

Création Personnel

Devoir numéro 1 : Être fleuve

Pour comprendre mes choix concernant ce sujet, il faut redéfinir les objectifs fixés pour ce devoir.

Objectif :

Il était demandé de :

- « Devenir fleuve »
- Découvrir ou redécouvrir un médium, une matière, en explorant sa singularité et sa plasticité.
- Découvrir ou redécouvrir un médium, une matière, en explorant votre singularité et votre plasticité.
- Découvrir ou redécouvrir ce qui vous lie à la matière choisie, qui deviendra, pour ce travail, votre médium.
- Découvrir ou redécouvrir les nombreuses démarches et œuvres des artistes modernes et contemporains ayant travaillé dans cette direction.
- Associer votre démarche aux leurs

Choix Médiums

Pour cela, j'ai voulu explorer ce qui a défini mon parcours de vie, de carrière, d'études, etc. Cela a été une évidence, j'ai une licence en informatique, j'ai un master en informatique et gestion. Alors, pourquoi pas en faire un médium ?

La professeur durant son cours, nous a expliqué qu'un médium n'était pas seulement l'ouvrage que l'on créait. C'était aussi le moyen de l'immortaliser, vidéo, photos, médias, etc... C'est pour cela que ce sujet a été une évidence. J'ai redécouvert l'informatique qui est de plus en plus au cœur de l'art contemporain.

Mais, je voulais continuer ma découverte de l'encre de chine, ce médium qui peut adopter les teintes les plus foncées au plus clair, pouvant symboliser l'encre de quelques choses, des tâches, un assombrissement, un éclaircissement. Qui nous renvoie aux photos en noir et blanc. Mais j'ai ajouté à mon travail, l'encre pour écrire. J'ai aussi pris plaisir à enregistrer la première musique que j'ai apprise au piano (et la seule) afin d'ajouter une ambiance à ce travail.

Inspirations

Avant d'expliquer le processus créatif employé. J'aimerais aborder la partie inspiration. En tant que personne née dans les années 90, je suis fan de jeux vidéo et c'est là d'où mon inspiration vient. Le jeu narratif « slay the princess » est une œuvre d'art à mon sens ; les dialogues, l'intonation, l'ambiance, les dessins, les choix conduisant à des situations inimaginables, le scénario, tout est incroyable. C'est de là que mon inspiration est partie.

Pour la musique, c'est celle du jeu IB, un petit jeu indépendant parlant d'une petite fille s'étant perdu dans une galerie d'art. Elle traverse des tableaux et résout des énigmes pour quitter le monde parallèle des tableaux. La musique est douce et le thème se prête bien à la licence d'art plastique.

J'ai beaucoup vu les jeux narratifs sous différentes formes mais c'est vraiment « slay the princess » qui a été ma principale source d'inspiration.

Mediums

Sans parler de seulement ces inspirations, j'ai fait les dessins sur du papier 120mg, une erreur au vu de l'épaisseur et du médium utilisé. En dessinant à la plume, comme dans les mangas. Cela a été très compliqué étant donné que je ne maîtrisais pas du tout cet instrument.

J'ai ensuite, peint avec l'encre de chine les dégradés de couleurs en ajoutant de l'eau pour avoir les ombrages. Et ajouté de l'encre dorée pour symboliser l'espoir.

L'encre c'est de l'encre pour faire de la calligraphie, ainsi que la plume utilisée d'où la complexité du travail réalisé pour moi. C'était la découverte de ces techniques que je ne connaissais que de noms.

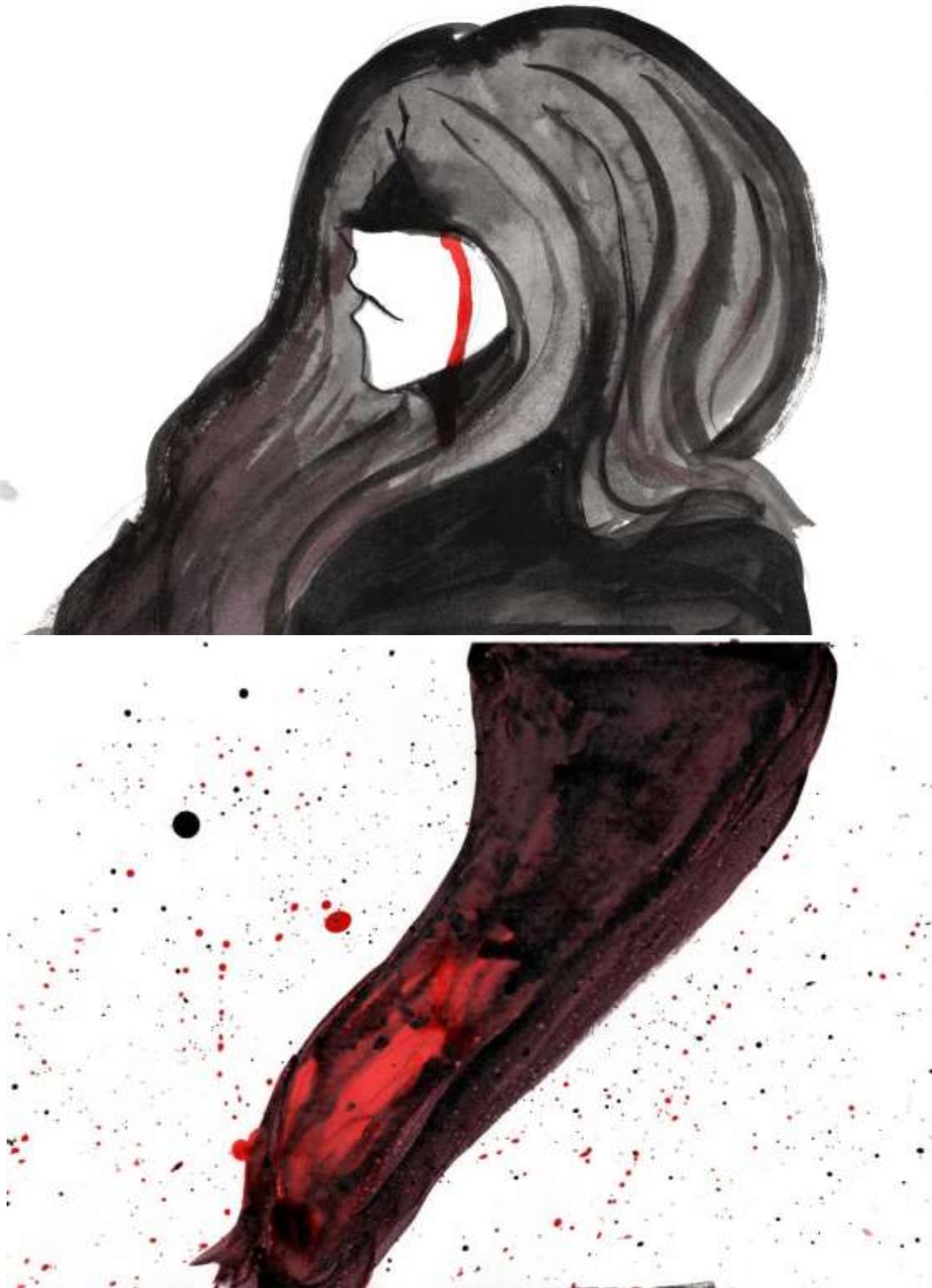
Le piano électrique, avec le logiciel « cakewalk next » pour enregistrer.

Les langages HTML, CSS et JS pour coder le jeu (avec l'aide de ChatGPT car cela faisait trop longtemps que je n'avais touché au codage). Un hébergeur de site web : OVH.

Pour garder la qualité des dessins à son maximum, je les ai tout simplement scannés avec mon imprimante « Epson XP-970 ».

Images explications

« **Assèchement** » : qui est en 2 parties, symbolisant pour moi ce moment où l'on se vide d'émotions et que l'on se blesse en s'aveuglant avec la noirceur environnante. On ne voit même plus la lumière autour de nous. La larme rouge représentant donc la blessure intérieure. Les cheveux tombant car c'est le moment où l'on se tire vers le bas.



« **Calme** » : C'est le moment, où on essaie de relativiser, les tâches sont les problèmes que l'on visualise au milieu du blanc qui représente 'les bons côtés'. C'est la phase juste avant de décider si on se voile la face avec ce qu'on subi et fini par s'assecher tel un fleuve ou une rivière en pleine canicule ou si on décide se créer un chemin au milieu de tout cela et d'avancer paisiblement. Le doré sont le reste d'espoir que l'on peut ramasser ou laisser s'évaporer



« **Dechainement** » : Tel un fleuve lors d'une inondation ou d'une tempête tout se déchaine, on ne ressent rien et TOUT à la fois. Les flots sont violent et incontrôlable. Mais on garde quand même espoir même si on le perd petit à petit. C'est un tourbillon d'émotions.



« **Inondation** » : Cette représentation est pleine de douceur. C'est ce moment où l'on voit que nos problèmes et que l'on commence à perdre un peu espoir, on est triste mais en même temps assez résilient sur la situation. Comme un fleuve en jour de pluie, tout est sombre mais calmement il coule et parfois déborde.



« **Trouble** » : Comme l'eau notre esprit se trouble, et généralement si on parle d'eau non stagnante qui se trouble c'est que quelque chose va ou est en train de se produire, tout semble hostile. Les traits tremblent comme l'eau quand un séisme se produit.



« **Paisible** » : Celui-là aussi est en 2 partie car c'est la fin. Au milieu de tout ce qui nous tire vers le bas on se créait un chemin plein de lumière et d'espoir tel un fleuve asséché qui reprend de ses forces et rapporte la vie. Dans les dessins animés, il a été plusieurs fois représenté la sécheresse comme la fin et l'eau qui revient comme le retour de la vie. C'est d'ailleurs cela qui a permis la vie sur terre. D'où mon inspiration sur cette fin.



« **Stable** » : Bien qu'ils existent des moments instables concernant les flots, ils sont plutôt stable comme les émotions. On n'est pas souvent déchainé, inondé, en pleine tempête, etc. Non généralement, tout est stable. Mais rien d'intéressant si je représentais un fleuve stable car les moments les plus intéressants c'est quand il est instable justement. Car c'est ça qui façonne les pierres, les montagnes, etc.. d'où ce point de départ.



« **Tempête** » :

Les cheveux dans tous les sens pour représenter les flots, foncé car plein de noirceur. Ce moment où tout commence à être hors contrôle, la frustration, la colère, ce qui hurle tout au fond comme le bruit violent de l'eau en pleine tempête. C'est tellement brute et fort.



J'ai vraiment essayé dans tous ces dessins que les cheveux représentent bien les états du fleuve. J'ai beaucoup réfléchi aussi au sens du regard, si les traits tremblent, le fait que la personne est de plus en plus dévêtue comme une pierre taillée par les eaux qui perdrait la première couche, cela montre aussi la vulnérabilité et le trésor intérieur qui peut s'y cacher.

Auto-Critique :

Ce projet, m'a pris énormément de temps, peut-être trop, sur la présentation (code et mise en ligne). Je suis quand même très satisfaite des dessins réalisés même si tout ce travail (audio, dessin et informatique compris) m'a montré que j'avais encore beaucoup de choses à apprendre et réapprendre.

Comme pour mon devoir de questionner le dessin, je pense me prendre un peu trop la tête bien que je sois fière du résultat. Il aurait peut-être été préférable de présenter le chemin pensé et les dessins dans le rapport sans pour autant vouloir absolument le faire sous format jeu.

Je dois encore beaucoup pratiquer pour pouvoir améliorer mes productions, et me documenter plus sur l'art contemporain et historique pour aussi me permettre de prendre de la hauteur sur ma façon de voir et ressentir les choses. Cela est à mon goût toujours pas assez abstrait.