourd'hui : son équipe, ses dirigeants, ses matchs, son public ainsi que son centre de formation.
- Proposer une approche anthropologique avec des interviews de supporters, de joueurs, de l'entraîneur, des présidents, sur leur attachement au Club.
- Présenter les différentes associations de supporters de l'ASSE à travers le monde.
- Montrer l'évolution du stade Geoffroy-Guichard depuis sa création à aujourd'hui.
- Aborder l'avenir avec notamment le football féminin

Principe scénographique général :

Une grande frise chronologique agrémentée de vitrines et d'écrans vidéo se déploie sur un des murs. Là encore, une dalle tactile permet de naviguer dans une base de données recensant l'ensemble des matchs effectués durant la période, leurs résultats, la composition de l'équipe d'alors, ainsi que les articles ou unes de journaux. En face, un espace est dévolu à la présentation, sur un écran en relief, des maquettes virtuelles du stade Geoffroy-Guichard à différentes époques. Il s'accompagne

également d'une maquette du centre de formation, elle-même pourvue de deux écrans diffusant un documentaire sur le sujet. Il est ensuite suivi d'une cimaise imprimée d'une carte du monde recensant les clubs de supporters de l'ASSE dans le monde. Sur cette dernière viennent prendre place une dizaine d'écrans diffusant des interviews de joueurs, de supporters, de personnalités diverses, expliquant leur attachement au club. Une vitrine dédiée aux supporters et au merchandising fait écho à cette installation.

L'espace se clôt par la projection d'un documentaire ou d'un diaporama présentant l'équipe actuelle, ses joueurs ou encore ses résultats.