

Hilary Emboulé
Xiaona Yang
Laeticia El Chemaly
Armony Rugard
Kenzo Da Silva

Dossier de la Méduse

UE7 Méthodologie Hypermedia

Enseignante : Estrella ROJAS

Sommaire

I - Analyse de la demande

1. La demande.....p.3
2. Les contraintes imposées.....p.3
3. La cible.....p.4
4. L'objectif.....p.4
5. La problématique.....p.5

II - Idéation

1. Inspiration.....p.5
2. Personap.7
3. Storyboard (+ scénarisation du storyboard)p.8
4. La charte graphique.....p.11
5. Notre démarche.....p.11
6. Scénarisation.....p.12
7. Conclusion & Ouverture.....p.15

III - Produit final

1. Modèles 3D, maquette et impressions 3D.....p.16
2. Illustrations.....p.18
3. Photographies.....p.24
4. Affiches.....p.30
5. Animations.....p.32
6. Liens divers.....p.32

I - Analyse de la demande

1. La demande

L'objectif ici est de réaliser une exposition immersive sur le thème de la méduse.

La méduse, (aussi parfois appelée Médusa ou Gorgone) est une figure de la mythologie grecque. Le but de l'exposition ici est d'une part de représenter l'histoire du mythe au travers de la figure emblématique qu'est Medusa, et également de montrer l'évolution du mythe au travers des époques via les contes, poèmes ou sculptures, jusqu'à sa réappropriation par la culture et plus particulièrement la pop culture (films, séries, jeux vidéos ou encore dessins animés).

L'exposition occupe un espace de 400 mètres carrés, avec l'objectif de créer un parcours narratif riche en expériences sensorielles. Les installations, inspirées par le mythe de Méduse, combinent des éléments visuels, auditifs, interactifs, tactiles et olfactifs pour susciter une palette d'émotions chez les visiteurs. L'exposition sera organisée en différentes zones thématiques, offrant aux visiteurs de tous âges des expériences éducatives, imaginatives, méditatives et interactives. Elle peut intégrer des technologies variées, telles que la réalité augmentée et l'intelligence artificielle, et présentera 8 œuvres patrimoniales, 3 objets incongrus, ainsi que jusqu'à 50 images et 6 extraits de films, mettant en lumière les représentations diversifiées de Médusa dans l'art.

2. Les contraintes imposées

Pour la réalisation de cette exposition nous devons respecter un certain nombre de contraintes. Nous devons remplir un espace de 400m² (20x20m) en réalisant un parcours cohérent, engageant, multisensoriel, narratif, incluant des installations numériques inspirées par l'histoire et le personnage de La Méduse. Les installations numériques présentent dans l'environnement devaient orchestrer une succession d'éléments visuels, sonores, virtuels, tactiles qui suscitent des émotions et des sensations différentes à savoir : Fascination, terreur, désir, mystère etc.

L'exposition à mettre en œuvre pouvait être divisée en plusieurs sections, chacune consacrée à un thème ou une question. L'expérience globale devait être articulée en plusieurs tableaux, actions, visions etc.

Nous devons aussi réfléchir aux différents parcours publics afin que chacun puisse en profiter. Solliciter des postures visiteurs variées : éducation, imagination, médiation, jeu, interaction, immersion, narration en utilisant différents outils en fonction de ce que nous voulons faire : low tech, ou high tech, de la colle-ciseaux-carton, du miroir, de l'AR ou même de l'IA.

De plus, nous devons inclure à l'expérience globale 8 œuvres patrimoniales (et 3 objets incongrus) qui nous seraient imposés. Nous devons les faire vivre, faire comprendre ou ressentir l'intérêt de cette sélection. Ces objets sont à dispatcher tout au long du parcours ou à rassembler dans l'exposition.

Enfin, si nous le souhaitons, nous pouvons ajouter dans notre parcours jusqu'à une cinquantaine d'images, et six extraits de films. Cela nous permettrait de montrer différentes imageries de la Méduse et notamment de l'art populaire (bijoux, tatoos, pubs, etc).

3. La Cible

Notre exposition "**L'étreinte de Méduse : Entre fascination et terreur**" est une expérience immersive conçue pour captiver et intriguer un large éventail d'audience. Notre exposition s'adresse à ceux qui sont curieux de plonger dans les mystères et les récits de la mythologie, de l'histoire de l'art et de la culture contemporaine. Et bien que notre exposition puisse attirer un public assez diversifié, allant des adolescents aux personnes âgées, nous visons plus particulièrement :

1. **Les passionnés d'art et de symbolisme** : Les passionnés d'art seront captivés par les diverses interprétations artistiques de la Méduse, allant des sculptures classiques aux œuvres contemporaines, mettant en lumière le symbolisme complexe derrière son image emblématique.
2. **Les étudiants et les enseignants** : L'exposition offre une ressource éducative précieuse pour les étudiants et les enseignants intéressés par l'étude des mythes, de l'iconographie et de l'histoire de l'art.
3. **Les curieux de la culture populaire** : Pour ceux qui s'intéressent à la façon dont les mythes anciens continuent d'influencer la culture contemporaine, notre exposition mettra en lumière les références à Médusa dans la littérature, le cinéma et bien d'autres domaines.

4. L'Objectif de cette exposition

L'exposition se concentre sur le thème du regard. Notre projet met en avant la puissance et la signification des yeux de Médusa. Nous cherchons également à modifier le regard habituel du spectateur, souvent orienté vers une vision dévalorisante de ce personnage fictif considéré comme laid et malveillant, afin qu'il puisse percevoir la beauté de la Méduse. Ainsi, notre exposition vise à explorer en profondeur l'image complexe de ce personnage de la mythologie grecque antique, et à changer la perception traditionnelle que peut avoir le public envers elle. Médusa est souvent dépeinte comme un monstre capable de pétrifier les gens avec son regard mortel, et son image est généralement associée au mal dans les films et les œuvres culturelles, où elle est utilisée par les antagonistes pour infliger du tort aux autres. Cependant, dans l'histoire originale de la Méduse, elle est également une victime. Dans sa légende, Méduse était originellement une femme d'une grande beauté avant d'être transformée par Athéna en réponse à un acte commis par Poséidon, un récit qui la montre aussi en victime. À travers cette exposition, nous aspirons à révéler l'histoire tragique et la beauté de la Méduse, pour offrir une vision plus nuancée et multidimensionnelle, incitant ainsi à une réévaluation et un actualisation de notre perception à son égard.

5. Problématique

Ainsi, après cette phase d'analyse nous en sommes venu à nous questionner et à poser cette problématique : Comment l'exposition sur La Méduse peut-elle modifier notre vision péjorative du mythe en nous offrant une nouvelle perspective autant du point de vue mythologique que de la croyance populaire?

II - Idéation

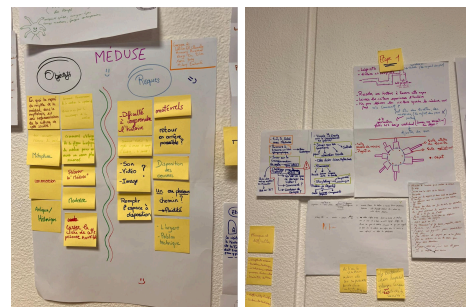
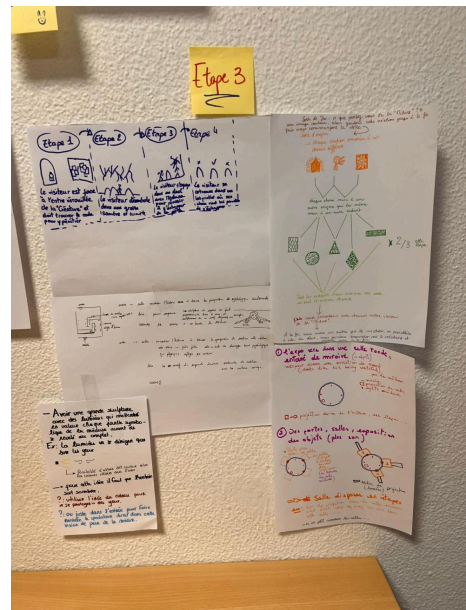
1. Inspiration

Dans cette phase de recherche d'inspiration, nous avons tenté de répondre à cette problématique. Pour cela, nous avons organisé une séance de brainstorming. Les membres de l'équipe ont consigné toutes leurs associations d'idées, directes ou indirectes, liées à Méduse, ainsi que leurs premières idées de conception pour l'exposition. Chacun a partagé ses points de vue et ses créations. À ce stade, notre inspiration provient de trois sources : les expositions auxquelles les membres de l'équipe ont participé, la culture populaire, ainsi que notre connaissance du mythe de Méduse. Nous avons d'abord puisé dans le mythe de la Méduse pour extraire l'élément du serpent comme source d'inspiration pour le design. L'image du serpent a été utilisée pour la décoration, et nous avons appliqué une texture de peau de serpent sur les murs d'une de nos salles afin d'accentuer l'ambiance terrifiante que l'on voulait retranscrire. Ensuite, inspirés par les descriptions des expositions visitées par les membres de l'équipe, nous avons eu l'idée d'utiliser des rideaux transparents comme décoration pour symboliser la protection contre le regard de Médusa dans une autre salle, et nous avons placé plusieurs sculptures (repris des objets intrigues qui nous ont été imposées) autour d'une sculpture centrale de la Méduse dans un hall circulaire. De plus, influencés par la représentation de Médusa dans la culture populaire, nous avons choisi le vert foncé comme couleur principale de l'exposition. Enfin, en combinant notre compréhension approfondie de ce mythe, nous avons défini le thème de l'exposition : explorer les regards divers des gens sur la Méduse, dans le but de changer la perception traditionnellement dépréciative de Médusa chez les visiteurs. Pour évaluer l'impact de l'exposition sur la perception des visiteurs, nous suggérons de leur demander leur avis initial sur la Méduse avant la visite, puis de recueillir à nouveau leurs opinions après la visite, afin de vérifier si l'exposition a réussi à changer leur vision.

Ensuite, nous avons exploré son histoire sous plusieurs angles, en cherchant et en étudiant des sources variées, incluant mais sans se limiter à des documents textuels et des contenus vidéo, pour enrichir notre compréhension du personnage. De plus, nous avons accordé une attention particulière à sa représentation dans les sculptures traditionnelles et les peintures à l'huile, tirées d'éléments pouvant inspirer la conception de notre exposition. En regardant les photos des sculptures, nous avons constaté que certaines des sculptures de Médusa sont

ornées d'ailes d'ange, ce qui peut également être un élément que nous pouvons utiliser dans la conception de l'exposition.

Pour finir, nous avons intégré les informations collectées à nos propres idées de design, nous utilisons le cadre de « Ressource, Insight and How Might We » pour catégoriser et développer ces idées. Ce processus nous a non seulement aidés à préciser la direction et le focus de notre design, mais a également stimulé la création de solutions innovantes.



2. Persona



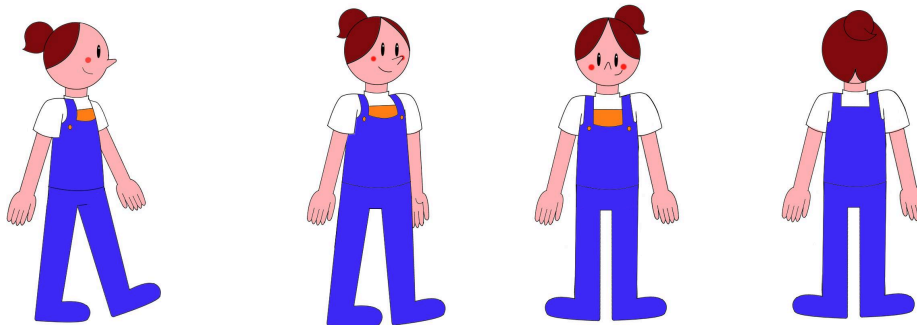
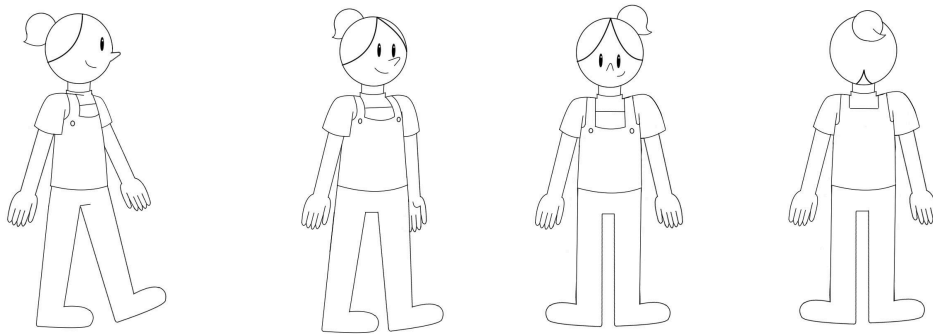
Dans le cadre de la recherche utilisateur, et afin de cerner au mieux le type de visiteur que nous pourrions avoir, nous avons mis en place un persona, avec la représentation fictive d'un utilisateur type. Il a été créé à partir de données démographiques, de comportements, de besoins et d'objectifs d'utilisateurs réels. Par conséquent, ce persona aura pour but :

1- d'Explorer la réflexion qui guide le déplacement des visiteurs dans le parcours de l'exposition.

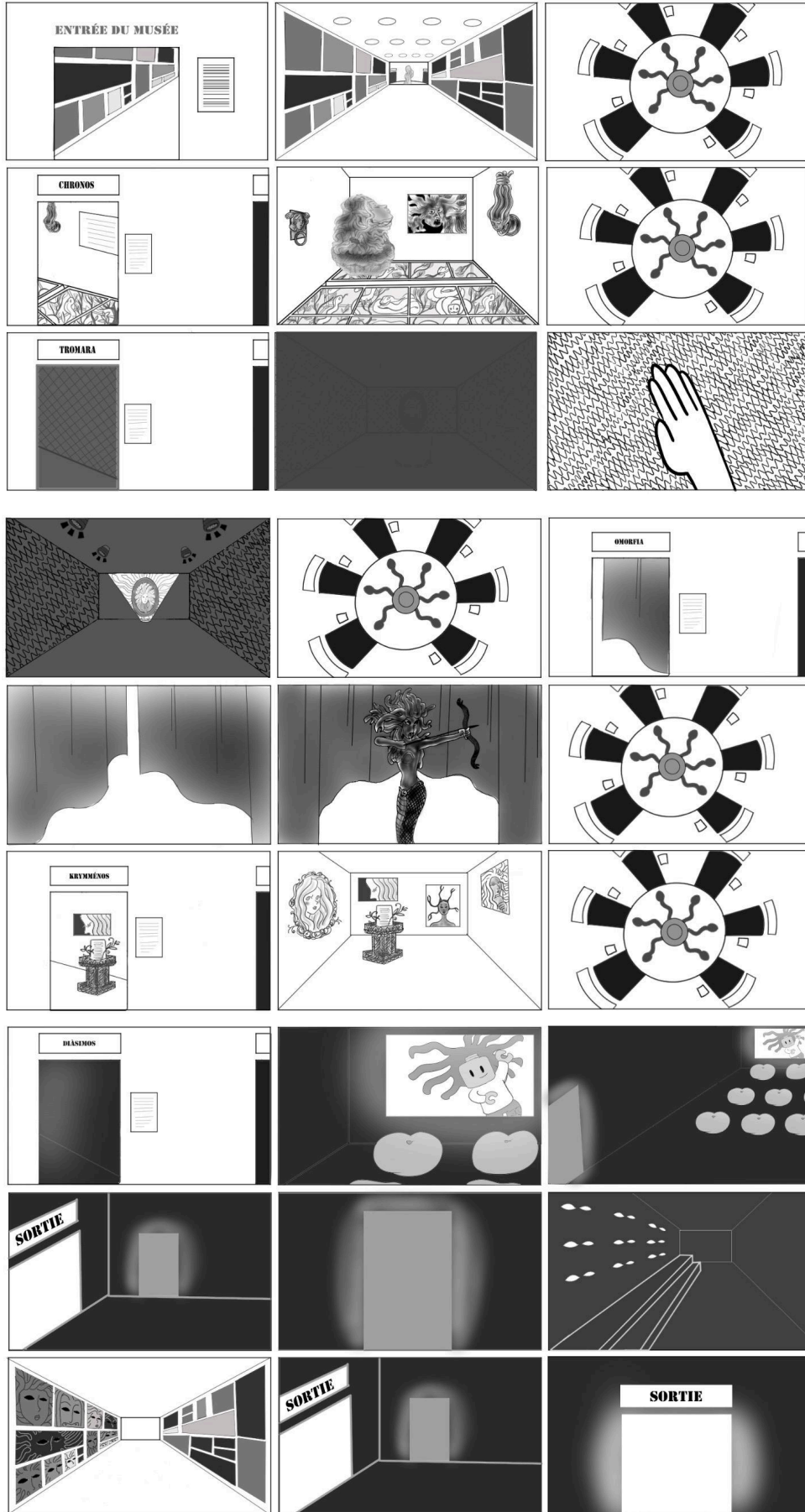
2- de Centrer notre conception sur les différents types de visiteurs que l'on pourrait rencontrer

3- de Tester et de valider les potentiels comportements et besoins des visiteurs pour adapter l'exposition

3. Storyboard (planches + personnages)



(1ère version qui n'a pas été retenue)



Scénarisation storyboard :

Bienvenue, mortels, dans le dédale de mon histoire, une exposition qui dévoile les multiples visages de Medusa à travers les époques.

1. Entrée: Osez franchir le seuil de mon royaume, mortels. Les œuvres suspendues sur les murs vous guideront à travers les époques, révélant les multiples facettes de ma légende. Face à différentes versions de moi-même, prenez garde à ne pas être pétrifié. Les yeux, fenêtres de l'âme, révéleront la puissance de ma présence mythique. Avancez avec précaution, mortels, là où beauté et terreur se mêlent

2. Hall: Explorez, ce lieu enchanteur, centre principal des mille représentations de ma légende qui regroupe et dévoile l'accès aux différentes salles, sanctuaire d'œuvres captivantes dédié à mon mythe. À l'entrée de chaque salle, des parchemins qui retracent la particularité des lieux vous invitent à plonger dans les mystères et les trésors qui abritent ces lieux.

3. Salle Historique: Véritable voyage temporel, je vous invite dans cette salle à plonger dans l'Antiquité, où sculptures et peintures sont les témoins silencieux de mon histoire. Les récits tissent le fil de mon destin tragique. Dans ce sanctuaire du passé, découvrez moi à travers les siècles avant de sombrer dans les ténèbres les plus profondes et les plus obscures.

4. Salle de la peur : Plongez dans les profondes abysses de la terreur, dans ma Salle de la Peur. Pénétrez une obscurité profonde où les murs, reproduisant la texture de ma peau de serpent, résonnent sous les caresses de vos mains curieuses, déclenchant le murmure des serpents et Laissez-vous emporter dans le frisson de l'inexploré.

5. Salle de la Beauté Dangereuse: Au sein de cette salle, mes charmes se dévoilent à travers des rideaux qui me cachent et créent un labyrinthe protecteur. Détachez vous de la peur pour découvrir ma beauté dangereuse.

6. Salle de la Beauté: Ici, ma beauté mythique s'expose à travers des photographies, des poèmes, des sculptures, et des peintures. Une esthétique douce et contemporaine, teintée de ma mythologie, guide votre regard vers une vision méliorative. Imprégnez-vous de l'essence artistique témoin de mon imminente métamorphose.

7. Salle Pop Culture: Votre périple atteint son apogée dans la Salle de la Pop Culture. Asseyez-vous et contemplez les extraits de films qui narrent et adaptent mon histoire pour me voir sous un jour nouveau. De l'entité malveillante à l'icône du féminisme, découvrez comment je suis devenue une légende moderne, qui transcende les époques.

8. Salle cachée: Pour finir , entrez dans ma salle cachée, audacieux visiteurs. Là, métamorphosez-vous en tableaux vivants et contemplez l'entrée de l'exposition à travers mes yeux. Vous deviendrez ainsi une partie vivante de ma légende, une incarnation éphémère de ma personne.

À travers ces salles, explorez l'évolution de ma perception, de la terreur à la fascination, de la beauté dangereuse à l'icône culturelle. Vous ne sortirez pas indemne de ce voyage dans l'ombre de ma chevelure serpentine.

4. Charte graphique :

Charte Graphique:

Couleurs:



Polices:

Migra

SF pro rounded

5. Notre démarche

Dans notre exposition, nous avons fait le choix de découper l'espace en 8 espaces principaux

I- Le couloir d'entrée

II- Le hall principal

III- Chronos : Salle historique et mythologique

IV- Tromara : Salle de la peur

V- Omorfià : Salle de la beauté dangereuse

V- Krymménos : Salle de la beauté esthétique

VI- Diàsimos : Salle de la pop culture

VII- La salle cachée

Nous avons décidé de créer 7 salles dans notre exposition pour permettre au visiteur de passer par différentes émotions et stades de réflexion. Pour commencer, dans notre exposition, nous allons tout d'abord présenter le côté historique du mythe de Médusa à travers les récits historiques, peintures et sculptures qu'ont édifiiés les artistes de l'Antiquité. Toutes ces créations vont par la suite donner vie à la figure antique de Médusa : une figure monstrueuse et bestiaire faisant peur à la population par sa description chimérique. Au fur-et-à mesure que les époques passent, nous voulions montrer que cette peur envers la méduse a progressivement disparue pour laisser place à une légende lointaine représentant davantage la figure d'une femme que celle d'un monstre ce qui va par la suite devenir une grande source d'inspiration pour les artistes du monde entier qui vont progressivement créer de l'art pour représenter une Médusa plus esthétique, c'est-à-dire, plus féminine, douce et

sensuelle. Cette transformation de cette représentation méliorative va être reprise par la suite dans la pop-culture où l'on va découvrir un grand nombre de créations s'en inspirant et reprenant la Méduse, que ce soit des films, séries, jeux-vidéos, mangas ou même tatouages. Tout ce travail en amont nous a permis de réaliser plus en détail la scénarisation des salles.

6. Scénarisation

Notre exposition se déroulera dans un espace de 400 m² pendant une durée de 45 minutes, mettant en lumière l'évolution de la méduse au fil des années. Avant de venir à l'exposition, les visiteurs doivent réserver en ligne pour un créneau spécifique et respecter l'horaire réservé. Lorsque le moment arrive, un groupe de 25 personnes entre dans l'exposition et atteint le centre de la salle, le Hall. Ce dernier abrite cinq portes, chacune menant à une salle spécifique : la Salle Historique, la Salle de la Peur, la Salle de la Beauté, la Salle de la Beauté Dangereuse et enfin la Salle de la Pop-culture.

Entrée:

En franchissant les portes du musée, les visiteurs empruntent une entrée spacieuse où leurs yeux sont immédiatement captivés par une multitude de représentations artistiques mettant en avant la Méduse. Ce couloir étendu sert de préambule visuel, offrant une immersion initiale dans l'univers de l'exposition à venir. Les diverses interprétations artistiques de la Méduse qui ornent les murs guident les visiteurs, les invitant à suivre un parcours visuel enchanteur à travers les différentes facettes de cette exposition captivante.

Salle Centrale/Hall :

Après avoir passé l'entrée, le visiteur se trouve dans le hall qui correspond à un grand lieu circulaire par lequel il faut passer avant de rentrer dans chaque salle. Une statue centrale et des petits serpents ancrés dans le sol devant les différentes salles seront présents. Devant chaque salle, on retrouve des parchemins qui retracent la particularité des salles et ce qui s'y trouve à l'intérieur. Il y aura également de nombreuses œuvres variées disposées un peu partout dans le hall, toutefois elles seront organisées de façon à ce qu'elles n'entravent pas la circulation du visiteur.

Salle historique :

Concernant la salle historique, cette dernière a pour but de dévoiler Médusa dans sa représentation antique. Pour ce faire, nous allons utiliser des sculptures et des peintures permettant de montrer comment Médusa était représentée dans l'antiquité ainsi que des récits historiques retraçant son histoire tragique. Cette salle a donc pour vocation d'être un espace dédié à la figure antique de la méduse en exposant des objets historiques. Elle fait donc contraste avec la salle de la pop culture qui montre la reprise du mythe de façon contemporaine.

Au niveau du sol, une surface en verre transparent révélerait des sculptures de serpents en pierre, évoquant ainsi le processus de pétrification associé à Méduse. Ce lieu permet donc de nous faire un premier aperçu de ce qu'est Medusa de manière antique et de ce qu'elle représente vraiment.

Salle de la peur:

Cette salle est conçue pour créer une expérience de terreur immersive. Il y a seulement une œuvre dans cette salle, c'est une sculpture (tableau en relief) de Méduse. L'espace est plongé dans l'obscurité, éclairé uniquement par un projecteur en-dessous de l'œuvre, qui projette une vidéo (une animation) de serpents sur le mur et la sculpture de la Méduse, donnant l'impression que les cheveux serpents de la sculpture s'animent.

Les murs sont spécialement texturés pour imiter la peau de serpent, ajoutant une dimension tactile, réaliste à l'expérience. Lorsque les visiteurs, guidés par l'instinct, touchent ces murs dans l'obscurité (bruit de serpent quand on touche le mur), ils déclenchent des effets sonores de serpents, tels que le bruissement ou le sifflement. Ces sons sont conçus pour surprendre et intensifier la sensation de peur.

Des haut-parleurs discrets répartis dans la salle diffusent en continu des bruits de mouvements et de sifflements de serpents, créant un paysage sonore changeant et immersif. Cette combinaison de stimuli visuels, tactiles et auditifs, ainsi que l'interaction avec l'environnement, créent une atmosphère tendue, inquiétante et horrifiante, visant à provoquer chez les visiteurs une profonde sensation d'inconnu et de peur dans l'obscurité.

Salle beauté dangereuse:

Dans cette salle, le concept vise à amorcer le processus de détachement de la peur liée à la Méduse, agissant comme une sorte de salle de transition.

Pour cette pièce, nous nous sommes inspirés d'une exposition, en l'occurrence l'exposition d'Ivry La fugitive, que Hilary et Armony ont eu l'occasion de visiter lors de leurs études en licence. Dans cette exposition, un rideau opaque était utilisé comme œuvre, placé devant d'autres œuvres artistiques.

Notre choix s'est porté sur l'installation d'une sculpture de grande taille au centre de la pièce, entourée de plusieurs rideaux similaires à celui utilisé dans l'exposition susmentionnée. L'intention est de créer un labyrinthe, l'idée étant de se protéger afin d'éviter d'être pétrifié par la Méduse. L'utilisateur s'efforcera ainsi d'explorer, telle une beauté interdite, à travers les rideaux opaque.

Salle de la beauté :

Cette pièce marque la continuité directe de la salle de la beauté dangereuse, concluant ainsi la transition de la vision péjorative de la Méduse vers une perspective positive.

En effet, cette salle se veut le reflet d'éléments visant à embellir le concept même de la Méduse, guidant progressivement notre perception. À travers une sélection précise, cette

salle présente exclusivement des éléments qui mettent en lumière la Méduse, et amorce progressivement vers une vision avantagée de celle-ci.

Le visiteur y découvrira des photographies capturant sa beauté, des poèmes, une statue, des peintures (tableaux), ainsi que des œuvres qui la présentent sous un jour nouveau. De plus, il y aura une projection qui prendra la forme d'un hologramme, grâce aux projecteurs disposés en haut qui projettent sur une plaque en verre disposée sur le sol, au centre de la salle. Cette projection illustrera une vidéo qui tournera en boucle, insonorisé.

L'esthétique de cette salle se veut à la fois douce et contemporaine, tout en conservant un aspect ancien, imprégné d'une esthétique mythologique, créant ainsi une transition tout en douceur vers la salle de la Pop Culture. Cela permettra de terminer avec la dernière représentation de la Méduse, une vision dans l'ère du temps, plus actuelle.

Salle Pop culture:

Après avoir quitté la salle 5, dédiée à la beauté, les visiteurs pénètrent dans la salle consacrée à la pop culture. Une fois à l'intérieur, ils sont accueillis par une imposante projection. Les visiteurs peuvent s'installer confortablement sur des poufs, des oreillers ou des coussins, et apprécier des extraits de films soigneusement sélectionnés et montés par notre équipe. Cette dernière salle offre donc au spectateur un aperçu de l'évolution de la Méduse. Elle présente les divers aspects de la méduse à travers le temps, soulignant ses évolutions et transformations, illustrant ainsi sa transition d'une entité malveillante à quelque chose de beau et associé au féminisme.

Salle cachée :

La salle cachée est une salle à laquelle les visiteurs auront accès à partir de la salle de la Pop Culture. Cette salle offre au visiteur la possibilité de se métamorphoser en tableau. À l'intérieur de cette salle on aura une ambiance sombre avec des petits trous présents qui font passer la lumière. À partir de ces trous, le visiteur pourra observer l'entrée de l'exposition qui représentent les yeux des tableaux présents, donnant ainsi vie à l'entrée et mettant en valeur l'importance des yeux de la Méduse à fuir.

Conclusion + ouverture

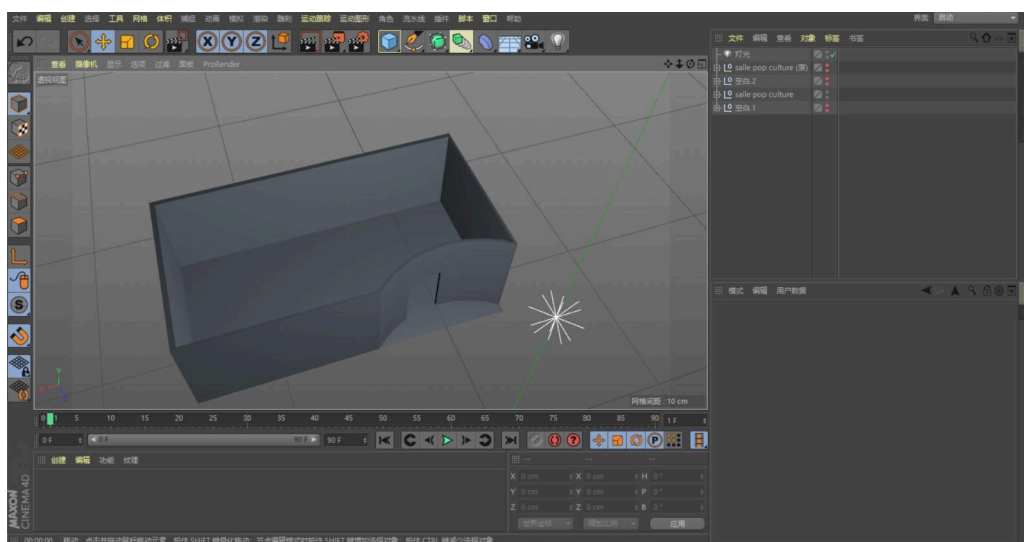
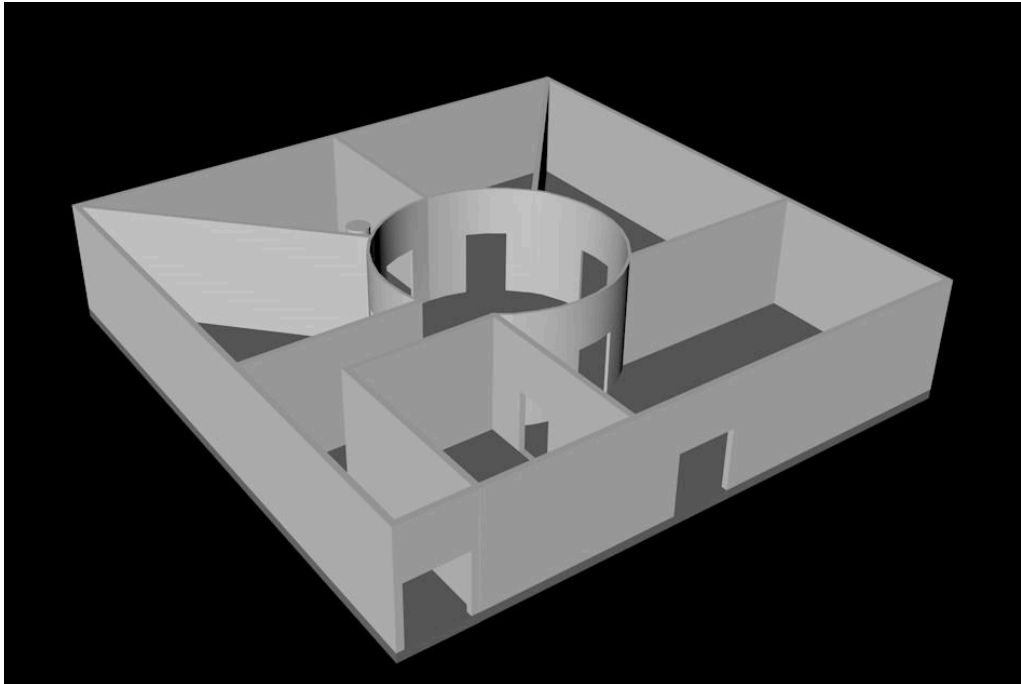
En conclusion, l'exposition sur la Méduse vise à transcender la perception traditionnelle du mythe, en explorant ses multiples facettes à travers l'histoire, l'art et la culture contemporaine. L'objectif est de changer la vision péjorative associée à Médusa en présentant une perspective plus complète et multidimensionnelle, soulignant sa beauté et sa tragique histoire souvent méconnue. À travers un parcours narratif immersif, mêlant expériences sensorielles, représentations artistiques et références pop culturelles, avec un public diversifié, de passionnés d'art aux curieux de la culture populaire. La démarche créative, se concentre sur l'évolution de la perception de Médusa, de la terreur à la fascination, culminant dans une salle cachée où les visiteurs se métamorphosent en tableaux vivants. En somme, l'exposition nous offre une nouvelle perspective du mythe, à la fois mythologique et populaire.

Dans l'avenir de l'exposition sur la Méduse, nous pourrions faire évoluer certains concepts, approfondir d'autres et en créer de nouveaux. Par exemple en apportant une expérience de réalité augmentée, qui pourrait prendre place dans la salle de la beauté esthétique, puisque que nous avons déjà un système d'hologrammes dans cette salle. Nous pourrions pousser cette expérience en perfectionnant les hologrammes pour donner cette impression de coexistence ou de fusion entre l'environnement réel et la projection. Nous pouvons également accentuer davantage l'expérience du visiteur en intégrant des éléments interactifs plus innovants ou imaginer des installations qui suscitent une immersion plus profonde. Des dispositifs tactiles plus élaborés qui permettent aux visiteurs de ressentir de manière plus réaliste et plus immersive les éléments associés au mythe de la Méduse, comme le fait de rendre la texture de la peau de serpent présente dans la salle de la peur « vivante », et donner l'impression aux visiteurs que la peau « respire ». De plus, nous pouvons développer une idée que nous avons eu et nous n'avons retenu et la développer en détail avec le côté olfactif, les senteurs et les parfums, toujours dans la salle de la peur, nous pouvons ajouter des senteurs océaniques, ou forestières. Nous pouvons tout aussi intégrer des senteurs dans d'autres salles comme la salle de la beauté esthétique, où nous pourrions retrouver un parfum plus doux, plus apaisant. L'exploration de ces sens plongerait alors les visiteurs dans des ambiances toujours plus immersives.

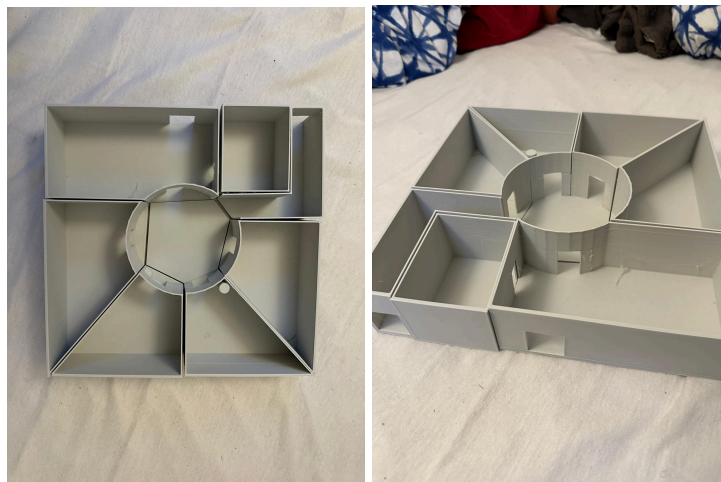
III - Produits finals

1. Modèles 3D, Maquette et impressions 3D

Modélisation 3D de la maquette pour comprendre et optimiser l'espace de notre exposition de façon plus précise

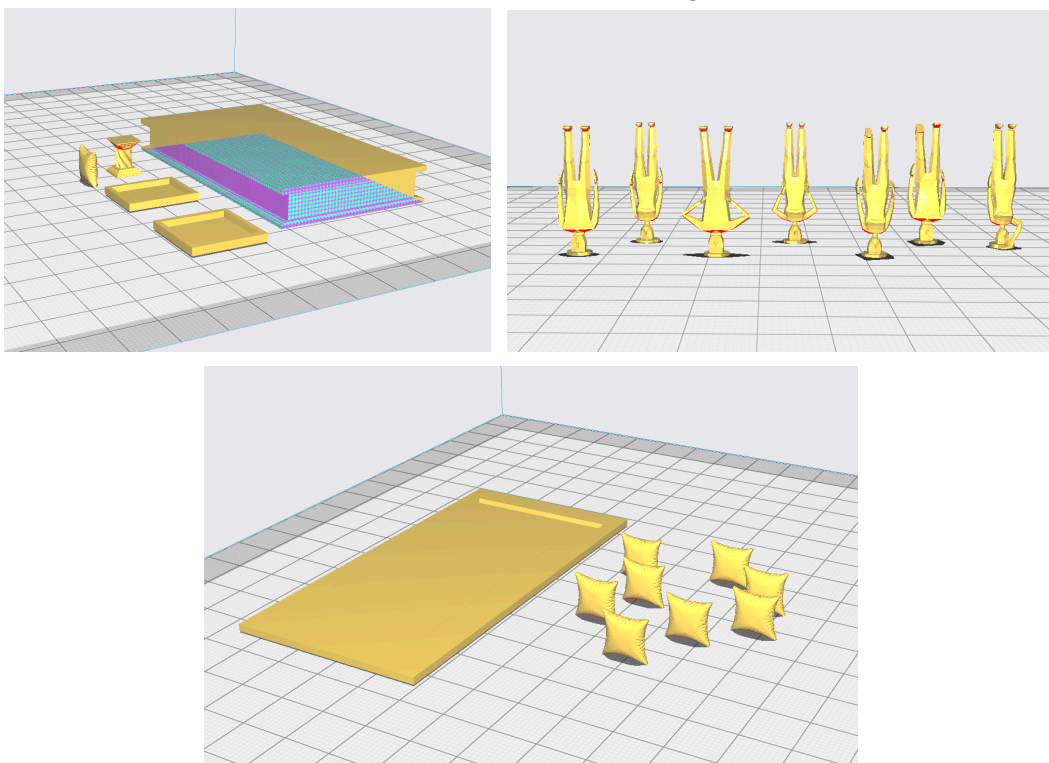


Une fois les modèles 3D réalisés, nous avons pu commencer l'impression de la maquette salle par salle grâce à l'imprimante 3D de Kenzo, car l'échelle utilisée était plus grande que la taille maximale que le plateau pouvait accueillir. Néanmoins, le fait de diviser la maquette salle par salle nous a permis d'optimiser le temps de modélisation afin de réduire les potentiels risques d'impression et d'ainsi pouvoir mieux transporter et présenter la maquette du musée. Une fois toutes les pièces créées, nous avons pu rassembler la maquette dans le but de commencer à installer les éléments de présentation à l'intérieur.



Images de la maquette 3D une fois modélisée.

Pour l'introduction des éléments nous avons trouvé dans des bibliothèques gratuites les modèles 3D des éléments tels que les socles, les cadres, personnages coussins etc.



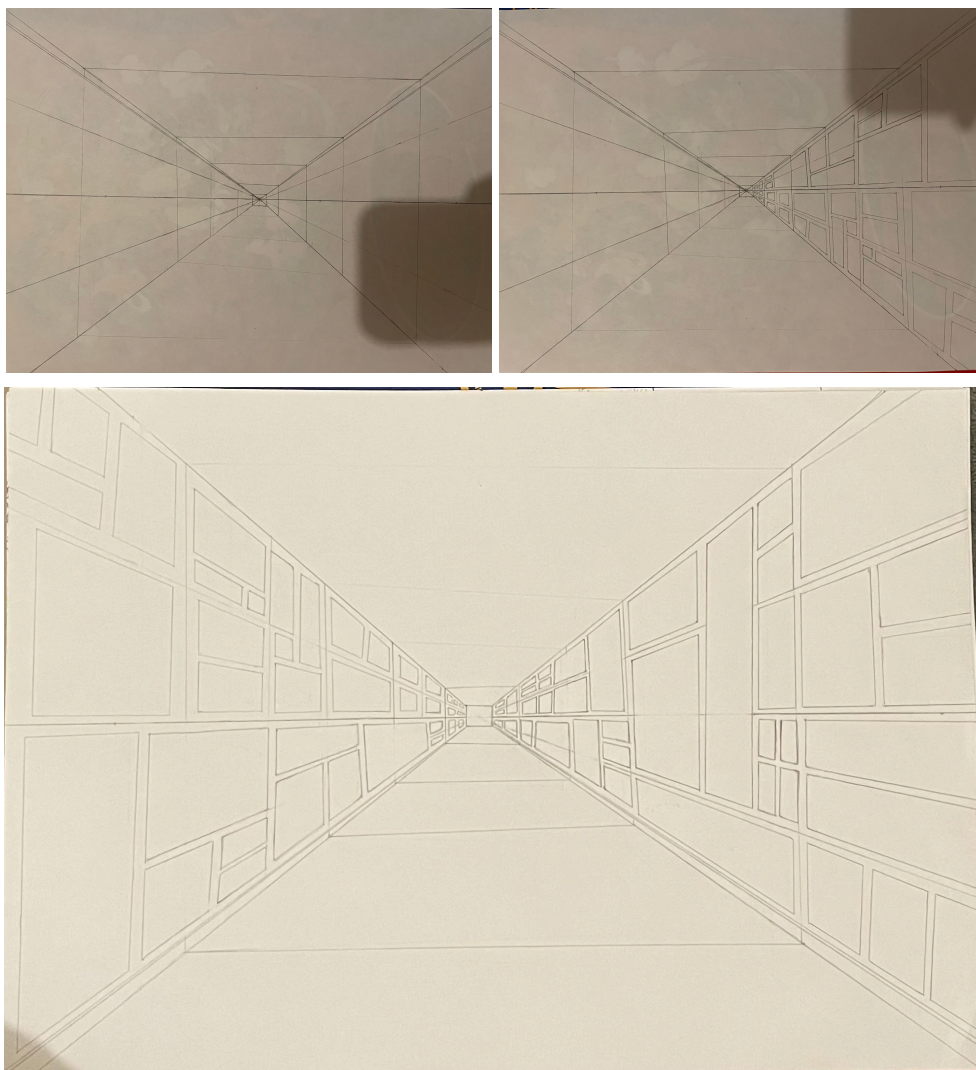
Captures d'écran des modèles 3D via Creality Slicer 4.8, le logiciel de l'imprimante 3D.

2. Illustrations

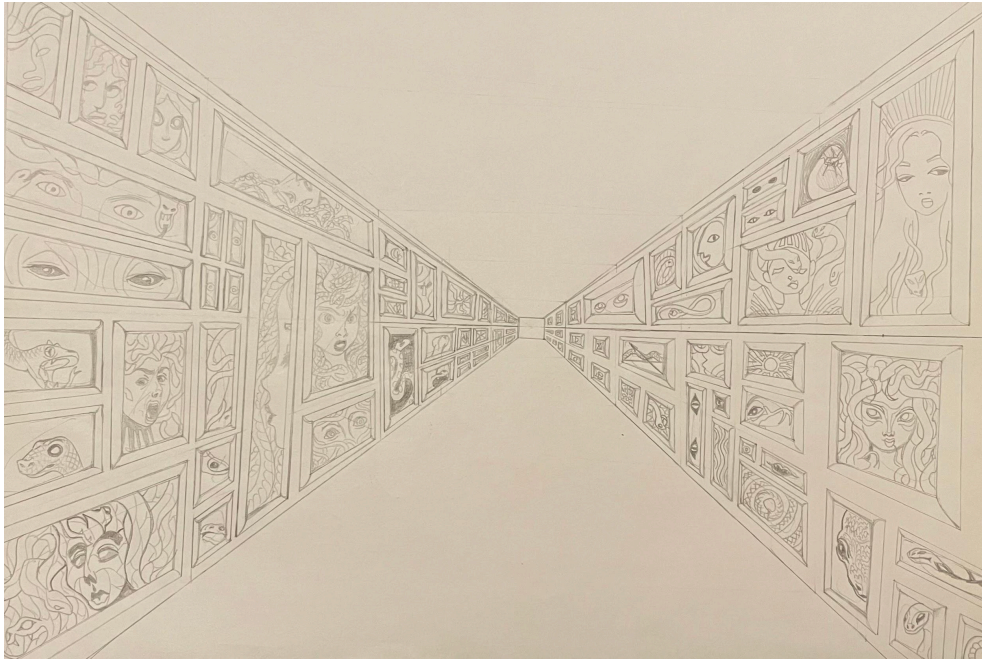
Des illustrations qui reprennent nos salles phares ont été réalisées par Armony. Ces illustrations ont été basées sur la charte graphique pour garder une certaine cohérence esthétique dans le projet, et quelques images ont servi de base pour créer les affiches de l'exposition. Ces illustrations permettent d'avoir une vision un peu plus complète de ce que nous essayons de retranscrire dans les salles. Ce médium sert de complément aux storyboard et à la maquette 3D.

Nous avons dans un premier temps l'entrée de l'exposition, qui nous indique aussitôt le ton que prendra la suite de l'exposition.

Processus de création :



Croquis perspective de l'entrée de l'exposition

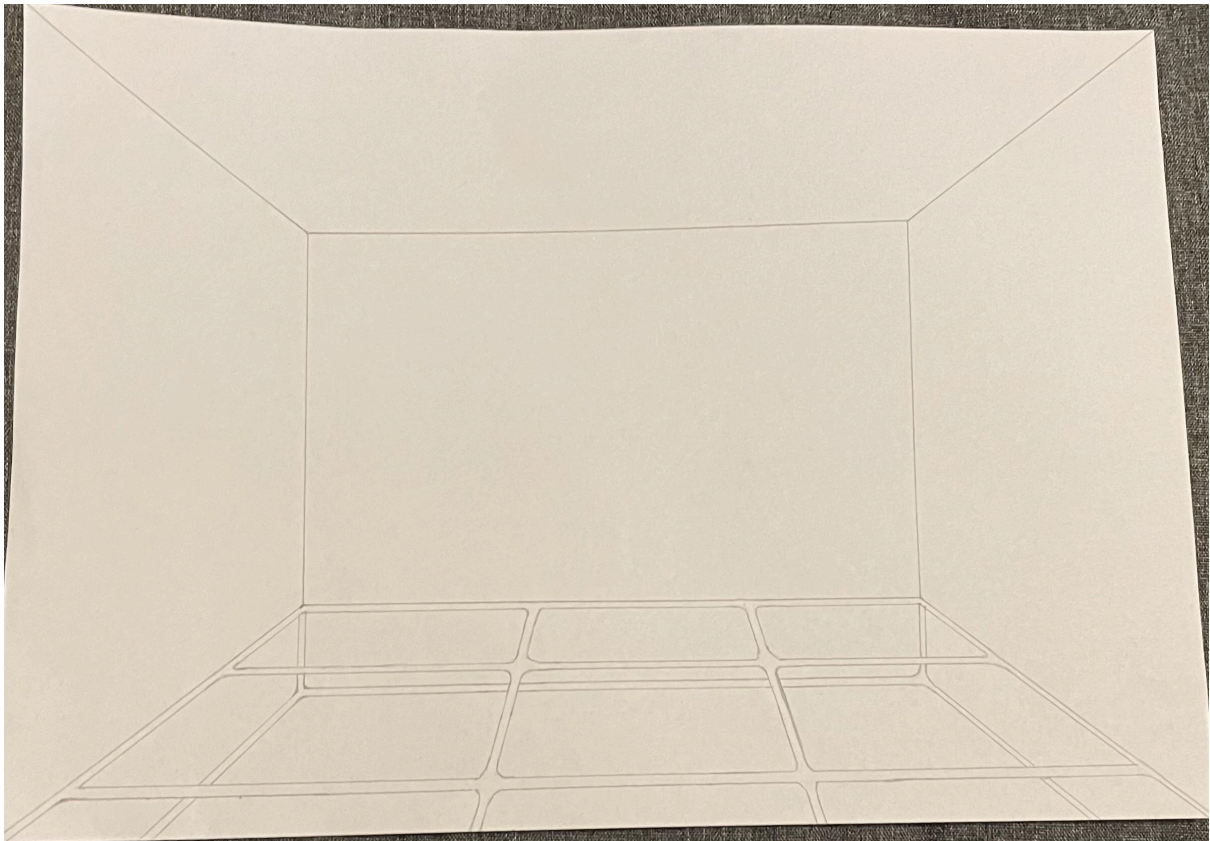


Croquis avancé de l'entrée de l'exposition

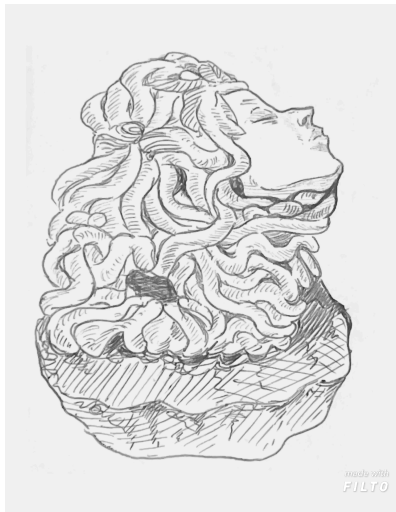


Illustration finale numérisé du projet "Médusa" : Entrée de l'exposition

Ici nous avons la salle historique, avec vue depuis le fond de la salle, où se révèle les sculptures et peintures imposées mais surtout le sol en verre, où sont disposées des serpents en pierres, qui ajoute un dynamisme nouveau et expérimental à la salle.



Croquis de la salle historique



Éternelle douleur, Paul Dardé, 1913, gypse, 49,5 x 44 x 38,2 cm



Méduse bouche bée presque édentée, Antoine Bourdelle, vers 1883, plume et encre de chine sur papier, 24,8 x 17,9 cm

Inspiration oeuvres imposées + croquis



Inspiration d'un défilé où les invités étaient assis sur un sol en verre

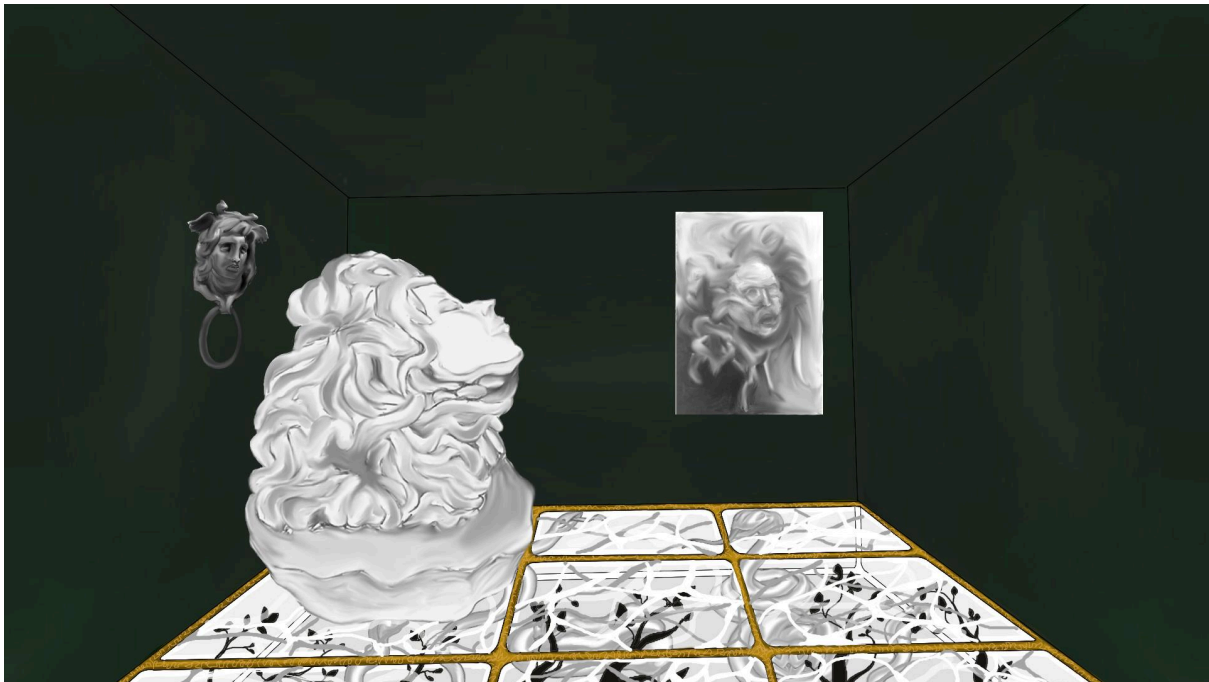


Illustration finale numérisé du projet "Médusa" : La Salle Historique

Ici, nous représentons l'œuvre centrale de la salle de la peur, et nous nous sommes donc concentrés sur le mur principal qui contenait l'œuvre de relief en papier, qui fait partie des contraintes imposées.



**Bouclier avec le visage de Méduse.
Arnold Böcklin, 1890, relief en papier
maché peint et doré, 61 cm de diamètre.**

Inspiration : œuvre imposée



Illustration finale numérisé du projet "Médusa" : Mur de la Salle de la Peur

Enfin, nous avons la salle de la beauté dangereuse avec la statue centrale de la salle, qui se laisse entrevoir à travers un dédale de rideaux. Ici, l'illustration se centre sur la fin de ce labyrinthe, où nous pouvons finalement apercevoir la statue qui se cache derrière ces rideaux.



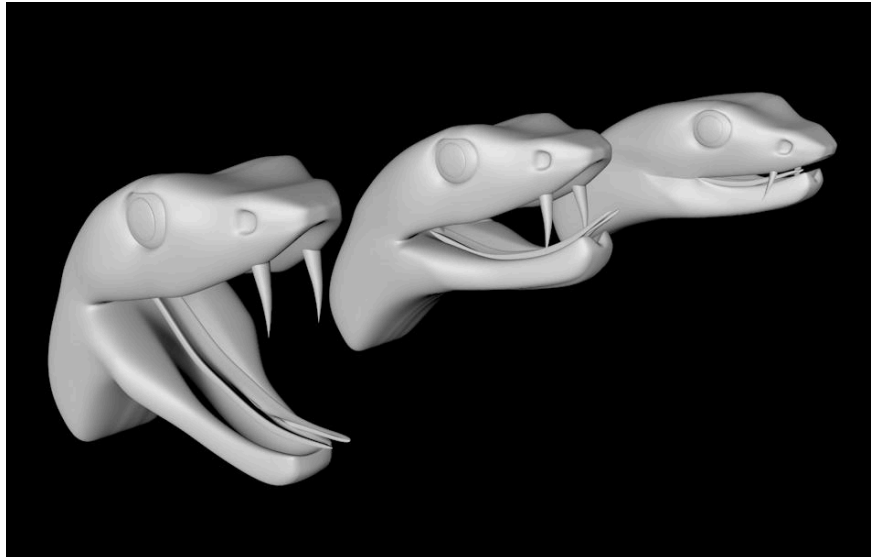
Inspirations de l'exposition "La Fugitive" + l'exposition "Anarkhè (plurivers & contingence)" et de la sculpture "Medusa : Greek Mythology Gorgon Shooting Arrow Cold Cast Bronze"



Illustration finale numérisé du projet "Médusa" : Salle de la Beauté Dangereuse

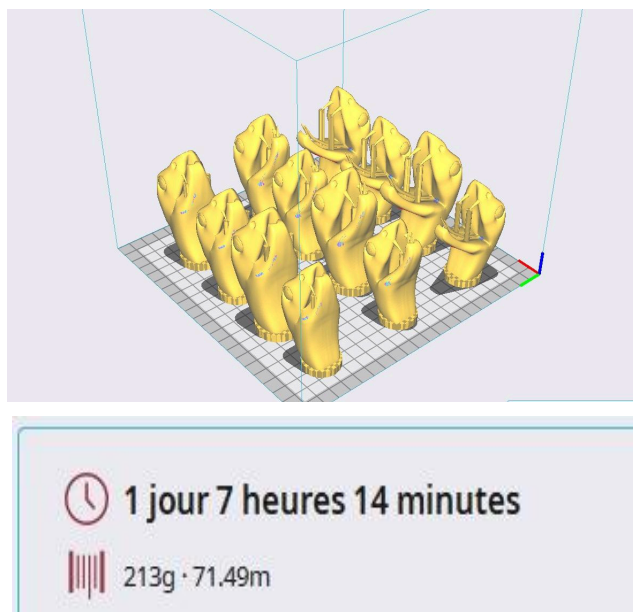
3. Photographies

Dans cette partie, étant photographe portraitiste, Kenzo s'est chargé d'élaborer un projet photo d'une nouvelle représentation de Médusa qui serait plus moderne. Pour ce faire, Xiaona a modélisé sur le logiciel Cinema 4D les têtes de serpents (3 modèles différents) ci-dessus :



Rendu Cinéma 4D des têtes de serpent.

Par la suite, nous avons imprimé à l'aide de l'imprimante 3D tous les serpents en grande quantité, ce qui a pris énormément de temps comme en témoignent ces captures d'écran ci-dessous :



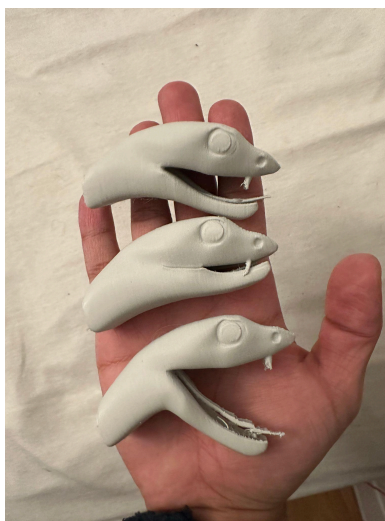
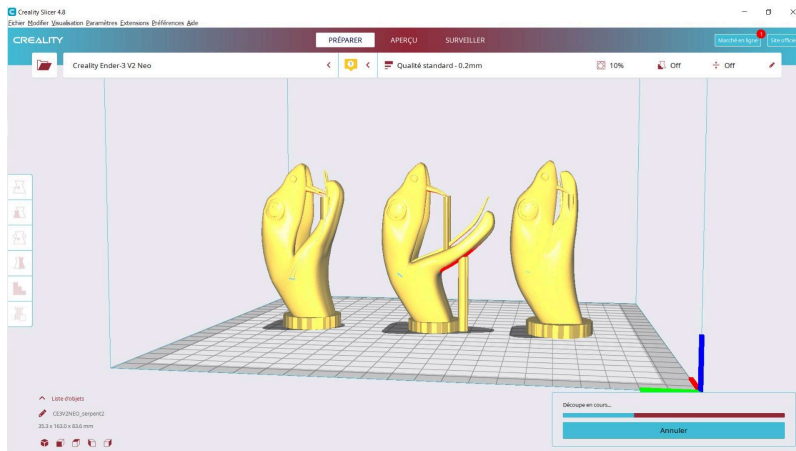
Captures d'écran via Creaform Slicer 4.8, le logiciel de l'imprimante 3D.

Toutefois, pendant l'impression des modèles 3D, l'imprimante a rencontré un problème de surchauffe et a cessé de fonctionner en pleine impression, ce qui nous a fait obtenir des objets non terminés et donc inutilisables.



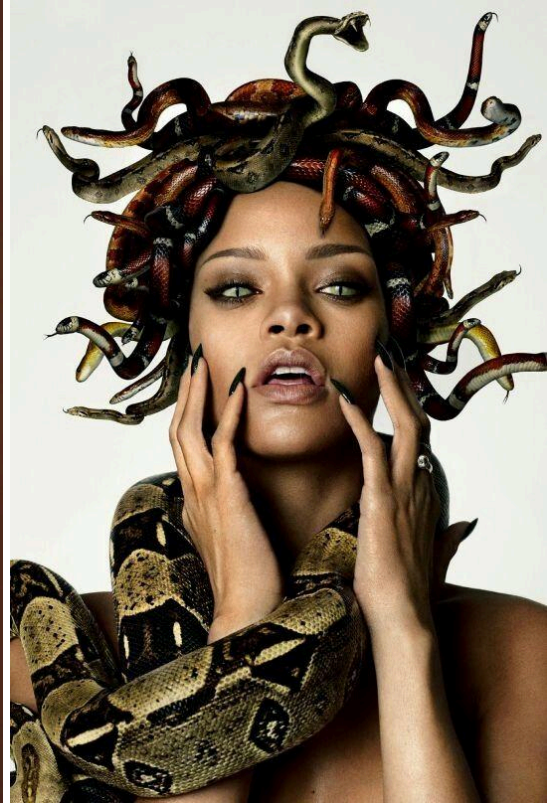
Impressions ratées lors de la surchauffe de l'imprimante.

Par manque de temps, nous avons dû improviser en réduisant la quantité de modèles en impression simultanée et d'obtenir 12 serpents fiables et de les peindre dans les temps pour la session de prise de vue avec notre modèle Jessica.



Processus de création de préparation des serpents.

En parallèle de la création des serpents, nous avons contacté Jessica, une amie de Kenzo pour incarner le rôle de Médusa le temps pour ce projet photo et voici le moodboard que nous avons créé :



Photographies d'inspiration téléchargée depuis Pinterest

Et voici les photographies échangées avec Jessica lors de l'élaboration du projet :



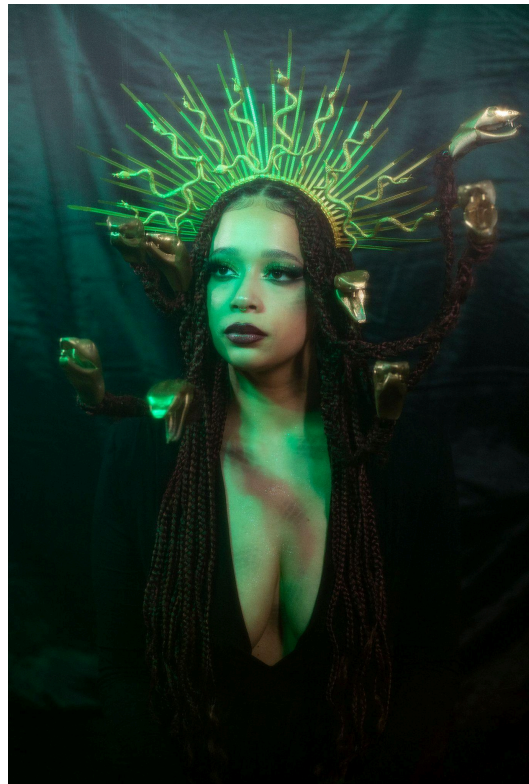
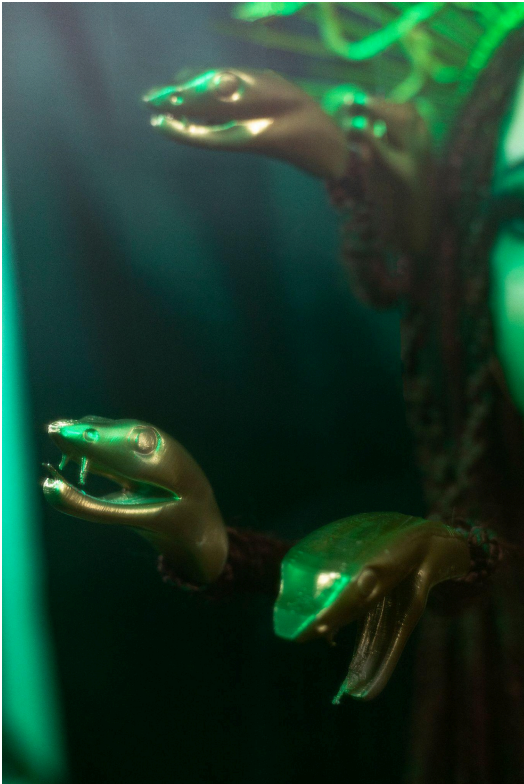
Captures d'écran de la préparation du projet en amont.

Une fois le jour de la prise de vue arrivé, nous avons pu placer les serpents dans les cheveux de Jessica et les faire tenir dans l'espace à l'aide d'élastiques, de fil de pêche ainsi que de support en métal fixé sur les serpents en plastique.



Image backstage lors de la prise de vue.

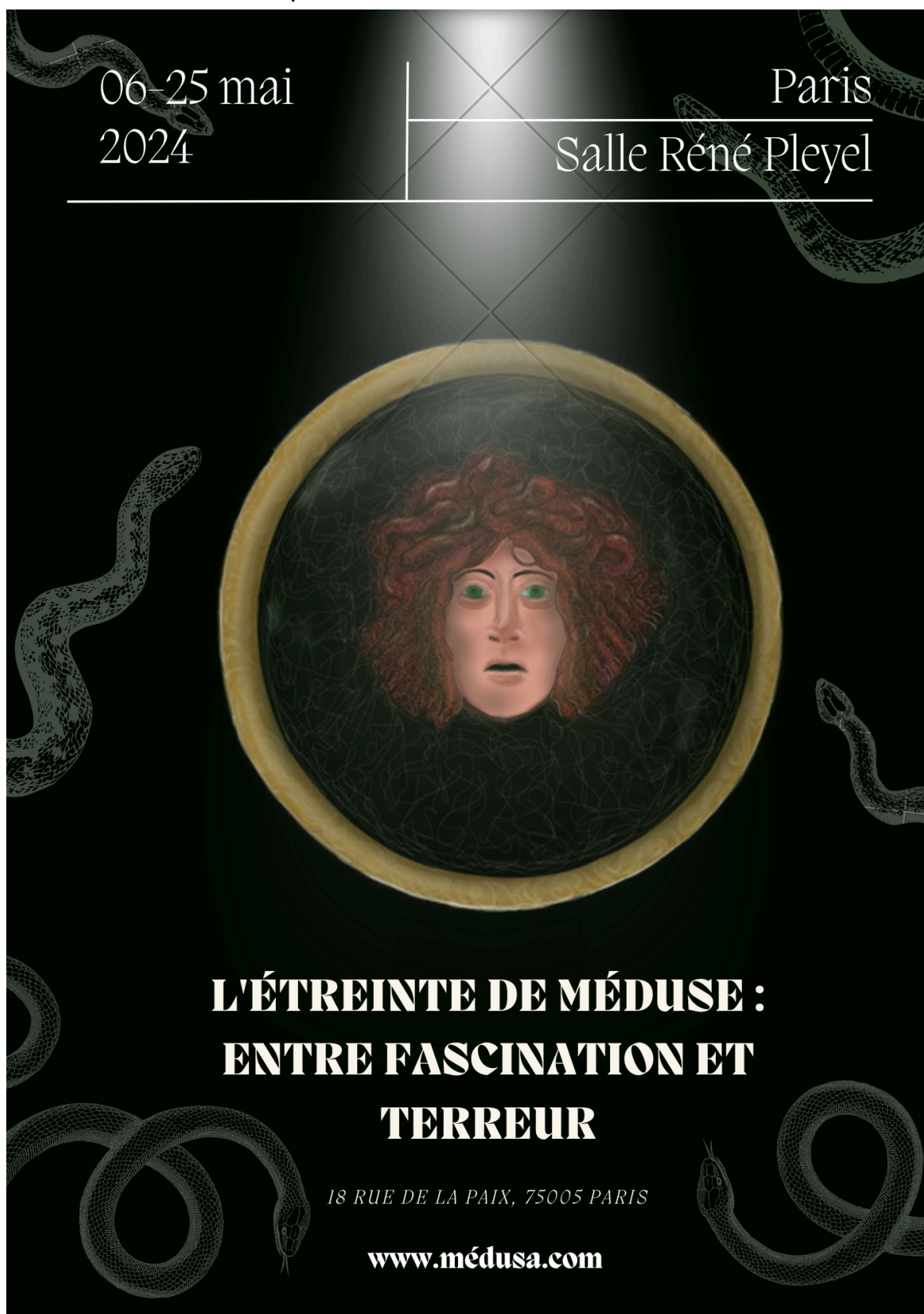
Une fois les photographies prises, Kenzo a procédé à un long travail de retouche de l'image en travaillant la colorimétrie de l'image ainsi que ses contrastes via le logiciel Lightroom Classic pour enfin procéder à la suppression des fils de suspension via Photoshop. Voici le résultat que nous avons pu obtenir :



Photographies du projet "Médusa" une fois les retouches effectuées.

4. Affiches

Des affiches ont été réalisées par Hilary à l'aide des illustrations de Armony, et des photographies de Kenzo. Elles font office de flyers ainsi que de présentation de notre exposition fictive.





**L'ÉTREINTE DE MÉDUSE :
ENTRE FASCINATION ET
TERREUR**

WWW.MÉDUSA.COM - 18 RUE DE LA PAIX, 75005 PARIS

06-25 mai
2024

Paris
Salle René Pleyel

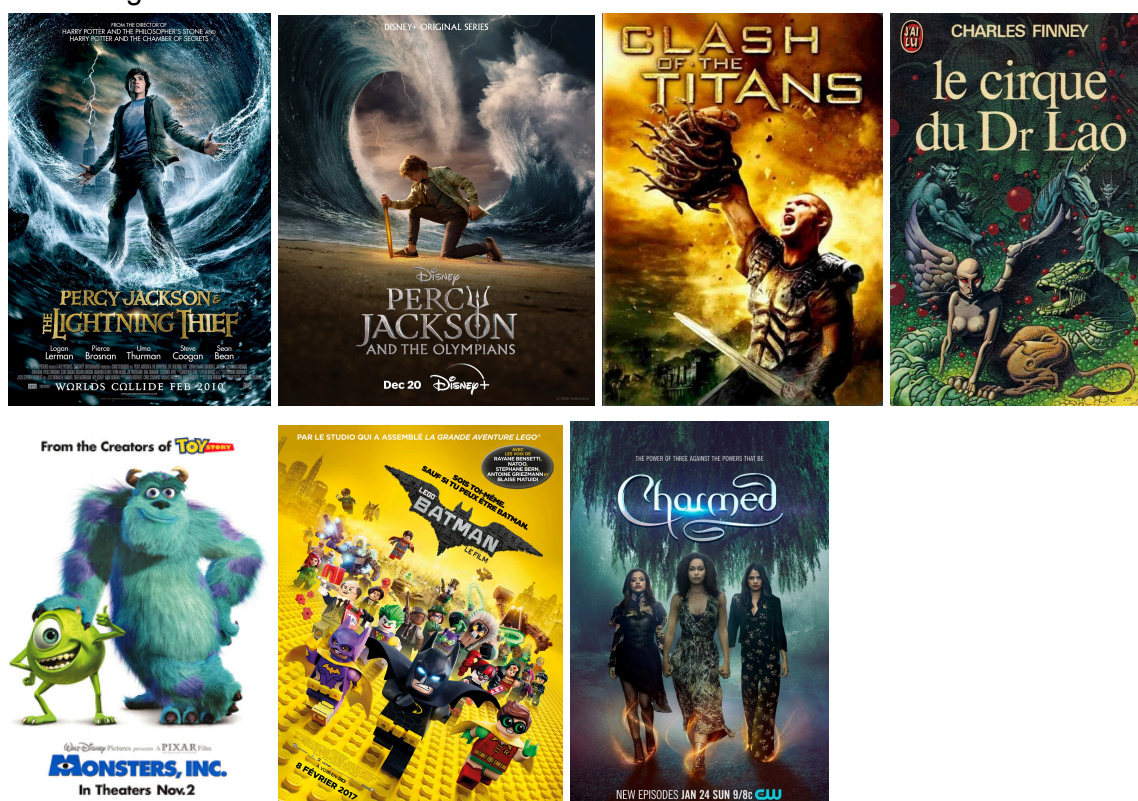
5. Animations

Animation du storyboard:

Laetia a animé les storyboards dans l'optique de présenter le trajet des visiteurs à travers l'exposition depuis leur entrée jusqu'à leur sortie. Dans cette animation vous pourrez entendre la voix de Médusa qui vous explique le sens du parcours de l'exposition ainsi que les objectifs de chaque salle.

→ voir l'animation du storyboard dans le dossier Animations

Ce montage vidéo qui a également été réalisé par Laetia figure dans la salle de la Pop Culture. Cette projection retrace les différentes représentations cinématographiques de la Méduse et sera diffusée en boucle dans cette salle. Voici, les films dont les extraits vidéos du montage sont issus.



→ voir le montage vidéo dans le dossier Animations

6. Liens Divers :

[Lien Figma](#)

[Lien Drive](#)