WRA507C · CONCEPTION NARRATIVE ET DESIGN IMMERSIF

Sous la même forme

Une exposition de sept œuvres du musée Saint-Loup
au bâtiment H (MMI) de l'IUT de Troyes



Evan Zivic

Note d'intention

ACCROCHE

Deux bras, deux jambes, un visage… Tout nous ressemble, et pourtant ce ne sont ni les mêmes êtres, ni les mêmes histoires. Un humain, un monstre et un dieu peuvent partager la même silhouette. Qu'est-ce qui les sépare ?

INTRODUCTION

L'exposition *Sous la même forme* réunit sept œuvres du musée Saint-Loup, où l'être humain, le monstre et le dieu sont tous représentés sous une apparence humaine. Elle veut montrer que la forme humaine ne suffit pas à dire qui est humain, et que c'est le regard de l'artiste qui trace la limite.

PROGRAMME SCIENTIFIQUE / ARTISTIQUE

Quand humains, monstres mi-humains et divinités partagent la même apparence, comment les artistes les distinguent-ils ? Qu'est-ce qui fait l'humanité d'un être, si ce n'est pas sa forme ? Ce sont ici les œuvres qui permettent de répondre à cette question plus générale, en s'appuyant sur la vallée de l'étrange de Masahiro Mori, l'inquiétante étrangeté de Freud et les *Métamorphoses* d'Ovide, source de plusieurs sujets, et en trouvant un écho contemporain dans *Frankenstein*, *Ex Machina* ou *Pinocchio*. Les œuvres se répartissent en trois groupes.

L'humain d'abord : *L'Été ou la fête à Palès* (vers 1783) montre une communauté en fête, des corps nombreux aux gestes ordinaires, où l'humain se reconnaît à ce qu'il vit en groupe, comme dans nos festivals et nos soirées ; *Réjouissance dans une cour de ferme* (XVIIe siècle) le saisit dans ses plaisirs les plus ordinaires, boire, manger et jouer ensemble, ce qui rappelle les moments du quotidien que l'on partage en ligne.

Le monstre mi-humain ensuite : *Famille de faunes* (XVIIIe siècle) présente des êtres mi-hommes mi-bêtes qui vivent comme une famille, un monstre « domestique » et rassurant qui brouille la frontière, à la manière des créatures attachantes du cinéma et du jeu vidéo ; *Glaucus et Scylla* (XVIIIe siècle) fait passer sous nos yeux de la forme humaine à la forme monstrueuse, puisqu'un dieu marin mi-poisson aime une nymphe qui devient un monstre, ce qui évoque *La Forme de l'eau* de del Toro ou les transformations de corps dans les jeux.

Le divin enfin : dans *L'Aurore enlevant Céphale* (1829), une déesse emporte un mortel, et si les deux ont la même apparence, ils n'ont pas le même pouvoir, l'une traverse le ciel, l'autre est emporté, comme l'humain face à plus puissant que lui (IA, algorithmes) ; *Saint Edmond, roi d'Angleterre, martyr* (1871) montre un humain qui devient saint par son sacrifice et fait le passage entre l'humain et le divin, à l'image des figures héroïques et des « icônes » ; *L'Enfance de Jupiter* (XVIIe siècle) représente un dieu sous forme d'enfant, la divinité sous son aspect le plus humain et le plus fragile, le divin qui nous ressemble.

Ainsi réunies, ces œuvres obligent le visiteur à se demander si la forme suffit à définir l'humain, question qui reste au cœur de la culture visuelle actuelle.

Synopsis : la visite guidée

Le parcours est pensé comme un théâtre : des rideaux drapés, des guirlandes de tissu au plafond et de petits projecteurs donnent le sentiment d'entrer sur une scène où chacun joue un rôle, tandis qu'une corde guide en fil rouge relie toutes les œuvres, comme la forme humaine qu'elles partagent, et que des flèches rouges au sol indiquent le sens de la visite.

À l'entrée, un grand rideau retenu par une embrasse s'ouvre sur *L'Été ou la fête à Palès*, éclairée par une lumière chaude ; à droite, une borne d'arcade couverte de silhouettes dessinées représente des avatars, des formes humaines sans humain, qui posent la question dès le début.

Quelques marches entre deux rideaux mènent ensuite à *Réjouissance dans une cour de ferme*, encadrée comme une scène de théâtre : on monte, on s'approche de la fête, et le visiteur a l'impression de s'y inviter.

Dans le premier couloir, un comptoir avec tabourets fait face à *Famille de faunes* ; le visiteur s'assoit au bar, côte à côte avec la famille, comme s'il était l'un des leurs, car le mi-humain ne fait pas peur, il ressemble au voisin.

Le deuxième couloir se resserre, les rideaux deviennent plus lourds et la lumière baisse : *Glaucus et Scylla* est exposée dans un grand cadre sur le mur de droite, et une plante en pot et un panneau suspendu cachent en partie le fond, comme pour rendre le monstre difficile à situer. Au bout de ce couloir, un petit cadre attire l'œil : *L'Aurore enlevant Céphale*, que l'on n'aperçoit que de loin, comme une apparition, une déesse à la fois proche et inaccessible qui prépare la suite.

Un escalier plus étroit, bordé de rampes, mène alors à *Saint Edmond, roi d'Angleterre, martyr*, suspendu en hauteur : après la descente aux monstres, on remonte, l'humain peut s'élever par le sacrifice, et le visiteur doit lever la tête.

Enfin, le couloir de sortie est plus clair et des plantes remplacent les tissus lourds ; *L'Enfance de Jupiter* y est accrochée à hauteur d'yeux, un dieu enfant, fragile et en devenir, comme les plantes qui l'entourent. Après la pénombre des monstres, on revient vers la lumière et le vivant, jusqu'à la barrière fléchée qui marque la sortie.

Le visiteur repart en ayant compris que la forme ne suffit pas à définir l'humain : seuls le contexte, le geste et le regard de l'artiste permettent de distinguer l'humain, le monstre et le dieu.

Les sept œuvres

La démarche : 1. le dessin → 2. l'image d'ambiance avec ChatGPT → 3. la 3D dans Blender. La 3D développe l'escalier et le couloir de sortie.

L'HUMAIN



L'Été ou La Fête à Palès

Joseph Benoît Suvée (Bruges, 1743 - Rome, 1807)

Huile sur toile. Esquisse du tableau exposé au Salon de 1783. La fête romaine de Palès, protectrice des bergers et des troupeaux, d'après les *Fastes* d'Ovide.

Entrée au musée : 1993 · Inv. 93.2



Réjouissance dans une cour de ferme

Gillis van Tilborch le Jeune (Bruxelles, 1625 - 1678)

Huile sur toile. Une scène de genre : une fête villageoise où des paysans boivent, mangent et se divertissent.

Don d'Alfred Chalmel, 1882 · Inv. 882.6.1

LE MONSTRE MI-HUMAIN



Famille de faunes

Anonyme, Italie, XVIIIe siècle, d'après Giambattista Tiepolo

Huile sur toile. Reprise d'une eau-forte de Tiepolo montrant un satyre vu de dos avec sa famille.

Legs Piat, 1918 · Inv. 18.2.6

Du monstre au divin



Glaucus et Scylla

Jacques Dumont, dit le Romain (Paris, 1701 - 1781)

Huile sur toile. Le dieu marin Glaucus courtise la nymphe Scylla, que Circé, jalouse, changera en monstre (Ovide, *Métamorphoses*).

Entrée au musée : 1981 · Inv. 81.10

LE DIVIN



L'Aurore enlevant Céphale

Pierre Claude François Delorme (Paris, 1783 - 1859)

Huile sur toile, 1829. Réplique du grand tableau du musée de Sens : l'Aurore et Céphale dans une nuée, entourés d'angelots.

Legs Jean-Baptiste Renaud, 1875 · Inv. 875.2.1



Saint Edmond, roi d'Angleterre, martyr

Luc Olivier Merson (Paris, 1846 - 1920)

Huile sur toile, 1871. Premier envoi de Rome du peintre : la mort du roi lors des invasions danoises du IXe siècle.

Dépôt de l'État 1884, propriété de la ville de Troyes depuis 2024 · Inv. 2024.2.30



L'Enfance de Jupiter

Lubin Baugin (Pithiviers, vers 1610 - Paris, 1663)

Huile sur toile. Le seul grand tableau mythologique retrouvé de ce peintre de l'atticisme parisien.

Legs Piat, 1918 · Inv. 18.2.4

Imaginer le parcours

Chaque espace est dessiné au crayon, avec les annotations de scénographie et le sens de visite tracé en rouge.



1 · Entrée

Rideau, lumières, corde-guide et habillage de la borne d'arcade



2 · Escalier

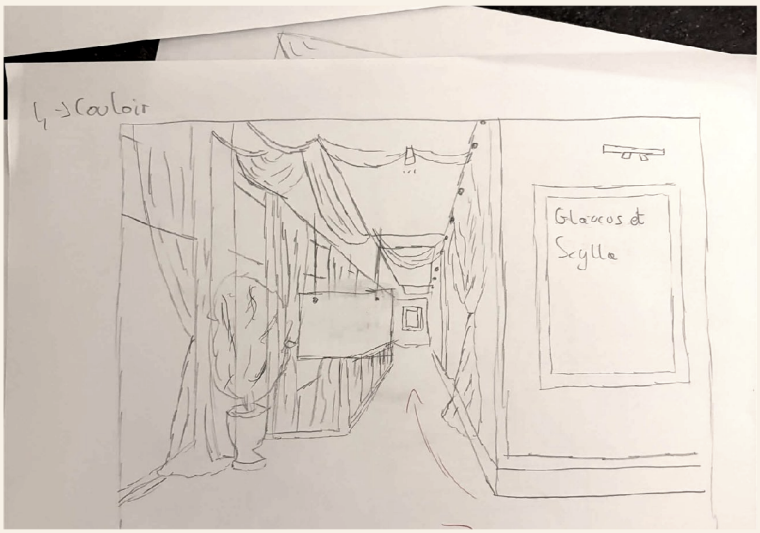
La toile fait face à la montée



3 · Couloir

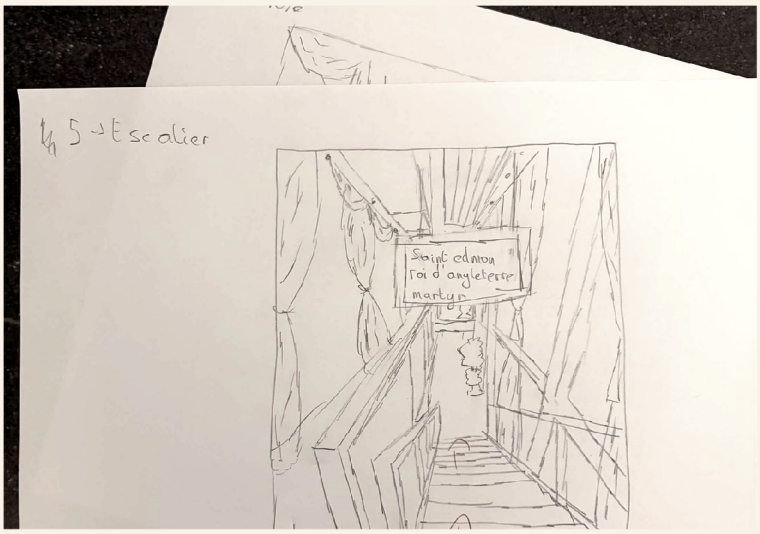
Drapés au plafond et espace avec tables hautes

Guider jusqu'à la sortie



4 · Couloir

Glaucus et Scylla au mur et, au fond, le petit cadre de L'Aurore



5 · Escalier

Tableau suspendu au-dessus des marches - développé en 3D

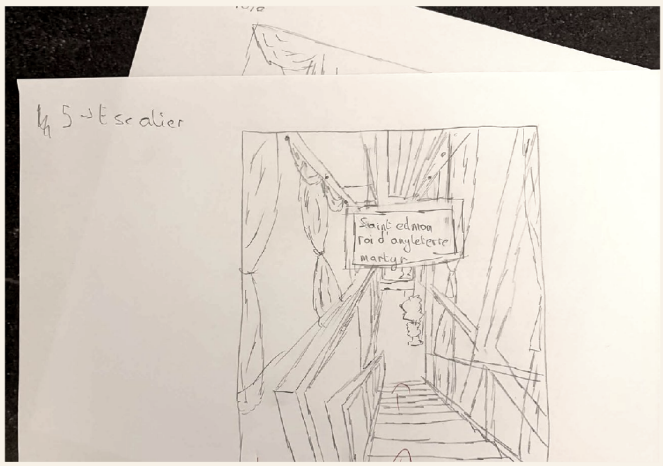


6 · Sortie

Barrière, flèche et dernier tableau - développé en 3D

Donner une ambiance aux dessins

Les dessins 5 et 6 sont transformés en images réalistes avec ChatGPT, pour fixer les matières, les couleurs et la lumière avant de passer en volume.



Dessin 5



Image d'ambiance : l'escalier



Dessin 6



Image d'ambiance : le couloir

Palette retenue : terracotta, or, crème et lumière rasante de fin de journée.

Premières versions et corrections

Les deux espaces sont mis en volume dans Blender. Les premiers rendus servent à vérifier les proportions et la circulation.



Escalier, première version



Couloir, première version

REVOIR LA CIRCULATION

La porte est replacée au fond et un couloir latéral est créé à gauche. La sortie est ensuite précisée par une annotation directement sur le rendu.



Porte au fond, couloir latéral



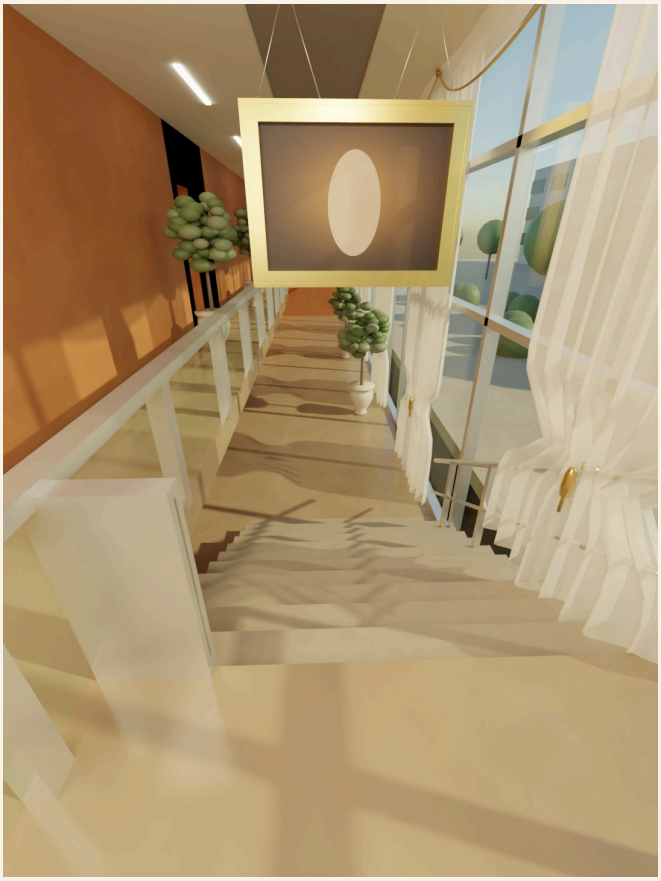
Annotation de la sortie



Sortie à droite et barrière sur le couloir

Affiner les détails

Un couloir est ajouté à gauche dans l'escalier, le second tableau du couloir est retiré, puis les œuvres sont intégrées avec des cadres à leurs proportions.



Couloir latéral de l'escalier



Œuvre intégrée et nouveaux arbres

RETRAVAILLER LA VÉGÉTATION

Les arbres en boules manquaient de matière : feuillage détaillé, branches et écorce les remplacent.



Avant



Après

RÉSULTAT

L’escalier



Rendu final - tableau suspendu au-dessus des marches

Le couloir



OUTILS UTILISÉS

Papier et crayon	Dessins des six vues du parcours et sens de visite
ChatGPT	Images d'ambiance à partir des dessins
Blender 4.5	Scènes 3D, matériaux, lumières et rendus (moteur Cycles)

Ce projet a été réalisé avec l'assistance d'outils d'intelligence artificielle.

BILAN

- Passer d'un dessin à un espace oblige à préciser la circulation : sorties, barrières, signalétique.
- Annoter une image lève les ambiguïtés mieux qu'une phrase.