

REGARD VERS LA FOLIE

Travail de fin d'étude
Master en scénographie
Beaux-Arts de Liège
Saskia Lavoie
Juin 2026

Avant-propos

Pour ce travail de fin d'études, j'ai mené une réflexion sur les manifestations de la folie dans la société occidentale actuelle. Plusieurs sous-thématiques seront abordées dans ce travail, découlant tout d'abord de constats que j'ai faits par rapport à mes observations de la société, qui ont ensuite été validés et approfondis par des sources externes. En plus du travail artistique qui sera produit en lien à cette thématique, il y aura également toute une partie théorique regroupant plusieurs écrits développant autant les thèmes illustrés dans l'œuvre, qu'une réflexion sur mes intentions et ma démarche artistique. Le choix du sujet de ce projet est le résultat de plusieurs semaines de réflexion et de discussion sur ce qui nous indigne en tant que personne et en tant qu'artiste et sur la manière dont cela pourrait se manifester dans une production artistique. Pour ma part, j'ai souhaité dénoncer des comportements ou des idées que je considère insensés, mais dont je suis consciente qu'ils sont le produit des systèmes idéologiques dominants en Occident. Il s'agit alors pour moi d'une occasion de déconstruire certaines de ces idéologies nocives, souvent intériorisées et inconscientes, par le biais d'une œuvre artistique. Je tiens à remercier toutes les personnes qui m'ont soutenue de près ou de loin lors de la réalisation de ce travail. Tout d'abord, merci à Mme Claire Wagemans et M. Anthonin Waquez pour leurs conseils et leur suivi dans la réalisation de ce projet en plus de leur participation au tournage. Merci également à la galerie Overflow d'avoir accepté d'exposer mon travail dans leur salle d'exposition et à tous les comédiens qui ont accepté de participer soit Vadim Mayencourt, Zélie Pourtois, Jean-Philippe Thonnart, Christophe Iglesias et Michael Spineux.

Table des matières

| | |
|----|---------------------------------|
| 3 | Introduction |
| | Intention |
| 5 | Quoi |
| 6 | Pourquoi |
| 12 | Comment |
| 14 | Écrits théoriques |
| 15 | La roue (tableau du centre) |
| 26 | La pyramide (tableau de gauche) |
| 28 | L'arbre (tableau de droite) |
| 32 | Conclusion |
| 33 | Bibliographie |
| 38 | Annexe |

Introduction

L'une des premières représentations figurées du fou est celle que l'on trouve dans les marginalias médiévales, ces petites illustrations en marge des manuscrits ou des partitions de musique qui apparaissent surtout entre le XIIIe et le XVe siècle. Durant cette période, ce personnage se répandra autant dans l'art que dans la culture et la politique, personnifiant la bêtise et l'idiotie. Il prendra ensuite une tournure humaniste dans les œuvres littéraires de Brant et Érasme (respectivement la *Nef des fous* (1494) et *L'éloge de la folie* (1511)), qui l'utiliseront afin de dénoncer les vices humains. C'est inspiré par l'ouvrage de Brant que le célèbre peintre Jérôme Bosch peint la toile du même nom quelques années plus tard. Celle-ci illustre l'allégorie satirique décrite par Brant montrant son regard pessimiste de la condition humaine : un navire se dirigeant vers son naufrage inévitable. On retrouve dans ce tableau le personnage du fou qui fait dos aux autres, symbole que la folie elle-même est plus sage que l'humanité. Ce tableau ainsi que plusieurs autres de Bosch sont des mises en garde pour ceux qui se laissent tenter par les péchés. Or, si, à son époque, il était pertinent d'illustrer les folies de l'Homme à travers la morale religieuse, de nos jours, les sept péchés capitaux ne sont plus, à mon avis, ce qui mènera l'humanité à sa perte. J'en viens alors à me demander : quelles sont les manifestations de la folie dans la société occidentale actuelle ? Ma démarche rejoint celle de Bosch dans le sens où je cherche aussi à offrir un miroir sur les comportements que je considère dénués de sens (folies), mais, dans mon cas, par rapport à des enjeux sociologiques contemporains. Ce questionnement est au cœur de mon travail artistique, ainsi que de ce travail écrit dont découleront plusieurs

sous-questions. Dans celui-ci, on retrouvera dans un premier temps une explication de mes intentions artistiques (quoi, pourquoi, comment), puis, dans un deuxième temps, une série de réflexions théoriques relatives aux différentes thématiques abordées dans l'œuvre. Plus précisément, les trois sous-questions qui seront développées sont les suivantes : sommes-nous condamnés à la folie ? Peut-on vaincre le capitalisme ? Et, comment les standards de beauté servent à contrôler les femmes ?



Exemple de représentation du fou en marginalia, origine et année inconnues



Albrecht Dürer, gravure sur bois pour *Das Narrenschiff* [*La Nef des fous*] de Sebastian Brant, Bâle, 1494

Intention

Mon travail de fin d'études consiste à la création d'une série de tableaux vivants (triptyque) sous la forme de projection vidéo qui propose un univers visuel poétique et surréaliste qui dénonce la folie de la société occidentale contemporaine.

Si la thématique qui relie les trois tableaux est le façonnement des comportements humains par notre socialisation, chacun de ceux-ci a une thématique plus précise. Pour le tableau du centre, il s'agit d'exprimer de manière plus générale l'aliénation inconsciente des masses à des systèmes qui les gardent opprimés, ainsi que de l'extrapolation des conséquences que cela pourrait avoir sur l'humanité. Pour le tableau de gauche, il est question de l'obsession pour l'argent et l'ascension sociale instaurée par le système capitaliste. Pour celui de droite, il s'agit du lien entre l'intensification des standards de beauté chez les femmes et le désir de contrôler ces dernières. Ces enjeux, qui sont assez complexes et nuancés, ne sont pas illustrés littéralement dans les tableaux, mais plutôt de manière symbolique. En effet, visuellement, nous sommes face à des lieux et des personnages irréels et imaginaires, ce qui permet à la fois une compréhension plus universelle et une interprétation personnelle.

Afin de mieux comprendre ma propre démarche artistique pour ce projet, il faut passer par le travail des nombreux autres artistes qui ont nourri ma réflexion et orienté mon approche. En premier lieu, comme expliqué en introduction, l'origine du fond significatif de mon travail vient de l'analyse des œuvres de Jérôme Bosch, plus précisément le tableau *La nef des fous* (voir analyse complète en annexe). En effet, dans celui-ci, Bosch dénonce les vices et les péchés qu'il observe chez le peuple de son époque dans un but moralisateur. Il n'hésite pas à montrer la bêtise et les failles de l'humain et, étant un homme religieux, il cherchait à avertir l'homme de sa damnation prochaine s'il ne respectait pas la morale religieuse. Le peintre flamand utilisait également de nombreuses allégories ou créatures imaginaires pour illustrer ses propos, ce qui permettait à la fois de frapper l'imaginaire, mais aussi de simplifier des idées complexes pour qu'elles soient comprises par tous, ce qui est particulièrement pertinent à une époque où l'analphabétisme était très répandu. Si mon but est également de porter un regard sur la destinée humaine, je ne cherche, pas pour ma part, à moraliser, car je ne considère pas que la volonté individuelle est le seul facteur responsable de ces « folies ». Je reconnais que nous sommes tous le produit d'un système et qu'on ne peut améliorer les choses si nous ne prenons pas d'abord conscience de l'aliénation dont nous sommes victimes. Mon intention n'est pas de faire changer les gens par la peur, mais plutôt de les remettre en question face à leurs propres idéologies et les sources de celles-ci.



Jérôme Bosch, *La Nef des fous*, vers 1490-1500, huile sur panneau, musée du Louvre, Paris.

Les œuvres de Bosch et leurs significations rejoignent fortement ce que je veux véhiculer à travers mon travail de fin d'études, mais cela prend seulement en compte le sens du travail et non son apparence. Étant un travail artistique avant toute chose, le langage plastique de mon projet est central et se doit donc d'être justifié. L'élément déclencheur pour moi fut de voir l'œuvre d'Andy Guérif *Maestà: La passion du Christ* (2015), une adaptation du polyptyque de la Maestà (1308-1311) de Duccio di Buoninsegna en tableaux vivants. Comme le nom l'indique, il s'agit d'une reconstitution de ce polyptyque, non pas en peinture, mais avec des décors, des costumes et des comédiens qui reproduisent les vingt-six tableaux de la Passion du Christ. Cette œuvre m'a immédiatement fascinée et ce mélange entre film et peinture m'a grandement inspiré pour mon TFE. Je reprends donc le principe des tableaux vivants, mais, dans mon cas, ils ne seront pas une reconstitution exacte de tableaux existants, mais plutôt des scènes que j'ai moi-même imaginées, en fonction des thématiques que je voulais explorer. En ce qui concerne la composition des tableaux, je rejoins plutôt l'univers visuel de Sergueï Paradjanov dans son film *Sayat Nova (The Color of Pomegranates, 1969)*. Ce film biographique sur la vie du poète nous soumet à des images poétiques et surréalistes qui nous poussent à ressentir sa vie, plutôt qu'à



Maesta, la passion du Christ (2015), adaptation de la Maesta de Duccio en tableaux vivants par Andy Guérif

<https://youtu.be/UeROkNlgI8w?si=YC2TeMHabarAAXf1>

se la faire raconter. Chaque plan devient une composition picturale où l'iconographie remplace le dialogue pour raconter elle-même l'histoire, ce qui s'aligne absolument avec ce que je souhaite faire. Ici, l'utilisation de l'expression « une image vaut mille mots » semble des plus judicieuse pour décrire mon intention. Contrairement à Paradjanov cependant, l'imagerie que j'utilise dans mon travail pourrait évoquer un ton presque satirique dû à son aspect grotesque ou absurde par moments. Toutefois, ce n'est pas un autre monde que je mets en scène, mais bien le nôtre de manière extrapolée et à travers ma vision de celui-ci. Cela permet de briser l'habitude du regard des spectateurs, qui sont en général soumis à du contenu réaliste dans la vie de tous les jours, en plus de rendre visibles des angoisses ou des perceptions qui sont intangibles. En bref, je m'inspire du procédé des tableaux vivants d'Andy Guérif pour faire miroir sur la société actuelle comme le faisait Jérôme Bosch à son époque, mais avec un visuel qui rejoint l'esthétique de Sergueï Paradjanov, c'est-à-dire beaucoup plus épuré et poétique.



Film *The color of pomegranate* (1969) de Sergei Paradjanov



J'ai également quelques autres références tirées du cinéma ou du théâtre que je trouve particulièrement pertinentes, surtout concernant leur manière d'utiliser la couleur ainsi que le mélange qu'ils font entre des décors construits apparents et les comédiens. On peut notamment citer certaines séquences du film *Beau is afraid* (2023), de Mishima : une vie en quatre chapitres (1985), ou encore, la scénographie pour l'Oberammergau Passion Play (2010). Ce que j'apprécie dans ces références, c'est le fait d'assumer complètement l'utilisation de décors construits et visibles, ce qui nous place, en tant que spectateur, à mi-chemin entre le monde réel et l'imaginaire. La volonté que j'ai d'utiliser des décors réels et tangibles dans mon TFE provient d'un besoin de sentir la matérialité. Je crois que le fait de percevoir un travail humain touchera plus la sensibilité du public que le numérique et permettra une meilleure immersion dans l'univers de chaque tableau. Il serait même possible de faire un lien avec le théâtre brechtien, puisqu'il y a une volonté d'assumer le faux pour se concentrer sur la signification et le ressenti. On garde une certaine distance pour éveiller la conscience du spectateur et non pas essayer simplement de le divertir. De plus en plus, je constate une uniformisation des contenus artistiques grand public, surtout au cinéma, où tout semble lisse, fade et standardisé comparé à ce que l'on pouvait voir il y a vingt ans ou même bien



Mishima: Une vie en quatre chapitres (1985) réalisé par Paul Schrader



Beau is afraid (2023) réalisé par Ari Aster



Oberammergau passion play (2010)



Singin' in the rain (1952), Gene Kelly and Stanley Donen



Avengers End game (2019), Anthony et Joe Russo



The Wizard of Oz (1939), Victor Fleming



Wicked: partie 1 (2024), Jon M. Chu

avant (voir comparaison en images ci-dessous). Ainsi, concernant le traitement des couleurs, je m'inspire surtout de la manière dont elles ressortaient à l'écran dans les années 50, 60 et 70 (*Technicolor*, voir annexe). Le rendu de mes images finales sera pensé pour avoir une identité visuelle forte et des couleurs vibrantes qui constitueront en elles-mêmes un élément narratif. Je souhaite m'éloigner des rendus lisses, nets et désaturés qui occupent la majorité de nos écrans et plutôt privilégier une image plus picturale avec une palette limitée, qui certes, s'éloigne du réel, mais se rapproche du ressenti.

La culture du vide qui se propage de plus en plus via les réseaux sociaux me préoccupe également. Le contenu poussé par les algorithmes est éphémère et ne devient qu'un autre élément de surconsommation, qui nous conditionne, qu'on le veuille ou non, à en vouloir toujours plus, en plus de détériorer notre pensée critique et autonome. C'est donc dans une optique de refus de cette sursimulation visuelle que je positionne mon travail. Le fait de proposer des actions assez lentes et sans son, incite à une lecture contemplative du triptyque. Cela pousse le spectateur à une introspection, il ne peut rester passif devant ce qu'il voit et doit réfléchir pour en faire sa propre interprétation. Cette démarche se rapproche de celle de Bill Viola, vidéaste américain, qui est connu pour ses vidéos qui s'apparentent à des toiles peintes grâce, entre autres, à l'extrême ralenti des actions. Sa manière de voir l'impact de son travail m'interpelle particulièrement, car je fais des parallèles avec mes propres intentions. Pour lui: « L'art peut avoir une fonction thérapeutique. Ce qui apparaît à l'écran peut devenir une partie du processus de la vie » et il sert à: « cultiver la connaissance de la manière d'être dans le monde » (Viola, cité par le J. Paul Getty Museum, 2008, p.3, traduction personnelle), ce qui correspond assez bien à ce que je souhaite susciter.



Bill Viola, *Martyr composite* (2014) et *Emergence* (2002)

Maintenant que nous connaissons les intentions artistiques de ce projet, nous pouvons nous pencher sur l'aspect plus technique de celui-ci et expliquer les différents procédés qui ont abouti à ce résultat final. Le principe général qui est utilisé pour l'ensemble du triptyque est d'utiliser des maquettes et des fonds peints à échelle réduite (1:20) et des costumes à échelle humaine pour les comédiens. Les décors seront photographiés seuls, puis les personnages qui s'y trouvent seront ajoutés par montage. Tous les comédiens seront donc filmés dans leur costume sur fond vert (voir annexe), puis ils pourront être intégrés au décor comme s'ils étaient à la même échelle. Le fait d'assembler les différents éléments de chaque tableau en postproduction permet de contrôler plusieurs paramètres et de simplifier les tournages tout en gardant la richesse des scènes qui sembleront avoir lieu dans un grand environnement avec plusieurs personnes. Aucun effet de lumière particulier ne sera utilisé, ce qui simplifiera le raccord entre les différentes parties (les images seront retouchées numériquement par la suite). Le résultat final sera, dans un premier temps, diffusé sur un écran 4k de 50 pouces (127cm) dans le cadre de l'exposition à Overflow puis, pour le jury, il sera projeté dans l'amphithéâtre du botanique. Vous pouvez voir en détail les méthodes de fabrication de chaque partie (fonds, maquettes et costumes) ainsi que des photos du processus en annexe.



Résultat final du triptyque en photo

Écrits théoriques

Dans cette prochaine section du TFE, nous explorerons plus en profondeurs les thématiques sous-jacentes aux différentes représentations de folies qui sont présentes dans chacun des tableaux. Pour ce faire, un bref survol des métaphores visuelles sera fait pour chaque thème, puis celui-ci sera développé à partir d'un questionnement afin de dévoiler toute la réflexion théorique qu'il y a derrière.

La roue

Commençons avec le tableau principal, soit celui du centre. Dans celui-ci, on voit plusieurs personnages sur une roue immense, qui s'adonnent à diverses actions. Cette roue, inspirée des roues de torture médiévales, représente un système puissant, capable de nous soumettre et nous condamner à recommencer encore et encore, des comportements insensés. Sur celle-ci cependant, un seul semble prendre conscience de son état et de la folie du monde autour de lui. Il s'agit ironiquement, comme dans l'œuvre de Bosch, de la figure du fou qui montre que la folie elle-même se rend compte de l'absurdité du monde dans lequel elle vit. Le fond peint, qui évoque un environnement ardent et frémissant, nous plonge dans un univers plus abstrait, introspectif et tourmenté. Ce tableau, comme les deux autres, exprime de manière extrapolée et symbolique divers comportements de l'Homme qui font survenir un questionnement général : sommes-nous condamnés à la folie ? La réponse semble évidente en regardant le tableau et ses personnages pris dans un cycle et condamnés au recommencement, mais il convient de réfléchir un peu plus sur chaque problématique avant de lancer ce regard pessimiste sur l'avenir de la société.

Conformisme

À la droite du fou, le premier personnage que nous pouvons apercevoir est nommé la prisonnière. Il s'agit d'une femme portant une grande robe cintrée par une corde qui rappelle un habit de culte ou de secte. On comprend qu'elle a été nommée la prisonnière, car elle est couverte par une chaîne. Au bout de celle-ci, un nourrisson est posé au sol, lui aussi enchaîné et enveloppé d'un linge blanc. Cependant, à bien l'observer, on réalise qu'elle pourrait aisément se libérer. On conclut donc qu'elle reste dans cette position par choix, par habitude, ou bien, car elle n'est pas consciente qu'autre chose soit possible. Peu importe la raison, elle entraîne également son enfant dans sa perception de la réalité, qu'il transmettra à son tour à la prochaine génération, jusqu'à ce qu'une personne soit en mesure de se libérer des chaînes (ou pas). Ces chaînes sont une métaphore pour illustrer la soumission à diverses constructions politiques ou sociales. Dans le texte qui suit, nous analyserons comment nous avons tous été formés pour devenir un produit de la société. Plus précisément, nous débiterons par examiner la manière dont nous sommes socialisés et conditionnés dès la naissance, ensuite nous tenterons de comprendre pourquoi nous continuons d'obéir et, finalement, des pistes de solutions possibles pour ne plus s'asservir.

Pour commencer, vous vous êtes peut-être déjà demandé comment vous êtes devenu la personne que vous êtes aujourd'hui ou même si vous auriez la même personnalité si vous étiez né dans une autre famille ou encore dans un autre pays. Ces interrogations se ramènent à un débat psychologique bien connu : l'inné versus l'acquis, c'est-à-dire ce qui relève de la génétique d'une personne, de ce avec quoi elle est née versus ce qui relève de l'environnement, comme la culture/société, la famille et l'éducation. Je tends personnellement plutôt vers l'idée de la *tabula rasa* (exposé par John Locke), à savoir que l'humain est principalement une page blanche qui sera formée par son expérience du monde, même si je suis évidemment consciente que certains facteurs biologiques (comme les fluctuations hormonales, ou les problèmes de santé mentale) peuvent exercer une influence directe sur la psychologie et le comportement d'une personne. Mais ce qui nous intéresse le plus ici est le concept de la socialisation. Il s'agit du procédé par lequel les gens intériorisent des valeurs, des idéologies, des comportements, des croyances, des habitudes, des normes, etc. On peut diviser la socialisation en deux phases (EVS.Institute) : la phase primaire qui se produit à l'enfance via la famille et la phase secondaire qui, elle, se produit lorsque l'individu interagit avec des institutions sociales telles que l'école et le lieu de travail. Tout d'abord pour la phase primaire, l'enfant intériorise à la fois les informations reçues directement/verbalement (par exemple, vos parents qui vous apprennent à dire « s'il vous plaît » et « merci ») ainsi que celles

obtenues par l'observation du comportement de son entourage et même de ce qu'il peut voir dans les médias. La phase secondaire, elle, débute dès que l'enfant interagit avec le monde extérieur à son foyer, ce qui est, la plupart du temps, l'entrée à l'école. La fonction éducative de l'école va bien au-delà de la théorie qui y est enseignée, elle apprend aux enfants à suivre un horaire, à obéir à l'autorité, à travailler en équipe, à respecter les règles, bref à vivre en société. Or, il faut rester prudent, car les enfants peuvent être influencés et formés autant de manière positive que négative. Selon Foucault, l'état voit l'éducation comme un outil de dressage du peuple (Arte, 12 min. 12). En effet, l'endoctrinement a souvent été la motivation première d'un état à développer l'enseignement primaire, plusieurs lois sur la scolarité ayant été adoptées suite à des révolutions populaires. Par exemple, en Prusse au milieu du 18^e siècle, une révolte paysanne s'amorce. Puisque la noblesse craignait de perdre des privilèges, la première école primaire obligatoire au monde sera mise en place, le but étant de former de citoyens obéissants (Arte, 9 min. 35). Le même principe se répètera aux États-Unis au Massachusetts, où la première loi sur la scolarité obligatoire sera adoptée suite à la révolte de Shays dans les années 1780 (Arte, 9 min 50). On comprend donc que l'éducation est un outil puissant qui peut être utilisé de manière stratégique par un état selon les besoins du moment. Cependant, de nos jours, même s'il reste des systèmes éducatifs corrompus dans certaines parties du monde, en occident, plusieurs d'entre eux préparent à la fois les enfants à leur futur rôle dans la société, tout en les encourageant dans leur épanouissement personnel.

Pour continuer, maintenant que nous comprenons les différentes manières dont nous sommes façonnés par la société, nous pouvons nous demander pourquoi nous continuons d'obéir à cette dernière. Pour répondre à cette question, il est pertinent de s'intéresser aux arguments que développe Étienne De La Boétie dans son ouvrage *Discours de la servitude volontaire* (1549). On peut résumer sa pensée en trois points, le premier étant l'habitude. En effet, selon lui, nous nous contentons de vivre comme nous sommes nés sans remettre en question sa condition tout simplement par habitude. Si nous sommes soumis à une autorité depuis notre naissance, alors elle nous paraît naturelle et non pas imposée. Cela vient parfaitement rejoindre ce que nous avons expliqué dans le précédent paragraphe concernant la socialisation. Certaines personnes ou groupes ne ressentent plus le rôle qui leur a été attribué dans la société comme une contrainte, mais plutôt comme quelque chose de naturel. L'exemple par excellence est celui des rôles de genre, surtout celui de la femme. En se mettant à la place d'une jeune fille qui naît dans notre société actuelle (ou en se remémorant sa propre expérience), avant même sa naissance, des

stéréotypes et des attentes sont formés par rapport à son genre. Ses parents l'imaginent déjà comme douce, gentille et délicate dans le ventre de sa mère. Dans sa petite enfance, elle est témoin des rôles que chacun de ses parents remplit et, un jour, son cousin lui apprend qu'elle ne peut pas porter du bleu, car c'est une couleur de garçon. À la télévision, elle voit des princesses en attente de leur prince charmant et des publicités qui vendent des régimes. Pour son anniversaire, elle reçoit une poupée qui la prépare déjà pour son futur rôle de mère. Tout cela peut sembler banal, sauf que cela permet de se rendre compte à quel point l'accumulation de petits éléments du quotidien qui sont intégrés dès la naissance peuvent former une personne au modèle qui est attendu d'elle et lui faire croire qu'il s'agit simplement sa nature et non d'une construction sociale (ces petits éléments étant une résultante directe du système idéologique en place soit, dans ce cas-ci, le patriarcat). Pour continuer avec les arguments de La Boétie, le deuxième élément qui maintient l'obéissance est l'endormissement du peuple. D'une part il s'agit de l'utilisation du divertissement pour distraire le peuple des véritables enjeux, ce que nous retrouvons encore de nos jours avec, entre autres, la loterie. D'autre part, il affirme que « le fait de désirer autre chose que la liberté, rend la liberté inaccessible » (France culture, 2 min 48). Nous pouvons adapter cela à notre situation actuelle par le rôle de consommateur qui nous est attribué dans la société capitaliste et qui nous rend dépendants de nos désirs matériels aux dépens de notre liberté. Finalement, le dernier argument de La Boétie est que nous nous soumettons volontairement, car nous avons quelque chose à y gagner. Très souvent, si on accepte d'abandonner sa liberté et de se soumettre à un pouvoir, c'est à condition de pouvoir en soumettre d'autres à son tour ou encore pour nourrir un intérêt personnel, c'est-à-dire accepter une compensation en échange de sa liberté. Cela procure le sentiment de faire partie de quelque chose alors qu'on est exclu du réel pouvoir en réalité.

Mais alors, comment faire pour ne plus s'asservir ? Pour continuer avec les idées de La Boétie, selon lui, le plus grand pouvoir des tyrans ne se trouve pas dans leurs moyens d'oppression, mais plutôt dans l'obéissance passive du peuple. Ainsi, il suffit que le peuple cesse d'obéir en arrêtant d'accepter la condition qui leur est donnée simplement parce que « c'est comme ça ». Je suis également d'avis que la première étape pour déconstruire certaines des idées intériorisées qui nous ont été imposées par un système passe d'abord par notre capacité à prendre conscience de leur origine afin de ne plus les suivre. Or, il peut être difficile de s'émanciper de ces diverses constructions et normes sociales lorsque la majorité de la population ne les remettra jamais en question. C'est pourquoi il est également important d'éduquer ceux autour de soi pour que, petit à

petit, tout le monde puisse faire le choix de la liberté. Au final, le peuple possède un pouvoir bien plus grand que ce qu'il ne le croit, puisque c'est lui qui constitue la fondation de la société. Je terminerais donc avec une citation de La Boétie qui déclare : « Soyez résolu à ne plus servir, et vous voilà libres. Je ne vous demande pas de le [tyran] pousser, de l'ébranler, mais seulement de ne plus le soutenir, et vous le verrez, tel un grand colosse dont on a brisé la base, fondre sous son poids et se rompre. » (De La Boétie, p.6)

Consumérisme

Le prochain personnage que l'on rencontre sur la roue est nommé le glouton. Il s'agit d'un homme assis à même le sol vêtu d'un peignoir rose. Son visage et son torse sont maquillés en blanc, en référence au blanchiment du teint fait par les aristocrates au XVII^e siècle, qui faisaient cela en signe de richesse et d'opulence. Avoir la peau pâle prouvait qu'ils ne travaillaient pas à l'extérieur comme le peuple, ce qui affirmait un statut social plus élevé. Tout autour et sur lui, on voit des guirlandes de couleurs, des confettis et des serpentins en abondances. La couleur rose du peignoir et les couleurs pop des guirlandes et confettis ont été choisies pour se rapprocher du registre visuel du pop art. Ce mouvement artistique est né dans les années 1950 au Royaume-Uni consistait (entre autres) à utiliser des éléments de la culture populaire et de les détourner dans le but de critiquer ou refléter la société de consommation et la production de masse qui devenait de plus en plus dominante à cette époque. Son esthétique est facilement identifiable, notamment par l'utilisation de couleurs vives et saturées. Si on pousse la symbolique encore plus loin, pour moi, le choix de la couleur rose du peignoir a été fait dans le but d'évoquer le cochon qui peut symboliser (dans ses interprétations négatives) la gloutonnerie et l'excès. C'est justement le sujet que je souhaite aborder avec ce personnage, en me posant la question suivante : en quoi le consumérisme est-il l'équivalent moderne de la gloutonnerie ? Nous aborderons cette thématique en définissant d'abord ces deux concepts, mais nous irons plus loin en essayant de comprendre quelques mécanismes du consumérisme et les impacts négatifs que cela a sur notre monde.

Débutons tout d'abord avec la gloutonnerie. Il s'agit du septième péché capital dans la religion catholique, associé au péché originel, c'est-à-dire la désobéissance d'Adam et Ève qui mangèrent le fruit de l'arbre de la connaissance. Dans la société pré-industrialisée, par exemple au moyen-âge, la gloutonnerie consistait à manger ou boire en excès et était donc considérée

comme une faiblesse de l'esprit qui succombait à la tentation. Nous pouvons toujours retrouver ce manque de tempérance associé aux produits alimentaires de nos jours, mais avec l'émergence de la société de consommation, ce même principe de consommer beaucoup plus que ce dont on a besoin s'étend à de multiples autres secteurs, principalement l'achat de biens matériels. Définissons d'abord ce qu'est une société consumériste. Selon Jeanne Guien (d'après une entrevue pour le magazine Socialter), il s'agit d'un système économique dont l'incitation à la consommation est la fondation de sa prospérité. Celui-ci est en lien direct avec les industries du marketing et de la publicité qui utilisent diverses stratégies pour alimenter cette consommation incessante. On parle, par exemple, de diversifier des gammes, proposer des modes/tendances, sortir des nouveaux produits, en bref, on crée des besoins. Tout est exploité dans l'objectif d'augmenter la demande et donc la consommation. On n'en vient même à instrumentaliser certains courants de pensée ou idéologies pour créer des nouveaux marchés et produits. Pour n'en nommer que deux, il y a par exemple l'écologie (écoblanchiment/greenwashing, articles étiquetés comme «zéro-déchet», produits naturels, bio, faits de matières recyclées, etc.) ou encore la cause LGBTQ+ (sorti de collections de vêtements pour le mois de la fierté, produits dérivés de la culture queer ou des différents drapeaux, etc). La base de la société de consommation est l'argent. Chaque individu travaille pour un salaire afin d'augmenter son pouvoir d'achat et acquérir plus de biens et « une valeur sociale est associée au fait de travailler et acheter » (J. Guien) ce qui ne fait qu'augmenter la dépendance au marché. Certaines personnes en viennent même à développer une dépendance (shopping addiction), surtout depuis l'arrivée des achats en ligne, qui facilite encore plus l'accès à la consommation. En bref, on se retrouve tous à différents degrés dans ce cycle de consommation. Éradiquer complètement ce système nécessiterait de ne plus dépendre du capitalisme et, comme nous le verrons dans un texte suivant, cela est difficilement envisageable. Cependant, selon Jeanne Guien, deux voies sont envisageables pour s'affranchir du consumérisme. La première consiste à lutter pour plus de services publics, car ils ne sont pas soumis à la logique marchande, c'est-à-dire dans le but de faire du profit, et qu'ils servent et sont financés par la collectivité au lieu de l'individu. La deuxième est ce qu'elle appelle la voie anarchiste, qui consiste à « créer de manière autogérée des espaces et des formes d'activités économiques alternatives » (J. Guien). Ce que l'on entend par là est de trouver des façons de produire ou consommer qui sortent du modèle capitaliste, par exemple un potager collectif ou des boîtes à livre/bibliothèque de rue. Dans les deux cas, on constate que la solution est liée au collectif. Ainsi, en misant plus sur la solidarité et la durabilité, on peut arriver à s'éloigner du consumérisme.

Pour continuer, l'une des plus grandes conséquences de la production de masse est l'impact négatif énorme qu'elle a sur l'environnement, puisqu'en plus d'épuiser les ressources, elle produit une grande quantité de déchets qui sont pour la majorité non recyclable ou biodégradable. Ces déchets entraînent à leur tour d'autres problèmes comme la pollution des sols, de l'eau et de l'air. Vous avez sûrement déjà entendu qu'il faudrait 1,75 planète Terre par année pour régénérer tout ce que l'humanité consomme. Cela signifie que chaque année, les ressources de la terre diminuent et tendent inévitablement vers l'épuisement. Voici quelques autres chiffres pour constater l'ampleur du problème : chaque année, 92 tonnes de textiles sont jetées (ce qui équivaut à un camion à ordures jeté à chaque seconde), 57,4 millions de tonnes de déchets électroniques (2021) et 15,3 milliards d'arbres sont coupés. Ces nombres sont tellement importants qu'ils sont difficiles à concevoir à notre échelle. Les premiers responsables sont évidemment les industries qui continuent à produire en masse des produits moins chers et de moins bonne qualité pour satisfaire les clients qui en veulent toujours plus. Si nous sommes assez impuissants face à ces grandes corporations, nous avons tout de même le pouvoir de surveiller nos habitudes de consommation en tant qu'individus et nous questionner sur la nécessité de ce que l'on achète.

Déshumanisation et empathie

Par la suite, nous pouvons voir trois personnages sur la roue. Deux d'entre eux semblent avoir une simple discussion de routine sans apercevoir ce qui se passe juste devant leurs yeux. Le troisième se vide lentement de son sang avant de mourir. Pourquoi ne semblent-ils ressentir aucune empathie envers cette autre personne ? La question n'est pas si simple, dans les prochains paragraphes, nous verrons pourquoi il faut en réalité se méfier de l'empathie, car bien qu'elle soit naturelle et instinctive, elle est rarement objective. Plus précisément, le problème de l'empathie est qu'elle est sélective, manipulable et qu'elle dépolitise les événements. Ce sujet est très bien développé par Samah Karaki dans son essai *L'empathie est politique : comment les normes sociales façonnent la biologie des sentiments (2024)*, qui sera la source principale utilisée dans ce *texte*.

Tout d'abord, par définition, l'empathie désigne la « faculté intuitive de se mettre à la place d'autrui, de percevoir ce qu'il ressent » (Larousse en ligne). Bien qu'elle soit essentielle aux relations humaines, on ne peut pas totalement s'y fier, car elle est biaisée par notre société. En effet, le premier enjeu de l'empathie, selon Karaki, est qu'elle est sélective, ce qui rend impossible de la

ressentir pour tout le monde ou toutes les causes. Nous éprouverons plus d'empathie pour des groupes qui sont plus près de nous géographiquement et culturellement, mais également pour ceux qui sont dans la même catégorie ethnoraciale que soi. Ce constat a été prouvé scientifiquement, notamment par une étude chinoise publiée en 2009 dans *The Journal of Neuroscience* qui a observé que la réponse empathique de l'individu était beaucoup plus élevée lorsqu'il était confronté à la souffrance de personnes dans son groupe ethnique. L'humain a une tendance naturelle à simplifier et généraliser les caractéristiques d'un groupe autre, alors, comme il nous est impossible de les considérer avec autant de complexité que notre propre groupe, il est plus difficile de s'y identifier et de ressentir le même degré d'empathie. L'exemple le plus évident de ce biais est la différence de considération qui a été accordée au peuple ukrainien et au peuple palestinien, l'un d'eux correspondant davantage aux caractéristiques physiques et culturelles occidentales. Outre les ressemblances qui permettent de se projeter plus facilement dans la souffrance de l'autre, le fait qu'une personne possède des traits physiques considérés comme attirants ou que l'on associe à l'innocence est un autre facteur qui influence l'empathie. Cela peut être lié au concept de «grievability» (endeuillabilité) théorisé par Judith Butler (dans son ouvrage *Ce qui fait une vie*, 2010) qui indique que la valeur que l'on attribue à la mort d'un individu sera équivalente à la valeur que l'on accordait à sa vie. Un exemple de ce principe serait le «missing white woman syndrome» qui est un terme utilisé pour décrire la couverture médiatique beaucoup plus importante que recevront les femmes/filles blanches, attirantes et de classe moyenne/élevé qui sont victimes de disparition, comparée aux victimes masculines, aux femmes de couleur, aux travailleuses du sexe, etc. Finalement, il y a aussi l'effet de la victime identifiable qui joue un rôle dans l'expression de notre empathie. Quand un drame fait un grand nombre de victimes, celles-ci ne sont plus identifiables et chaque individu se fond dans un chiffre. Un dernier exemple qui reprend les principes décrits précédemment est la mort d'Alan Kurdi, l'enfant syrien dont la mort a fait le tour du monde en 2015, dut au fameux cliché de son corps sans vie échoué sur la plage. Ici, la mort de ce petit garçon a provoqué beaucoup plus d'empathie que les centaines d'autres Syriens victimes de la guerre civile puisqu'il était identifiable et individualisé, en plus d'être associé à l'innocence par son jeune âge.

L'empathie peut aussi être manipulée pour faire accepter aux yeux du public certaines violences faites à un autre groupe. Comme mentionné précédemment, plus la différence avec un autre est grande, plus il sort de notre champ d'empathie, c'est pourquoi différents procédés peuvent être utilisés afin de déshumaniser l'autre et ainsi faciliter le retrait de l'empathie. Karaki en cite trois

dans son ouvrage, le premier étant la déshumanisation mécaniste, qui consiste à renvoyer l'autre à un objet, comme l'utilisation de corps juifs pour des expériences médicales lors du génocide de la deuxième guerre mondiale. En deuxième, il y a la déshumanisation animale, qui elle renvoie l'autre à des caractéristiques animales, par exemple les Algériens qui furent dépeints comme des loups lors de la colonisation par la France. En troisième, il y a l'infrahumanisation, qui consiste à attribuer à l'autre des formes de déviations morales afin qu'il soit perçu comme une menace au bon ordre. Ces procédés ont été grandement utilisés comme propagande en temps de guerre, mais on peut également en être témoins de nos jours dans certains discours de politiciens. Par exemple, lorsque Donald Trump affirma « they're eating the dogs » (ils mangent les chiens) en parlant des immigrants aux États-Unis, afin de les dépeindre comme moralement inférieurs et hostiles aux autres Américains et ainsi justifier la violence utilisée pour les déporter du pays, ou du moins la rendre acceptable par ses partisans.

En comprenant que l'empathie peut être manipulée de différentes façons, on comprend qu'il est dangereux de fonder l'entière de son sens moral sur celle-ci. En effet, utiliser l'empathie comme seule boussole morale peut être problématique, car elle peut avoir comme effet de dépolitiser un événement pour, à la place, nourrir ce que Karaki appelle une « culture de l'empathie ». Ce concept suggère que la personne qui vit de l'empathie l'utilise à des fins de développement personnel, c'est-à-dire qu'elle retire une gratification morale pour s'être ému devant la détresse, mais sans réellement la comprendre. Cette culture se propage sur les réseaux sociaux qui nous submergent de contenu affectif conçu pour être viral, mais qui ne contextualise aucunement la situation et donc ne demande pas beaucoup d'effort intellectuel pour être consommé. En d'autres mots, le fait de réduire la souffrance et la réalité de l'autre à ce que l'on en comprend personnellement provoque une forme de déshumanisation (même si elle provient de sentiments bienveillants à la base).

Mais alors que faire ? On ne peut évidemment pas rejeter l'empathie, car c'est une émotion naturelle et instinctive, qui constitue le fondement de notre humanité, mais il faut tout de même s'en méfier, puisque l'on comprend désormais qu'elle est sélective et qu'elle est influencée par différents biais construits par la société. De ce fait, je partage l'avis de Samah Karaki qui suggère que l'important reste de se questionner par rapport à ce sentiment d'empathie et d'essayer de se mettre en perspective pour mieux comprendre l'autre sans chercher seulement ce qui nous ressemble, mais en acceptant aussi ce qui est étranger à notre réalité.

Dépendance aux technologies

Finalement, à la suite de ces trois personnages, nous retrouvons une seule personne, à genoux et au regard absent. Aux creux de ses bras, on perçoit une série de câbles électriques qui semblent être directement insérés dans sa peau. Ceux-ci sont reliés à un vieil ordinateur cathodique qui diffuse des images de pouces vers le haut ou le bas qui apparaissent de temps à autre sur l'écran. La situation de cette personne nous suggère qu'elle est dépendante à la machine à côté d'elle. Cette scène peut sembler ridicule à cause du caractère désuet de ce modèle d'ordinateur, mais c'est justement le fait de ramener les outils technologiques que nous utilisons dans la vie de tous les jours à leur rang de machine, à leur dimension physique, qui permet de se mettre en perspective par rapport à leur place dans nos vies. De plus, comme il est mis sur un socle, on lui donne une importance, on le positionne comme si c'était un objet sacré. Ici, la réflexion que j'ai voulu développer est : comment la technologie et les réseaux sociaux nous condamnent à la solitude ? Plus précisément, nous aborderons dans un premier temps les différentes raisons pour lesquelles il nous semble impossible de vivre sans de nos jours puis, dans un deuxième temps, la solitude que cela entraîne.

De leur création jusqu'à aujourd'hui, les téléphones intelligents sont rapidement devenus une extension de l'humain. Les réseaux sociaux nous sont accessibles en tout temps et, bien qu'ils comblerent des besoins humains de bases, tels que l'expression personnelle, la connexion sociale et le sentiment de reconnaissance, il est facile de tomber, sans s'en rendre compte, dans un cycle addictif dont il est difficile de se défaire. Les premiers à blâmer sont les diverses plateformes de réseaux sociaux qui utilisent plusieurs procédés dans le but de garder les utilisateurs engagés le plus longtemps possible sur celles-ci. À la base de l'addiction aux réseaux sociaux se trouve le système de récompense du cerveau qui est stimulé par une petite dose de dopamine à chaque interaction virtuelle positive (un commentaire, un *j'aime*, une notification). Avec le temps, le cerveau associe l'utilisation des réseaux sociaux à des émotions positives et est donc conditionné à y retourner souvent, en quête de ces sensations. On parle ici de renforcement positif, mais le renforcement négatif est également utilisé pour augmenter la dépendance. Le renforcement négatif consiste à ce que des sentiments négatifs semblent allégés par l'utilisation des réseaux sociaux. Par exemple, défiler sur son fil d'actualité retire un sentiment d'ennui ou d'anxiété ou encore discuter en ligne avec un ami nous fait sentir moins seul. Un dernier élément qui alimente l'attachement aux réseaux sociaux est le besoin de validation sociale. La recherche de validation

et d'acceptation de la part des autres est un comportement humain normal pour la formation d'une estime personnelle cependant, en obtenir exclusivement des réseaux sociaux peut au contraire rendre l'estime de l'utilisateur vulnérable. En effet, comme la validation est quantifiable dans le monde virtuel (nombre de *j'aime*, de commentaires, d'abonnés) l'estime de l'utilisateur devient fluctuante et liée à l'engagement qu'il reçoit. Par exemple, une publication qui reçoit beaucoup de *j'aime* peut revitaliser la confiance en soi alors qu'un petit nombre peu provoquer du doute ou de l'insécurité.

Certes, l'utilisation quotidienne des réseaux sociaux procure un sentiment de bien-être instantané et aisément accessible, cependant, il faut s'en méfier puisqu'il est facile d'en abuser ce qui cause, à long terme, des effets néfastes beaucoup plus profonds. En effet, les besoins ne sont comblés qu'en surface et, en réalité, le manque persiste toujours et est même aggravé. Par exemple, une étude néerlandaise publiée en 2024 (voir bibliographie) a comparé le sentiment de solitude ressenti entre un groupe de gens utilisant les plateformes numériques de manière active (en interagissant) et un autre de manière passive. Ils ont pu déterminer que les deux groupes avaient un sentiment de solitude augmenté, mais pour ceux qui interagissaient en ligne, ce sentiment beaucoup plus prononcé. On constate ici parfaitement le paradoxe des réseaux sociaux : plus nous sommes connectés, plus nous nous sentons seuls. Si cela peut sembler contre-intuitif, c'est explicable par le fait que les réseaux sociaux ne parviennent pas à fournir des connexions humaines profondes ni un réel sentiment de communauté, puisque les interactions en ligne restent toujours en surface et sans engagement dans la vie réelle. De plus, l'exposition continue à du contenu idéalisé et filtré crée des standards inatteignables qui peuvent mener à de la jalousie, de la dépression et/ou de l'anxiété à force de s'y comparer. Cependant, il est important de noter que ces effets sur la santé mentale peuvent varier en intensité dépendamment de la personnalité de l'utilisateur. Une forte activité sur les réseaux sociaux peut aussi mener à une perte d'identité, puisqu'une personne qui s'expose régulièrement sur les plateformes aura tendance à projeter une représentation illusoire d'elle-même, qui sera nourrie et renforcée plus elle reçoit de l'attention, aux dépens de son authenticité.

En bref, même si le monde virtuel a ses avantages et est devenu indispensable dans plusieurs aspects de nos vies, il faut rester vigilant pour ne pas que notre identité et notre bien-être en dépendent.

La pyramide

Continuons maintenant avec les deux tableaux complémentaires, en commençant par celui de gauche, soit celui avec la pyramide. On se retrouve ici dans un environnement froid, dur, strict, hostile et industriel dans une palette de blanc, gris et noir. Au centre du tableau s'érige une pyramide métallique posée sur un sol en béton. Elle semble avoir été construite par l'homme et on sent qu'elle est présente depuis longtemps, due à son aspect usé. Au-dessus d'elle, une pièce de monnaie suspendue à une chaîne brille et tourne lentement sur elle-même comme un leurre qui fait miroiter une idée de la réussite (sociale et économique). Or, en observant les personnages qui grimpent sur la pyramide pour tenter de se hisser au sommet, on se rend bien compte qu'il ne s'agit que d'une illusion et que l'accès au sommet est en réalité impossible. Les personnages que l'on retrouve dans ce tableau ont tous le même habit : un costume cravate noir qui a été modifié/détourné pour le rendre limitant et inconfortable. Celui tout en haut porte seulement ce costume détérioré et poussiéreux aux manches allongées qui l'empêche de se mouvoir correctement. Celui au centre porte en plus un haut-de-forme démesuré qui couvre l'entièreté de sa tête, le rendant ainsi aveugle. Celui au sol, finalement, n'a plus aucune liberté de mouvement, car il est ligoté par le costume lui-même. Ce type d'habit cravate typique que nous pouvons voir de nos jours, a été choisi en référence aux premières itérations du costume masculin de ce genre qui a commencé à apparaître vers la fin du 18^e siècle. En effet, suite à la révolution industrielle, les hommes ont cessé de montrer leur richesse par l'ornementation de leur vêtement. À la place, le costume masculin s'est simplifié pour paraître plus strict et sérieux et refléter le statut social et économique de l'homme qui le porte. Vous l'aurez peut-être déjà deviné, ce tableau porte sur l'exploitation des travailleurs par le système capitaliste et montre l'obsession de l'ascension économique et sociale que celui-ci alimente. Or, comme on le voit déjà dans le tableau, certains éléments aléatoires influencent directement les personnages dans leur montée de la pyramide. J'en suis alors venu au questionnement suivant : est-ce possible de vaincre le système capitaliste ? Plus précisément, nous verrons comment il nous est impossible d'en sortir gagnant en tant qu'individu, puis nous verrons pourquoi il serait également difficile de pouvoir s'en libérer totalement en tant que société.

Pour commencer, pour définir le capitalisme de manière large, nous pouvons dire qu'il s'agit d'un système économique basé sur la propriété privée des moyens de production, la recherche de profit et l'accumulation du capital. En sachant cela, on pourrait se dire que pour vaincre le capitalisme,

ou du moins en bénéficier, il suffirait de commencer au bas de l'échelle, de travailler très fort pour accumuler de l'argent et monter lentement les échelons jusqu'à se retrouver au sommet. Ce discours reflète assez bien le concept de méritocratie, qui soutient que la réussite sociale et économique d'un individu, ne dépend que de sa volonté, ses efforts et son travail. Or, en réalité, c'est comme si l'on vous demandait de gagner à un jeu truqué. En effet, la réussite d'une personne est grandement influencée par divers facteurs hors de son contrôle. L'endroit où elle est née, sa couleur de peau, son genre, l'éducation qu'elle reçoit, la famille dans laquelle elle grandit : tout cela a des conséquences réelles sur son existence dans le monde et son potentiel de succès. Le problème de cette vision est qu'elle responsabilise les individus au lieu de reconnaître les injustices structurelles. Ainsi, la méritocratie peut être utilisée pour justifier des discours culpabilisants, qui renforcent le système de l'intérieur en : « faisant porter le poids des injustices non pas à ceux qui les produisent, mais à ceux qui les subissent. » (P. Jacquemain, Politis) Si l'on veut imaginer la fin de la méritocratie, il faut d'abord se rendre compte que les inégalités sont le produit de constructions sociales collectives, qui sont entretenues collectivement et qui, donc, doivent être affrontées collectivement pour être changées. Voici donc un premier élément qui empêche les individus de sortir gagnants du système capitaliste. Un autre concept moins connu, mais tout aussi important à comprendre, est ce que Mark Fisher appelle dans son livre *Capitalism Realism* la « privatisation du stress » (p.19). Selon lui, le système capitaliste parvient à faire croire à chacun que les problèmes de santé mentale sont des troubles personnels qui sont naturels et se manifesteraient dans n'importe quel type de société. Or, ce sont en réalité les conditions de vie engendrées par le capitalisme (précarité, compétition, performance, pression, etc.) qui génèrent de plus en plus de stress, d'anxiété et de dépression dans la population. En ignorant cela, la souffrance est dépolitisée et traitée comme un trouble individuel plutôt que comme un problème systémique. Par conséquent, cela renforce l'idée que le système capitaliste est le seul qui fonctionne au lieu de constater qu'il est intrinsèquement dysfonctionnel. Avec seulement les deux concepts expliqués dans ce paragraphe, nous pouvons nous apercevoir de la difficulté de vaincre un système qui entrave lui-même les individus qui l'entretiennent.

Pour continuer, il serait légitime de se demander pourquoi le système capitaliste n'a pas encore été remplacé. S'il est réellement la cause de tant d'injustice et de souffrance, pourquoi n'avons-nous pas encore adopté une alternative ? Selon Mark Fisher, la réponse est le réalisme capitaliste (*capitalism realism*), un concept qu'il développe dans son ouvrage du même nom. La thèse

principale de Fisher est que le capitalisme est tellement enregistré comme étant le seul système politique et économique viable dans la psychologie collective, qu'aucune alternative n'est envisageable. Il résume lui-même sa théorie par cette phrase de Frederic Jameson et Slavoj Zizek: « il est plus facile d'imaginer la fin du monde que la fin du capitalisme. » (p.2, traduction libre) Le capitalisme n'est plus seulement un système économique, il est si bien intégré dans tous les aspects de la société (culture, éducation, langage) qu'on le vit comme la seule réalité possible. Même les ouvrages de fiction qui tentent d'inventer un nouveau système où les mouvements qui s'y opposent et le critiquent, sont absorbés par celui-ci et deviennent des produits du marché. Par exemple, même un film dystopique comme *Blade Runner 2049*, qui montre une société dominée par les corporations où les humains font face à un monde brisé, devient un produit de divertissement plutôt qu'un avertissement politique, car il devient grand public (*mainstream*) et exploité pour son univers/esthétique visuelle (cyberpunk). On pourrait également mentionner la culture hipster, qui était à la base un mouvement alternatif et anticonsumériste, mais dont l'esthétique a été reprise pour, encore une fois, l'introduire au grand public et le convertir en divers produits de consommation. On constate ainsi la grande force du capitalisme : il arrive à absorber ses critiques ou ses oppositions pour les transformer en produits qui contribuent ensuite eux-mêmes au système auquel il s'oppose. On comprend mieux maintenant comment il domine non seulement économiquement et politiquement, mais aussi mentalement, puisque c'est la seule réalité à laquelle nous sommes confrontés. On en revient au constat de Fisher c'est-à-dire qu'une alternative au capitalisme n'est pas nécessairement impossible, mais c'est le blocage psychologique collectif qui empêche, au final, d'en envisager une autre.

L'arbre

Enfin, le dernier tableau du triptyque est celui de l'arbre. On se retrouve dans un espace extérieur, où nous pouvons percevoir un arbre, de l'herbe, de la terre, un ciel bleu et des nuages qui le traversent. Avec cette simple description, il serait facile de croire qu'il s'agit d'un environnement réel et naturel, or, dès le premier regard, on s'aperçoit que tout dans ce tableau est artificiel. L'arbre, qui ne s'apparente à aucune espèce connue, n'a aucune feuille et une couleur grisâtre étrange. Le ciel, quant à lui, est d'un bleu bien trop saturé pour être réel. On dirait que tout a été fait sur mesure pour se conformer à certaines normes. L'environnement n'est pas le seul élément de ce tableau qui donne cette impression, les personnages que l'on y retrouve sont des créatures aux couleurs vives et aux formes inhabituelles, perchées aux branches de l'arbre, comme si elles en étaient le fruit, le produit de leur milieu. En regardant de plus près, on constate que ce sont en fait des corps de femmes dont certaines parties sont mises en valeur par leur prééminence (seins, fesses, hanches). Les traits figés et exagérés de leurs visages au regard vide sont tous les mêmes. Tout en haut de l'arbre, on retrouve un petit animal au corps d'oiseau, mais dont la tête n'est qu'un grand œil. Il est donc possible de supposer que les femmes dans l'arbre ont modifié elles-mêmes leur corps afin de satisfaire ce regard externe. Cette hypothèse se confirme lorsque l'on constate la présence d'une quatrième personne, au sol, sans forme, couleur, ni visage transformé, qui semble pourtant vouloir désespérément elle aussi, devenir comme les autres. Dans le texte qui suit, nous examinerons comment les standards de beauté servent à contrôler les femmes. Pour ce faire, nous ferons d'abord un bref survol de leurs origines, ensuite, nous définirons ce qu'est le male gaze (regard masculin) et les impacts de celui-ci sur les femmes et finalement nous nous intéresserons à la théorie du mythe de la beauté exposée par Naomi Wolf.

Premièrement, tout comme les rôles de genre, que nous avons mentionné dans un texte précédent, les standards de beauté sont une construction sociale. En effet, ceux-ci sont influencés par divers facteurs tels que l'époque, la culture et la religion. Ils ne sont pas fixes et évoluent selon le contexte dans lequel ils se trouvent. Par exemple, au Moyen Âge, les critères de beauté étaient fortement influencés par des idéaux religieux. La pâleur et la pureté étaient valorisées, car cela rappelait la Vierge Marie. En Égypte ancienne, c'était plutôt la symétrie du visage avec des yeux accentués de khôl (maquillage) et une figure élancée et proportionnelle qui étaient appréciées. Dans plusieurs pays d'Afrique de l'Ouest, c'est une silhouette aux courbes généreuses qui est valorisée, puisqu'elle est perçue comme un signe de santé et fertilité. Dans tous les cas, incluant la situation de nos jours,

le corps des femmes reflète un idéal projeté par la société, au lieu de pouvoir simplement exister comme il est dans son état naturel. Si on va un peu plus loin, on constate que cette performance de genre ne se limite pas juste à l'apparence, mais également au comportement. Cette idée que le genre est une performance est très bien développée par Judith Butler dans son livre *Gender Trouble* (1990), dans lequel elle explique qu'il est entretenu par la répétition de comportements qui correspondent aux normes de la société. En bref, tout cela peut être résumé par cette célèbre phrase de Simone de Beauvoir : « On ne naît pas femme : on le devient. » (S. De Beauvoir, *Le deuxième sexe tome II*, p.7) Mais alors pourquoi à notre époque actuelle, à l'ère du féminisme, avec toutes les informations et le recul que nous avons sur l'histoire, ces normes continuent-elles d'être préservées. Outre les arguments exposés dans le texte précédent sur le conformisme, dans le cas spécifique du genre féminin, nous pouvons, entre autres, expliquer cela par l'intériorisation du regard masculin (male gaze). Ce concept, originalement proposé par Laura Mulvey dans son article intitulé *Visual Pleasure and Narrative Cinema* (1975), suggère que les médias visuels (cinéma, télévision, publicité, jeux vidéo, vidéoclip, etc.) véhiculent un point de vue masculin qui objectifie le corps des femmes. Nous avons tous déjà vu, par exemple, un plan s'attarder longuement sur le corps d'une femme dans un film, sans que cela n'apporte quoi que ce soit à l'intrigue. Le personnage féminin est réduit à son image, à un objet de désir du point de vue masculin. Une des conséquences de cela est que toutes ces images, qui véhiculent des idéaux et des normes construites par le patriarcat, sont intériorisés par les femmes ce qui les pousse inconsciemment à se construire et agir pour ce regard extérieur. Il s'agit d'un élément qui différencie radicalement l'expérience de socialisation des femmes à celle des hommes. Les hommes apprennent à être valorisés par leur action plutôt que leur apparence. Le regard qu'ils portent sur eux-mêmes n'est pas détourné par les attentes d'un autre. Pour terminer, je citerais une phrase du critique d'art John Berger, qui étudia, entre autres, le point de vue porté sur les femmes dans l'art européen dans son livre *Ways of Seeing* (1972) qui résume assez bien la manière dont la femme construit son image d'elle-même : « Les hommes regardent les femmes. Les femmes se regardent être regardées. » (J. Berger, p.47)

Deuxièmement, maintenant que nous savons comment les standards de beauté continuent d'être perpétués, nous pouvons revenir sur le questionnement énoncé en introduction, soit comment ceux-ci servent à contrôler les femmes. Pour ce faire, je m'appuie sur la théorie du mythe de la beauté développée par Naomi Wolf dans son essai du même nom publié en 1990. Elle explique que

la beauté n'est pas universelle, naturelle ou neutre, c'est un outil d'oppression du patriarcat qui sert à maintenir les femmes soumises. Les standards de beauté qui dominent à une certaine époque ne sont que le reflet du comportement idéal attendu des femmes durant cette période. De nos jours, par exemple, l'esthétique *Clean Girl*, ne se limite pas seulement à promouvoir une certaine apparence physique (cheveux lissés/plaqués vers l'arrière, maquillage minimal, vêtements aux couleurs sobres, minceur), il y a également un certain tempérament qui y est associé (discipline, ordre, retenue et féminité silencieuse). Wolf observe que, peu importe la génération, plus les femmes gagnent des droits, plus la pression sur leur apparence augmente afin de conserver la domination masculine intacte. Évidemment, il faut comprendre que tout cela est engendré par un système multifactoriel complexe (politique, religion, culture, etc.), et non pas de manière consciente et volontairement stratégique par « les hommes ». Un point de vue intéressant se rattachant aux idées de Wolf est exposé dans l'article *Fascism thrives on women's self-doubt* (Le fascisme prospère grâce au doute des femmes, 2025) écrit par Sisipho Mbuli. Dans celui-ci elle suggère que la récente montée de l'extrême droite en Occident n'a pas seulement engendré un tournant politique, mais également un culturel qui est maintenu par les standards de beauté. En effet, selon elle, la beauté n'est pas intrinsèquement fasciste, mais elle dépend d'un ordre rigide où la soumission est synonyme de sécurité, d'acceptation et de privilèges sociaux et où la déviation est critiquée ou jugée. Plus une femme se conforme, moins elle dérange et moins elle est perçue comme une menace à l'ordre voulu. Le fascisme n'a pas besoin d'ordonner explicitement aux femmes de se soumettre, il : « crée simplement des conditions où la soumission est perçue comme une amélioration personnelle. » (S. Mbuli, traduction personnelle) Le dernier point que je souhaiterais apporter concerne les conséquences concrètes du mythe de la beauté sur les femmes. Dans son essai, Wolf en explique plusieurs, mais celle qui rejoint le plus ce que je montre dans ce tableau est le chapitre sur la faim et la violence. Dans ceux-ci, elle explique que les standards de beauté n'ont pas seulement des conséquences psychologiques, ils ont aussi des effets concrets sur la vie et le corps des femmes. Dans le chapitre *Faim*, elle explique que l'obsession pour la minceur pousse beaucoup de femmes à réduire leur alimentation ou à faire des régimes, ce qui provoque une perte d'énergie au quotidien, un manque de concentration et une plus grande fragilité et vulnérabilité générale. Dans des cas extrêmes, cela peut aller jusqu'à causer des troubles alimentaires qui ont des conséquences encore plus graves sur la santé. Dans le chapitre *Violence*, elle explique que les risques et la douleur liés à des modifications corporelles via des interventions de chirurgie plastique sont banalisés par la société, car l'apparence des femmes est plus valorisée que leur bien-être physique.

Pour conclure cette partie sur les différents concepts théoriques sous-jacents à mon travail artistique, je débuterais par mentionner que plusieurs nuances n'ont pas pu être développées par souci de concision, mais je considère tout de même que chaque sujet en dit déjà assez pour amorcer une réflexion. Cela étant dit, au final, sommes-nous désormais en mesure de répondre au questionnement initial, soit sommes-nous condamnés à la folie ? La véritable réponse pourra être constatée dans le futur et ne peut être prédite pour l'instant, néanmoins, selon moi, une partie de la solution se trouve justement dans le fait de réfléchir, de se remettre en question et d'observer le monde autour de nous pour discerner les mécanismes dissimulés qui induisent ces divers comportements de folie. Puisqu'au fond, tous nos systèmes ne sont que des constructions sociales, nous pouvons garder espoir qu'avec une force de collectivité suffisante, ils pourraient être reconstruits pour le mieux.

Conclusion

Ce travail de fin d'étude avait comme objectif de faire miroir sur la société occidentale contemporaine afin de révéler les diverses formes de folie qui s'y trouvent. Ceci fut accompli par le biais d'une œuvre artistique qui consiste en trois tableaux vivants ayant chacun une sous-thématique représentée de manière symbolique (roue, pyramide et arbre). Dans chacun de ces tableaux se trouvent différents personnages qui représentent de façon allégorique les différentes problématiques abordées dans le travail écrit. Pour moi, le fait d'incarner des enjeux sociaux par des personnages et des environnements imaginaires permet une compréhension de ceux-ci qui va au-delà des mots et touche directement le ressenti des spectateurs. Outre la portée significative de mon travail, il y a également l'aspect purement plastique de celui-ci qui avait une importance. L'un des points importants dans mon intention de base était d'avoir un résultat final où la matérialité (autant des décors et fonds, que des costumes et accessoires) serait apparente et assumée, dans l'optique de s'opposer aux rendus numériques, lisses et standardisés des médias grand public. Bref, je crois que, dans une certaine mesure, mon travail aura réussi à engager une réflexion et à éveiller la curiosité des spectateurs, autant par rapport à son identité visuelle que par rapport au contenu théorique derrière. Cependant, il est important d'être conscient des limites de ce travail. Tout d'abord, je ne peux prétendre que le message que je voulais passer via ce triptyque sera compris par tout le monde puisque l'interprétation de toute œuvre artistique reste personnelle à chacun. Ensuite, en ce qui concerne les contraintes techniques, le faible budget que je m'étais accordé a souvent influencé mes décisions (matériaux moins chers, utilisation d'objets ou de matériel donné qui ne correspondait pas nécessairement à l'idée d'origine, etc.). De plus, je crois que quelques mois de travail de plus m'auraient été bénéfiques pour avoir le temps de reprendre certaines prises de vue, mais aussi pour avoir le temps de faire réviser puis d'éditer en conséquence le montage final, ainsi que le travail écrit. Cela étant dit, ces contraintes m'auront appris à m'adapter et à résoudre des problèmes concrets et, au final, je suis satisfaite du résultat, ce qui est le plus important. Ce travail de fin d'étude m'a permis d'étendre ma pratique de la scénographie au-delà du théâtre et de développer mes capacités de conception (décors, costumes et accessoires). Dans l'avenir, j'aimerais continuer à travailler sur des projets à l'identité visuelle atypique et intrigante qui porte un message plus profond, car je crois que la fonction des médias visuels peut dépasser le simple divertissement. J'espère pouvoir contribuer à de futures créations qui provoqueront diverses interprétations et réflexions et inciteront à ouvrir un dialogue avec l'autre.

Bibliographie

Intention

Paul Getty Museum, J. (2008). *Who's Afraid of Contemporary Art?* J. Paul Getty Trust. https://www.getty.edu/education/teachers/classroom_resources/curricula/contemporary_art/downloads/viola_emergence.pdf

Poghosyan, A. (2025). 'The Color of Pomegranates': The beauty of weirdness in crafting impactful narratives. *The Justice*. <https://www.thejustice.org/article/2025/01/the-color-of-pomegranates-the-beauty-of-weirdness-in-crafting-impactful-narratives?>

Conformisme

Arte (2026). *L'éducation fait la grandeur d'une société ? | Est-il vrai que...? | ARTE* [vidéo]. Youtube. https://youtu.be/JCKbqhfFKy8?si=irt8_A1nzFbJFcgO

Bouhedja, J. (2023). *La société est en nous. Comment le monde social engendre des individus*. Cairn. Info, sciences humaines et sociales. <https://shs.cairn.info/revue-des-politiques-sociales-et-familiales-2024-4-page-143?lang=fr>

Débat inné et acquis (consulté en mars 2026). *Wikipédia*. https://fr.wikipedia.org/wiki/D%C3%A9bat_inn%C3%A9_et_acquis

De la Boétie, E. (1576). *Discours de la servitude volontaire*. Singulier.eu. <https://www.singulier.eu/textes/reference/texte/pdf/servitude.pdf>

France culture (2026). *Comprendre le "Discours de la servitude volontaire" d'Étienne de La Boétie* [vidéo]. Youtube. <https://youtu.be/DUNbpDvGVi0?si=TJu5y35PYMMCngUN>

The Process of Socialization: From Childhood to Adulthood (2025). EVS. Institute, environmental studies. <https://evs.institute/environment-and-society/socialization-process-childhood-to-adulthood/>

Consumérisme

Carré, A. (2022). Jour du dépassement : 1,75 Terre nécessaire pour renouveler ce que l'humanité consomme. *Sciences et avenir*.

https://www.sciencesetavenir.fr/nature-environnement/jour-du-depassement-il-faudrait-1-75-terre-pour-renouveler-ce-que-l-humanite-consomme_165221

Gourmandise (consulté en mars 2026). *Wikipédia*. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Gourmandise>

Jacob, M. (2024). Jeanne Guien : « Le consumérisme est une anomalie historique récente ». *Socialter*.

<https://www.socialter.fr/article/jeanne-guien-consumerisme-capitalisme-alternatives-decroissance>

Société de consommation (consulté en mars 2026). *Wikipédia*.

https://fr.wikipedia.org/wiki/Soci%C3%A9t%C3%A9_de_consommation

Statistics (s.d). *TheRoundup.org*. <https://theroundup.org/green-living/statistics/>

The Atlantic (2019). *America's Dopamine-Fueled Shopping Addiction* [vidéo]. Youtube.

https://youtu.be/_qWHJ29-s4U?si=mdKabLLONs_Pdpbl

Dépendance aux technologies

Academy of Ideas (2019). *Social Media and The Psychology of Loneliness* [vidéo]. Youtube.

<https://youtu.be/FQ40hdQVndI?si=qG22IM7uW3XQX76O>

Bonanno, E. (2014). The Social Media Paradox: An Examination of the Illusion Versus the Reality of Social Media. *Sociological Imagination: Western's Undergraduate Sociology Student Journal, University of Western Ontario*. pdf

Our Mental Health (2026). *Digital Isolation: The Hidden Loneliness of Online Connectivity*.

<https://www.ourmental.health/screen-time-sanity/digital-isolation-the-hidden-loneliness-of-online-connectivity>

Roberts, J. Young, P. and David, M. (2024) The Epidemic of Loneliness: A 9-Year Longitudinal Study of the Impact of Passive and Active Social Media Use on Loneliness. *Sage Journal, Society for Personality and Social Psychology*.
https://journals.sagepub.com/doi/full/10.1177/01461672241295870?casa_token=hXUQnZoag9oAAAAA%3Ac0xLIHImWC0tcwO93_vxsOPssq3uAWRgsK4vKuqP6AwMSEgH6wD6u7GO1mn-G-e3d-a0Q-2z25UM

Stotz, A. (2025). The Social Media Paradox: More friends, Less Connection. *Public Healthpost*.
<https://publichealthpost.org/mental-behavioral-health/the-social-media-paradox-more-friends-less-connection/>

Science News Today (2025). *The Psychology of Social Media Addiction*.
<https://www.sciencenewstoday.org/the-psychology-of-social-media-addiction>

Déshumanisation/empathie

Aoun, E., Dleudonne J. (2023). Why Europe sees Ukrainians as victims, but Palestinians as 'the other'. *Middle East Eye*.
<https://www.middleeasteye.net/opinion/israel-palestine-europe-ukraine-violence-orientalist-other>

Arte (2025). *Faut-il se débarrasser de l'empathie ? | Les idées larges | ARTE* [vidéo]. Youtube.
<https://youtu.be/XSeUclHdiE?si=7RT2aTY9hB-diofm>

Corty, J. (2024). Ukraine-Palestine: a comparative anatomy of selective humanity. *Humanitarian Alternatives, issue 27*.
<https://www.alternatives-humanitaires.org/en/2024/11/27/ukraine-palestine-a-comparative-anatomy-of-selective-humanity/>

Easy Sociology (2025). *Dehumanisation in war and conflict*.
<https://easysociology.com/sociology-of-violence-conflict/dehumanisation-in-war-and-conflict/>

Larousse (s.d). *Empathie*. <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/empathie/28880>

Missing White Woman Syndrome (consulté en février 2026). *Wikipédia*.

https://en.wikipedia.org/wiki/Missing_white_woman_syndrome

Xu, X., Zuo, X., Wang, X., & Han, S. (2009). *Do you feel my pain? Racial group membership modulates empathic neural responses*. *Journal of Neuroscience*, 29(26), 8525–8529.

<https://www.jneurosci.org/content/29/26/8525>

Pyramide

Fisher, P. (2009). *Capitalism Realism* (2e édition). Zéro books

Jacquemain, P. (2025). La fin du mythe de la méritocratie. *Politis*, hebdo N° 1893-1895.

<https://www.politis.fr/articles/2025/12/parti-pris-la-fin-du-mythe-de-la-meritocratie/>

Melonie (2025). Méritocratie : mythe ou réalité ? Analyse complète. *Moralité de l'histoire*.

<https://moralitedelhistoire.com/meritocratie-mythe-ou-realite-analyse-complete/>

Arbre

Berger, J. (1972). *Ways of seeing*. Penguin Books.

<https://ia800203.us.archive.org/23/items/WaysOfSeeingByJohnBerger/Ways%20of%20Seeing%20by%20John%20Berger.pdf>

Butler, J. (1990). *Gender Trouble, Feminism and the Subversion of Identity*. Routledge.

https://dn721600.ca.archive.org/0/items/butler-gender-trouble_202409/BUTLER_gender_trouble_text.pdf

De Beauvoir, S. (1949). *Le deuxième sexe, tome II*. Éditions Gallimard.

<https://archive.org/details/LeDeuxiemeSexeTome2SimoneDeBeauvoir/page/n5/mode/2up>

Hinry, M. (2022). Les standards de beauté sont-ils devenus obsolètes ? *National Geographic, histoire*.

<https://www.nationalgeographic.fr/histoire/culture-les-standards-de-beaute-sont-ils-devenus-obsoletes>

Mbuli, S. (2025). Fascism thrives on women's self-doubt.

Substack. https://simbuli.substack.com/p/fascism-thrives-on-womens-self-doubt?r=5zs86c&utm_medium=ios&triedRedirect=true

Mulvey, L. (1975). *Visual Pleasure and Narrative Cinema*.

https://ia803100.us.archive.org/28/items/mulvey-visualpleasure/mulvey-visualpleasure_text.pdf

Wolf, N. (1990). *The beauty myth* (édition abrégée). Vintage books

Annexe

Le technicolor

Le technicolor était un procédé cinématographique permettant de créer des films en couleur qui a été développé par Herbert Kalmus en 1928. En bref, cela consiste à utiliser un prisme qui sépare la lumière en trois (rouge, vert et bleu) dans la caméra pour que chacune d'elles soit capturée indépendamment par une bande de film. Chaque bande était ensuite teinte de sa couleur complémentaire (cyan, magenta et jaune respectivement) pour qu'une fois inversées, seules les bonnes couleurs apparaissent. Les trois négatifs étaient alors combinés pour créer l'image finale. Même si la couleur existait avant ce procédé, il permettait un bien meilleur contrôle sur l'image, ce qui a donné aux réalisateurs bien plus de possibilités artistiques, à une époque où le cinéma commençait à devenir une forme d'art. Même si le procédé finira par disparaître vers la fin des années 50, puisqu'il était assez dispendieux et laborieux, son langage visuel continue d'inspirer encore aujourd'hui pour son utilisation de couleurs vibrantes, expressives et narratives. Pour mieux le visualiser, on n'a qu'à penser aux films très connus *The Wizard of Oz* (1939), *The Red Shoes* (1948) et *Singin in the Rain* (1952) qui ont tous les trois utilisé ce procédé.



The Wizard of Oz (1939), Victor Fleming



The Red Shoes (1948), Michael Powell et Emeric Pressburger



Singin in the Rain (1952), Gene Kelly et Stanley Donen

Le triptyque

Le mot triptyque vient du mot grec triptykhos, qui signifie « à trois couches ». Concrètement, il s'agit d'un format, à l'origine pour une œuvre peinte, en trois panneaux, dont les deux extérieurs peuvent se replier sur celui du centre. Si ce format fut largement utilisé pour des représentations religieuses (le chiffre trois étant relié à la Trinité) de nos jours, son utilisation est variée, passant de la littérature, à la photographie jusqu'au cinéma et à la musique. L'intérêt de composer une œuvre en trois parties est que cela permet de transmettre une narration ou de montrer différents éléments d'un même sujet tout en ayant la possibilité de lire chaque élément comme une partie distincte. Dans mon cas, nous pouvons considérer le tableau du centre comme étant la scène principale alors que ceux aux extrémités viennent enrichir le propos avec deux autres scènes complémentaires.

Autres références cinématographiques



The signing rigning tree (1957), Francesco Stefani



The holy Mountain (1973), Alexandro Jodorowski



Peau d'âne (1970), Jacques Demy

Analyse du tableau La nef des fous de Jérôme Bosch

On retrouve ici une chouette, animal qui voit la nuit et donc voit ce que les humains ne peuvent pas voir.

Elle est associée à la déesse Athéna dans l'antiquité, emblème de sagesse et de savoir.

Les romains la voit plutôt comme un symbole de mauvais augure et au moyen âge on l'associe aux sorcières et aux ténébreux.

Ambivalence...

Ce vase au dessus du couple est le symbole de la féminité et de la maternité

Le nautonnier ne conduit plus le bateau, il chante. À la place de sa rame, il a une louche géante.

Au lieu de jouer une musique religieuse avec un orgue (la seule acceptée par l'église), elle joue du luth. Ils doivent être des modèles spirituels donc les voir avoir du plaisir est inconvenant, voir blasphémique.

Cet homme allongé dans le fond du bateau tient une gourde. La femme au dessus de lui semble vouloir le frapper ou le séduire, afin de remplir sa gourde de vin.

La Nef des fous vers 1500-10, huile sur bois, 58,1 x 32,8 cm, Paris, musée du Louvre.

Un homme avec un entonnoir inversé sur la tête, symbole de la folie, chevauche un tonneau

Les autres le pousse ou se servent directement à partir du tonneau

Vêtements laissés sur la rive par les personnages qui se baignent



Sur la bannière on retrouve un croissant de lune, symbole des troubles psychotiques, mais aussi le croissant des musulmans (lien avec la prise de constantinople).

C'est la fête sur le bateau, le mat est devenu un mat de cocagne, éléments présents dans les fêtes populaire où il fallait monter jusqu'en haut pour décrocher et gagner le lot. Ici c'est une volaille

L'arbre pourrait être celui de la connaissance qui était dans le jardin d'Éden

Le seul à regarder vers l'avant et donc à voir où le bateau s'en va est le fou lui-même. Il fait dos au reste des personnages, montrant que la folie elle-même est plus sage que l'humanité

Un moine et une nonne qui s'apprentent à croquer une galette (jeu populaire à l'époque qui consistait à manger une crêpe sans les mains)

Aux deux extrémités on retrouve un pichet et la moitié d'un poisson, deux symboles chrétiens
Vin=sang du christ
Poisson=pêche miraculeuse

Un homme vomit à la vue de cette scène blasphémique, ou peut-être est-ce à cause du vin...

Un homme tend sa coupe pour un revitaillage

La Débauche et le plaisir vers 1500-10, 34,9 x 30,6 cm, New Haven, Yale University Art Gallery.

Un couple se livre à des épanchements lascifs, probablement dut à l'ivresse

Un homme nage avec un récipient rempli de viande sur la tête

Méthodes de fabrication

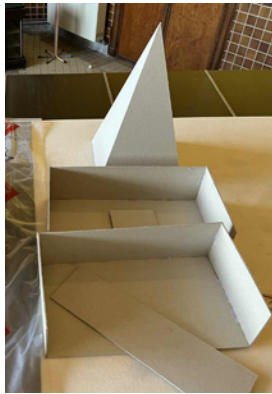
Fonds :

Les trois fonds ont été peints sur des panneaux de bois (deux de 37,5cm x 90cm et un de 75cm x 90cm) avec différents types de peintures.



Maquettes :

Pour le tableau de gauche, la pyramide est faite à base de carton gris (22cm x 22cm x 41,25cm) recouvert de peinture noire, puis recouvert de petits rectangles métalliques. Ces derniers sont des morceaux de carton plus fins où l'on a collé du papier d'aluminium qui a ensuite été poncé et patiné pour lui donner un effet usé et vieilli. La base est un prisme à base rectangulaire (37,5cm x 22cm x 11cm) également faite en carton, mais avec la face du devant renfoncée vers l'intérieur de quelques millimètres. Un rectangle de carton de la même dimension a été recouvert de plâtre blanc, puis a été peint pour ajouter de la profondeur et bien faire ressortir la texture. Cette partie est mise sur la face pour donner l'effet d'une coupe dans le sol où se trouve la pyramide. Tout en haut on retrouve un plus petit élément qui ressemble à une pièce de monnaie. Celle-ci a été faite encore une fois de carton recouvert de papier d'aluminium, mais avec en dessous des formes (étoiles et un homme de profil) qui ressortent comme si elles y étaient embossées. Cette pièce est suspendue à une chaînette qui y est collée.



Pour le tableau du centre, le seul élément de maquette est la roue. Celle-ci est faite en carton et a un diamètre de 45cm et une épaisseur de 10cm. Toutes les parties sont collées ensemble, puis les jonctions sont adoucies avec de l'argile à papier et poncées une fois sec. Une couche de blanc est appliquée pour uniformiser le tout, puis une première couche de marron brun pour imiter une texture de bois. Les cerceaux métalliques que l'on voit tout autour sont faits de la même manière que les panneaux de la pyramide, mais avec un fini couleur rouille en plus sur les arêtes. Des retouches de peinture ont été faites pour terminer pour améliorer le rendu bois.



Finalement, pour le tableau de droite, l'élément principal est cet étrange arbre gris d'une espèce non identifiable. Pour le faire, j'ai commencé par enrouler du fil de fer autour d'un bâton de bois, en sculptant les futures branches avec ce même fil de fer. Cette structure de base a ensuite été recouverte de papier d'aluminium pour lui donner du volume sans trop que son poids augmente. Sur l'aluminium, une gaze a été collée, puis des bandes de plâtre y sont ajoutées pour que l'argile à papier y adhère bien par la suite. La forme finale de l'arbre a donc été sculptée avec cette argile à papier qui a été poncée une fois bien sec pour avoir une surface la plus lisse possible. La base de l'arbre est également recouverte d'argile et est de la même dimension que le dessus de la base (37,5cm x 22cm) pour que la jonction entre le gazon et le bas de l'arbre soit bien faite. Ce gazon est justement de la fausse herbe de maquettisme qui a été collée à la base de l'arbre. Finalement, tout en bas, on retrouve une base faite de la même méthode que celle de droite, c'est-à-dire un prisme à base rectangulaire (37,5cm x 22cm x 11cm) fait de carton. Sur la face de devant cette fois-ci, c'est du terreau qui y a été collé pour avoir le même effet de coupe dans le sol.



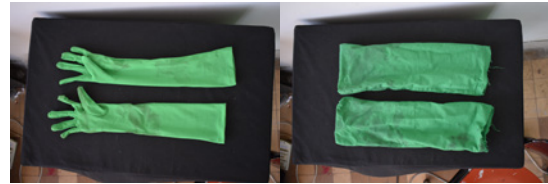
Costumes :

Masque : Pour fabriquer le masque que l'on peut voir sur le tableau de droite, j'ai commencé par appliquer des petites bandes de plâtre sur un masque en plastique générique (il aurait été possible de le faire sur mesure pour une personne en moulant directement son visage avec les bandes de plâtre). Une fois bien séchée, il suffit d'y ajouter de l'argile à papier pour sculpter le visage que l'on veut. Ce matériau est idéal, puisqu'il donne un rendu lisse comme l'argile, mais sèche à l'air et est beaucoup plus léger. Une fois que cela fut sec à son tour, j'ai poncé le tout pour avoir un rendu uniforme, puis j'ai peint une couche de blanc avant de peindre la couleur beige peau et le maquillage. Des faux cils ont aussi été ajoutés, puis une bande élastique a été collée à l'intérieur pour être en mesure de le porter.



Pour les personnages des fruits dans le tableau de l'arbre, chaque personnage a une combinaison zentaï de différentes couleurs (beige, rose, bleu et rose) avec du rembourrage de coussin mis dans des bas nylon pour faire des grosses boules ou formes qui vont en dessous des combinaisons. Les personnages de couleurs portent tous le même masque ainsi qu'une perruque correspondante à leur couleur. Seul le personnage beige qui est au sol n'a aucun rembourrage et un masque différent fait en bandes de plâtre blanches. Le système utilisé pour donner l'effet que les fruits sont suspendus à l'arbre est une sorte de tréteau recouvert de carton ou de tissu vert (pour pouvoir être effacé au montage) sur lequel les comédiens pouvaient se mettre à califourchon (voir page suivante).





Pour le personnage du mourant, son costume a été entièrement fait à la main avec un tissu beige qui a été légèrement teint (brun) pour lui donner un aspect plus porté/usé. Deux copies identiques du haut ont été faites afin d'avoir deux prises lors du tournage. Justement, afin d'obtenir l'effet de blessure qui saigne sur son torse, j'ai conçu une sorte de petit harnais qui s'accroche en dessous du vêtement sur lequel il était possible d'accrocher des pochettes en plastique remplies d'eau et de colorant rouge. Il suffisait ensuite de les comprimer afin qu'elles explosent et tache le vêtement de faux sang. Finalement, pour effacer l'identité de ce personnage, une cagoule, un col, des gants et des chaussettes vertes ont été fabriqués pour être effacés au montage.



Le costume du fou et le costume de la prisonnière ont également entièrement été fait à la main. Pour la prisonnière des chaînes lui ont été ajoutées et l'enfant est un bébé en plastique enveloppé dans un linge blanc.



Pour le glouton, le costume est simplement composé d'un peignoir rose (acheté) et de maquillage blanc. Le comédien était posé sur un grand tissu blanc sur lequel il y avait des rubans et des confettis dans les teintes de rose et violet. Pour ce qui est de l'idolâtre (dépendance aux technologies), il portait un jogging noir et un t-shirt gris en plus d'avoir, collé sur les avant-bras, des faux câbles électriques relié à un vieil ordinateur cathodique posé sur un socle.



Finalement, pour le costume des travailleurs, pour la base, il s'agit d'un habit noir acheté en friperie sur lequel j'ai accentué certains plis de l'habit avec du pastel sec en plus d'avoir ajouté des rallonges aux manches. Le grand haut-de-forme a été fabriqué en carton.



Processus de tournage:
Fond vert et installation utilisé pour les tournages

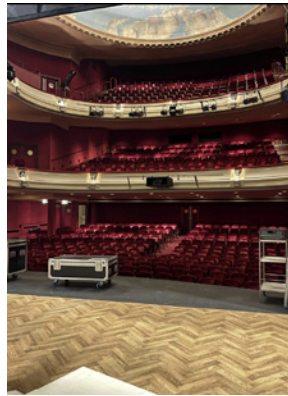


Stage

En parallèle de ce TFE, j'ai également été stagiaire aux ateliers de construction du Théâtre royal de galeries de Bruxelles, tous les lundis, de septembre à avril. Je travaillais avec l'équipe de construction, je devais donc les assister dans diverses tâches techniques tel que la construction de panneaux ou de pièce en bois quelconque, la peinture, les finitions ainsi que le montage/démontage des décors directement au théâtre. Même si ce stage ne touchait pas directement la partie conceptuelle de la scénographie, il m'a permis de voir concrètement les types de systèmes de constructions de décors qui sont courants dans l'industrie. Bref j'ai trouvé cela très instructif et j'ai maintenant une expérience concrète dans le milieu.



Vue de l'atelier de construction



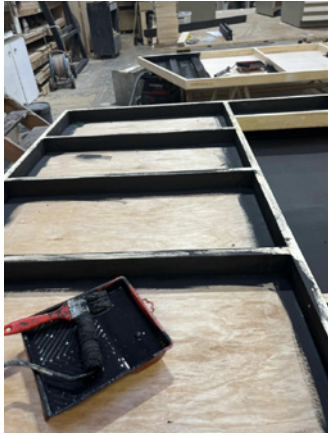
Vue du théâtre royal des Galeries sur scène



Maquette de la scénographie pour *Deux mensonges une vérité*



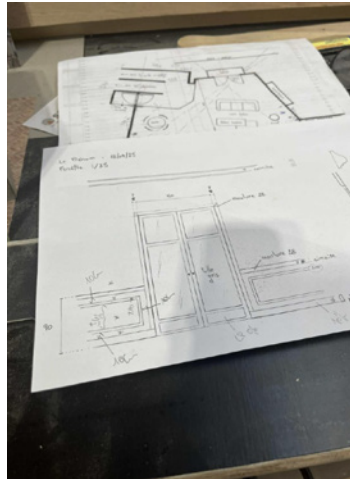
Exemple de document reçu à l'atelier pour la construction, ici c'était pour la scénographie de la pièce *Deux mensonges une vérité*



Application de peinture ignifugée au dos des panneaux pour une commande de décor pour la France



Maquette conceptuelle pour le décor de la pièce *Le prénom*



Dessins techniques pour la pièce *Le prénom*



Vue du décor final monté sur scène (*Le prénom*)