

PROJET D'EXPOSITION

Le chat

CHLOÉ VOLLE & CHEIMA BOULKAILA S4 STRAT2



SOMMAIRE

Sommaire

►► INTRODUCTION	p3
►► SALLE 1 : L'évolution du chat à travers l'art et l'histoire	p4
►► SALLE 2 : Dans la peau d'un chat	p8
►► SALLE 3 : Les chats dans nos sociétés actuelles et sur Internet	p12
►► FIL CONDUCTEUR DE IL'EXPOSITION	p16
►► CONCLUSION	p18
►► SOURCES	p19





INTRODUCTION

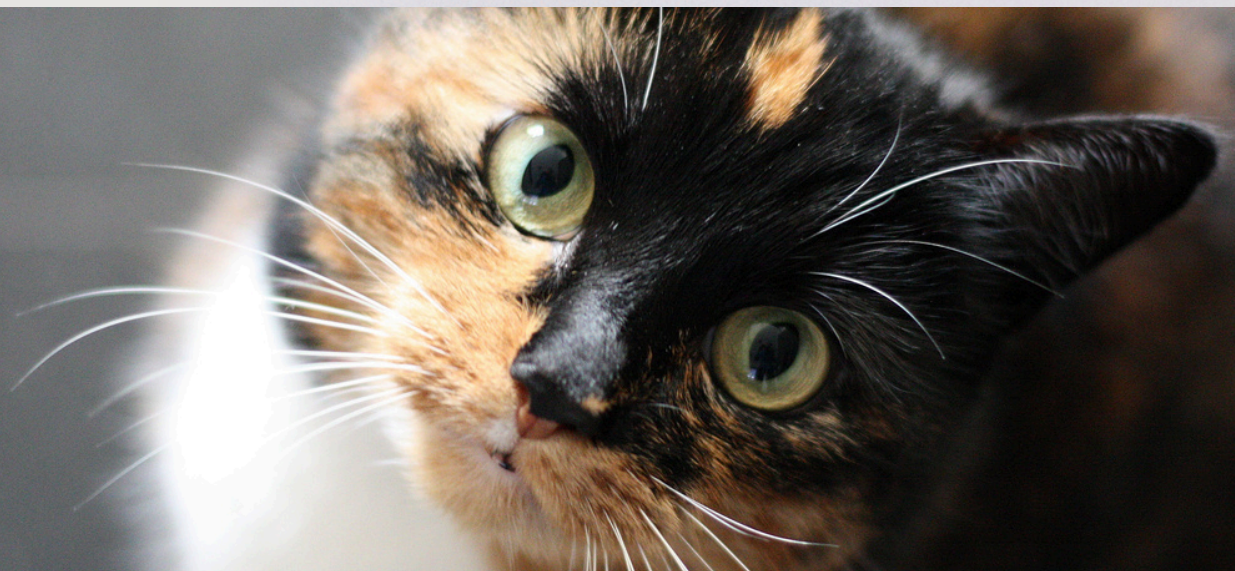
Introduction

►► LE CHAT : DU MYSTÈRE À L'ICÔNE CULTURELLE

Depuis l'Antiquité jusqu'à l'ère numérique, le chat occupe une place importante dans la vie des humains. Vénéré, compagnon domestique ou star d'Internet, il intrigue, attendri et amuse. Cette exposition permet d'illustrer le lien entre les humains et les chats en mêlant art, histoire, expérience sensorielle et utilisation du numérique.

Divisée en trois espaces distincts, elle invite le visiteur à voyager dans le temps et à explorer différentes facettes du chat : sa représentation dans les œuvres d'art et les croyances à travers les siècles, sa perception du monde dans l'univers domestique, et enfin sa place dans notre culture actuelle avec le numérique. Chaque salle offre un type de parcours spécifique et met l'accent sur une expérience forte, favorisant l'empathie, la curiosité et l'émerveillement.

L'objectif de cette exposition est de montrer l'importance du lien entre les humains et les chats à travers une approche à la fois immersive, informatrice et sensible. En suivant une progression chronologique, le visiteur découvrira d'abord le rôle du chat dans l'histoire et les représentations artistiques. Il plongera ensuite dans son quotidien, en adoptant son point de vue, avant d'entrer dans un espace contemporain illustrant l'omniprésence du chat dans la culture populaire et numérique.





SALLE 1

Salle 1

►► L'ÉVOLUTION DU CHAT À TRAVERS L'ART ET L'HISTOIRE

La première salle, "L'évolution du chat à travers l'art et l'histoire", reprend l'esthétique d'une salle de musée d'art classique. Bien éclairée et lumineuse, ses murs sont recouverts de tableaux classés par époque, suivant un ordre chronologique. Ce choix scénographique renforce l'idée de voyage dans le temps et permet une lecture fluide de l'évolution des représentations du chat.

Chaque époque est délimitée par une couleur de mur différente, ce qui aide à se repérer visuellement et à créer une ambiance propre à chaque période historique. Les œuvres exposées, peintures, gravures, sculptures représentent des chats dans différents contextes culturels : Égypte antique, où le chat est vénéré et associé à la déesse Bastet ; Moyen Âge, où il est parfois perçu comme diabolique ; Renaissance, où il s'intègre aux scènes domestiques ; ou encore art contemporain.

À côté de chaque œuvre, un petit texte présente son titre, son auteur, sa date et son contexte de création. Ces légendes permettent au visiteur de mieux comprendre le contexte culturel de chaque œuvre. Et en plus de cela, pour chaque époque, un texte plus long récapitule la place des chats dans le quotidien, les croyances ou les symboliques de l'époque. Ces textes sont affichés de façon lisible sur des panneaux sobres pour ne pas nuire à l'esthétique globale.

Au centre de la pièce, des vitrines exposent divers objets historiques en lien avec les chats à travers les époques : amulettes de protection, figurines votives, objets rituels, objets décoratifs, mais aussi des objets plus basiques de la vie quotidienne à l'effigie de chats. Chaque objet est accompagné d'un court texte explicatif précisant sa fonction et son époque. Certains objets rares ou plus connus peuvent être mis en valeur par des jeux de lumière ou des socles tournants.



Le parcours est guidé : le visiteur suit une pelote de laine dessinée au sol, qui trace un chemin chronologique à travers les époques. Elle invite à découvrir les différentes sections de la salle, tout en choisissant à quel moment il se dirige vers les vitrines (celles-ci sont indépendantes).

Impact émotionnel : Cette salle provoque curiosité et admiration. Elle met en lumière l'évolution du lien entre humains et chats à travers les siècles, invitant à prendre du recul sur la place qu'ils occupent aujourd'hui dans nos vies. Le spectateur découvre comment le chat est passé d'un animal sacré et mystique à un compagnon de vie.

Idées d'œuvres par époque :

- **EGYPTE** : Les chats étaient vénérés et admirés. La déesse Bastet, déesse de la maison, était souvent représentée sous la forme d'un chat. Exemple : Amulette de Bastet (1550-1069 avant J.-C.).
- **MOYEN AGE** : Les chats étaient associés au diable et avaient une connotation négative. Ils étaient perçus comme des chasseurs, souvent liés aux superstitions et à des croyances occultes. Exemple : *Heures à l'usage des Antonins*, manuscrit 0084, fol. 047, 3e quart du XVe siècle.
- **RENAISSANCE** : Les superstitions entourant les chats deviennent ridicules et ils sont réintégrés dans la vie quotidienne en tant qu'animaux domestiques. Exemple : *Fillette avec un chaton*, Jean-Baptiste PERRONNEAU (1743-1745).
- **A PARTIR DU XIXe siècle** : Le chat est désormais apprécié pour sa grâce et devient le sujet de nombreuses œuvres artistiques. Exemple : *Woman with a Cat* de Pierre Bonnard (1908).



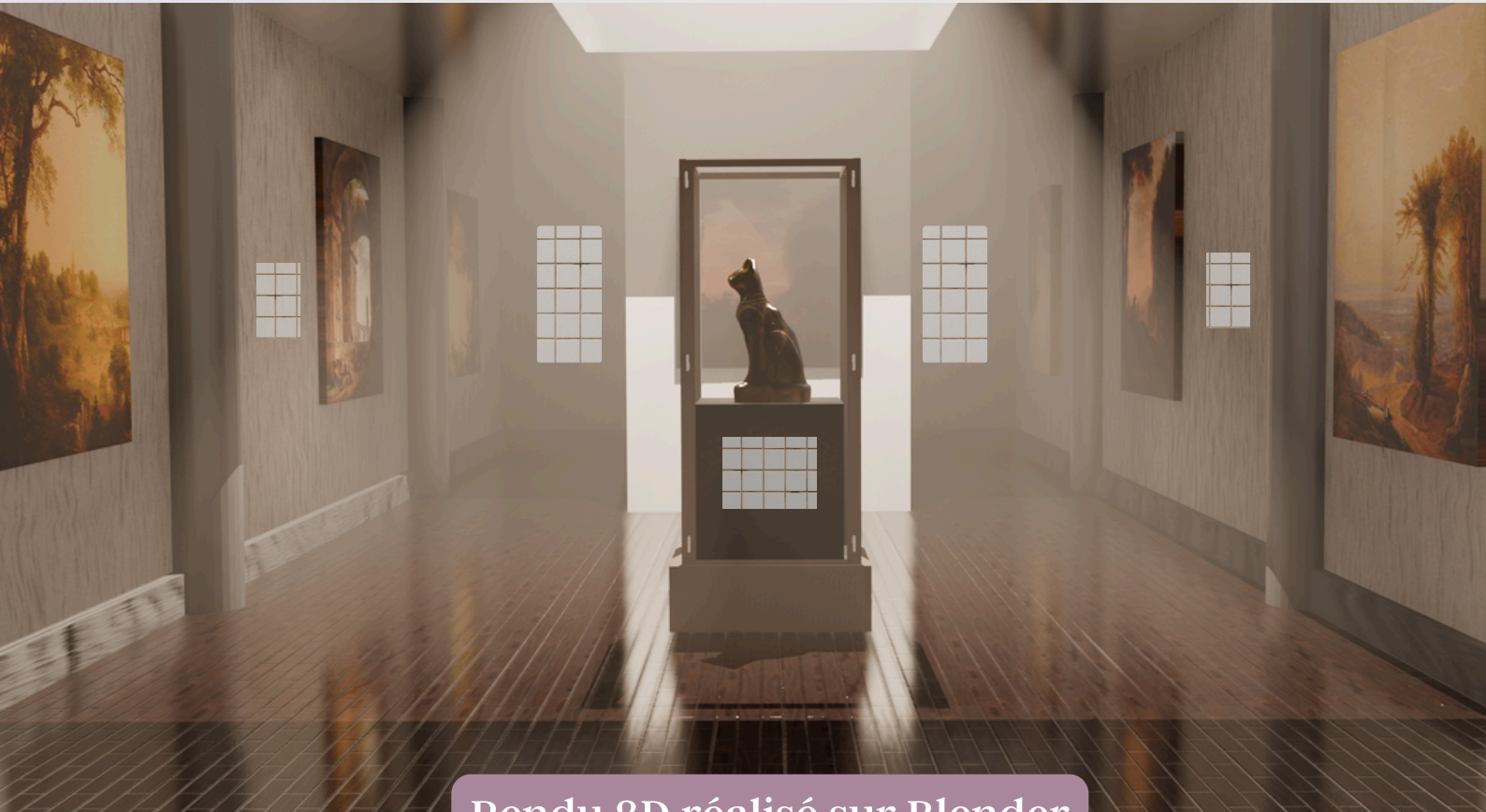




= Emplacement textes



Scénographie



Rendu 3D réalisé sur Blender





SALLE 2

Salle 2

►► DANS LA PEAU D'UN CHAT

La deuxième salle, "Dans la peau d'un chat", qui se veut comme une continuité de la salle précédente, explore un côté plus scientifique et psychologique que la précédente qui est plutôt centré sur l'aspect culturel et sociétal.

Ce changement d'approche s'accompagne d'un changement d'ambiance : la salle propose désormais une expérience immersive, ludique et sensorielle. Ici, le visiteur est invité à se glisser dans la peau d'un chat domestique et à percevoir le monde à travers ses yeux pour mieux comprendre comment il s'adapte à nos vies en tant qu'animal domestique. Celle-ci joue avec les sons, les textures, les perceptions et l'odorat.

Le visiteur est plongé dans un espace à la lumière tamisée, remplie de couleurs vives et animé par des projections murales en mouvement et des sons d'ambiance reproduisant les le quotidien d'un chat (bruit de gamelle, miaulements, bruits de griffes sur le tissus, ronronnements etc.). Ces éléments permettent d'offrir au visiteur une expérience sensorielle complète, et agréable.

L'échelle et la perception des éléments de cette salle sont volontairement modifiées : les meubles sont surdimensionnés, les objets sont vus en contre-plongée, et les éléments sont adaptés à une perception "féline". Cette approche invite le visiteur à découvrir le monde humain à travers le point de vue du chat.

Le parcours s'organise comme un appartement géant, reconstitué à hauteur de chat. On peut y trouver des éléments de la maison : un canapé sous lequel le visiteur doit ramper, une fenêtre à laquelle il grimpe, ou encore un arbre à chat taille XXL. Il y a également, un espace reflétant une journée type d'un chat domestique et ses interactions avec les humains et le monde à différents moments de la journée (exemple : chasse au laser, sieste au soleil, observation des oiseaux depuis une fenêtre...).



Une technologie immersive est utilisée par le biais de bornes interactives accompagnées d'écrans, placée sur un mur d'une salle, permettant aux visiteurs de visualiser la vision réelle d'un chat, avec ses particularités de perception des couleurs, des formes et des mouvements. Concernant le contenu, les bornes sont composées de différentes données et informations scientifiques qui permettent d'en apprendre plus sur le fonctionnement et la vie du chat. Elles sont présentées sous forme de statistiques psychologiques centrées sur le lien entre le chat et l'humain, et ce qu'ils s'apportent mutuellement.

Le parcours est non guidé. Ainsi, le spectateur peut évoluer librement dans la salle à son rythme en prenant des chemins différents pour explorer toute la salle. Ce parcours ludique intègre des passages étroits et des éléments à contourner, reproduisant la démarche agile d'un chat. Il offre une sensation de jeu.

Impact émotionnel : Cette salle suscite curiosité et empathie. En vivant une journée comme un chat, le visiteur change de point de vue et découvre le monde autrement. Cette mise en scène favorise une meilleure compréhension de cet animal, tout en provoquant une forme d'amusement. Les sculptures de chats et statistiques viennent ancrer l'expérience dans le réel, renforçant ainsi le lien avec l'animal.

Exemples de statistiques possibles :

- En 2022, 33 % des foyers français possédaient un chat, ce qui en fait l'animal de compagnie le plus répandu en France.
- Une étude a démontré que caresser un chat pendant 10 minutes peut réduire le taux de cortisol, l'hormone du stress.
- Les chats, tout comme les humains, traversent des phases de sommeil paradoxal (REM), suggérant qu'ils peuvent rêver.





Moodboard



Scénographie



Rendu 3D réalisé sur Blender





SALLE 3

Salle 3

► LES CHATS SUR INTERNET ET DANS NOS SOCIÉTÉS ACTUELLES

La troisième et dernière salle, “Les chats sur Internet et dans nos sociétés actuelles”, explore l’omniprésence des chats dans la culture actuelle notamment à travers les films, les séries, la publicité, la littérature, et surtout Internet. Elle vient en conclusion des deux premières salles : après avoir découvert l’évolution du chat dans l’histoire et l’art, puis sa vie aux côtés des humains, le visiteur découvre ici l’impact culturel et émotionnel qu’il exerce aujourd’hui, avec l’ère du numérique.

L’ambiance est volontairement sombre, contrastant avec la lumière des écrans qui constituent les principales sources de lumière afin de favoriser une immersion complète. Les écrans sont de tailles variées, certains encastrés dans les murs, d’autres posés au sol ou suspendus. Au niveau du contenu, certains diffusent des contenus interactifs (quiz, mini-jeux, sélection de vidéos personnalisées...), tandis que d’autres diffusent en continu des extraits de films, de clips musicaux, de publicités ou de vidéos cultes mettant en scène des chats.





Notre choix s'est porté sur un parcours libre afin de permettre au visiteur de se déplacer à son rythme, d'écran en écran, pour naviguer dans différents univers ludiques. Des écrans tactiles permettent de sélectionner des gifs ou vidéos, d'interagir avec des filtres de réalité augmentée ou encore de découvrir des extraits de films cultes mettant en scène des chats emblématiques comme Garfield ou Le Chat Potté, par exemple. En plus des écrans, les murs sont également habillés par quelques supports visuels physiques tels que des affiches de films, des illustrations, et des extraits littéraires ou encore des publicités célèbres, qui viennent enrichir l'expérience.

Un espace entier, situé dans un coin dédié de la salle, met à l'honneur le phénomène Internet, avec une mise en scène de memes, de vidéos virales et de contenus issus des réseaux sociaux. On y découvre comment les chats sont devenus des symboles incontournables de l'humour en ligne et de la culture web (exemple : Grumpy Cat). Des explications simples accompagnent ces contenus pour comprendre leur popularité et leur impact sur la manière dont nous partageons et consommons sur ces plateformes aujourd'hui.

Pour aller plus loin, une section prospective, placée à la sortie de la salle, invite à réfléchir à l'avenir de ce lien entre chats et Internet, en explorant leur place grandissante dans des domaines comme l'intelligence artificielle et les jeux vidéo.

Impact émotionnel : Cette salle joue sur le rire et l'humour. Elle provoque le sourire, suscite la nostalgie des contenus partagés et renforce le lien affectif que nous entretenons avec les chats dans notre vie quotidienne, réelle comme virtuelle. Elle clôt l'exposition sur une note légère et connectée à notre époque.







Scénographie



Rendu 3D réalisé sur Blender



Fil CONDUCTEUR

- Résumé des objectifs des salles :

Salle 1 : Retracer l'évolution de la représentation du chat dans l'art et les différentes cultures à travers les époques. Cette salle met en lumière le mystère et la fascination qu'il a toujours suscités, tout en montrant comment sa place s'est transformée, de créature sacrée ou associés au diable à compagnon proche des humains.

Salle 2 : Offrir une immersion sensorielle dans le quotidien d'un chat, en adoptant son point de vue sur le monde humain. Cette salle propose une approche scientifique et psychologique centrée sur le chat domestique : ses comportements, ses perceptions, son lien affectif avec les humains. Elle fait le lien avec la salle précédente en inversant la perspective : après avoir observé le regard porté sur le chat, le visiteur se glisse dans sa peau.

Salle 3 : Mettre en lumière l'omniprésence actuelle du chat dans notre imaginaire collectif, notamment à travers les médias actuels : cinéma, publicité, littérature, séries, ou encore réseaux sociaux. Cette salle conclut l'exposition sur une note ludique, en soulignant le rôle affectif et symbolique que le chat continue de jouer dans nos vies connectées.





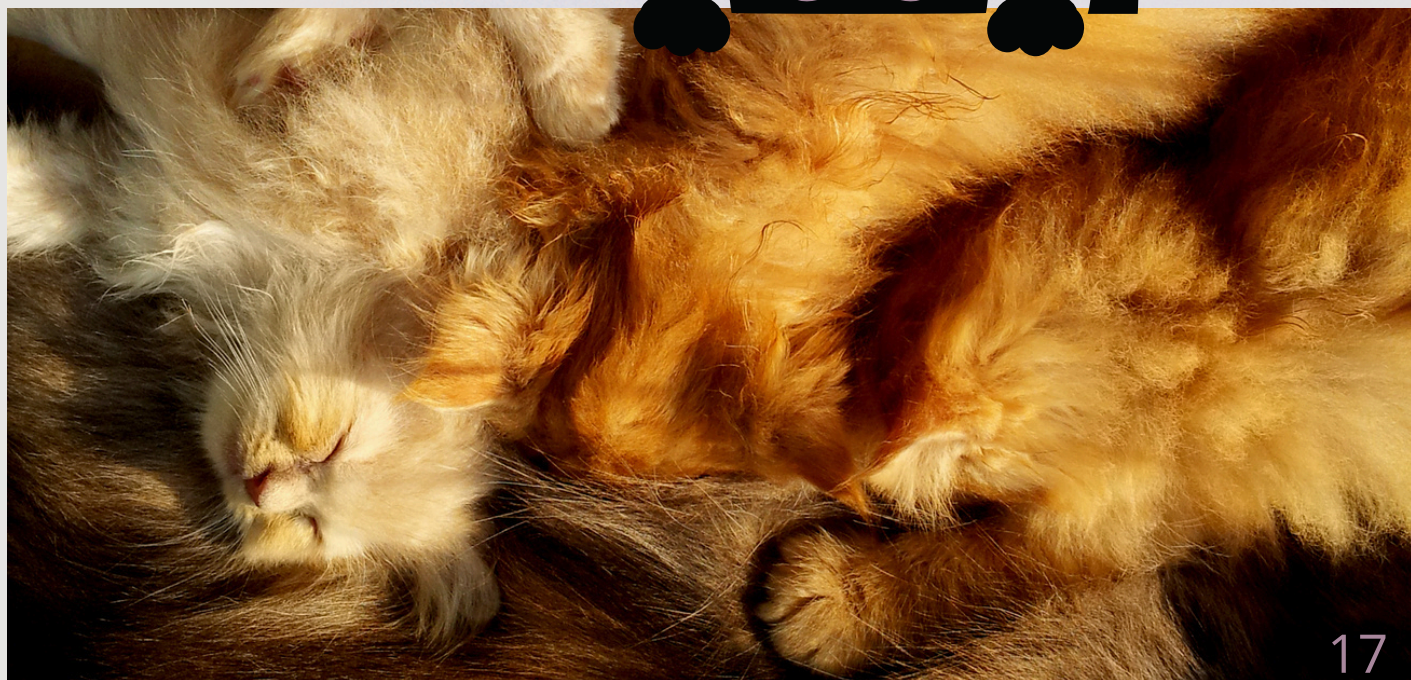
- Fil conducteur de l'exposition :

L'exposition suit une progression chronologique et thématique, invitant le visiteur à traverser les époques pour mieux comprendre la place qu'occupe le chat dans nos vies. Le parcours débute par les premières traces du chat dans l'histoire, en mettant en lumière sa représentation dans les œuvres d'art à travers les siècles. On y découvre comment il est passé d'animal sacré à un simple animal domestique, en traversant superstitions, mythes et fascinations.

La visite se poursuit par une immersion sensorielle dans la vie quotidienne d'un chat domestique. En adoptant son point de vue, le visiteur découvre son environnement, ses perceptions et ses habitudes, comme une "journée type" vécue à sa hauteur.

Enfin, la dernière partie de l'exposition explore l'impact du chat dans la société actuelle : comment il est devenu une véritable star du web et un symbole de la culture numérique. Des gifs, vidéos virales, memes ou encore films d'animation témoigneront de son statut d'icône moderne. Cette section propose également une ouverture vers le futur, en questionnant la place du chat dans l'imaginaire collectif avec notamment l'ère de l'intelligence artificielle et de la réalité augmentée.

Ce fil narratif permet de relier histoire, vécu et culture populaire, tout en sollicitant les émotions et la curiosité du visiteur.





CONCLUSION

Conclusion

Cette exposition, à travers trois salles très différentes mais complémentaires, permet de mieux comprendre la place du chat dans nos sociétés. D'abord figure sacrée puis marginale, il a inspiré beaucoup de mystère avant de devenir l'animal de compagnie puis l'icône culturelle que nous connaissons .

Grâce à une expérience sensorielle complète, le visiteur peut se plonger dans l'ambiance et en apprendre plus non seulement sur le chat, mais sur la relation ancestrale entre les humains et les chats et comment elle façonne notre quotidien depuis toujours. Entre fascination, tendresse et dérision, l'exposition met en lumière le lien profond qui s'est créé au fil des siècles.

Plus encore, elle nous invite à porter un regard nouveau sur cet animal qui est pourtant déjà omniprésent en étudiant son parcours historique, ses perceptions et son impact moderne. Ainsi, le visiteur est amené à s'interroger sur sa manière de créer du lien avec le monde vivant et sur la façon dont l'ère ultra-numérique peut impacter ce rapport.

Et si, en observant les chats, c'était finalement notre propre rapport au monde et à l'émotion que nous découvriions ?





SOURCES

Inspirations



Cité des sciences et de l'industrie. Chiens et chats, l'expo.

<https://www.cite-sciences.fr/fr/au-programme/expos-temporaires/chiens-et-chats>



Connaissance des Arts. Chats au musée d'Orsay

<https://www.connaissancedesarts.com/musees/musee-orsay/musee-dorsay-une-exposition-secrete-ou-les-chats-se-laissent-croquer-11184078>



Muséum national d'Histoire naturelle (MNHN). Plan de l'expo Félines

<https://www.mnhn.fr/system/files/2023-07/plan-expo-felin-mnhn.pdf>



Museonum (Medium). Technologie au Cleveland Museum of Art.

<https://medium.com/museonum/d%C3%A9mystifier-le-mus%C3%A9e-dart-par-la-technologie-le-catalogue-num%C3%A9rique-interactif-de-la-artlens-7e2a2ed59b28>



Medievico (blog). Le chat dans la société médiévale.

<https://medievico.wordpress.com/2019/01/03/le-chat/>

