

Communiqué
Service presse et relations médias
presse@reims.fr - [espace presse](#)
Tél. : 03 26 77 77 40

3^e concours de création graphique des musées de la ville de Reims : les lauréats désignés

Le jury a désigné trois lauréats parmi 108 propositions reçues de toute la France, témoignant d'une belle capacité créative à partir des collections muséales en ligne.

Reims, juin 2024. **Inciter à des réinterprétations parmi plus de 19 000 œuvres issues des collections des musées des Beaux-Arts (actuellement fermé pour travaux), Le Vergeur - Maison Hugues Krafft, de la Reddition, du Fort de la Pompelle, de Saint-Remi et de la chapelle Foujita, et montrer qu'elles continuent d'inspirer la création d'aujourd'hui : telle est l'ambition de ce concours original et innovant qui, cette année, s'est doté d'une catégorie pour les œuvres créées avec l'aide de l'Intelligence Artificielle (IA).**

Les participants devaient avoir 18 ans ou plus et envoyer leur création graphique, sur le thème « Corps et mouvement » (en écho à la saison muséale 2024 « Les musées prennent soin de vous », et année olympique oblige) accompagnée d'une note d'intention, jusqu'au 13 mai dernier. Le concours a réuni 108 participants dont 66 femmes et 42 hommes. Si la moyenne d'âge était de 39 ans, le plus jeune candidat avait 18 ans, et le plus âgé 86. Les trois prix de ce concours sont tous dotés par un mécène : MJM GRAPHIC DESIGN

Un jury intégrant des spécialistes du numérique et de la création graphique

Les membres du jury étaient les suivants :

- Pascal Labelle, adjoint au Maire de Reims, délégué à la culture et aux patrimoines, président du jury
- Catherine Coutant, conseillère municipale déléguée aux patrimoines
- Marie Desciaux, présidente du GMBA et vice-présidente de la SAAM
- Xavier Risselin, directeur pédagogique et administratif MJM GRAPHIC DESIGN, mécène
- Elodie Danton, graphiste, Direction de la communication de la ville de Reims et du Grand Reims
- Pierre-Yves Lochon, fondateur et administrateur du Club Innovation & Culture (CLIC)
- Bénédicte Hernu, directrice des musées historiques de la ville de Reims
- Fabien Leroux, chargé de récolement et numérisation des œuvres, musées de Reims
- Antoine Sigur, graphiste diplômé de l'ESAD Reims
- Arnaud Steffen, directeur de l'agence Puls

Le jury a examiné avec intérêt l'ensemble des propositions, anonymisées, et a apprécié la belle qualité des projets reçus. Les candidats ont plébiscité certaines œuvres majeures des collections rémoises – *Au but* d'Alfred Boucher, *Danseuse à la marguerite* d'Agathon Léonard – ou encore les œuvres de René de Saint-Marceaux, Amable Pagnest ou Jean-André Rixens...

Deux prix décernés, trois lauréats

Le Prix de la Ville de Reims, exceptionnellement doté de 2 fois 1 000 euros du fait d'un ex-aequo, a été décerné à :

- Manon Fourdrignier (29 ans, Lille) pour sa proposition revisitant une scène religieuse en arène sportive moderne,
- Vianney Gatto (32 ans, Châtillon-sur-Indre) pour sa proposition invitant à une course planétaire.

Le Prix du mécène MJM Graphic Design doté de 1 000 euros, a été décerné à Christophe Lafay (49 ans, Montreuil) pour sa proposition, créée en partie via intelligence artificielle, donnant corps aux célèbres portraits peints par Cranach le Jeune.

Un prix du public décerné à l'automne à l'issue d'une exposition sur les Promenades Jean-Louis Schneider

Dix autres propositions ont été sélectionnées par le jury et sont exposées jusqu'au 24 septembre sur les Promenades Jean-Louis Schneider. Le prix du public, doté de 1 000 euros, sera déterminé par un vote en ligne ouvert à tous (lien : <https://musees-reims.fr/fr/musee-citoyen/musee-participatif/article/concours-de-creation-graphique-2024>).

Le musée numérique continue de s'enrichir

Depuis le mois de juin, un total de près de 19 000 œuvres des musées est offert à la consultation, toujours accompagnées de ressources vidéo, ludiques, d'expositions thématiques et d'œuvres en gigapixels.

Les prix 2024 du concours de création graphique des musées de la ville de Reims

Les visuels des lauréats, en haute définition peuvent être téléchargés [ici](#)

o PRIX DE LA VILLE DE REIMS – Ex aequo

« Mon travail explore le phénomène sociologique du football en tant que religion moderne. En réinterprétant un passage biblique à travers cette lentille, elle met en lumière la manière dont le football suscite un engagement passionné et une adoration fervente chez ses adeptes, tout en soulignant les similitudes entre les rituels et les croyances du sport et ceux de la religion traditionnelle. »

Manon FOURDRIGNIER

D'après le tableau *Saint Pierre frappe de mort Ananie* de Jean Hélar (musée des Beaux-Arts)

« Ma composition représente une course autour d'une planète illustrant la dynamique et la force en pleine action, symbolisant la capacité humaine à surmonter les défis. Elle célèbre également la vivacité du corps et traite le fait de repousser ses limites et de se dépasser. »

Vianney GATTO

D'après les sculptures *Au But* d'Alfred Boucher et *Le coureur* de Paul Landowski (musée des Beaux-Arts)

o PRIX DU MÉCÈNE – MJM GRAPHIC DESIGN

« Au 18^e siècle, les têtes de Cranach ont servi de modèles aux élèves de l'École des Beaux-Arts de Reims. Dans le cadre de l'œuvre présentée ici, un modèle d'apprentissage automatique a été créé à partir des 13 têtes, produisant des créations inédites issues de l'analyse stylistique et formelle de l'IA. La « mise en corps » est réalisée aléatoirement via une liste de sports olympiques.

L'œuvre a été réalisée via un procédé d'intelligence artificielle générative (Stable Diffusion). Le modèle d'apprentissage a été créé à partir des œuvres suivantes, qui ont servi d'images d'entraînement »

Christophe LAFAY

D'après la série de *portraits* de Lucas Cranach le Jeune (musée des Beaux-Arts)

www.reims-musees.fr et www.reims.fr

