

Ma dernière résidence était en Abri 2. La salle est plongée dans une lumière bleue émise par les petites lumières qui sont dans le sol sur les marches de la salle. J'aime trop cette salle avec ses lumières parce que dès que je les allume, j'ai l'impression d'être dans un aquarium et c'est tout de suite hyper rassurant : c'est bon je suis dans l'eau. Il y a beaucoup de fumée, il y a des lumières rouges qui viennent de mon ordi qui est au milieu de la salle, posé sur une petite table qui est un peu ma station de contrôle de l'aquarium.

L'espace est vide. La scène elle est plus ou moins vide et il y a juste mon ordi, beaucoup de fumée et des lumières bleues. Et dans cet espace-là, je commence à ramener des objets sur scène. J'ai d'abord ramené des pieds de micro, des pieds de guitare au fur et à mesure, ça m'a pris bien des heures parce qu'après je les déplace centimètre par centimètre.

Après, j'ai commencé à sortir les parois en plastique qui protègent l'espace de la batterie en cas de concert. L'espace commence à se remplir, il y a des poissons dans l'aquarium. Ensuite, j'étais full laser. Dans l'espace vide, tout d'un coup le laser passe au travers de ces parois transparentes et se reflète un peu partout dans la salle. C'est un aquarium de cyborgs.

Typo: Artex / Print: Le Cric / Graphisme: fainek.com



labrigeneve.ch/

- × A play of bodies – How we perceive videogames, Brendan Keogh
- × The Art of Failure – An essay on the pain of playing video games, Jesper Juul
- × The queer games avant-garde, how LGBTQ game mares are reimagining the medium of video games, Bonnie Ruberg
- × Downtown Browns, webserie interactive
- × Genderwrecked, jeu video de Gendervamp et Heather Flowers
- × The isle is full of noises, jeu video de dreamfeel
- × "Towards slime mould colour sensor: Recognition of colours by Physarum polycephalum" Andrew Adamatzky



2023 – 2024

ARTISTES ASSOCIÉ·E·X·S



Ordinateur règle vidéo	1
Optoma zh403	8
Panasonic PT-VMZ40	5
Infocus IN138hdhd	1

Start - Stop Time	Max LAeq 60 min
# of LAeq violations	99.9
Time above LAeq limit	99.9
# of LCeq violations	113.9
Time above LCeq limit	122.1
Compensated dBA values: 4.0, dBC values: 4.0	

INELLA CASA DEL DOLCE FAR NIENTE DOVE LE ORE PASSANO LENTE FRAGOLE E PANNA FANNO BENE A CORPO MENTE

DOLCE FAR NIENTE MA ORA E PER SEMPRE DOLCE FAR NIENTE SPIRITO NULLA FACENTE DOLCE FAR NIENTE COSI DOLCE CHE MICI PERDO

C'EST PARTI SORTONS de l'ceilee

ENTRETIEN

Je considère ma pratique comme une recherche perpétuelle, dans le fait de ne jamais s'arrêter sur des acquis ou des points précis, mais d'essayer de suivre une curiosité, une envie. J'ai toujours eu ce besoin de m'éparpiller et d'essayer plusieurs disciplines pour voir ce que je pouvais en faire.

Si je dois me définir, je suis technicien. Ma pratique se situe dans l'installation lumineuse, et mes recherches portent sur notre rapport au monde matériel et au monde numérique à travers différents dispositifs.

Je pourrais aussi me définir en tant que media designer, ou artiste plasticien. Mais c'est trop dur de se dire artiste, c'est un mot trop large. Donc je dirais media designer intéressé par l'onirique et ce qui n'est pas réel. Mais je viens d'un horizon lié au monde du design, aux produits, où la production physique est très importante. J'aime beaucoup le rapport à la matérialité des choses. J'aime créer des artefacts, des choses que l'on puisse toucher, éprouver physiquement. Et en même temps, ma recherche va vers le plus abstrait, liée au monde du numérique. Que peut-on créer dans des mondes où tout est possible, où je peux créer des choses qui n'existent pas dans la réalité ?

J'explore les points de rencontre entre le monde physique et le monde virtuel, en passant par des installations interactives - comme un jeu vidéo ou une scénographie - qui créent d'autres mondes dans la réalité à l'aide de dispositifs techniques.

J'ai une relation particulière à la technique. D'une part, parce qu'à un moment de ma vie j'avais envie d'être un cyborg. D'autre part, parce que c'est un monde nouveau, qui nous fait peur, nous attire et nous questionne en même temps. J'ai l'impression d'essayer de mélanger ces notions de matérialité, de numérique et de l'intouchable. La technique fait le lien, il faut bien un câble pour transmettre les informations d'un monde à l'autre.

L'abri m'a permis de découvrir les arts vivants et le fait d'utiliser son propre corps pour communiquer. C'était quelque chose avec lequel je n'étais pas familier, mais qui m'intéresse beaucoup. J'ai une grande fascination pour le corps humain. J'aime bien observer les corps des autres et imaginer quelque chose autour. Au début, j'allais continuer mon travail autour des jeux vidéo et de l'art numérique. Je me suis rapproché de la réalité physique avec l'envie de découvrir et de m'impregnier de ces corps en mouvement, et créer à partir de ça. C'est l'exercice que j'ai eu envie de me donner : créer des espaces performatifs.

Au long des différentes résidences, je me donnais des objets performatifs que je voulais utiliser. Pendant une résidence, j'ai eu envie de réaliser un combat de robots. J'ai finalement fait un film sur des voitures télécommandées et leur histoire d'amour. Peut-être parce que je n'avais pas de corps humains à disposition, que je me suis basé sur ce que je connais : des objets électroniques.

Il y a eu des moments de perte au début. On arrive dans un lieu où tout est possible, sans forcément d'attentes et c'est quelque chose de très précieux. Au début, ça a été difficile, même si j'avais très envie d'explorer les arts vivants et de comprendre comment ce monde fonctionne. Il y a quelque chose de l'ordre de l'échange, du partage, un attachement émotionnel. On doit créer des sensations pour le public, là où un produit de design n'est souvent pas très charmant. Il peut être beau, stylé, mais il manque cette dimension émotionnelle. Aucune machine ne pourrait te faire ressentir les mêmes émotions que des corps en mouvement.

Le début a aussi été difficile parce que je me suis retrouvé sans brief, sans session critique, comme dans le design. La recherche que j'ai menée cette année a consisté à créer une performance et des espaces performatifs, à comprendre ce qu'est une dramaturgie. Je me suis impregné d'autres personnes pour comprendre ce qu'est pour elleux la dramaturgie, ce qu'est un « spectacle » (j'aime bien dire « spectacle », c'est marrant).

Là où ça change, c'est quand j'invite d'autres personnes à travailler. Un protocole et une sorte d'ordre s'imposent parce que l'on a besoin de communiquer ensemble, et que tout le monde se sente bien.

Ça part toujours d'une envie d'inviter des personnes qui ont un travail qui m'intéresse et de leur proposer qu'on se retrouve à cet endroit pour voir si nos pratiques peuvent se mélanger. J'ai travaillé avec une personne qui fait du son et un danseur.

Ce qui a été intéressant, c'était de définir au sein du collectif comment on allait travailler. Est-ce que chacun-e-x a son rôle? Est-ce que l'on est prêt-e-x-s à tout mélanger? C'est aussi un test, parce que c'est très bien de tout partager tout le temps, mais c'est difficile de trouver des limites. Très vite si une personne s'occupe du son, c'est parce elle connaît le son. On a envie de sortir de nos rôles mais on y retourne vite, et c'est difficile de casser ça. Je ne sais pas si c'est la bonne solution non plus. J'ai compris que l'on ne pouvait pas être en osmose permanente. Il y a besoin d'une direction, pas forcément hiérarchique, mais que nos échanges soient clairs.

J'essaie de trouver des protocoles, des manières de communiquer, alors que mon champ d'action n'est pas la parole. Ce que je suis en train d'essayer en ce moment c'est d'utiliser les moyens que j'ai, notamment la vidéo. Je vais donner au danseur des boucles de vidéos qui évoquent quelque chose, pour voir ce que ça lui évoque. Par exemple une vidéo pourrait m'influencer dans la façon de laquelle je traite la lumière : est-ce qu'elle est douce? Est-ce qu'elle est violente? Est-ce que ça crée une tension? Et qu'est-ce que ça crée quand le moyen d'expression n'est plus la lumière mais le corps?

Pour le moment c'est du *work-in-progress*. Je me suis rendu compte que la lumière et le contexte du théâtre c'est quelque chose qui m'anime. Je le vois comme le début de quelque chose.

Pour moi, la recherche artistique c'est créer le plus d'outils possibles pour aller dans le plus de directions possibles et accepter de ne jamais arriver au bout.

En technique, j'ai toujours baigné dans le monde de la nuit, avec la question du *live*. C'est un contexte qui se joue souvent dans l'urgence : il faut que la lumière soit bleue à ce moment du set parce que tu sens que ça doit être bleu. Dans les arts vivants, il y a ce moment de réflexion que je trouve hyper précieux, de savoir pourquoi tu vas mettre du bleu. Je voulais comprendre comment la technique accompagne une dramaturgie et comment ça aide à créer des sensations. Je me suis donné des exercices : identifier les matériaux qui m'intéressent, les lumières sur lesquelles je voulais travailler. Ce qui m'a motivé, c'était travailler sur des éléments présents dans des contextes de teuf, de concert, et les ramener dans un contexte plus onirique.

La première fois, j'avais juste mon ordi et un projecteur. J'ai fait ce que je savais faire : des animations avec un projecteur. Je me suis rendu compte que je m'ennuyais à juste faire les choses que je connaissais déjà. Donc, j'ai trouvé des stratégies. Au début des résidences suivantes, je prenais un moment dans la salle à essayer de déplacer des objets. C'était une manière de me réapproprier l'espace avant de créer, parce que je me sentais étranger, parasitex, dans l'espace.

Je commence toujours avec une session de dessin et me fais des playlists plus down-tempo ou up-tempo selon le mood de la journée.

Mes résidences prennent deux formes. Celles où je suis toutx seuls ou je suis un peu abandonnéx à moi-même, mais avec une certaine liberté à faire tout ce que je veux.

Je n'ai pas vraiment de méthodologie de création, juste ces éléments techniques que je veux explorer. Que ce soit des barres LED ou le laser, je teste différentes surfaces de projection, différents emplacements. J'essais de rajouter de la musique, de mélanger avec de la vidéo-projection, d'aller sur scène et me mettre dans l'espace. Et ensuite trouver un sens à ces éléments et me dire, « si ce sont mes interprètes, qu'est-ce que j'ai envie que ces lumières me disent? »

