

DISPOSITIF INTERACTIF DE REALITE MIXTE PERMETTANT DE DECOUVRIR OU REDECOUVRIR LA POLYCHROMIE DE LA SCULPTURE GRECQUE ANTIQUE

Acquérir de nouvelles connaissances et rétablir une vérité historique grâce aux nouvelles technologies du numérique :

Les sculptures de la Grèce antique ont longtemps été considérées comme ayant été créées entièrement blanches. Or on sait aujourd'hui grâce au travail d'archéologues et d'experts-chercheurs comme Philippe Jockey, l'un des spécialistes mondialement reconnus à propos de la question de la polychromie antique, que c'est l'usure du temps qui a fait disparaître les couleurs qui ornaient les sculptures et reliefs, ne laissant apparaître depuis plusieurs siècles que le marbre blanc.

Dès la Renaissance, on célèbre la blancheur des statues exhumées lors des chantiers de fouilles archéologiques. On en fait des copies, blanches elles aussi, ce qui entretient le mythe d'une blancheur immaculée associée à une forme de pureté auprès des populations et visiteurs de Musées du monde entier.



Les dernières technologies d'analyse spectrales apportent cependant les preuves matérielles irréfutables de la présence sur les oeuvres grecques de polychromie et d'or.

Des travaux de reconstitutions menées en Grèce, sur le site de l'Acropole notamment, par des laboratoires et institutions culturelles de réputation mondiale ont permis de valider certaines hypothèses sur la base des pigments naturels retrouvés qui composaient la palette graphique dont se servaient les peintres dans les ateliers de sculptures il y a plus de 2500 ans.



Une table à pigments à notamment été entièrement reconstituée au sein du Musée d'Archéologie Méditerranéenne au Centre de la Vieille Charité à Marseille qui a consacré un volet entièrement dédié au thème de la colorisation des sculptures grecques antique au sein de ses collections permanentes.



Le grand public ignore la plupart du temps cette vérité historique, qui permet d'appréhender et de reconsidérer l'Histoire de l'Art dans son évolution, avec le jeu des influences, m'émergence de certains courants artistiques mais aussi idéologique, sous un jour totalement nouveau.

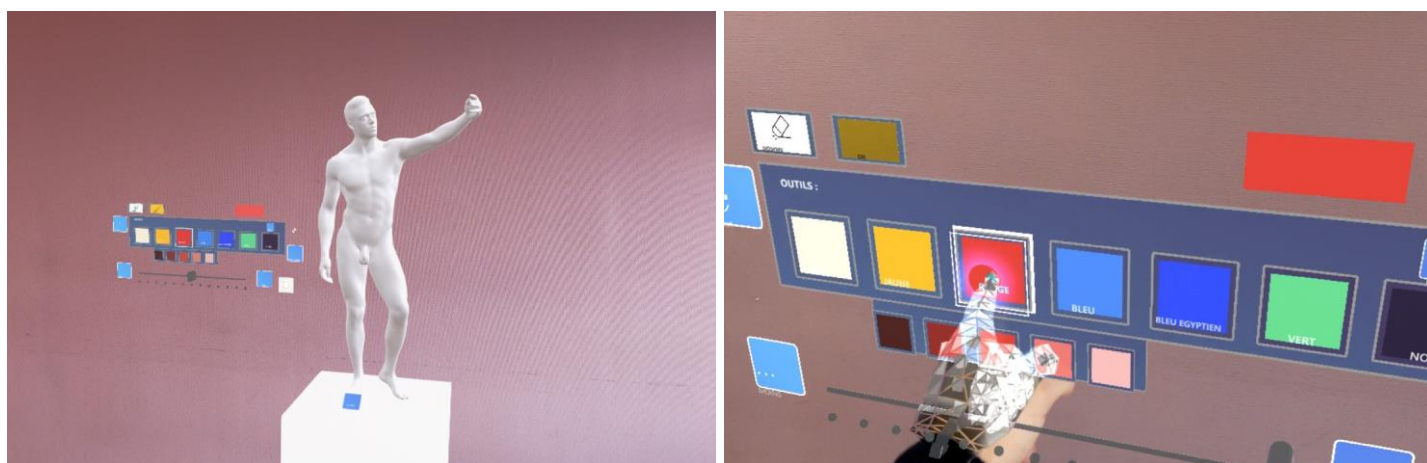
Suite à sa rencontre avec l'archéologue-enseignant-chercheur Philippe Jockey, l'artiste plasticien Stéphane Simon a eu l'idée de mettre au point une innovation technologique en première mondiale et en collaboration avec le département d'ingénierie information de l'IUT Nancy Charlemagne qui consiste à pouvoir coloriser par le simple mouvement de ses mains dans l'espace une sculpture en 3 dimension à échelle humaine, présentée blanches, à partir de la palette de pigments antiques entièrement reconstituée.



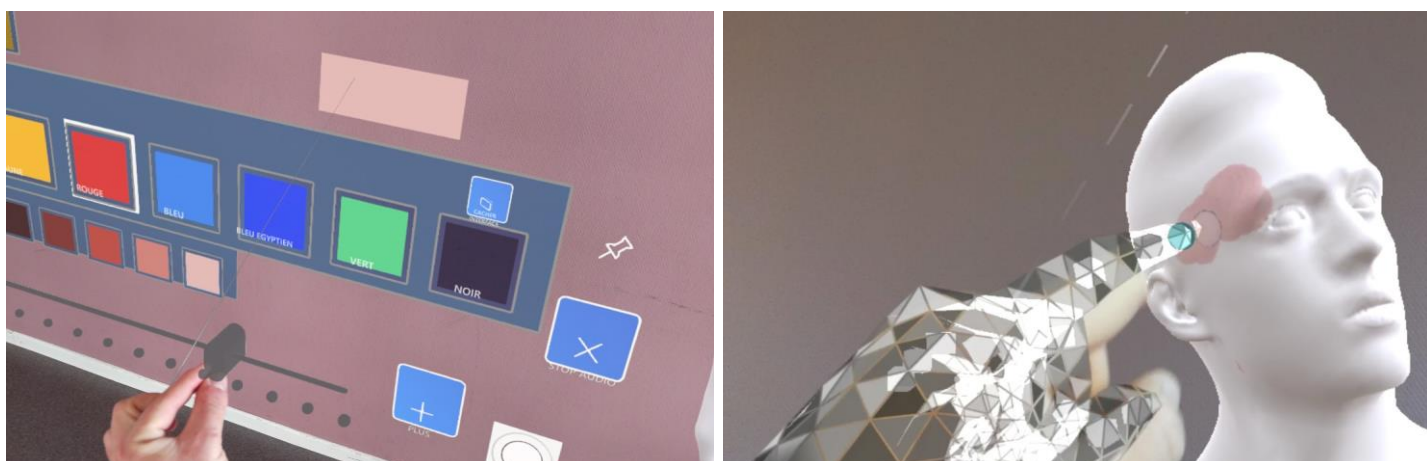
Dispositif de réalité mixte Hololens permettant aux publics de pouvoir coloriser une sculpture par le simple mouvement de leurs mains dans l'espace. Projet mené en collaboration avec l'archéologue-chercheur Philippe Jockey, expert concernant la polychromie de la sculpture et de l'architecture grecques antiques et le département d'ingénierie informatique de l'IUT Nancy-Charlemagne.



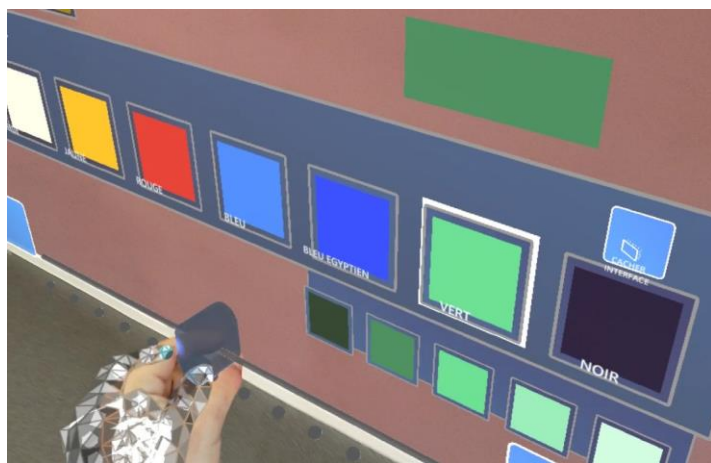
Présentation du dispositif au Centre de la Vieille Charité à Marseille - Musée d'Archéologie Méditerranéenne en octobre 2021 - Fête de la Science.



La sculpture physique à échelle humaine apparaît dans le casque Hololens dans sa version holographique en volume. Une palette de couleurs entièrement reconstituée à partir de pigments Antique qui étaient utilisés par les peintres grecs il y a 2 500 ans avec la caution scientifique de plusieurs experts va permettre de pouvoir coloriser la sculpture sur l'ensemble de sa surface par le simple mouvement des mains de l'utilisateur/trice dans l'espace. La première étape consiste à choisir une première teinte. Dès lors un enregistrement audio se déclenche permettant de prendre connaissance grâce au commentaire de l'archéologue chercheur Philippe Jockey de l'origine du pigment, de sa symbolique et de son usage.



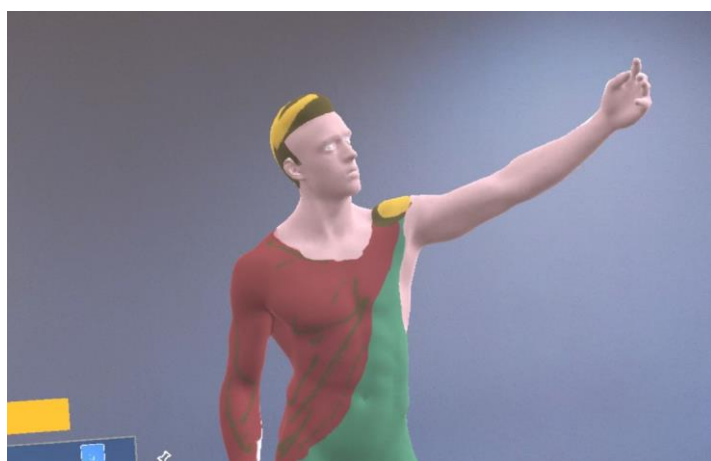
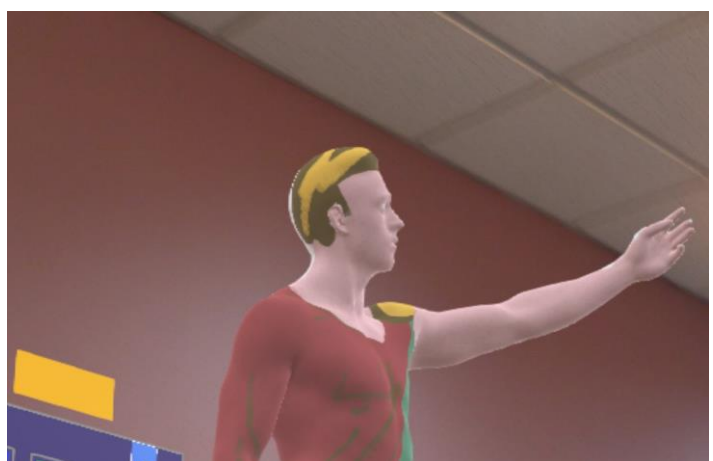
Pour chaque couleur, une palette de 5 nuances est proposée correspondant aux traces de polychromie retrouvées sur les sculptures et monuments d'architecture de la Grèce Antique. L'utilisateur/trice applique la couleur choisie à la surface de la sculpture par l'intermédiaire de ses doigts qui deviennent des pinceaux.



Le dispositif permet de peindre la sculpture à 180 degrés. Il est donc tout à fait possible de tourner autour de l'hologramme. Afin de poursuivre le travail de colorisation, l'utilisateur/trice est amené(e) à choisir une autre couleur et peut varier la grosseur du trait d'application grâce à un curseur.



En cas de débord de couleur ou d'un choix de pigment inopportun, une fonction gomme est intégrée à la palette.



Exemple sommaire de réalisations après seulement quelques minutes d'utilisation du casque Hololens.



La statuare grecque étant soit entièrement peinte soit entièrement dorée.
Une fonction intégrée au dispositif permet d'obtenir par un simple clic, le rendu intégralement doré de la sculpture.



Présentation du dispositif de colorisation dans le cadre de la Biennale de création numérique «PLEIADES» organisée par la ville de Saint-Etienne
Novembre 2021.