

# *Nous, Méduse(s)*

---

Déconstruire le mythe  
Reconstruire soi

Camille Protat, Nicolas Klutsch-Synowiecki, Alexandre Bianchini, Jules Ligeret - DIMI M1 FI

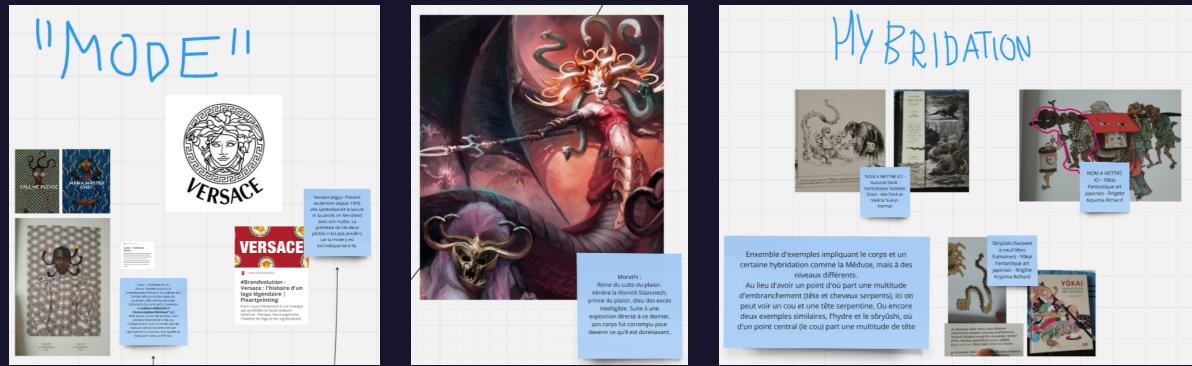
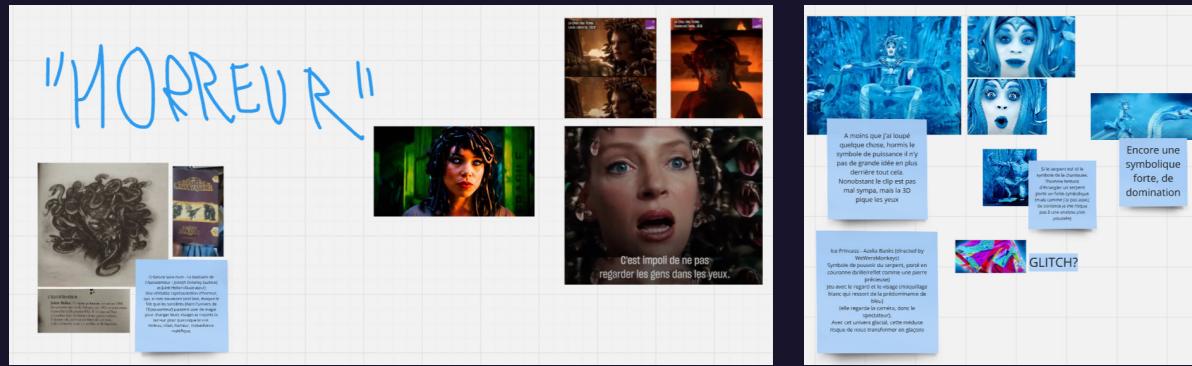
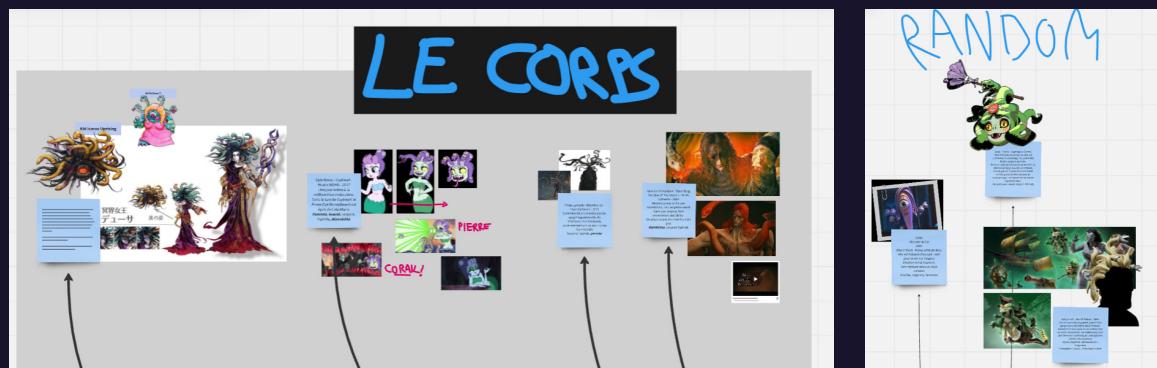
# Nous, Méduse(s) - processus de conception/idéation

Vous trouverez, dans ce document, l'intégralité de notre phase de recherches et de conception, présentée par ordre chronologique. Le tout accompagné de capture d'écran de notre espace de travail miro.

## Lien vers le tableau miro

## Début du projet, des recherches tous azimuts

Nous avons commencé ce projet par faire un tour d'horizon de références culturelles autour du personnage de la Méduse.



On se joue de l'image et du mythe de la Méduse. On détourne, modifie, amplifie ou extrapole ce qui fait du mythe un icône. On se revendique de son image pour une multitude d'attendus, qu'importe la disparité de rendu par rapport au mythe originel.

Certaines références tiennent un rapport tout particulier avec le corps, la transformation et ce qu'un corps peut subir. Ils posent aussi la question du naturel/ contre-nature, s'interrogeant sur les défauts du corps. En passant même par la malédiction.

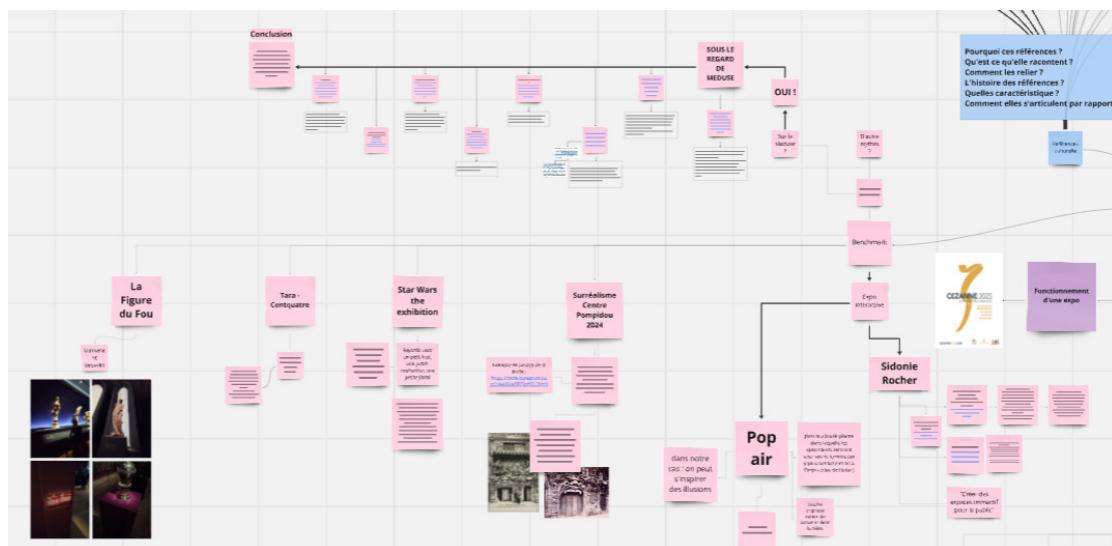
Dans le cas de Cala Maria (cuphead) et Médusa (kid icarus), la transformation vers un être déformé et hideux (toutes proportions gardées pour Cala Maria - dû à l'esthétique du jeu) ne s'opère que dans un second temps, et la nature première de ces individus est plutôt à chercher du côté de la beauté, voire, de la désirabilité.

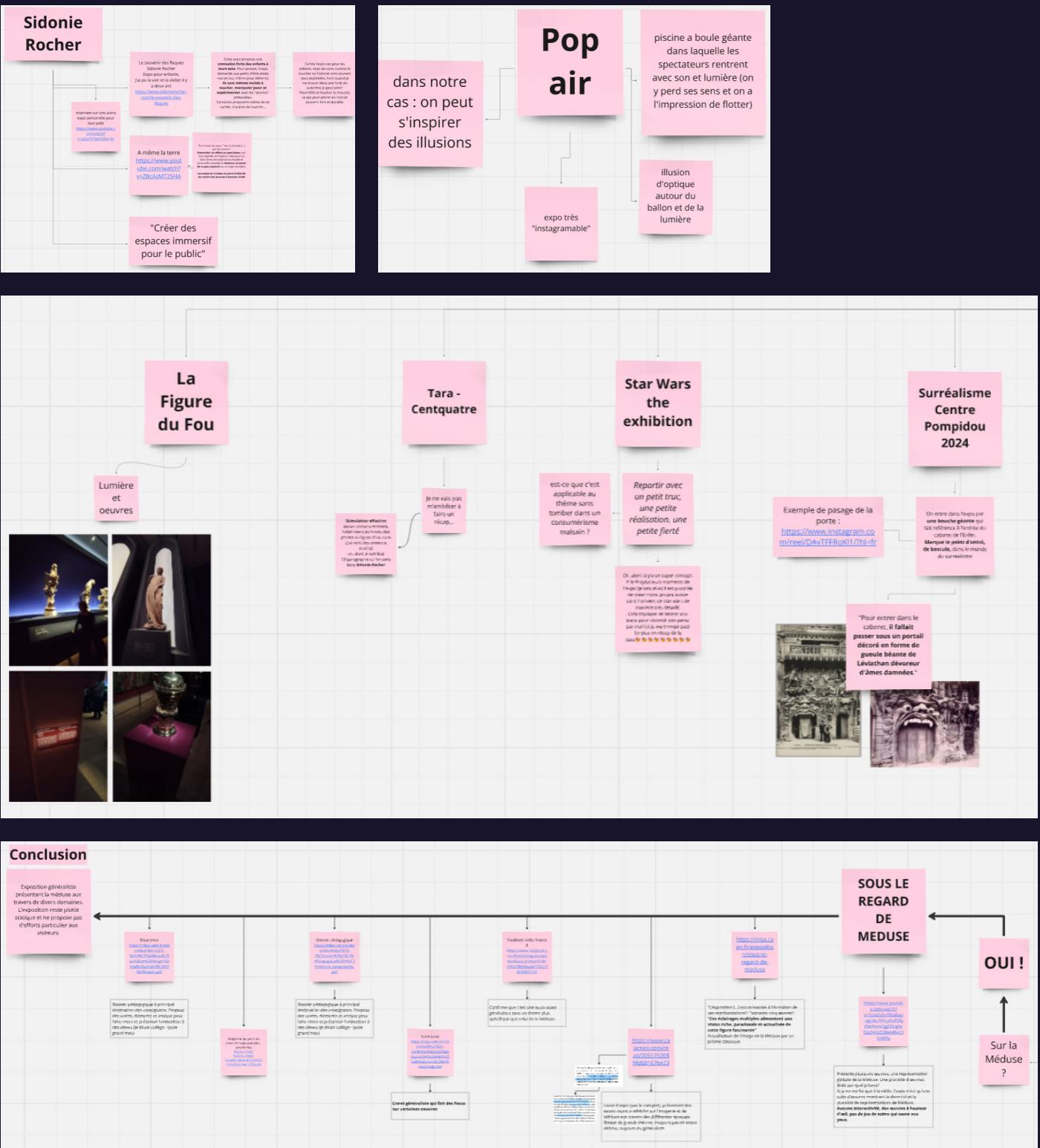
Le corps peut aussi être réceptacle de bien des malheurs et être la source de tourment principale. Dans l'histoire de Mesmer, maudit par le serpent abyssal, il se voit contraint de vivre seul dans la peur du jugement des autres, avec pour seule compagnie -ironiquement- les serpents qui vivent au sein même de son corps, de sa chair. Il n'accepte pas entièrement sa nature serpentine, la reniant, la combattant. Du moins jusqu'à un point où, lors du combat contre le joueur, il embrassera pleinement sa nature serpentine. Cet acte peut être vu comme une acceptation de soi, de son corps, malgré une différence qui l'a isolé des autres.

Tous les corps sont différents et l'acceptation est un chemin bien long. Mais qui peut, à terme, rendre fier l'individu et lui permettre de s'affirmer en tant qu'être unique.

## Benchmarks, critiques, audits [...] qu'est-ce qu'une expo?

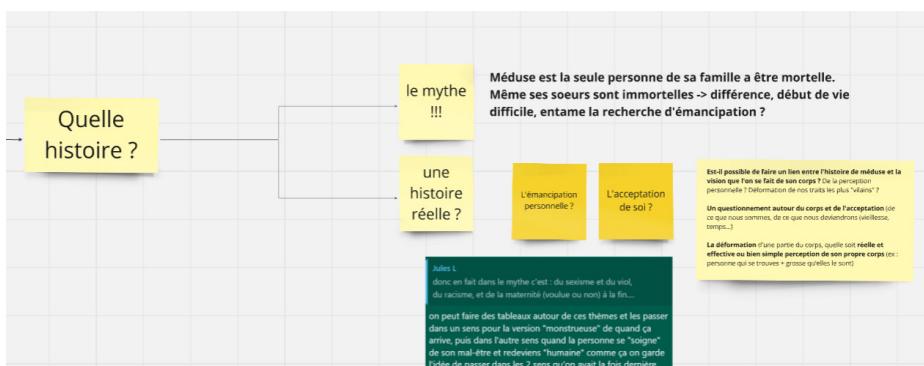
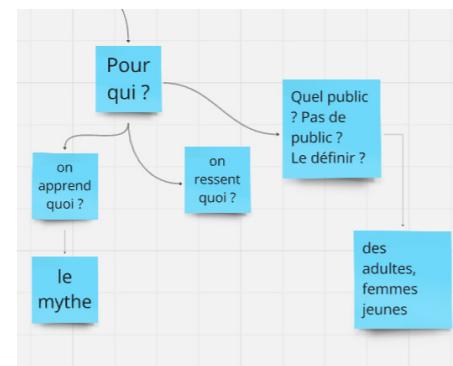
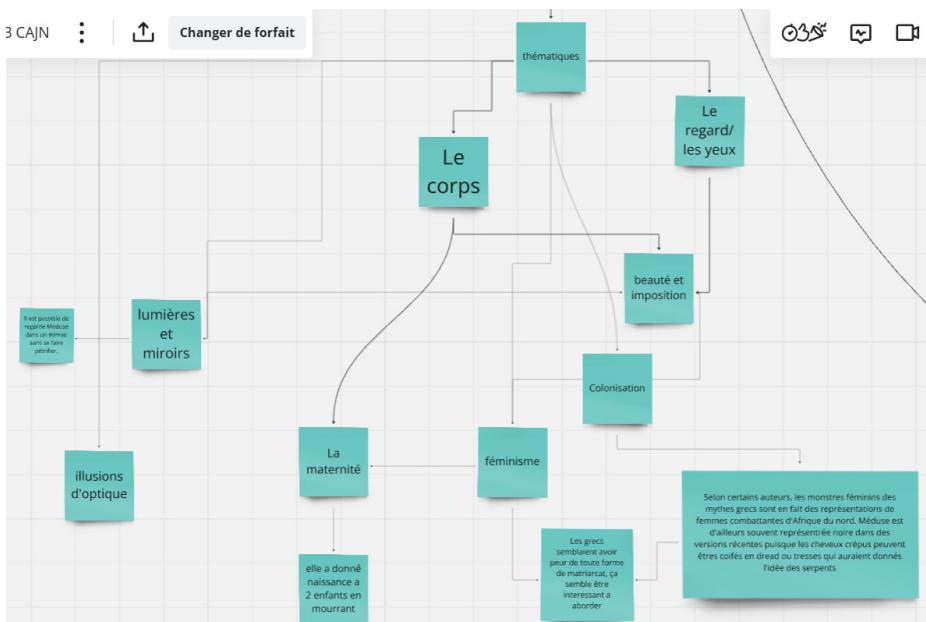
Dans cette partie, nous avons effectué des recherches larges sur ce qu'est une exposition, avec un focus sur des analyses, critiques et benchmark d'expositions existantes, interactives ou non. Des analyses de terrains, via des visites d'exposition furent aussi effectuées.





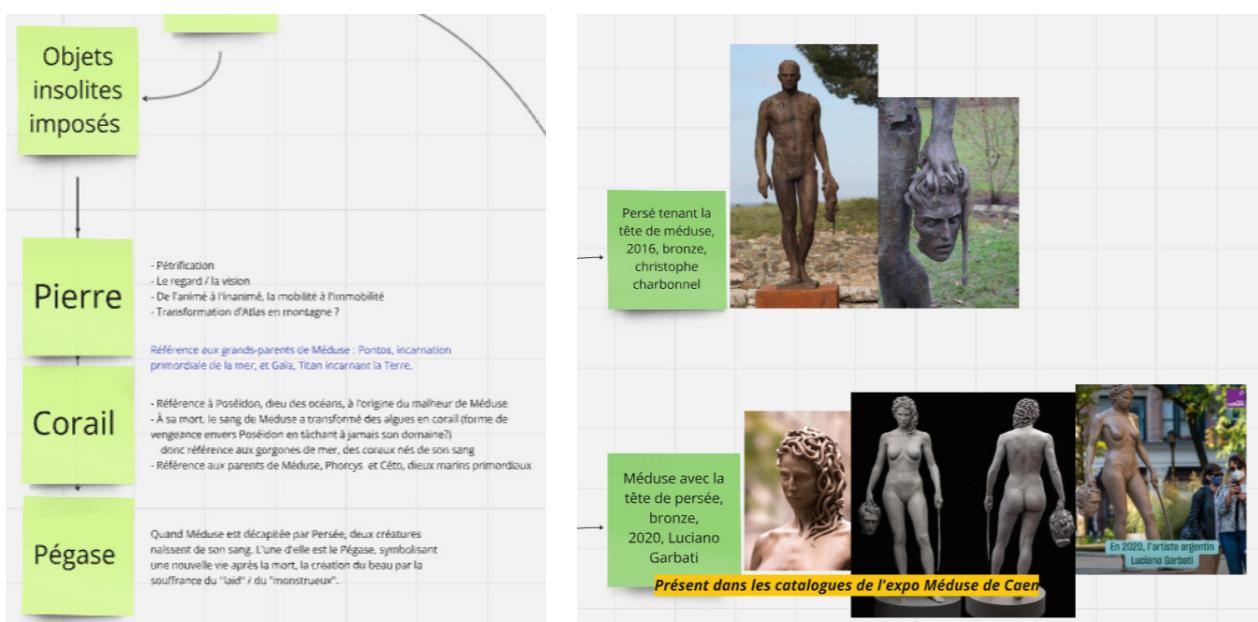
## Définir l'exposition

Nous nous sommes ensuite attachés à définir l'exposition, tant dans ses thématiques que dans la cible espérée.



## Documentation sur les œuvres imposées (ou non)

Afin de réaliser une exposition cohérente, tant dans sa forme que dans son fond, nous avons entrepris une phase de recherches et de documentations sur les œuvres imposées pour cet exercice. Tout en s'ouvrant à d'autres œuvres possibles.



**Rihanna pour la une de GQ**



En 2013, Rihanna pose pour la couverture de GQ. Cette année est marquée et bien remplie pour la chanteuse.

- sorti des singes qui ont rencontré un franc succès,
- collabore avec Eminem,
- réalise une performance ininterrompue aux Grammy Awards,
- pose pour la première fois pour des magazines de mode,
- mis fin à sa relation compliquée avec Chris Brown,
- été critiquée pour son comportement et son look jugés provocateurs.

Sur la photographie, Rihanna porte une couronne de serpents, symbole emblématique de Méduse. Elle apprécie ce sentiment puissant et de dangerosité associé à Méduse avec une posture droite et un regard confiant. Elle est en effet la bête et de talon, modérément aimée mais détestée de Méduse et son nom fait écho à l'actualité en 2013 en tant que femme assurée et qualifiée de "proscritrice". Et finit, on s'aperçoit un serpent visible, renforçant le ton avec le mythe et ajoutant à cette image de malice et de confiance.

**Pierre et Gilles - Méduse (modèle : Zuleika Ponsen)**



Cette photographie est une modèle nommé Zuleika Ponsen, dédié en avril 2014. C'est l'un des modèles de Pierre et Gilles (Pierre Camille (1950) et Gilles Blanchard (1957)) et un couple d'artistes de peinture et de photographie.

Cette photographie a été utilisée de nombreuses fois par différents magazines et pour différentes expositions.

Sur cette photographie, Zuleika Ponsen réincarne Méduse à la manière et celle de Pierre et Gilles. Toujours avec une chevelure de serpents, cependant elle, les serpents ne sont pas en attaque et sont posés comme une véritable chevelure. Elle est représentée avec un visage humain et une pose très simple mais douce, elle est très belle, ce qui lui donne une allure élégante.

Ce travail a suivi l'inspiration de la peinture de Carravagio et de sa version de Méduse dans le nuageux, qui renforce l'image feroci et dangereuse de Méduse et ajoute un contraste entre le visage doux et élégant de Méduse et son côté sombre et mauvais.

**Lettitia Ky (musée des Beaux-Arts de Caen durant l'exposition Sous le regard de Méduse)**



Sur cette photographie, on reconnaît Lettitia Ky, une artiste américaine reconnue pour son travail unique mêlant art et science. Elle aime principalement les œuvres sculpturales qui abordent des sujets sociaux et culturels.

Pour cette représentation de Méduse, Lettitia Ky sculpte ses cheveux en serpents. Elle utilise cette figure mythologique comme un symbole féminin établissant un parallèle entre le mythe et la réalité contemporaine. Elle illustre ainsi comment Méduse, victime d'un mythe, dans la mythologie, est punie au lieu d'être protégée, démontant de cette manière la façon dont les victimes de violence sont souvent blâmées ou contractées dans notre société.

**Méduse - Emile Antoine BOURDELLE - 1929**



Bourdelle est l'un des derniers sculpteurs à avoir travaillé avec Rodin. Bourdelle était également un maître de sculpture et un pionnier du mouvement Art Déco.

Sur cette photographie, Emile Antoine Bourdelle a sculpté Méduse à la manière humaine et élégante. Il a choisi de faire une sculpture en bronze, ce qui lui donne une couleur dorée et une texture métallique.

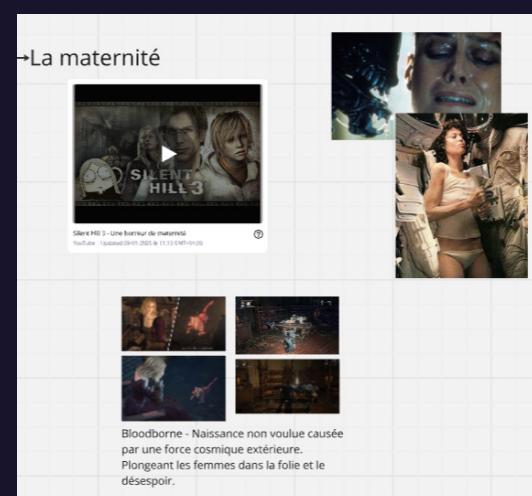
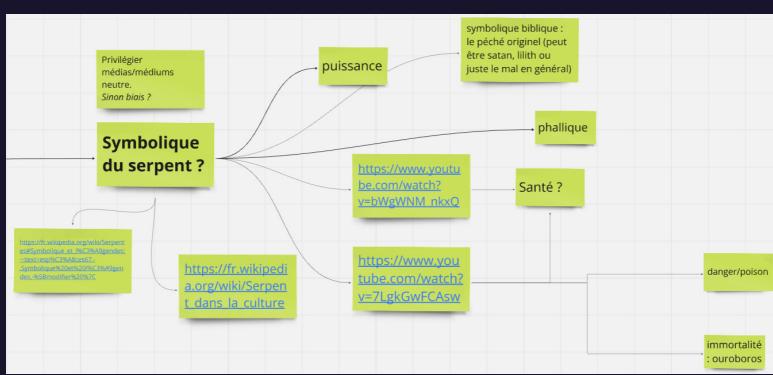
**Caravage - Méduse - 1597 & 1598 (deux versions)**

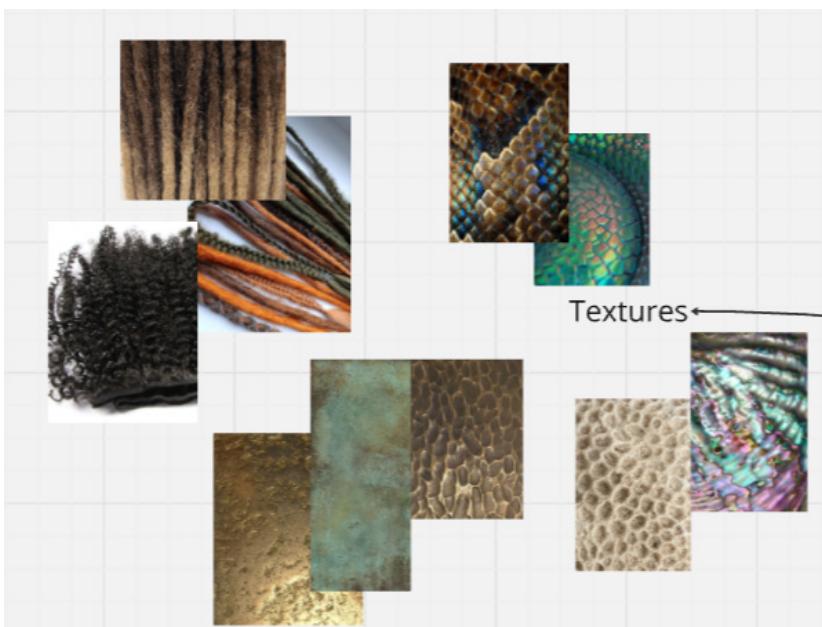


Primitif à l'heure moderne, le baroque est de loin le plus populaire - lorsque nous étudions l'art, nous nous intéressons généralement à ces œuvres.

Sur cette photographie, on peut voir deux versions de la peinture de Caravage. La première est une copie réalisée par le peintre italien Guido Reni (1575-1642). La seconde est une copie réalisée par le peintre français Philippe de Champaigne (1602-1674).

## *Symboliques, interactions, textures[...], des recherches*





**Unit is a visual programming system created by Samuel Timbó**

Utilisable ?

Cette interface permet de visualiser du code de manière intéressante. Permet aussi de rentrer en profondeur dans le code. Système d'embranchement et de connexion avec la souris.

Miroir  
Irregulier  
Brillance  
Réflexion

Jeux de lumières

Chromatique

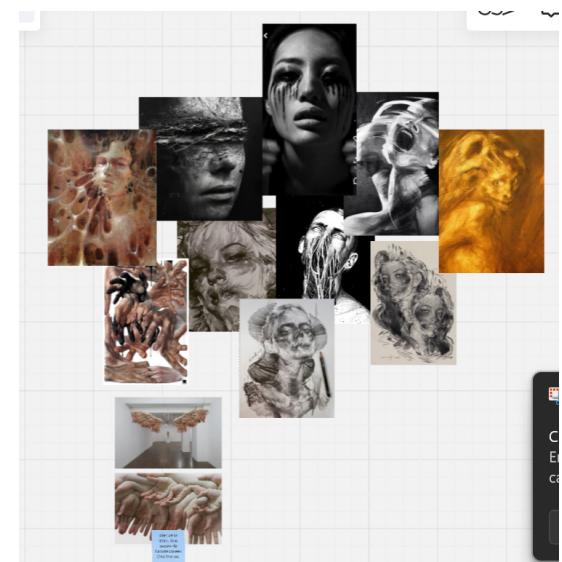
Utilisation pratique

Tissus  
Pli  
Ombres et lumières  
Transparence  
Opacité

Doré  
Paillettes  
Particules  
Jeux de lumières

Liquides  
Fluides  
Jeux de lumières  
Transparence  
Opacité  
Reflets  
Miroir

Géométries  
Fractales  
Infinité  
Sans fin  
Entouré  
Jeux de lumières



A TESTER IMPERATIVEMENT !

www.joelzim.com

webpage of forgotten dreams

PuppetsApp

Un théâtre de marionnettes collaboratif dans un espace virtuel. "A collaborative puppet theater you control with your hands. Marionettes, puppets, marionettes"

Des vitrines de lunettes de soleil qui "lèvent", "tient", et "dansent", et peuvent également se déplacer.

COMMENT EST-CE FAIT ? LA TECHNIQUE DERrière ?



# Utilisable ?

Sol en mousse pour faire marcher moins vite, faire plus lent, plus lourd, entraver les mouvements

les matelas

Ambiance sonore crispante, de métal, qui frotte, qui grince, qui couine  
> Mettre mal à l'aise

# Définir la problématique

Camille :

Comment le mythe de la Méduse explore-t-il la peur de l'altération corporelle et de la déshumanisation ?

Comment le mythe explore la façon dont le regard affecte le corps et l'esprit ?

Comment le mythe de la Méduse joue-t-il avec l'intensité sensorielle pour questionner la frontière entre l'humain et le monstre ?

Jules :

Comment réaliser une expérience multisensorielle et accessible par le prisme contemporain du mythe de la Méduse ?

Comment proposer une exposition qui se veut comme une réelle expérience basé sur le mythe de la Méduse par une relecture contemporaine ?

Comment cristalliser le mythe de la Méduse et d'une vision contemporaine sur le corps en une exposition expérience multisensorielle ?

Comment proposer une exposition accessible et sensorielle sur le thème du corps par le prisme du mythe de la méduse ?

Comment proposer une exposition accessible et sensorielle sur le thème de la Méduse par le prisme du corps ?

Alex :

Comment détacher les spectateurs du rapport traditionnel à la beauté ?

**Réaliser une expérience multisensorielle et accessible autour du mythe en détachant les spectateurs du rapport traditionnel à la beauté**

donc en fait dans le mythe c'est : du sexism, du racisme, et de la maternité (voulue ou non) à la fin. Je me trompe pas ?

15

on peut faire des tableaux autour de ces thèmes et les passer dans un sens pour la version "monstrueuse" de quand ça arrive, puis dans l'autre sens quand la personne se "soigne" de son mal-être et redeviens "humaine" comme ça on garde l'idée de passer dans les 2 sens qu'on avait la fois dernière

15:39

exactement, une première partie de la normalité à la monstruosité, et une deuxième lecture vers une reconquête de son corps

15:40 ✓

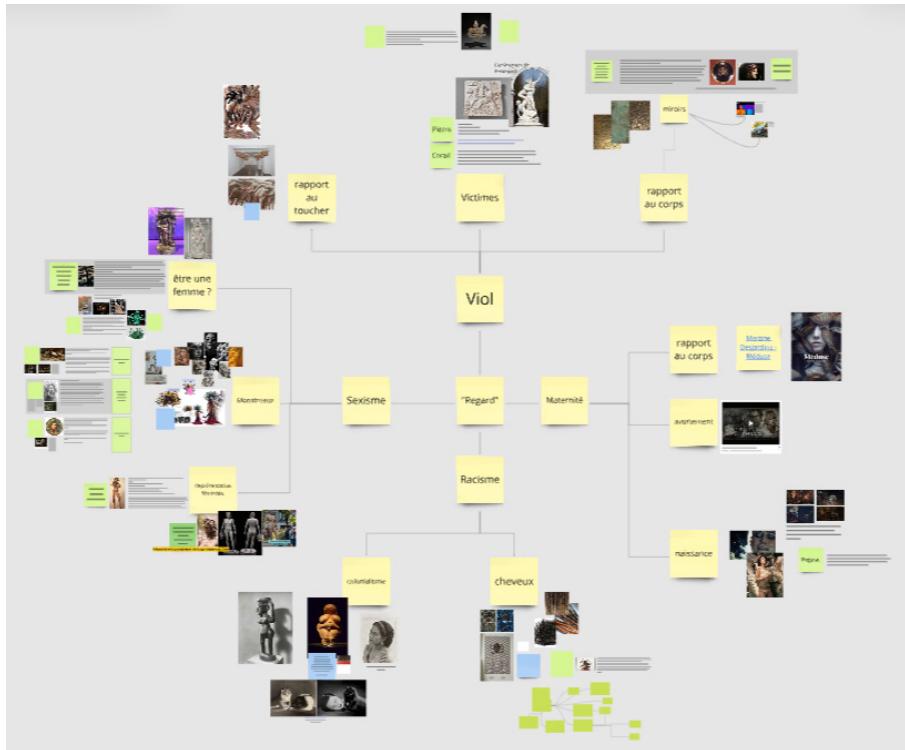
j'aime bcp l'idée de détacher

## Résumé de mi-parcours

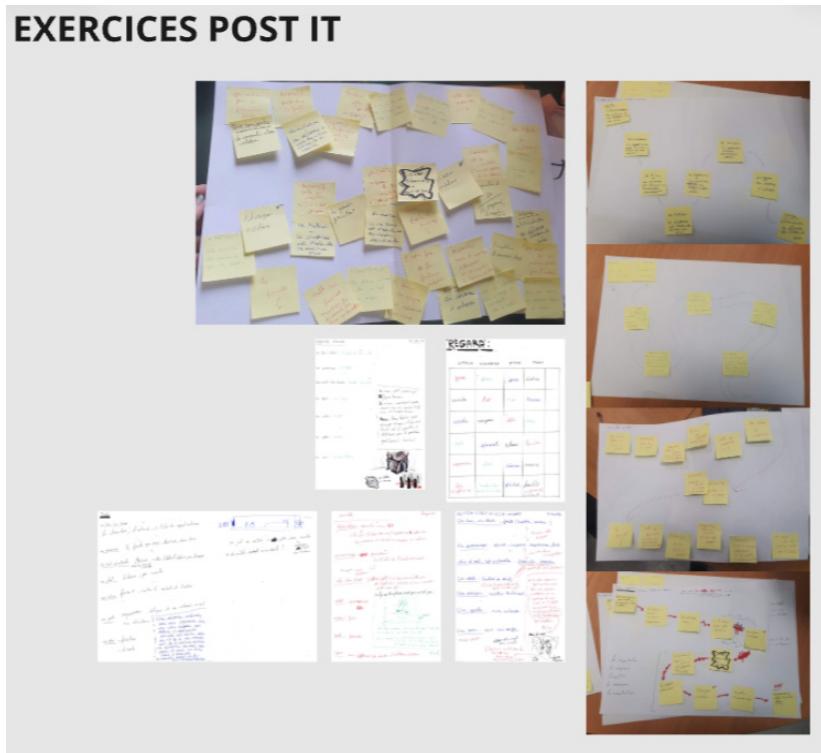
Une exposition interactive ayant pour thème le corps, le regard sur ce dernier et l'émancipation. Par le prisme de l'histoire de l'iconographie de la Méduse, mais aussi d'autres histoires de femmes. Fortement ancrée autour d'une narration, l'exposition vise autant à montrer les violences que les reconstructions de l'individu.

# Construire l'exposition, les salles, le parcours

À cette étape, nous étions focus via des exercices sur la construction formelle du parcours, ses dimensions sensorielles et spatiales. Cette étape fut celle de la réflexion sur la construction des salles et des différents dispositifs interactifs présents dans ces dernières. Beaucoup de How Might We et d'itération.



## EXERCICES POST IT



# RECHERCHES GRAPHIQUES



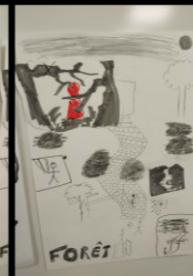
2) Fontaine recto-verso



3) Serpent



4) Miroir



1) Forêt



5) Matelas



6) Boîte à musique

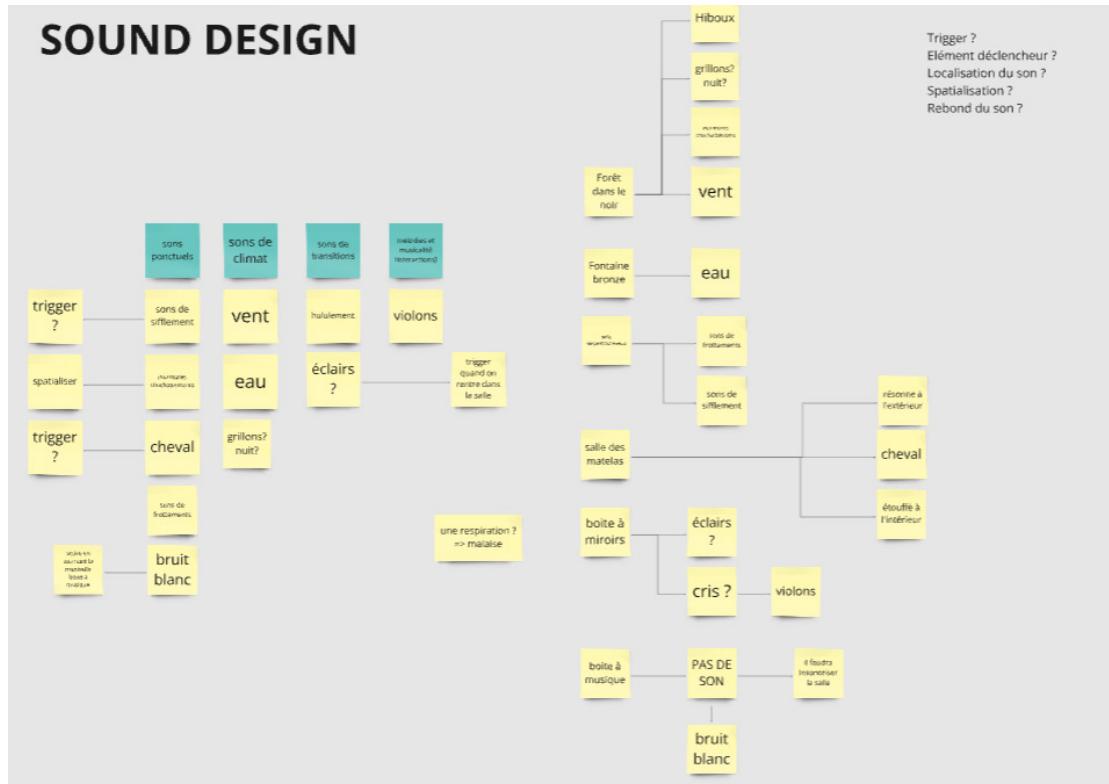
<b>File d'attente</b>	<b>Forêt</b>	<b>Fontaine (1)</b>	<b>Serpents</b>	<b>Chambre des matelas (1)</b>	<b>Boîte à miroir</b>	<b>Chambre des matelas (2)</b>	<b>Fontaine (2)</b>	<b>Boîte à musique</b>
Objectifs (info, sens, emo, comp...)... Intriguer les futurs usagers qui vont pouvoir encore venir dans la salle de jeu et faire émerger une envie de jeu dans le public. Sans oublier l'ambiance de décalage.	Objectifs (info, sens, emo, comp...)... Faire émerger l'usager. Un lieu pour se détendre et faire émerger l'ambiance de décalage.	Objectifs (info, sens, emo, comp...)... Faire comprendre la transformation en miroir de l'eau.	Objectifs (info, aemo, emo, comp...)... Présenter des éléments tout en maintenant la moustache. Fournir le moyen pour l'usager de se décalquer.	Objectifs (info, aemo, emo, comp...)... Donner le rôle d'observateur, vers une vision du point de vue de l'autre.	Objectifs (info, sens, emo, comp...)... Un jeu pour le plaisir de voir l'ambiance de décalage.	Objectifs (info, sens, emo, comp...)... Mettre en forme la couleur, le paravent confort/curiosité.	Objectifs (info, sens, emo, comp...)... Mettre en forme ce qui fut perçu comme inconveniente.	Objectifs (info, sens, emo, comp...)... Mettre la blancheur dans l'ambiance des éléments par rapport à leurs aggrégateurs.
How Might We... (design challenge) Répondre à la question : Comment faire émerger l'ambiance de décalage ? Utiliser 2 ou 3 éléments prélevés.	How Might We... (design challenge) Répondre à la question : Comment faire émerger l'ambiance de décalage ? Utiliser 2 ou 3 éléments prélevés.	How Might We... (design challenge) Répondre à la question : Comment faire émerger l'ambiance de décalage ? Utiliser 2 ou 3 éléments prélevés.	How Might We... (design challenge) Répondre à la question : Comment faire émerger l'ambiance de décalage ? Utiliser 2 ou 3 éléments prélevés.	How Might We... (design challenge) Répondre à la question : Comment faire émerger l'ambiance de décalage ? Utiliser 2 ou 3 éléments prélevés.	How Might We... (design challenge) Répondre à la question : Comment faire émerger l'ambiance de décalage ? Utiliser 2 ou 3 éléments prélevés.	How Might We... (design challenge) Répondre à la question : Comment faire émerger l'ambiance de décalage ? Utiliser 2 ou 3 éléments prélevés.	How Might We... (design challenge) Répondre à la question : Comment faire émerger l'ambiance de décalage ? Utiliser 2 ou 3 éléments prélevés.	How Might We... (design challenge) Répondre à la question : Comment faire émerger l'ambiance de décalage ? Utiliser 2 ou 3 éléments prélevés.
Principes, éléments de scénarisation... Cela sera ingénierie des arbres et des troncs, et vent pour les feuilles. Des éléments de forêt.	Principes, éléments de scénarisation... Cela sera ingénierie des arbres et des troncs, et vent pour les feuilles. Des éléments de forêt.	Principes, éléments de scénarisation... C'est une ingénierie des arbres et des troncs, et vent pour les feuilles. Des éléments de forêt.	Principes, éléments de scénarisation... Cela sera ingénierie des arbres et des troncs, et vent pour les feuilles. Des éléments de forêt.	Principes, éléments de scénarisation... Une arche avec des œuvres, une terrasse, des choses expérimentales.	Principes, éléments de scénarisation... Une arche avec des œuvres, une terrasse, des choses expérimentales.	Principes, éléments de scénarisation... Des statues avec des œuvres, une terrasse, des choses expérimentales.	Principes, éléments de scénarisation... Des statues avec des œuvres, une terrasse, des choses expérimentales.	Principes, éléments de scénarisation... Des statues avec des œuvres, une terrasse, des choses expérimentales.
Principes, éléments de réalisation... Gomme. Des formes de feuilles d'arbres. Des applications d'arbres.	Principes, éléments de réalisation... Gomme. Des formes de feuilles d'arbres. Des applications d'arbres.	Principes, éléments de réalisation... Gomme. Des formes de feuilles d'arbres. Des applications d'arbres.	Principes, éléments de réalisation... Gomme. Des formes de feuilles d'arbres. Des applications d'arbres.	Principes, éléments de réalisation... Bande dessinée. Une personne sans bras, mais quelle est la personne sans bras ?	Principes, éléments de réalisation... Bande dessinée. Une personne sans bras, mais quelle est la personne sans bras ?	Principes, éléments de réalisation... Des statues avec des œuvres, une terrasse, des choses expérimentales.	Principes, éléments de réalisation... Des statues avec des œuvres, une terrasse, des choses expérimentales.	Principes, éléments de réalisation... Des statues avec des œuvres, une terrasse, des choses expérimentales.
Principes, éléments de réalisation... Papier.	Principes, éléments de réalisation... Papier.	Principes, éléments de réalisation... Papier.	Principes, éléments de réalisation... Papier.	Principes, éléments de réalisation... Bande dessinée pour la tête de GQ.	Principes, éléments de réalisation... Bande dessinée pour la tête de GQ.	Principes, éléments de réalisation... Des œuvres pour créer un visage.	Principes, éléments de réalisation... Des œuvres pour créer un visage.	Principes, éléments de réalisation... Des œuvres pour créer un visage.

Fontaine bronze côté monstre	serpents	matelas	boîte à miroirs	matelas	Fontaine bronze côté miroir	boîte à musique
Fontaine bronze côté monstre	serpents	matelas	boîte à miroirs	matelas	Fontaine bronze côté miroir	boîte à musique



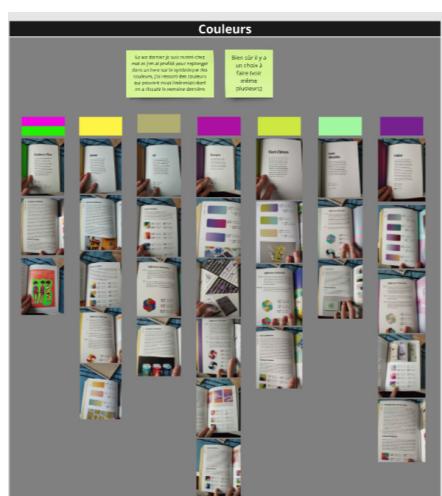
# D'une dimension sonore

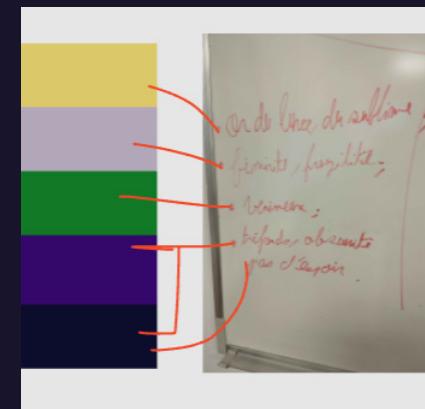
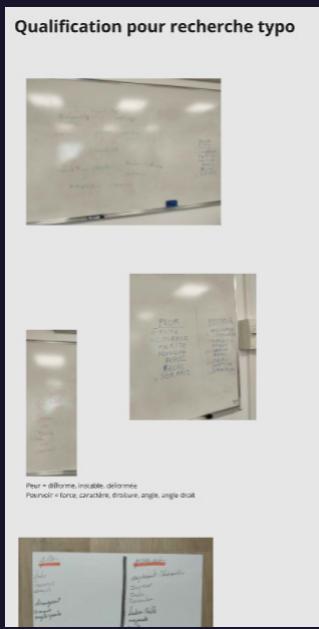
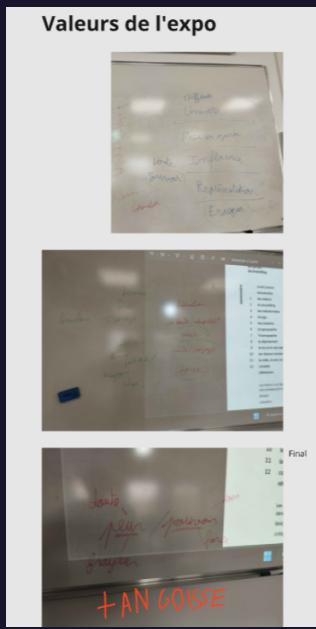
Ce ne fut pas l'exclusivité de cette partie, mais nous nous sommes tout de même consacrés à la dimension sonore de l'exposition ainsi qu'aux possibilités d'immersion et d'interaction qu'elle offre.



# De la représentation visuelle

Pour finir, afin d'appuyer l'exposition et d'ancrer une image forte, nous avons développé une identité visuelle propre à l'exposition.





Fonderie de geek

- [https://typetypo.org/fonts/n-gerika/X](#)
- [https://velvetyne.fr/fonts/avaraj/V](#)
- [https://velvetyne.fr/fonts/avareuse/X](#)
- [https://velvetyne.fr/fonts/facade/X](#)
- [https://velvetyne.fr/fonts/dfingal/X](#)
- [https://velvetyne.fr/fonts/dfineall/X](#)
- [https://velvetyne.fr/fonts/galax/X](#)
- [https://alex-crea.com/typefaces/Large/X](#)

Adobe fonts

Google fonts

Camille Protat

#17142B	#211B3E	#2A2150	#342563	#574579	#82796	#B2A6B8	#70347C	#CC334E	#17142B
#DCC97D	GOLD TEXTURE #1				GOLD TEXTURE #2				

*Une exposition  
interactive et immersive*

**Avara - Bold italic**  
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii  
Jj Kk Ll Mm Nn Oo Pp Qq Rr  
Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

*Une exposition  
interactive et immersive*

**Manrope - Variable**  
Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll  
Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv  
Ww Xx Yy Zz  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9    a a a a a a a a



