

# La transformation de l'être

Problématique:

Dans quelles mesures “l'être” peut-il évolué  
(physiquement, métaphoriquement, ...)?

Ou, comment l'être s'adapte-il à différentes  
situations?

# Définitions importantes:

L'être : Du grec einai et du latin esse, la définition philosophique de l'être désigne toute chose qui existe matérielle (humain, animal, ...) et immatérielle (idées, concepts, ...), et des différentes manières dont l'existence peut être comprise et analysée. Ici nous nous concentrerons particulièrement sur l'être humain et ses évolutions, transformations potentielles et certaines, ...

évolution: Du latin evolvere, dérouler, l'évolution désigne passage progressif d'un état à un autre ou un ensemble de modifications menant à un progrès, souvent positif ou négatif.

# Idées de productions:

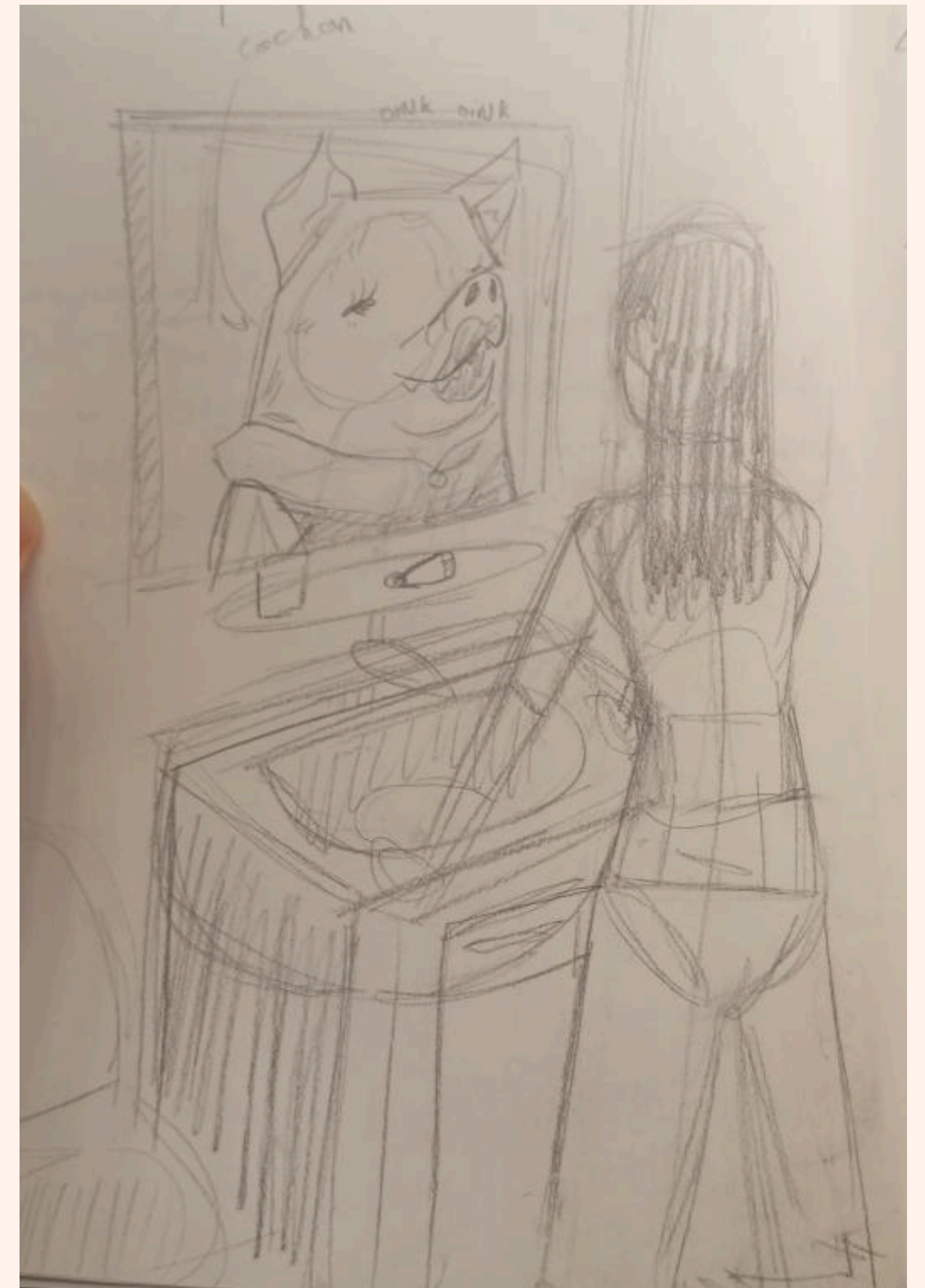
- complexes: vision de soi altéré, déformation de sa propre vision (plus gros, plus laid, ...)
- maquillage: déformation de soi même aux yeux des autres

Dimensions: 100cmx80cm

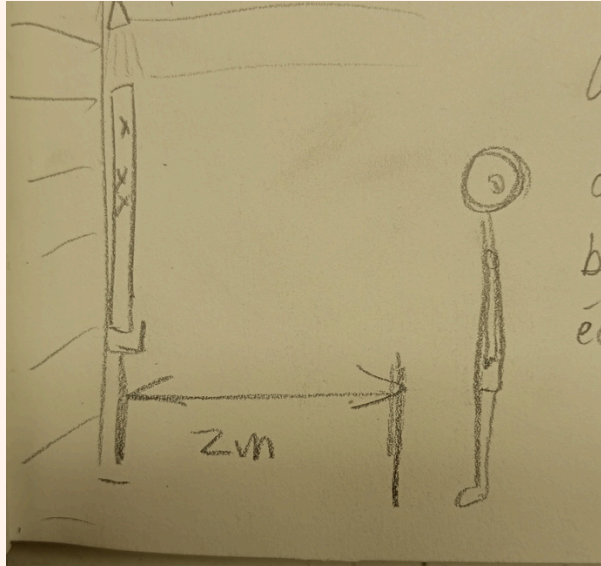
Nature de la production: peinture + crayons gras

→ accessibilité de la peinture: les complexes apparaissant vers l'enfance adolescence, la peinture semblerait dessiner comme quelqu'un venant de découvrir cette nouvelle vision d'elle même ayant besoin d'extériorisé par tous les moyens

→ le crayons gras : donne un coté plus dégoutant et repoussant s'il est mal réalisé, illustre le reflet en porc dans le miroir



## Dispositif de présentation:



la salle de présentation: mur en carrelage assez long  
et grand => continuation de la salle de bain, isolement  
du spectateur et sensation de solitude

2m de distance entre le spectateur et l'œuvre:  
impression que l'œuvre est à taille réel (= >  
R.Bonheure)

ambiance sonore: bourdonnement de lumière,  
écoulement de gouttes d'eau

## Notions plasticienne mise en jeux:

lumière: une seule lumière synthétique, pas de lumière

naturelle: lampe de salle de bain, ambiance sombre et  
lugubre => dégoût, presque peur du personnage de lui  
même et de son reflet

couleurs: ternes et sombres, rajoute une ambiance lugubre à la  
production

support: papier cartonné/à dessin => accessibilité de la matière, le  
papier reste simple d'accès même au plus jeunes et reste l'un des  
supports les plus utilisés chez les débutants

## Inspirations:

Picasso (Minotaure:  
représentation de lui même et  
de son côté agressif et violeur  
à travers le minotaure),  
mythologie grec et religion  
bouddhiste/indou(représentat  
ion de certains dieu.x. déesse.s  
en animal parfois selon leur  
personnalité)



# Idées de productions #2:

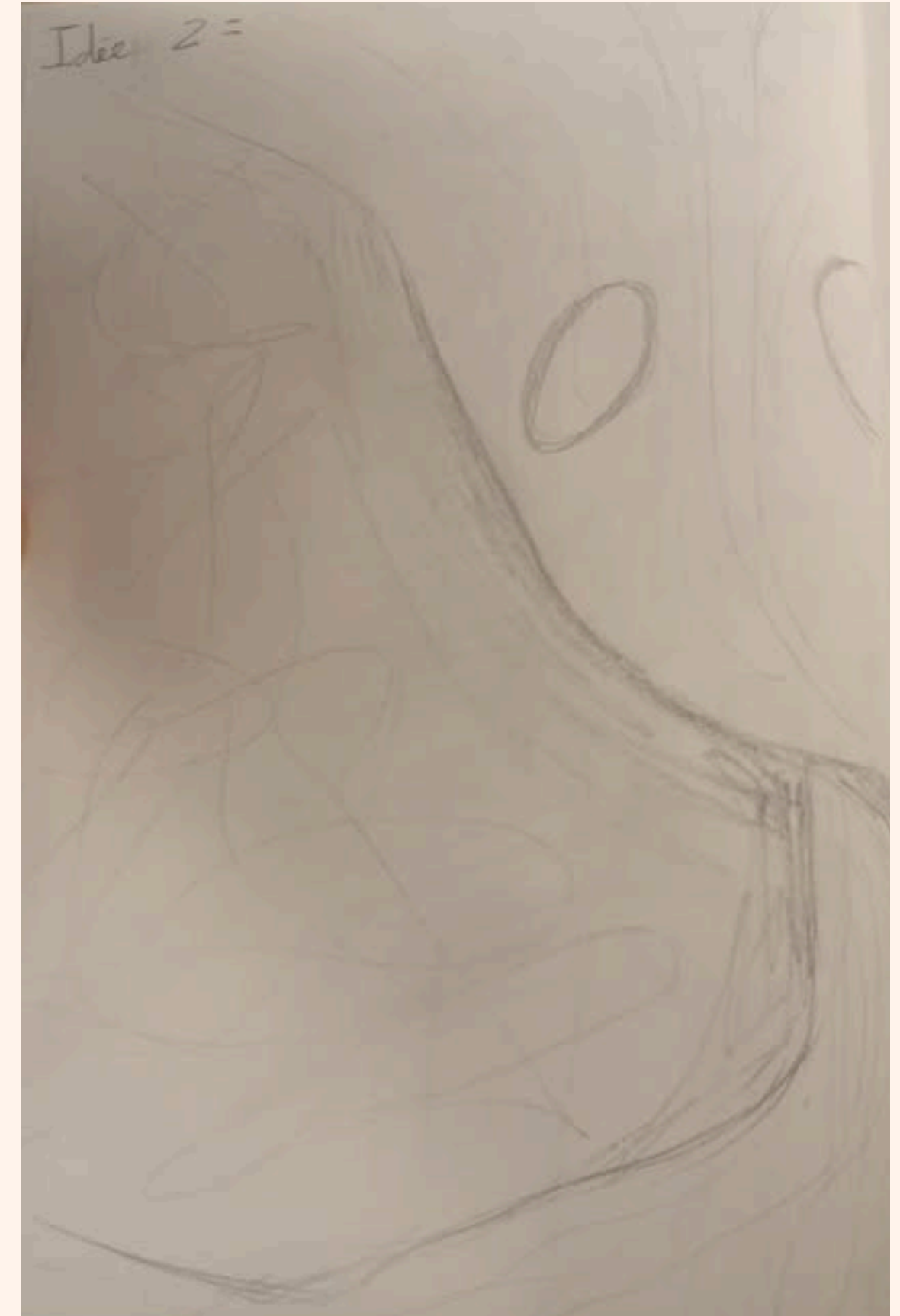
→ drogues, alcools, stupéfiants, ..., sa façon d'agir à court terme, de sa personnalité, son physique à long terme

→ déréalisation, perte de contrôle et perte de repers, déformation de sa vision du monde

Dimensions: 60cmx50cm

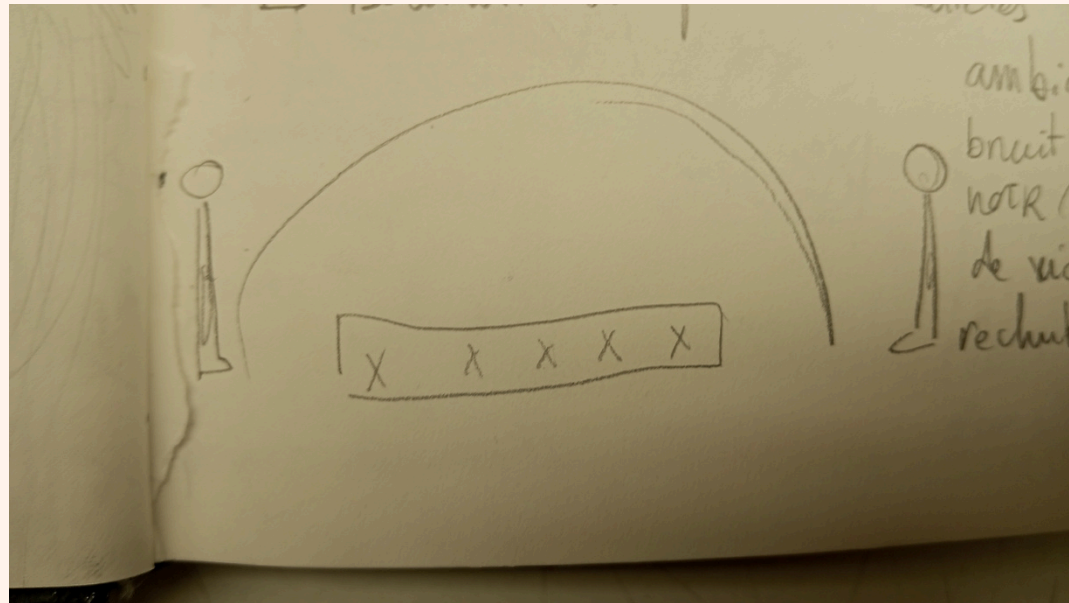
Nature de la production: pastels, crayons

→ couleurs douces et effets flou: impression d'être là sans vraiment l'être, vision altérée et floutée durant l'ivresse ou la déréalisation



(véritable cadrage)

## Dispositif de présentation:



Production posée au sol => représentation d'un être en état d'ébriété  
protégée par un dôme de verre transparent avec une légère opacité => représentation de l'isolement dû à certaines addictions  
ambiance sonore: sons de trous noir => même impression de vide étranges après une rechute) durant la rechute

## Notions plasticienne mise en jeux:

lumière: légère et douce => sensibilité de la vision causé par certaines addictions à long terme (cannabis, ...) ou à la déréalisation durant certaines crises

couleurs: douces et monochrome => douceur et incompréhension  
durant la déréalisation

support: toile => peut être légèrement déformée/creusée ->

impression de couler dans le sol par la culpabilité ou la peur

formes: douces, disparaissant comme de la fumée (haut de la tête) => partant en fumée comme une cigarette ou d'autres addiction se fumant, représentation des pensées et de la logique partant avec l'addiction

## Inspirations:

Francis Picabia série des Transparences (impression de perte de lucidité en regardant ses œuvres, ne pas savoir ou regarder précisément), Francis Bacon Screaming Pope (forme de déréalisation, perte de contrôle)

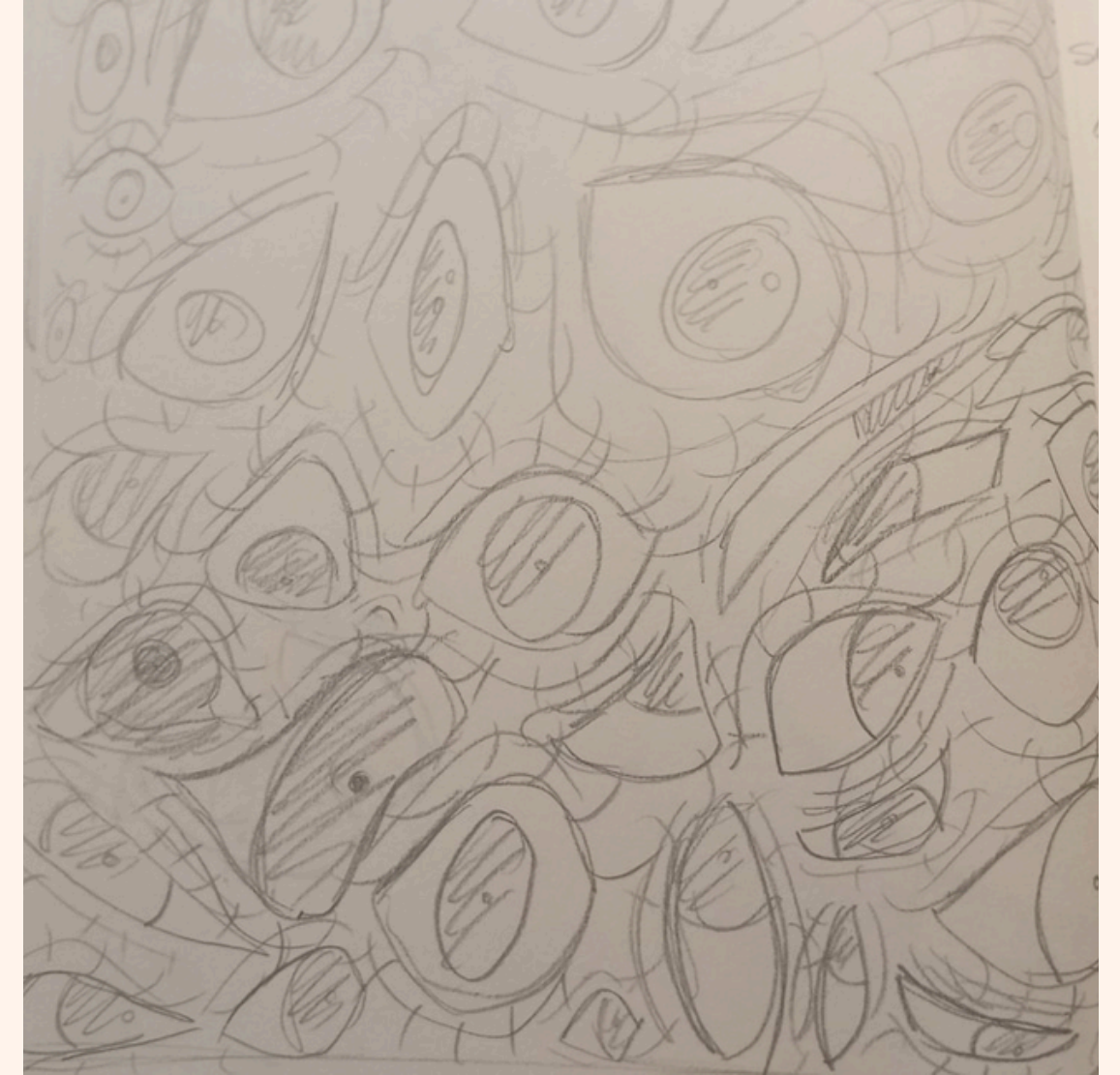
# Idées de productions #3:

- déformation de soi, son physique, sa personnalité afin de rentrer dans des “cases” imposées en société: certains yeux sont écrasés par d’autres et s’écrasent face à eux, d’autres prennent plus de place sans s’en soucier
- différents matériaux/couleurs/techniques/styles

Dimensions: 20cmx20cm, “case” carré et plutôt étroite

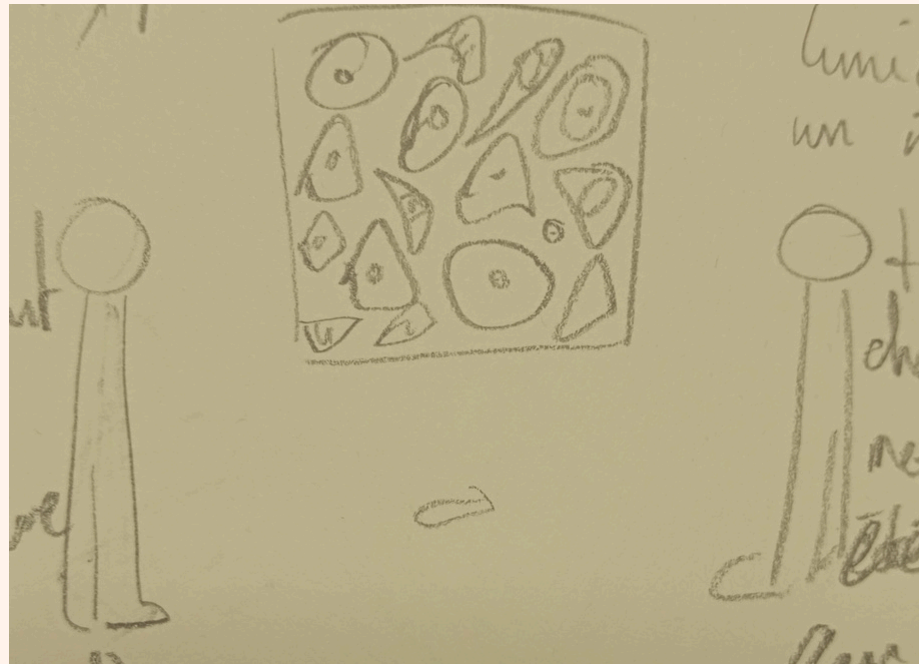
Nature de l’œuvre: collage, peinture, crayons, ....

- diversité en société ,malgré une case commune, même en appartenant à une catégorie de personne (ou essayant d’en faire partie), tout le monde fait partie de plusieurs “cases”, qui que nous soyons.





## Dispositif de présentation:



salle d'exposition: murs blancs et vide  
→ contraste avec production très colorée et presque maximaliste  
ambiance sonore: personnes parlant, foule, comme si chaque oeil était une personne discutant avec un autre

## Notions plasticienne mise en jeux:

couleurs: très différentes et diversifiées (un oeil serait de couleurs rouge spécifiquement (monochrome), l'autre serait très terne, et un autre serait très coloré → diversité en société  
lumière: lorsqu'un interrupteur serait touché, la lumière pourrait changer et changer de couleurs automatiquement, mettant en valeurs certains yeux (et en effacerait d'autre)  
ex: lumière verte → les yeux comportant du vert serait moins visibles et les rouges plus voyants

## Inspirations:

Joana Vasconcelos (questionne la place d'une minorité (les femmes) dans la société), George Condo (portraits déformés donnant l'impression de masques/roles sociaux imposés + couleurs multiples), Erwin Wurm One minute sculptures (poussent les participants à adopter des postures absurdes, critiquant les normes corporelles et sociales)



# Idées de productions #4

→ culpabilité, honte, émotion forte: impression de couler face à certains éléments, d'être submergé.e, poids important que l'on ressent lorsque l'on a peur  
→ lucidité et calme affectés lors de situations stressantes

Dimensions: 33cm de haut (5x moins qu'un humain moyen)

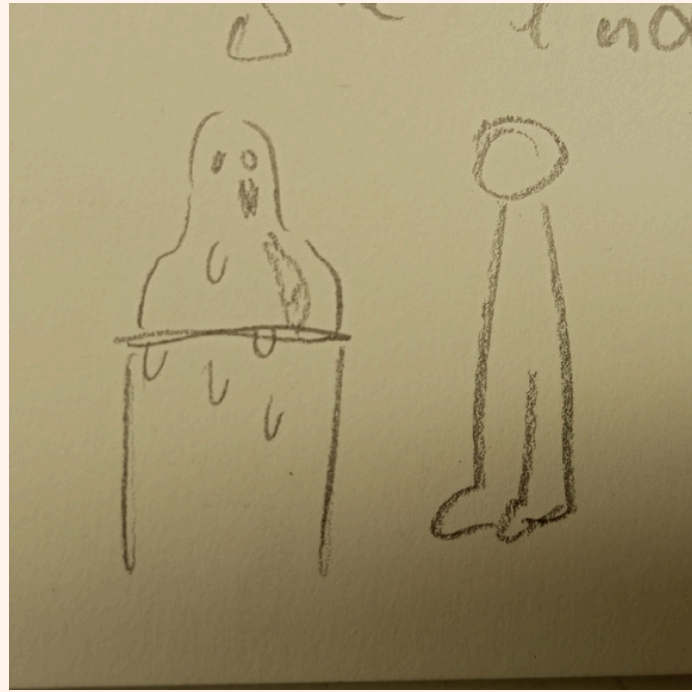
Nature de l'œuvre: sculpture argile/cire et œuvre éphémère

→ impression de couler/de fondre comme une bougie avec la culpabilité, violence représenté par la lampe faisant fondre la cire

argile comme base, représentant l'être affecté par la cire le scellant sous sa honte, impossible d'en sortir (remord, regrets, ...), mais "libéré" par la lampe chauffante faisant fondre la cire (malgré le fait que la cire restera toujours plus ou moins sur l'argile, comme une cicatrice mentale)



## Dispositif de présentation:



salle de présentation: grande et sombre, comme si l'on était dans l'esprit d'un individu en détresse émotionnelle  
socle: le support de la production permettrait à la cire sur la sculpture de couler (la cire représentant la honte et la culpabilité est toujours présente et près de la production même si elle n'enduit plus cette dernière complètement)

## Notions plasticienne mise en jeux:

lumière: douche de lumière sur l'oeuvre → impression 'être' (+ stresse que tout le monde nous regarde)

+ lumière chauffante → fais fondre la cire (couche supérieur) → la honte et la culpabilité peuvent être atténuées grâce à différents facteurs (thérapie, temps, ...) mais reste difficile à exterminer complètement

couleurs: argile → couleur chair terne (représentant l'être affecté même s'il n'est pas clairement distinct), cire → couleur marron/rougeâtre/terne (représentant dégoût de soi-même/de ses actions)

support: argile → assez modulable, comme l'esprit ou pensées qui peuvent venir à évoluées → affectée par la cire qui la pousse vers le bas et l'écrase

cire → représente la honte/culpabilité/émotion néfaste, coulure sur la production = comme une impression de couler, de ne plus avoir de contrôle sur soi-même

## Inspirations:

Junji Ito (mangaka, père style manga horrifique), Edvard Munch

Le Cri (1893) (visage et corps déformé par la peur intense),

Henry Fuseli Le Cauchemar (1781) (monstre représentant les peurs et les angoisses psychologiques),

Christian Bostanski (questionne la mémoire, le souvenir → peut mener au regret, remord, ....)



Merci de votre attention!