

Mon projet est une illustration achevée. Elle est réalisée sur une feuille d'un format carré et de dimension 50 cm. Elle est placée sur un support en carton, où sont disposées des lumières. La problématique que je me suis posée pour réaliser ce projet est " Dans quelle mesure les éléments visuels parviennent-ils à créer un sentiment de malaise chez le spectateur ?"

- projet achevé
- illustration
- dimension 50 cm de côté sur un format carré
- tridimensionnelle
- sur un support en carton
- il met une créature dans une sorte de tunnel cylindrique
- perspective à 2 points de fuites
- accumulation
- déformation
- mouvement
- crontaste entre les nuances de gris et blanc
- techniques: crayon entre 9H et 9B (grisaille)
- outils: crayon, scalpel, colle, ciseau

Mon projet s'inscrit dans l'axe de programme figuration et construction de l'image dû à l'aspect narratif que présente la scène liée au élément qui la compose

inspirations	référence
<ul style="list-style-type: none"> - liminal space et esthétique weirdcore: un passage, une période de transition avec des lieux vides ou abandonné qui semble étrange et souvent surréaliste où l'on peut avoir l'impression d'être observé ressentir un sentiments de confusion et d'inconfort - damier 	<ul style="list-style-type: none"> - Junji Ito (mangaka japonais du XXIe) connu pour sa représentation du genre horrifique qui passe par la sensation de malaise (regard, accumulation d'éléments, mélange avec des animaux) - Giovanni Battista Piranesi (artiste italien du XVIIIe) connu pour sa série des prisons imaginaire : également perspective mais auteur, profondeur

Questionnement plasticien:

- comment donner un effet de mouvement
- ajouter couleur ou noir/blanc
- faire un encrage pour les contours ou juste un jeu d'ombre
- personnages ?

Comme problématique, question suivante: **Dans quelle mesure les éléments visuels parviennent-ils à créer un sentiment de malaise chez le spectateur ?**

Mes intentions:

- donner au spectateur le sentiment d'être observé
- une impression mouvement et profondeur

Pour cela:

- damier déformer
- perspective non habituel (tunelle cylindrique) qui combiné avec damier : effet de profondeur
- ensemble des éléments en nuances de gris: cachés des éléments dans le décor
- personnage observant le spectateur
- accumulation d'yeux

écart:

- format plus grand (A4 à 24x32), puis d'une version sur un format raisin, puis carré
- ombrage plus accentué, plus d'encrage
- yeux moins apparents (laisser le spectateurs les découvrir en analysants le décor)
- transition sur un support 3D avec lumière

Liens avec d'autres oeuvre

- Louise bourgeois, maman (déformation)
- Tim Burton (beetle juice beetle juice)

Si j'apprécie représenter des yeux, des damiers déformer avec des perspectives dérangeantes, et des créatures anthropomorphiques, le tout dans des scènes avec une ambiance pesante, angoissante et malaisante, c'est pour créer un lien avec le spectateur. Le but est de ne pas seulement créer un environnement vivant dans l'illustration, mais de le faire dépasser le support, et de briser le quatrième mur, comme si elle interagissait réellement avec le spectateur, qu'elle communiquait avec lui. Le spectateur n'est plus le seul à regarder l'illustration, mais l'illustration qui observe le spectateur. L'enjeu est de créer un échange qui, contrairement à la bande dessinée, ne passe pas par le texte, mais seulement par le dessin.