

Dossier **NUMERIQUE**

2025/2026 ————— Pinel Shirley

Ma **THÉMATIQUE**

1
Pourquoi ce
choix ?

2
Idée 1

3
Idée 2

4
Idée 3

5
Références



Le TEMPS

Pourquoi ce choix ?

Le temps est souvent représenté comme quelque chose qui s'écoule tel une horloge ou un sablier, pourtant ça n'est pas seulement ça. Pour moi le est plutôt un ressenti, quelque chose qui nous suit, où qu'on aille. On ne peut pas le fuir. Il paraît long ou court, selon les circonstances mais à dans tous les cas des effets sur les choses, qu'elles soient vivantes ou qu'elles soient matériels. Le temps les faits changer, en bien ou en mal, les faits évoluer ou bien régresser. Il représente aussi bien une période qu'un instant. J'ai donc fait ce choix car j'aimerais essayer de montrer les effets qu'il peut avoir sur diverses chose. J'aime l'idée de cette thématique car l'idée de temps est vaste, elle peut être stressante comme rassurante mais aussi car tout le monde la connaît.

Définition **ETYMOLOGIE**

- Continuité indéfinie, milieu où se déroule la succession des événements et des phénomènes, les changements, mouvements, et leur représentation dans la conscience.
- Point repérable dans une succession par référence à un « avant » et un « après ».
- Le nom latin tempus désigne une division dans la durée (le moment, l'instant)
- Il signifie aussi bien le temps en général (l'époque, la période), que la circonstance (l'occasion, la conjoncture)

Mes **IDÉES**

Première IDEE

Idée générale:

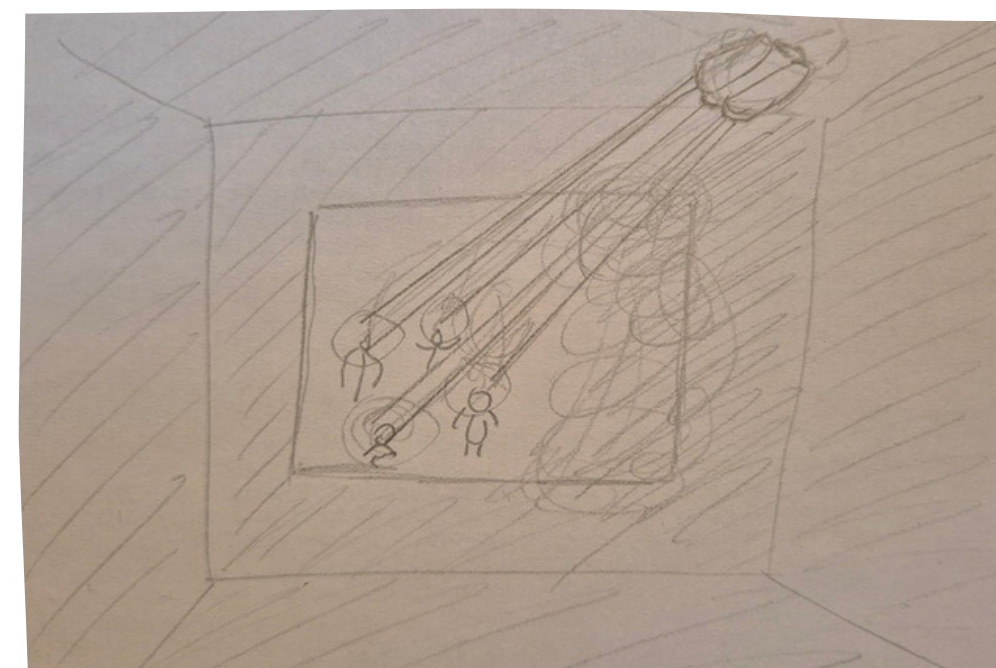
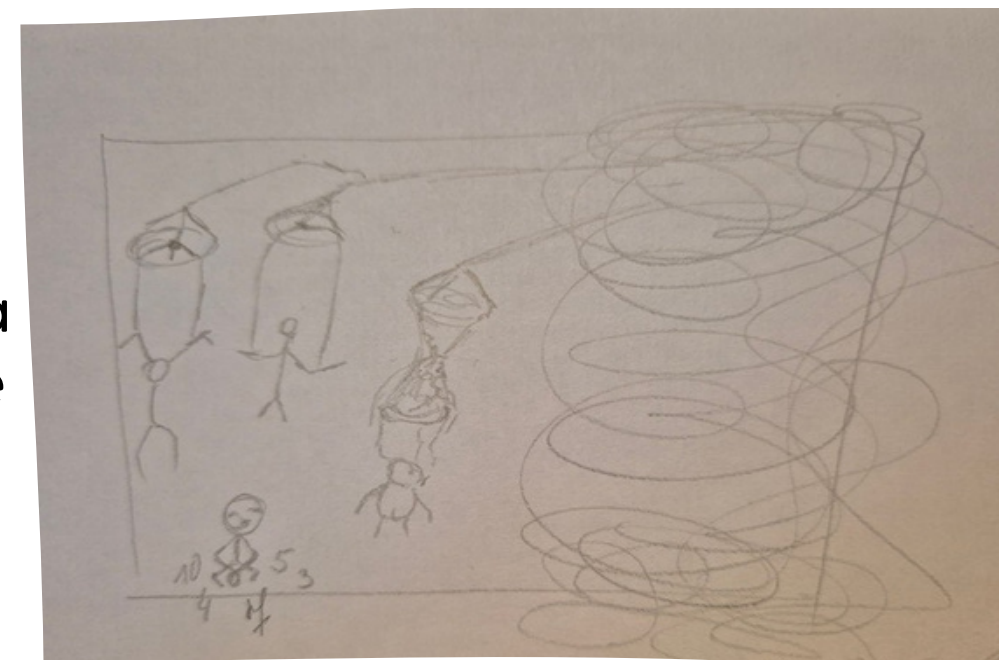
J'aimerais représenter l'allégorie du temps à travers un monstre qui montrera plus l'aspect "manipulateur" du temps. Le temps étant omniprésent souvent sous la forme d'horloge mais aussi de calendrier, il contrôle notre vie qu'on le veuille ou non. Pour le représenter je pensais à un monstre qui prendrait plutôt un espace de la feuille, comme une espèce de chose difforme bien que des mains sortiraient de cette masse en contrôlant des horloges et/ou des sabliers qui, eux-mêmes, manipuleront des humains de tout âge. Je pensais aussi à mettre quelqu'un au sol, pas contrôlé avec les nombres d'une horloge autour de lui comme s'il s'était libéré du temps mais qu'il était perdu bien qu'heureux sans ce dernier.

Technique:

Plus sous forme de dessin avec du fusain mais je ne suis pas encore sûr. Sur un papier gris ou blanc en format paysage. Le 'monstre' aurait une partie de lui en dehors du papier comme un hors champ. Ce dessin serait en noir et blanc pour donner un aspect de 'disparition' ou plus comme quelque chose de mauvais, qui fait peur comme un vieux film où la couleur ne serait pas encore apparue. La couleur signifiant la liberté des personnages.

Dispositif de présentation:

Ce projet sera placé dans une black box comme une élongation du monstre et l'exposition sera donc plutôt immersive. Il n'y aurait pas de bruits à part les tic tac d'une horloge de manière régulière. Mais sinon la pièce serait vide seulement éclairée par des lumières directes sur le dessin pour la faire ressortir avec peut-être des lumières directes sur les horloges/sabliers mais qui éclaireront toujours le reste du dessin bien que le 'monstre' soit plutôt dans l'obscurité pour ne pas trop en discerner ses limites, comme infini.



Deuxième IDÉE

Idée générale:

Ce projet représenterait l'effet papillon où les différentes possibilités / résultats qui arrivent après un choix ou au fur et à mesure de la vie comme après un tout petit événement comme le battement d'une aile de papillon. Selon nos choix ou nos actions notre vie est différente. Pour cela je pensais dessiner une enfant jouant avec un jouet avec autour d'elle différentes versions de ce qu'elle pourrait devenir, différents physiques et différentes expressions qui traduirai différentes vies et versions d'une seule et même personne.

Technique:

Je pensais à un dessin à l'aquarelle ou aux feutres épais sous forme d'un puzzle. Dans un style plutôt flou/abstrait. Dans le style de la référence ou sous forme de mise en abyme. Ou bien avec un collage avec plusieurs couches et l'enfant au premier plan ce n'est pas encore sûr. Cependant je pense que cette idée serait plutôt sur une grande feuille dans tous les cas.

Dispositif de présentation:

Je pensais placé ce projet plutôt dans une petite pièce plutôt petite et sombre mais pas trop, juste un peu, je pense. Il y aurait des lumières venant du bas de la pièce vers le haut pour l'éclairer. Dans cette pièce il y aurait différents types de miroirs pour refléter les gens qui rentrent dans la pièce car en se voyant ils se rappelleront peut-être d'eux-mêmes plus jeunes ou penseront au futur en s'imaginant une vie qui ne leur appartient pas forcément.



Troisième IDÉE

Idée générale:

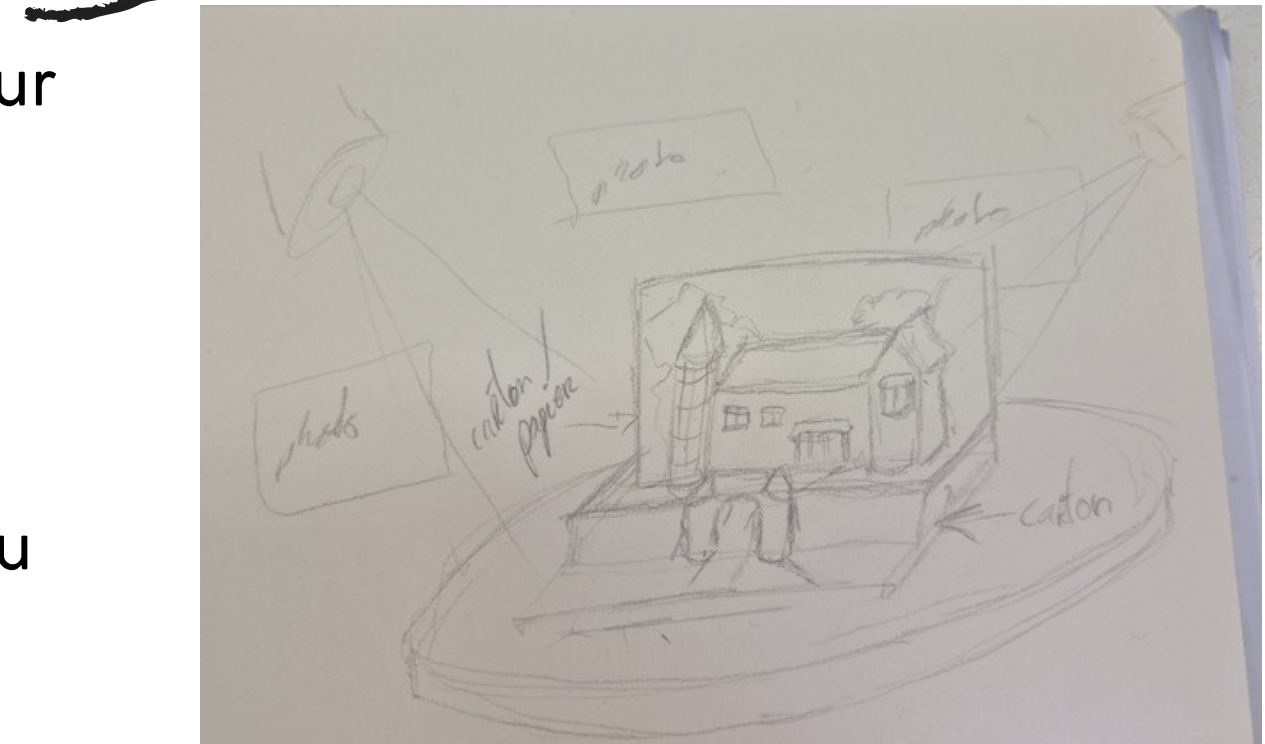
Montrer les souvenirs sous la forme d'une vieille maison un peu abandonnée mais qui serait dépeinte d'une histoire et des marques du temps qui passe à travers une architecture plutôt âgée ou avec les plantes qui auraient repris leur droits sur cette maison. Cependant cette maison aurait eu des rénovations que depeindraient du reste de la maison qui serait plutôt vieille qui montrerais que la maison est restée la même malgré les changements. Une chose simple qui représente des souvenirs simples. Ce projet serait plutôt mélancolique.

Technique:

J'imaginai un dessin style plutôt dessin animé sous forme comme les livres pop up avec le dessin qui ressort. Ce type de livre est plus généralement pour les enfants ce qui renvoierai à l'idée d'une maison d'enfance. Les livres font aussi partis de la vie, de l'enfance à l'âge âgé,

Dispositif de présentation:

Ce projet serait placé sur un socle avec des jeux de lumière avec deux spots lumineux. Il y aurait des images comme des photos souvenirs passé dans ou au dehors de cette maison.



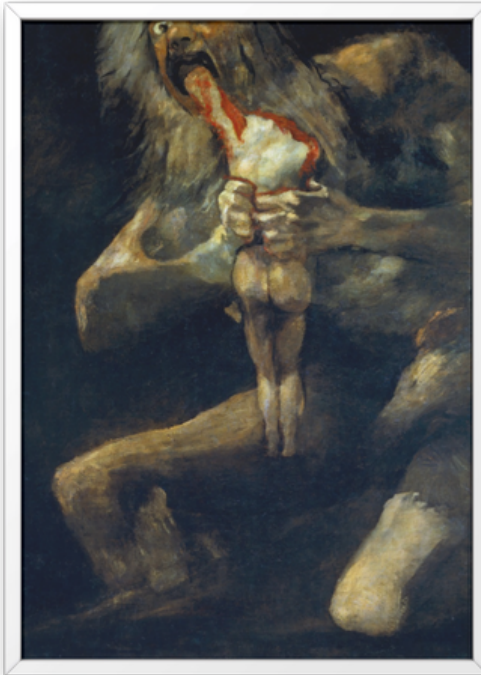
Mes RÉFÉRENCES

Idée 1

Saturne dévorant un de ses fils,

Francisco de Goya:

Cette peinture représente Saturne le dieu du temps en train de dévorer un de ses fils pour ne pas qu'il prenne le pouvoir. Il est donc présenté comme destructeur, ressemblant à un monstre, allant jusqu'à tuer sa progéniture.



Decorado:

C'est un cours métrage qui met en scène quelque chose de répétitif qui va jusqu'à rendre fou un des personnage de part l'absurdité de leur vie. J'ai aussi choisi Decorado car le style est sombre et intéressant.



Idée 2

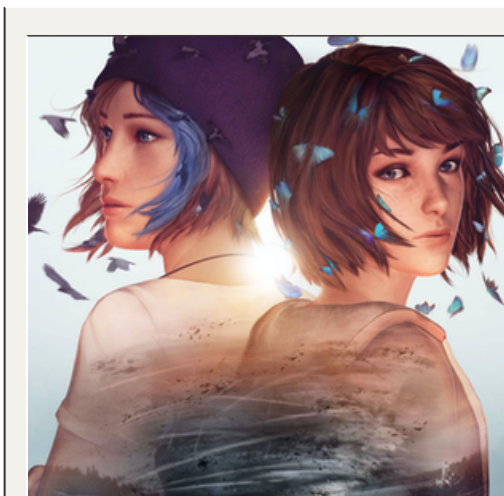


Across the groove:

C'est un jeu à choix multiples qui nous montre différentes facettes d'une vie et les changements d'une simple action seulement à l'aide d'un disque.

Life is strange:

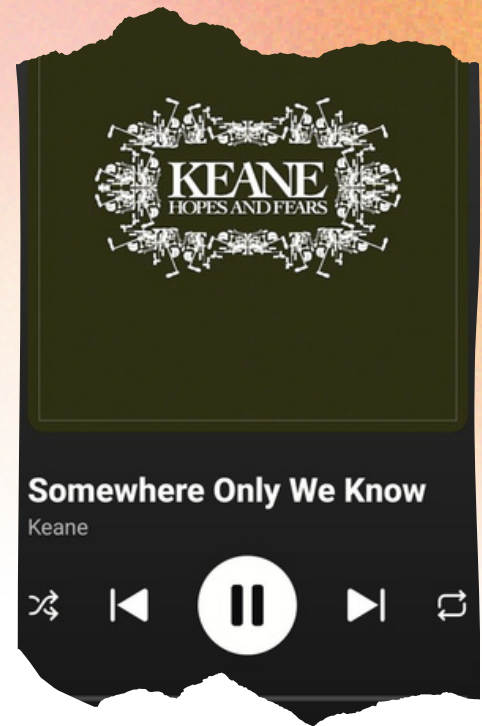
C'est un jeu à choix multiples aussi mais qui présente plus explicitement l'effet papillon à travers un pouvoir de voyage dans le temps comme l'autre jeu.



Idée 3

Cette musique:

Elle parle d'un endroit que seuls quelques personnes connaissent dans un rythme plutôt calme et est une musique plutôt mélancolique.



Souvenirs de

Marnie:

L'histoire d'une jeune adolescente qui va vivre l'enfance de sa grand-mère dans son ancienne maison sans même s'en rendre compte.



- Combien de temps est-ce pour
Toujours ?

**- PARFOIS, JUSTE UNE
SECONDE.**

Alice au pays des merveilles
Alice et le lapin