



# MUSÉE DES TEMPS FUTURS

Daphné Somoza Sternis  
DSAA Espace Événementiel et Médiation  
Session 2018-2020  
École Boulle

Bonjour\_

Vous vous apprêtez à entrer dans le programme d'immersion *Musée des temps futurs*. Avant de vous immerger dans le programme, permettez-moi de vous expliquer de quoi il s'agit.

*Musée des temps futurs* c'est un mémoire de recherche, qui prend la forme d'un récit dystopique qui a lieu en 2149. Il questionne les muséographies d'art moderne et leurs codes spatiaux. Dans cette histoire, il y a deux personnages principaux : Rodrigue et Angélique. Rodrigue, qui est inspiré de mon petit frère, néophyte en muséographie et en art moderne. Et, Angélique, du grec messenger, qui est la traductrice de ma pensée à travers cette histoire.

Ce récit se finit très mal puisque les deux protagonistes décident de participer à l'émission « *Le meilleur constructeur* » qui fait participer des équipes construisant des lieux de divertissement tels que des parcs d'attractions, des villas. Et là, Angélique et Rodrigue choisissent d'exposer des reproductions d'œuvres d'art moderne, ce qui ne plaît absolument pas au gouverneur... C'est à ce moment là qu'Angélique ne va plus retrouver son frère.

Elle décide alors de créer le programme d'immersion dans les œuvres d'art moderne intitulé *Musée des temps futurs*.

Dans ce programme il y a trois mondes. Et chaque monde correspond à une œuvre d'art moderne : *N°8* de Mark Rothko, *Children Pulling Statues* de Henry Darger, et *Carré noir sur fond blanc* de Kasimir Malevitch.

Chaque monde va faire état d'un changement de l'eau. Et ce changement de l'eau va influencer l'état des visiteurs des trois mondes.

Mon Macro-Projet prend la forme de ce programme d'immersion, qui est la suite du récit de mon mémoire.

L'eau qui est présente au début du récit, est aussi la cause de la disparition de Rodrigue. Angélique va alors développer une forme d'obsession pour l'eau qui va être un moyen de *plonger* les utilisateurs dans les œuvres d'art moderne.

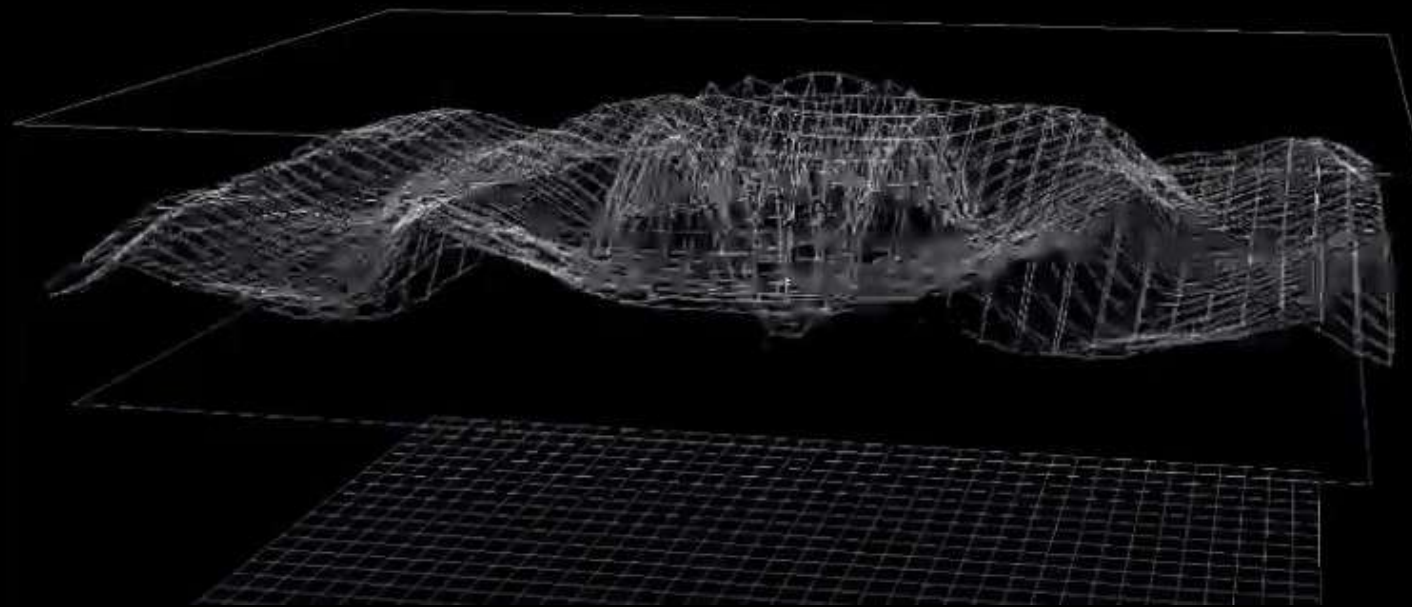
L'eau qui initialement est l'ennemi des musées, l'ennemi du digital. *Musée des temps futurs* est un musée clandestin numérique, et Angélique enfreint toutes sortes de règles en le créant. La transgression est motrice du développement de ce musée.

L'action se passe en 2149, avec des outils qui brouillent les frontières entre notre réalité et les mondes virtuelles des œuvres. On se perd dans ces mondes, car ils prennent la forme de labyrinthes, afin de faire retour aux œuvres. Cette course vers l'immersion totale semble sans fin.

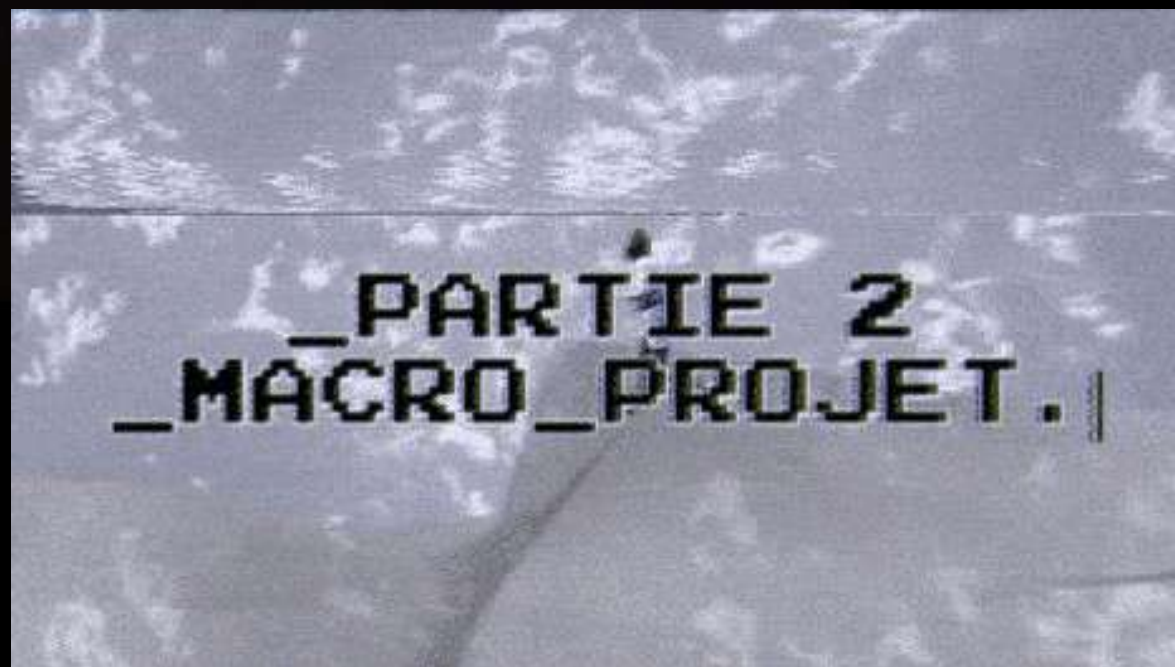
**BIENVENUE DANS MUSÉE DES TEMPS FUTURS\_  
PROGRAMME D'IMMERSION DANS LES ŒUVRES DU MOUVEMENT ART  
MODERNE\_  
POUR ENTRER DANS LE PROGRAMME, PRESSEZ LA TOUCHE 1\_  
POUR SORTIR DU PROGRAMME, PRESSEZ LA TOUCHE 2\_**

**1**

**2**



BIENVENUE DANS MUSÉE DES TEMPS FUTURS.  
PROGRAMME D'IMMERSION DANS LES ŒUVRES DU MOUVEMENT ART MODERNE.





**\_MONDE 1**

**\_MARK ROTHKO  
NO. 8**

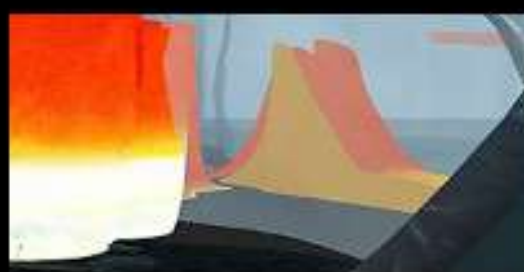
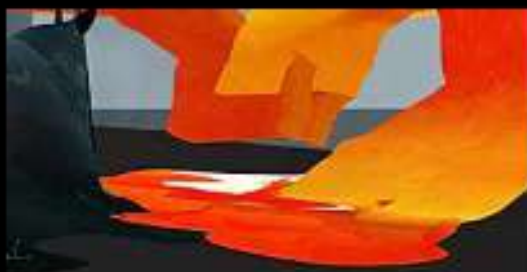
# RÉCIT\_3D\_

LES IMAGES CAPTURÉES DE LA MODÉLISATION 3D DU MONDE 1 RYTHMENT LE RÉCIT D'UNE EXPÉRIENCE DE VISITE.

PLONGÉE DANS LE MONDE 1. LA BRUME REND FLOU L'INTÉGRALITÉ DE VOTRE ENVIRONNEMENT.



À L'IMAGE DE L'ATMOSPHÈRE PICTURALE DE N°8 DE ROTHKO. IL Y A DIFFÉRENTES FORCES COLORÉES. SONT-ELLES COMPLICES OU ADVERSAIRES ?

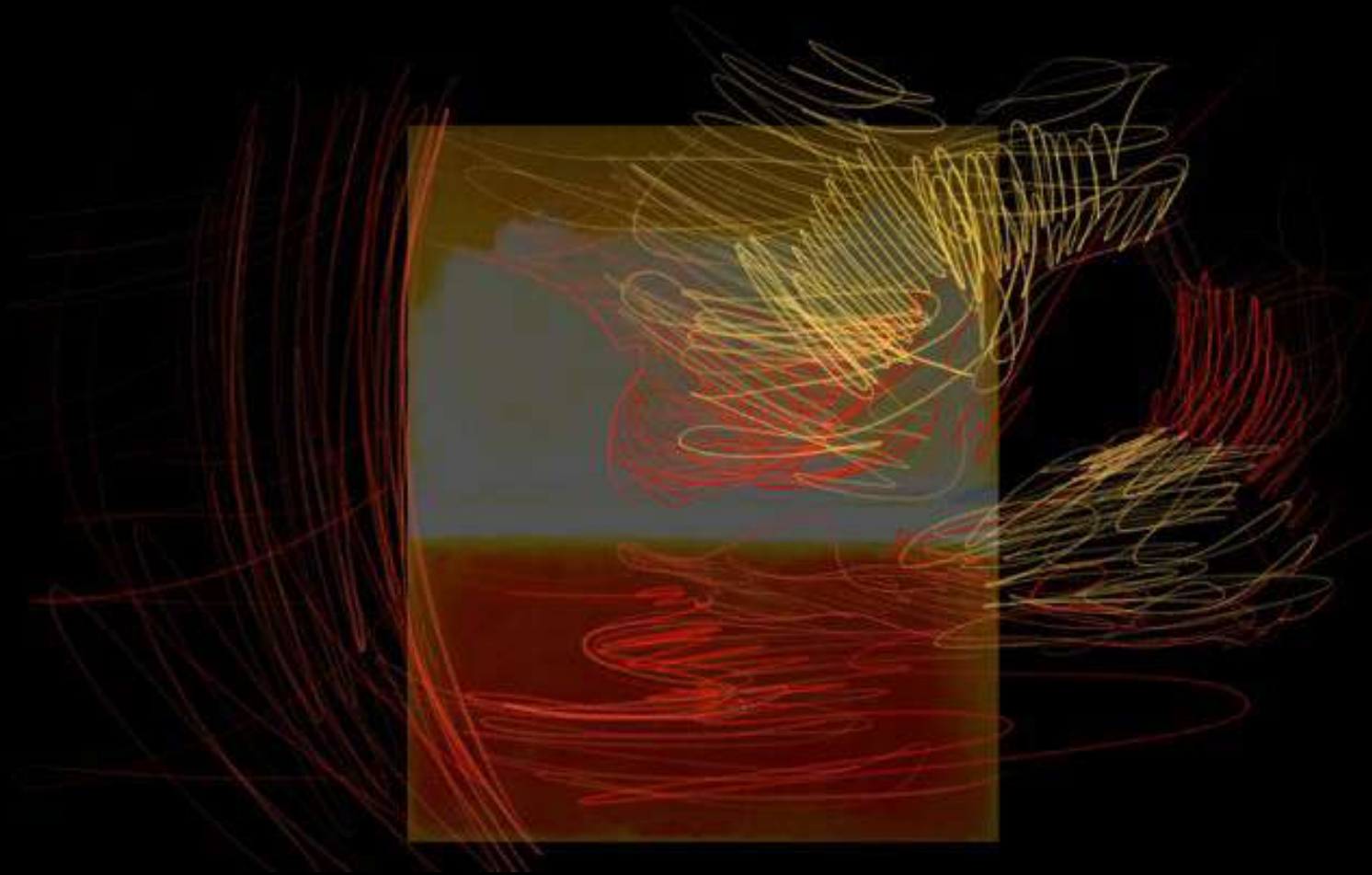


LES BLOCS DE MOUSSE ENVAHISSENT L'ESPACE, GIGANTESQUES. ON LES CONTOURNE, ON LES ESQUIVE, ON LES TRAVERSE, ON S'Y POSE.



# MONDE 1\_DESSINS\_

LE MONDE 1 A ÉTÉ COMPOSÉ AU REGARD DE LA COMPOSITION DU TABLEAU DANS LEQUEL IL PLONGE LES VISITEURS. SA STRUCTURE, SES DIMENSIONS, SES COULEURS, LES GESTES ET LA PENSÉE DU PEINTRE SONT LES FONDATIONS DE LA CONSTRUCTION DU MONDE. LES MOUSSES COLORÉES FONT ÉCHO AUX FORCES COLORÉES DE LA TOILE. LEURS FORMES ET LEURS IMBRICATIONS RAPPELLENT LA COMPOSITION ET LES PROPORTIONS DE LA PEINTURE. LES COURBES DES MOUSSES, OBTENUES À PARTIR DU TABLEAU, INFLUENCENT LA DÉAMBULATION DES VISITEURS.







# MONDE 1\_PEINTURES\_

RECHERCHES GRAPHIQUES À L'ENCRE DE CHINE SUR GRANDS FORMATS DE PAPIER DE SOIE.  
RÉFLEXION SUR LA COMPOSITION DE LA SCÉNOGRAPHIE DU MONDE 1.  
DÉVELOPPEMENT DE L'ÉCRITURE VISUELLE DU MONDE 1.



## MONDE 1\_VOLUMES\_

LA MISE EN VOLUME DU MONDE 1, PAR L'EXPÉRIMENTATION PLASTIQUE, LA MAQUETTE DE PRINCIPE ET L'INSTALLATION, PERMET UN TRAVAIL EN ALLER-RETOUR AVEC LA MODÉLISATION 3D. CETTE DERNIÈRE AGIT ALORS COMME UN AVATAR, REGROUPANT TOUS LES PRINCIPES VOLUMIQUES DES MAQUETTES SÉLECTIONNÉES. LES ESPACES QUI EN RÉSULTENT ALLIENT LA CONCRÉTISATION DES FORMES RÉELLES, ET LEURS AVATARS, VIRTUELS ET UTOPISTES.






# MONDE 1\_PHOTOGRAPHIES\_

CRÉATION DES MATÉRIAUX, DES TEXTURES, ET DES AMBIANCES COLORÉES DU MONDE 1.





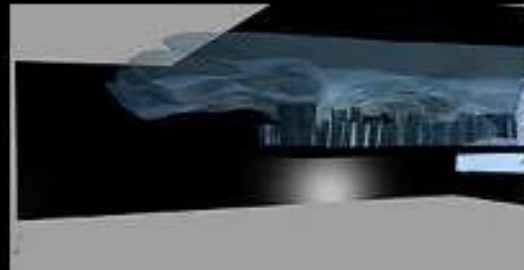
\_MONDE 2

\_HENRY DARGER  
\_CHILDREN PULLING STATUES

# RÉCIT\_3D\_

LES IMAGES CAPTURÉES DE LA MODÉLISATION 3D DU MONDE 2 RYTHMENT  
LE RÉCIT D'UNE EXPÉRIENCE DE VISITE.

DÉBUT DE L'EXPLORATION DU MONDE 2. LA BRUME SE SOLIDIFIE. ELLE EST COMPACTE, RUDE, À L'IMAGE DE LA VIE D'HENRY DARGER.  
L'EAU DEVIENT GLACE.



C'EST UN PALAIS DES GLACES. AU SENS PROPRE. UN PALAIS EN EAU GELÉE, OÙ TRANSPARENCE ET REFLET S'EMMÊLENT.  
EN LEVANT LES YEUX AU CIEL, UN TEXTILE BLEU, ONDULE ET OFFRE SES IRIDESCENCE À LA MANIÈRE DE L'EAU.

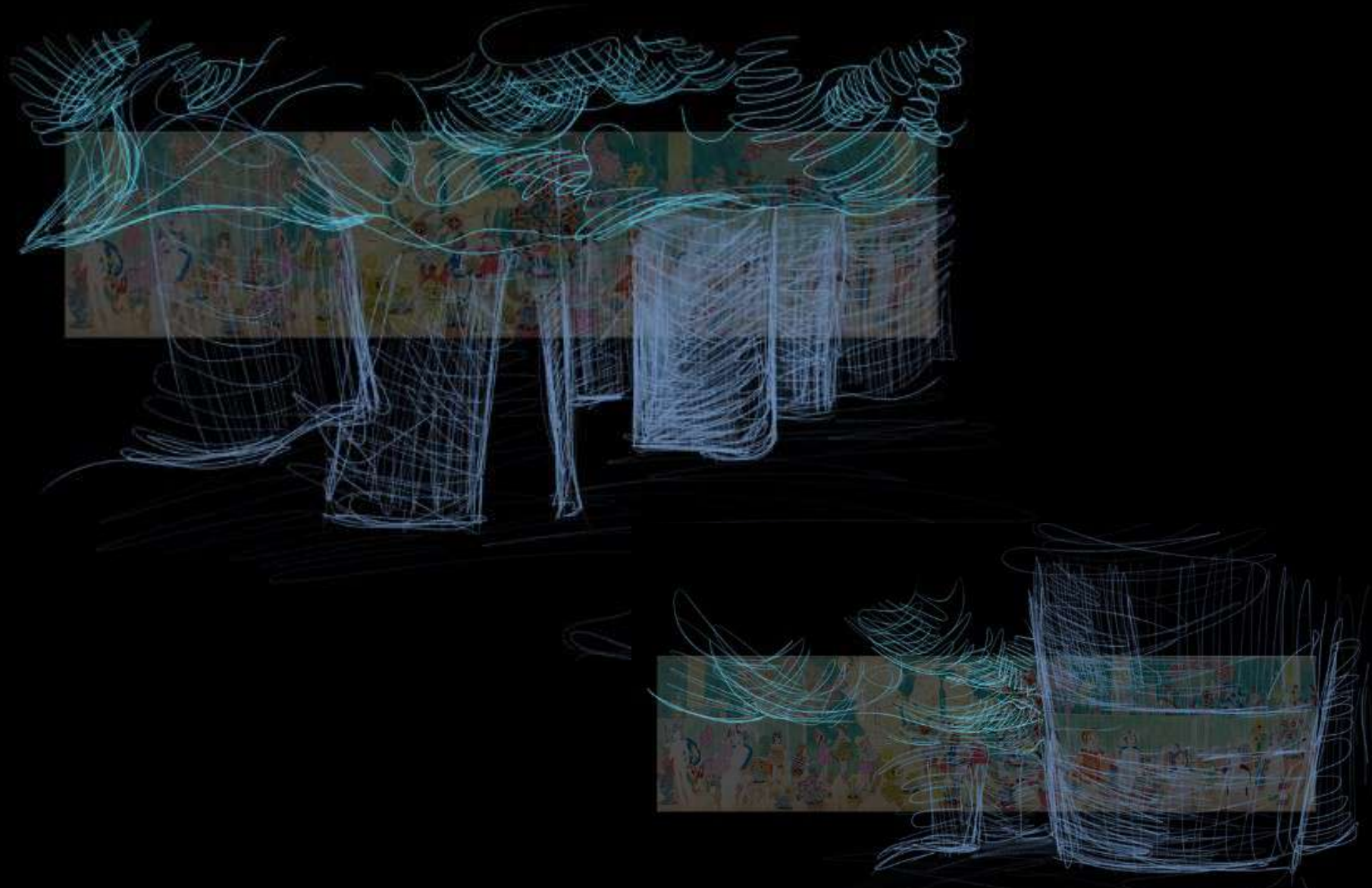


LES COURBES DE CES MURS GLACÉS NOUS DONNE L'IMPULSION D'AVANCER, ET DANS LE MÊME TEMPS, NOUS PERDENT.  
NOTRE RÉCEPTION À CE QUI NOUS AUTOUR EST BIEN PLUS GRANDE.



## MONDE 2\_DESSINS\_

LE MONDE 2 A ÉTÉ COMPOSÉ AU REGARD DE LA COMPOSITION DU TABLEAU DANS LEQUEL IL PLONGE LES VISITEURS. SA STRUCTURE, SES DIMENSIONS, SES COULEURS, LES GESTES ET LA PENSÉE DU PEINTRE SONT LES FONDATIONS DE LA CONSTRUCTION DU MONDE. LE TEXTILE SUSPENDU RAPPELLE LA COULEUR ET LES PROPORTIONS DU BLEU DU TABLEAU. LES DIFFÉRENTES COURBES DES MURS DE GLACE SONT UNE RÉMINISCENCE AU POSITIONNEMENT DES PROTAGONISTES DE L'ŒUVRE.

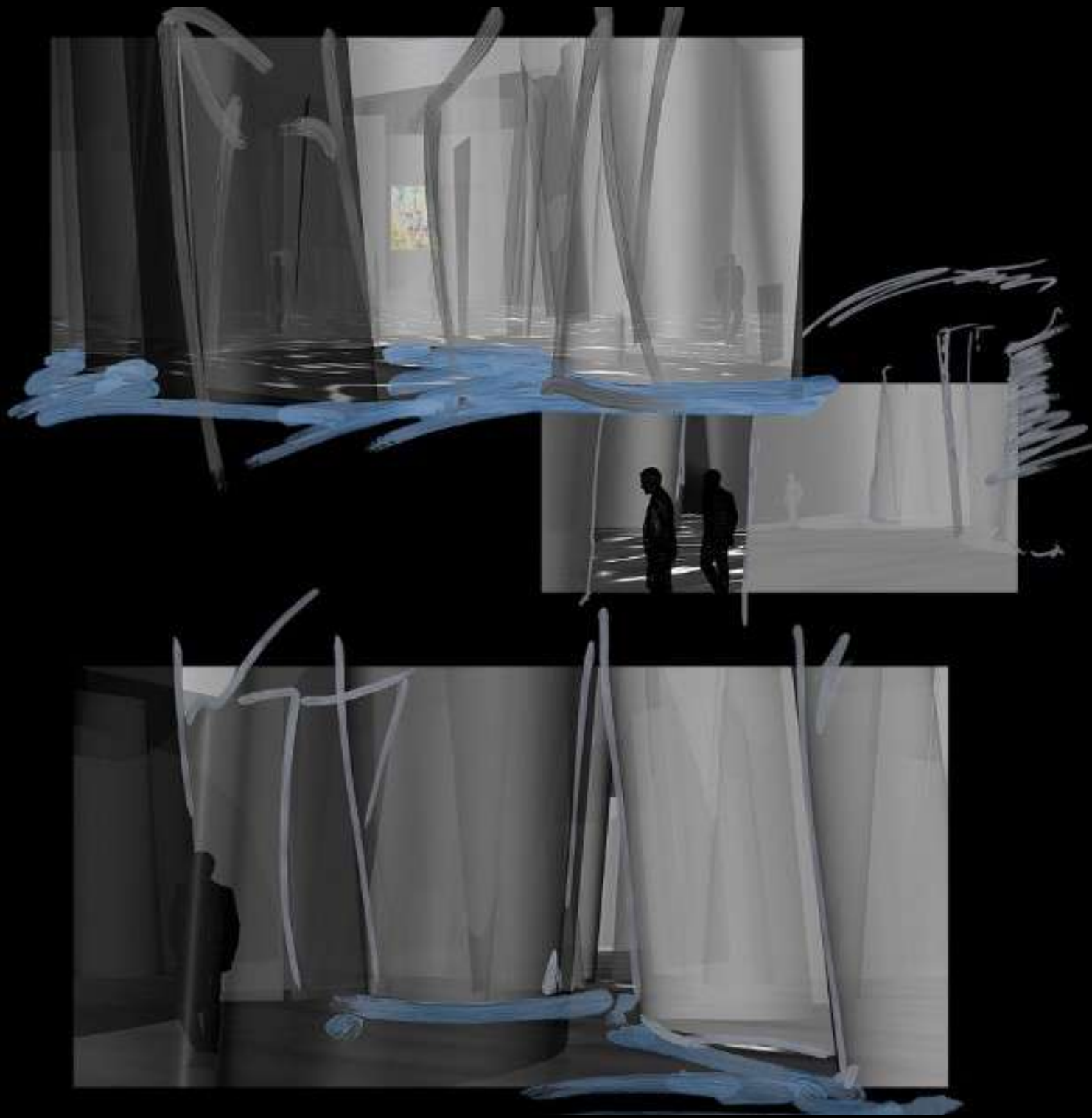




# MONDE 2\_PEINTURES\_

DÉVELOPPEMENT DE L'ÉCRITURE VISUELLE DU MONDE 2.  
RECHERCHES GRAPHIQUES À L'ENCRE DE CHINE SUR GRANDS FORMATS DE PAPIER DE SOIE.  
TRAVAIL DE LA COMPOSITION DE LA SCÉNOGRAPHIE DU MONDE 2.

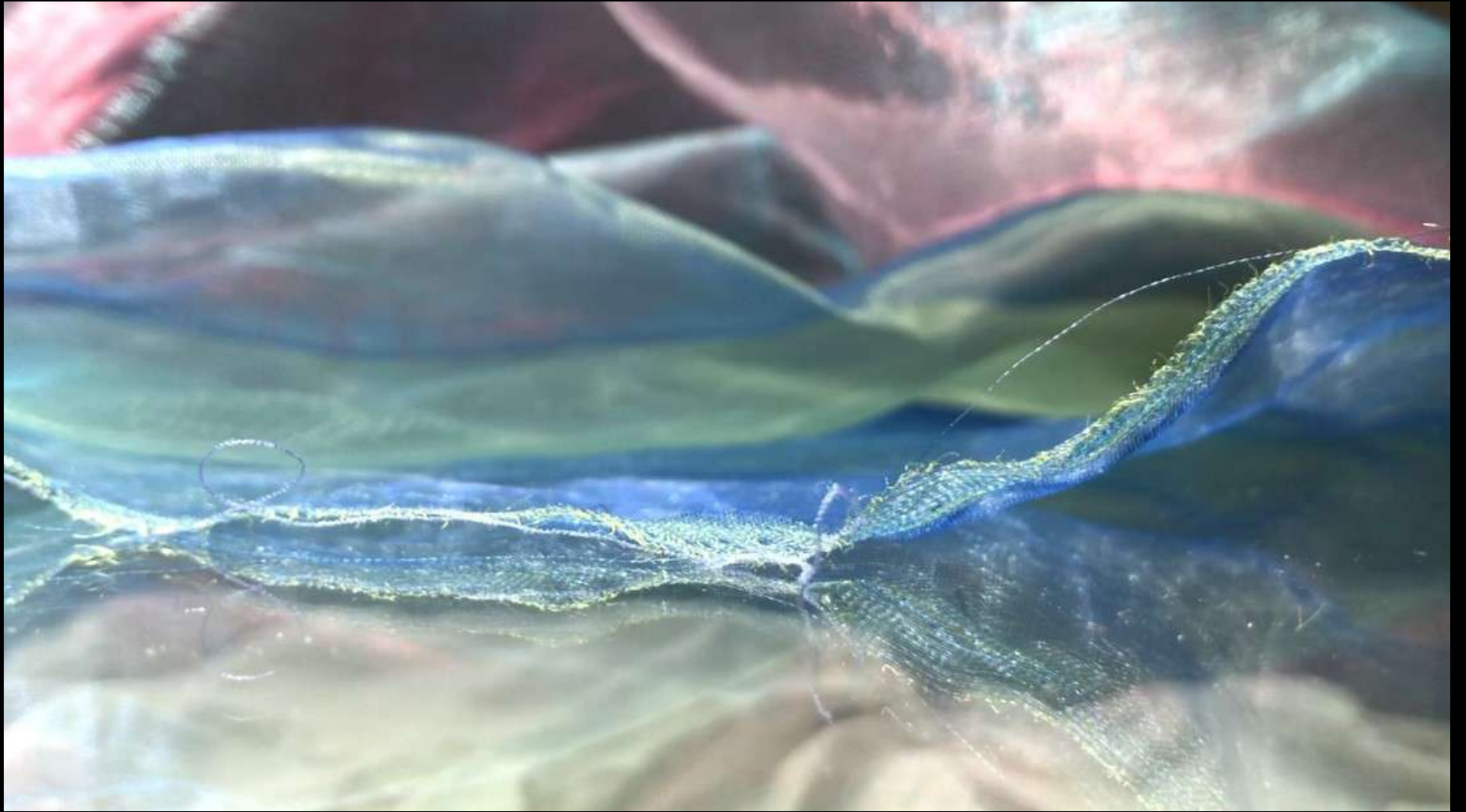




# MONDE 2\_PHOTOGRAPHIES\_

RECHERCHES ET DÉVELOPPEMENT DES MATÉRIAUX, DES TEXTURES, ET DES AMBIANCES COLORÉES DU MONDE 2.







A hand is shown holding a white square against a green background. The hand is positioned in the center-left of the frame, with the fingers gripping the edges of the square. The background is a textured, mottled green. The text is overlaid on the lower portion of the image.

\_MONDE 3

\_KASIMIR MALEVITCH  
\_CARRÉ NOIR SUR FOND BLANC

# RÉCIT\_3D\_

LES IMAGES CAPTURÉES DE LA MODÉLISATION 3D DU MONDE 3 RYTHMENT  
LE RÉCIT D'UNE EXPÉRIENCE DE VISITE.

AMORCE DE L'EXPLORATION DU MONDE 3. UN MUR DE GLACE SE TIENT DEVANT VOUS. IL Y A UN PETIT COULOIR AU MILIEU QU'IL FAUT  
TRAVERSER POUR ACCÉDER AU TROISIÈME ÉTAT DE L'EAU. ON EST SAISI PAR LE FROID DANS LE COULOIR, PUIS LA GLACE FOND.



L'EAU GELÉE SE LIQUÉFIE ET INVESTIE LE SOL. CETTE ÉTENDUE D'EAU IMMENSE OFFRE AU REGARD LE SENTIMENT D'UN ESPACE INFINI.



CET ESPACE EST À L'IMAGE DE LA PEINTURE DE MALEVITCH, QUI LIBÈRE L'ESPRIT DU MONDE MATÉRIEL.



## MONDE 3\_DESSINS\_

LE MONDE 3 A ÉTÉ COMPOSÉ AU REGARD DE LA COMPOSITION DU TABLEAU DANS LEQUEL IL PLONGE LES VISITEURS. SA STRUCTURE, SES DIMENSIONS, SES COULEURS, LES GESTES ET LA PENSÉE DU PEINTRE SONT LES FONDATIONS DE LA CONSTRUCTION DU MONDE. LES MURS EN PLÂTRE ÉVOQUE LE FOND BLANC DE LA TOILE. LES DIFFÉRENTES COUCHES DE COULEURS DES NAPPES AQUATIQUES TIRENT LEURS ORIGINES DES NUANCES DU CARRÉ NOIR.





# MONDE 3\_PEINTURES\_

RÉFLEXION SUR LA COMPOSITION DE LA SCÉNOGRAPHIE DU MONDE 3.

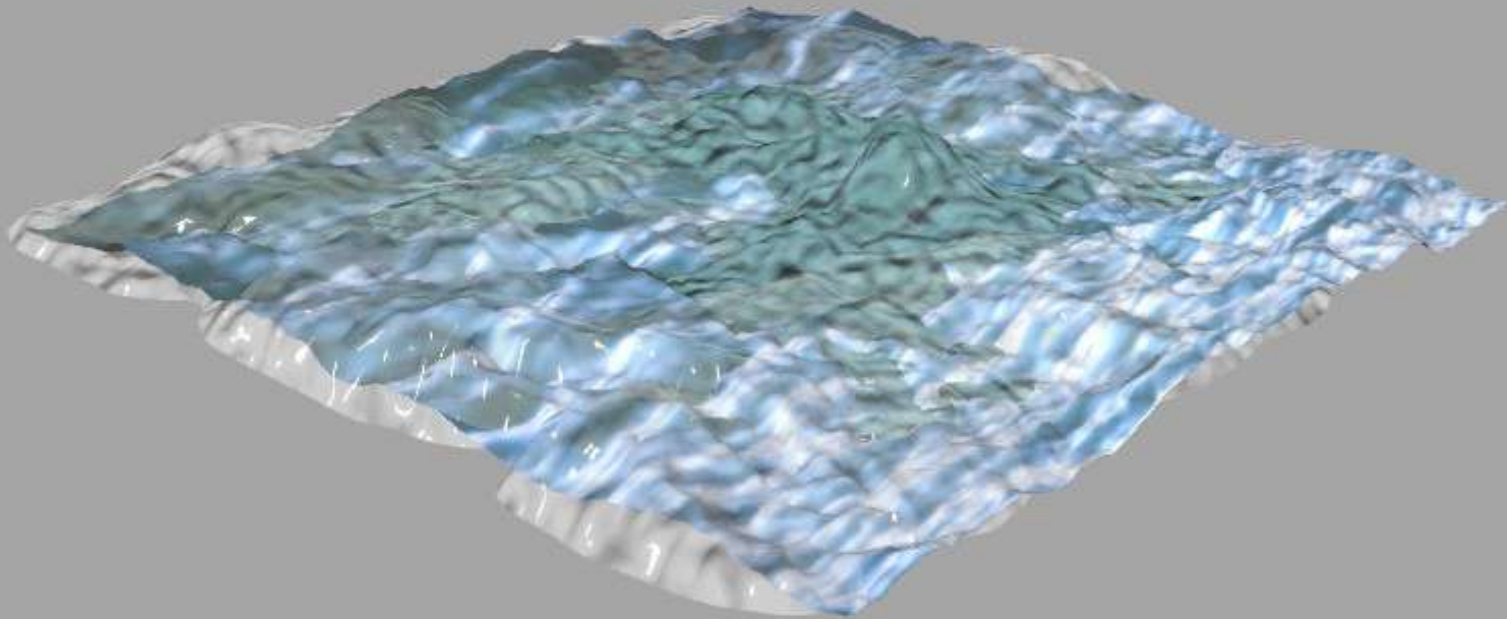
DÉVELOPPEMENT DE L'ÉCRITURE VISUELLE DU MONDE 3.

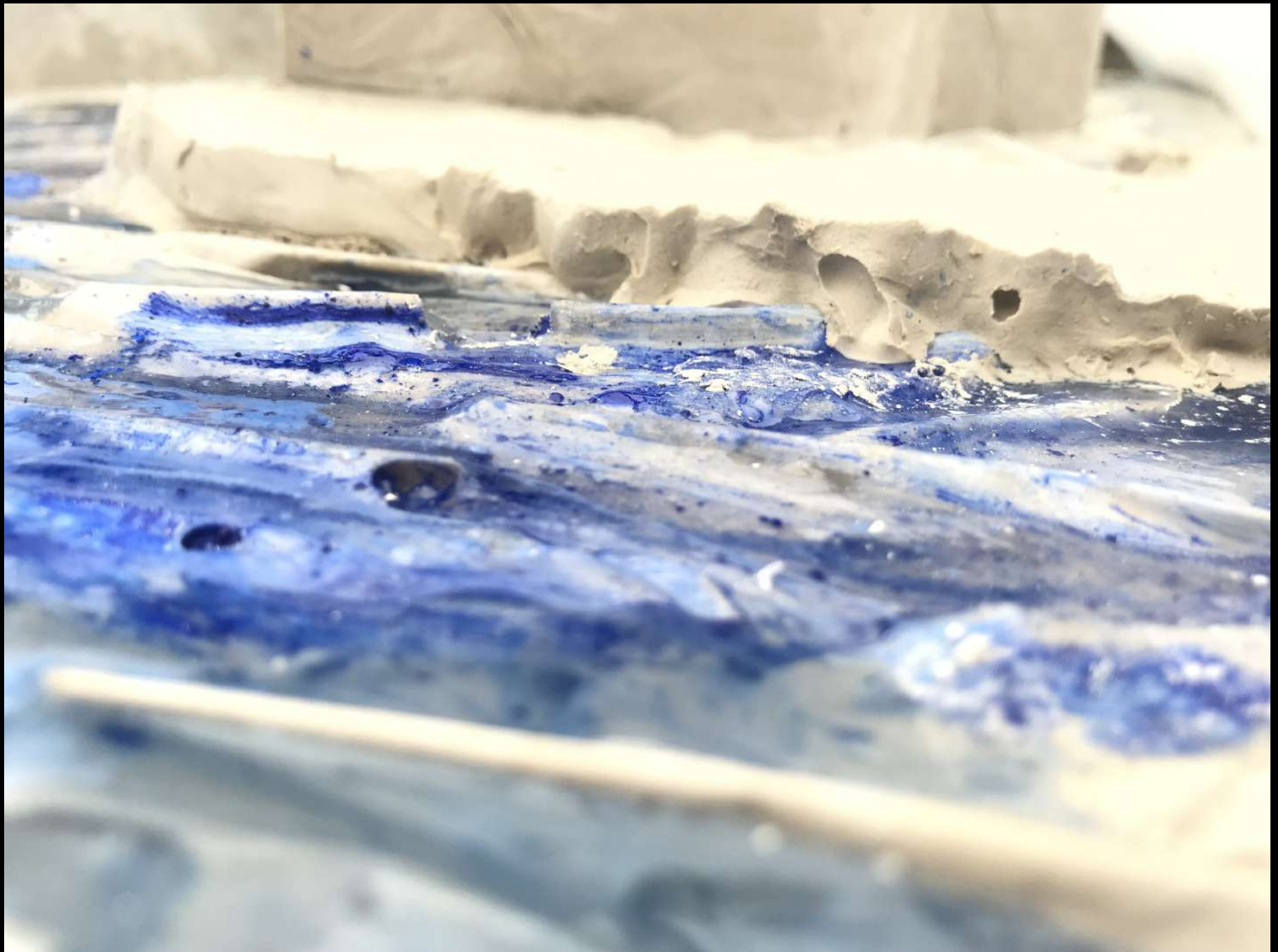
RECHERCHES GRAPHIQUES À L'ENCRE DE CHINE SUR GRANDS FORMATS DE PAPIER DE SOIE.



## MONDE 3\_VOLUMES\_

LA MISE EN VOLUME DU MONDE 3 A ÉTÉ OBTENUE PAR UNE RÉFLEXION EN MODÉLISATION 3D, EN LIEN AVEC LA CRÉATION D'UNE MAQUETTE GRAND FORMAT. LES PRINCIPES APPLIQUÉS DANS LA MODÉLISATION 3D ÉMERGENT AU REGARD DE LA MAQUETTE FINALE. LA 3D, INTERPRÉTÉE PLASTIQUEMENT DANS SON VOLUME FINAL, PERMET DE GARDER TOUTE L'ATMOSPHÈRE ET L'IDENTITÉ DU MONDE 2.









# MONDE 3\_PHOTOGRAPHIES\_



CAPTATION DE L'ÉTAT DE L'EAU\_LIQUIDE.



**SORTIE DU PROGRAMME MUSÉE DES TEMPS FUTURS DEMANDÉE\_  
SORTIE\_IMPOSSIBLE\_  
VEUILLEZ PRESSER LA TOUCHE 1\_  
AFIN D'ÊTRE DIRIGÉ DANS L'UN DES TROIS MONDES\_**

**1**

