



BIOGRAPHIE

Né en 1978, Adelin Schweitzer vit et travaille à Marseille. Diplômé en 2004 de l'École Supérieure d'Art d'Aix-en-Provence, il poursuit depuis une carrière internationale d'artiste polymorphe à la croisée des chemins entre performances immersives, expérimentations audiovisuelles et nouvelles technologies. Du Rimini Protokoll en passant par Tinguely, Marc Pauline du S.R.L ou bien encore Stelarc, Adelin s'inscrit dans une filiation artistique d'avant-garde. Puisant dans les imaginaires de la science-fiction et des sciences cognitives l'artiste trace au fil du temps les contours d'un univers prospectif singulier.

C'est en 2005 qu'il présente à Madrid sa première installation *VidéoPuncher 1.3* à l'occasion de la biennale ARCO puis en 2006 à Paris dans le cadre de *La Villette Numérique*. De ces deux expériences naîtra le projet ININTERACTIF au sein duquel l'artiste construit des dispositifs qui interrogent de manière ironique le public sur sa place dans les processus d'interaction avec les machines.

Dans le cadre de Liverpool Capitale Européenne de la Culture, Adelin part en Angleterre en septembre 2008 afin de poser les premières briques de son projet *A-Reality*. Sous la forme de balades dans l'espace public et équipé d'une prothèse technologique complexe de réalité augmentée (AR), l'artiste propose une expérience individuelle au public au cours de laquelle la réalité se métamorphose sous l'action de filtres informatiques aléatoires et génératifs évoquant les esthétiques de la beat generation. C'est à partir de ce projet que son travail de recherche va s'organiser durant les cinq années suivantes. Il voyage beaucoup, exposant dans différents contextes en France et à l'étranger.

C'est au Québec en 2013, en résidence à la Chambre Blanche, qu'il décide de mettre un terme à cette expérience pour se concentrer plus largement à l'étude de la perception du "réel" par les machines et les méthodes de captation, d'enregistrement, et de diffusion offertes par les nouvelles technologies. Dès lors il opère un recul sur sa pratique et participe sous la direction de Ruedi Baur au programme Européen Civic City hébergé à la HEAD à Genève dont il sort docteur en *design civique* en 2014.

Il fonde en 2015 *deletere*, un laboratoire de production et d'expérimentation médiatique basé à Marseille et y poursuit depuis comme artiste associé son travail de recherche sur l'art expérimental et le chamanisme technologique.



DEMARCHE ARTISTIQUE

C'est mon père qui avait l'habitude pour m'occuper de me donner toutes sortes de machines à démonter. Je passais des heures à les bricoler, les démantibuler, à explorer les rouages et les organes complexes des appareils domestiques les plus divers. J'ai commencé, dans un premier temps par les réduire en miettes pour progressivement apprendre à les remonter, et parfois à les remettre en route. Une anecdote qui résonne comme un élément fondateur dans ma démarche. Celle-ci pouvant se résumer à une expérimentation permanente et empirique de la technique. Une décomposition nécessaire au développement de mon imaginaire. Un jeu perpétuel qui me permet de construire mon langage artistique et de dessiner des lignes de fuite hors du cadre.

Au delà des processus techniques mis en action dans mon travail, j'attache une attention particulière à la relation qui s'établit entre le spectateur et l'objet. La nature de cette relation illustrant bien souvent les limites de l'interactivité à produire une œuvre. Dans le même temps, je m'intéresse à l'histoire des technologies, leur influence sur la société, et la place qu'elles occupent désormais dans l'imaginaire collectif. Raison pour laquelle je m'appuie souvent dans l'élaboration de mes projets sur la récupération et le détournement d'algorithmes, de machines ou de techniques préexistantes. Même si j'aime les machines, elles m'effraient tout autant; ma posture d'artiste figurant dès lors celle d'un apprenti sorcier.

Les axes de recherche que je souhaite développer les prochaines années s'articulent autour des trois thèmes suivants:

Théâtralité: longtemps attaché à exprimer l'idée d'une expérience sensible de la technique sans artifice, je m'attache désormais à insérer une couche dramaturgique dans mes propositions. Une narration qui vient augmenter et préparer le spectateur à l'expérience technologique en tant que telle. De cette systématisation du procédé résulte une expérience plus intense qui me permet de désamorcer le conditionnement du public, parfois même ses aprioris sur l'usage artistique des technologies.

Modes relationnels humain/machine: notre rapport à la science et ce qu'elle produit comme potentiels oripeaux (capteurs plus ou moins complexes, téléphones portables, réseaux sociaux, etc...) et comme mutation sur le corps social et politique crée une vision scientifique paradoxalement mystique : celle d'une posthumanité accélérée à la vitesse de machines intelligentes permettant de franchir les défis de la troisième révolution industrielle. C'est tout particulièrement ce paradoxe que je désire explorer dans mon travail à travers l'usage de stratégies conceptuelles tel que la décélération ou la disnovation.

Virtualisation du réel: la réalité objective n'existe pas. Elle n'est que la somme de nos subjectivités influencées par le paradigme géosocial duquel nous sommes issus. En opposition à ce postulat, il existe dans la perception des machines une dimension universelle. Ainsi les machines ré-encodent le réel qui nous est percevable et l'uniformise. Ce processus s'apparente dès lors à une forme de virtualisation informatique propre à la formulation de nouveaux imaginaires.

LE TEST SUTHERLAND

Experience interactive, multiformats, 60min (En Création)

<https://vimeo.com/deletere/lts>

Le Test Sutherland est une expérience qui se présente sous la forme d'une performance pour 20 spectateur-trice-s. Elle est organisée dans l'espace public aux abords d'un lieu culturel donné. L'invitation repose sur la promesse de faire l'expérience du BUD (Black Up Display), une prothèse polysensorielle d'occultation optique. L'expérience du BUD repose sur le lâcher-prise et l'écoute. Elle est guidée par un narrateur hors-champ mais présent dans le paysage, prêt à intervenir en direct sur le groupe et à improviser le cas échéant.

C'est une invitation à la dérive intérieure où ce que l'on voit laisse progressivement la place à ce que l'on ressent. À travers les odeurs, le toucher des matières et le guidage bienveillant du narrateur, le groupe va cheminer du lointain (l'espace du réel), vers le proche (l'espace de l'intime.) Avec ce projet, l'artiste souhaite interroger la fonction symbolique des dispositifs d'immersion (casques HMD, dômes, caves, etc) qui prolifèrent aujourd'hui et proposer un regard critique sur la promesse de s'échapper littéralement du monde perceptif commun via ce type d'interfaces.

La vision est un trouble de l'audition





THE SAFE SPACE (TSS)

Film VR, multiformats, 25min (En Création)

https://youtu.be/MJuCkOY_fgM

Le MÉTA et LUI se connaissent depuis toujours, mais qui a rencontré l'autre en premier ? L'histoire commence dans un environnement virtuel, la capsule d'envoi, où l'utilisateur-trice écoute des consignes délivrées par une voix artificielle. Progressivement, cet univers aseptisé est parasité par des images et des sons qui semblent surgir de nulle part. L'utilisateur-trice devient spectateur-trice et perd le contrôle de la situation ; il/elle se retrouve propulsé-e au milieu d'un groupe emmené par LUI et le MÉTA.

Il s'agit d'une scène du spectacle #ALPHALOOP. Dans cette dernière, des participant-e-s équipé-e-s de casques VR suivent une cérémonie de transe chamanique à l'issue de laquelle ils et elles sont projeté-e-s dans une autre dimension. Le récit se poursuit dans un univers à 360° composé de paysages où l'on retrouve nos deux personnages. LUI commence à douter de sa propre existence et tente de rassembler ses souvenirs en traversant des lieux qu'il croit avoir visités et en revivant des situations qu'il croit avoir vécues. Le-la spectateur-trice devient alors le-la témoin de ce parcours jusqu'à la révélation finale orchestrée par le MÉTA.



#ALPHALOOP_EPISODES_SAISON 2

Minisérie, 3 épisodes, Résidence Laboratoire Modulaire, Caen, avril 2021

<https://vimeo.com/album/5551868>

#ALPHALOOP mélange différentes formes de narration et de techniques destinées à accompagner le spectateur dans un univers proche du sien mais pour autant inconnu, la réussite de cette entreprise reposant avant tout sur la crédibilité de la fiction défendue par les deux personnages principaux. Jointes à la performance, le projet se développe sous deux autres formes: web série et installation documentaire. Chaque forme est autonome et porte en elle un angle de vue sur le projet global, distillant des informations et des témoignages sur les personnages et leurs quêtes. L'objectif de cette démarche vise ainsi à offrir au public un récit plus persistant que la durée du spectacle : la minisérie lui permet de contextualiser cette expérience, de voir qu'elle s'inscrit dans un univers fictionnel plus large. Ce format "carnet de notes" alimentés sur la route devient le garant de la diégèse et constitue un formidable terrain d'expérimentation pour les artistes.





#ALPHALOOP_V2

Spectacle XR multimedia et interactif - 55 minutes, 2021

<https://vimeo.com/765983047>

#ALPHALOOP est un projet qui aborde la thématique du sacré à travers le prisme de la pratique imaginée du techno-chamanisme, celle-ci affirmant qu'il n'y a pas d'opposition dualiste entre Nature et Technologie, pas de différence structurelle entre les ordinateurs et les autres manifestations «naturelles» de la réalité. Le projet se construit en collaboration avec l'auteur-interprète Fred Sechet et l'artiste-programmeur NAO. Il s'inspire librement des théories développées par Timothy Leary sur le chamanisme cybernétique et s'articule autour d'un voyage de recherche sur les mythes et les cultures du Nord du Québec. Ce voyage réalisé en Abitibi entre août et septembre 2018 est venu renforcer l'écriture dramaturgique d'une œuvre qui pose un regard critique et singulier sur les technologies de la Réalité Étendue (XR), l'idéologie de l'innovation, et la spiritualité.



#ALPHALOOP_EPISODES

Prototype minisérie, 5 épisodes, Résidence d'écriture Abitibi (Qc), août 2018

<https://vimeo.com/album/5551868>

#ALPHALOOP mélange différentes formes de narration et de techniques destinées à accompagner le spectateur dans un univers proche du sien mais pour autant inconnu, la réussite de cette entreprise reposant avant tout sur la crédibilité de la fiction défendue par les deux personnages principaux. Jointes à la performance, le projet se développe sous deux autres formes: web série et installation documentaire. Chaque forme est autonome et porte en elle un angle de vue sur le projet global, distillant des informations et des témoignages sur les personnages et leurs quêtes. L'objectif de cette démarche vise ainsi à offrir au public un récit plus persistant que la durée du spectacle : la minisérie lui permet de contextualiser cette expérience, de voir qu'elle s'inscrit dans un univers fictionnel plus large. Ce format "carnet de notes" alimentés sur la route devient le garant de la diégèse et constitue un formidable terrain d'expérimentation pour les artistes.





#ALPHALOOP_BETA

Performance multimedia - 35 minutes, Plovdiv, Bulgarie, septembre 2017

<https://vimeo.com/237453429>

Partant du postulat qu'il n'existe pas une réalité mais plutôt un ensemble de paradigmes qui conditionnent nos perceptions du réel et définissent notre rapport au monde, #ALPHALOOP interroge ce conditionnement en détournant l'usage "traditionnel" du téléphone portable à travers une expérience participative, immersive et déambulatoire. Le téléphone comme prothèse de communication devient ici organe de vision et d'audition, se substituant à la perception de chaque participant. L'espace public devient dès lors le théâtre d'un bien étrange rituel, conduisant les spectateurs de l'autre côté du miroir. La performance dure 45 minutes pour une jauge de 10 personnes maximum toutes les heures 6 à 8 fois par jours. Elle s'envisage comme un chemin que les participants devront emprunter, guidés par LUI et accompagnés de ses assistants. Le parcours est conçu au cas par cas par l'équipe artistique en écho au contexte dans lequel le projet se déploie.



LES DRONARDS - MISSION GRD/BR

9 videos, durées variables, vidéo (HD), juin 2017

<https://vimeo.com/255629451>

Les Dronards est un collectif d'artiste pluridisciplinaire fondé en 2013 à Vitrolles. Ils développent depuis une écriture artistique fortement influencée par la culture populaire de science fiction. Le collectif construit depuis bientôt trois ans une approche singulière sur l'image en mouvement et la création vidéo dans l'espace public. Ce projet spécifique est issu d'un Hackaton organisé en juillet 2016 par le Labo des Usages de l'AADN à Lyon sur la thématique des Urbanités Numériques. Accompagné par deux chercheurs en sciences sociales, ils ont déployés leurs actions dans les quartiers de Bel-Air les Brosses et de Grandclément à Villeurbanne. Partant à la découverte d'un territoire et de ses habitants, ils ont collectés de la matière sonore et visuelle et produit 9 vidéos présentés au public en fin de résidence.



**NON-FICTIONS
VIDEOS
-
by
LES DRONARDS**



VOYAGE PANORAMIQUE #ITERATION N°3

Performance multimedia - 15 minutes, 2016

<https://vimeo.com/203794330>

Le voyage panoramique consiste en une expérience théâtrale, sensorielle et immersive à 360°. Dans l'itération n°3 l'artiste à travailler en partenariat avec le Musée d'Histoire sur la voie historique de Marseille. Celle-ci est devenue le prétexte à un voyage onirique à travers le temps et l'espace au cours duquel les spectateurs, accompagné par deux étranges personnages pouvaient redécouvrir cette voie majeure de la cité phocéenne fondé, il y a 2600 ans.



VOYAGE PANORAMIQUE #ITÉRATION N°1

Performance multimedia - 30 minutes, 2016

<https://vimeo.com/150277274>

Le voyage panoramique consiste en une expérience théâtrale, sensorielle et immersive à 360°. Dans l'itération n°1 les perceptions du spectateur sont déplacées dans celle d'une machine volante en déambulation au dessus de la ville. C'est un prétexte pour plonger dans un des rêves les plus persistant de l'humanité. Voler comme un oiseau. Par groupe de quatre, les spectateurs sont invités à pénétrer dans un espace aménagé pour l'occasion. Ils sont installés à des postes de visionnages synchronisés puis équipé de lunettes audio-visuelles immersives. Avant le démarrage de l'expérience médiatique à proprement parler ils vont être conviés à se concentrer sur leur corps, l'espace que celui-ci occupe dans la pièce ainsi coupé du monde. Pour encadrer l'expérience, l'équipe artistique a conçu un protocole de théâtralisation reposant sur un personnage fortement inspiré par une figure emblématique de la beat generation Timothy Leary.





THE KING

Performance multimedia - 35 minutes, 2015

<https://vimeo.com/130422280>

Cette performance est née de la rencontre avec Iacopo Fulgi, membre fondateur du Tony Clifton Circus. La proposition artistique met en scène un personnage imaginaire, le roi du pop-corn. Celui-ci déprime. Il est pris au piège d'un dispositif de captation supposé le rendre heureux mais qui va peu à peu le rendre fou. Dans cette proposition la caméra est partout. Dans les airs, sur des rails, dans son propre corps. Malgré tous ses efforts il ne parvient pas à rentrer en contact avec la personne qui se cache derrière ce dispositif technique. Ce projet est la première version d'un plus gros toujours en développement et inspiré par le livre de Joe R. Lansdale, Le drive-In.



EXPLŌRĀTĪO LŪNĀRIS

Installation multimédia, techniques mixtes, 200x200x70cm, 2014

<https://vimeo.com/119713116>

Nous avons marché sur la Lune, en passant par la lucarne.

L'humanité a contemplé sa sorcellerie, immédiatement médiatisée, très vite trivialisée.

Nous avons glissé du ravissement technique vers la banalité du miracle.

« Avons-nous marché sur la lune? » interrogent-certains depuis d'autres lucarnes.

Nous pouvons répondre : « la Lune a disparu dès le premier pas, abîmée dans la première empreinte. »

Nostalgie: avant d'être réalisé, le rêve conserve toute la richesse du possible.

On a rêvé l'atteindre à l'aide de fioles de rosées, sur une sauterelle mécanique, par la force des marées

Ou dans une fusée rouge et blanche comme une nappe de bistrot.

Aujourd'hui pour la balade on se contentera d'un œil et d'une échelle.



LES DRONARDS

15 min, vidéo (HD), 2013 - 2016

<https://vimeo.com/155637236>

Les Dronards est un collectif d'artistes pluridisciplinaires fondé en 2013 par Adelin Schweitzer lors du programme Échangeur de la ville de Vitrolles dans le cadre de Marseille-Provence Capitale Culturelle 2013. Les Dronards développent une écriture artistique fortement influencée par la culture populaire de science-fiction et construit depuis bientôt trois ans une approche singulière sur l'image en mouvement et la création vidéo dans l'espace public. À partir d'engins télécommandés de type rover (roulant) et drone (aérien) permettant au pilote un déport de ses perceptions et de ses moyens de communication via différents organes embarqués sur les robots et sur-lui-même, le collectif agit dans l'espace public en réalisant des performances à la rencontre d'un public le plus souvent inconscient de ce qui se joue. Le protocole d'usage des machines qui en découle devient le moyen et le sujet des films réalisés. Ces films sont à la fois des comptes rendu d'expérience, des courts métrages de fiction mais avant tout des projets hybrides et participatifs à l'échelle du territoire explorés par les artistes.

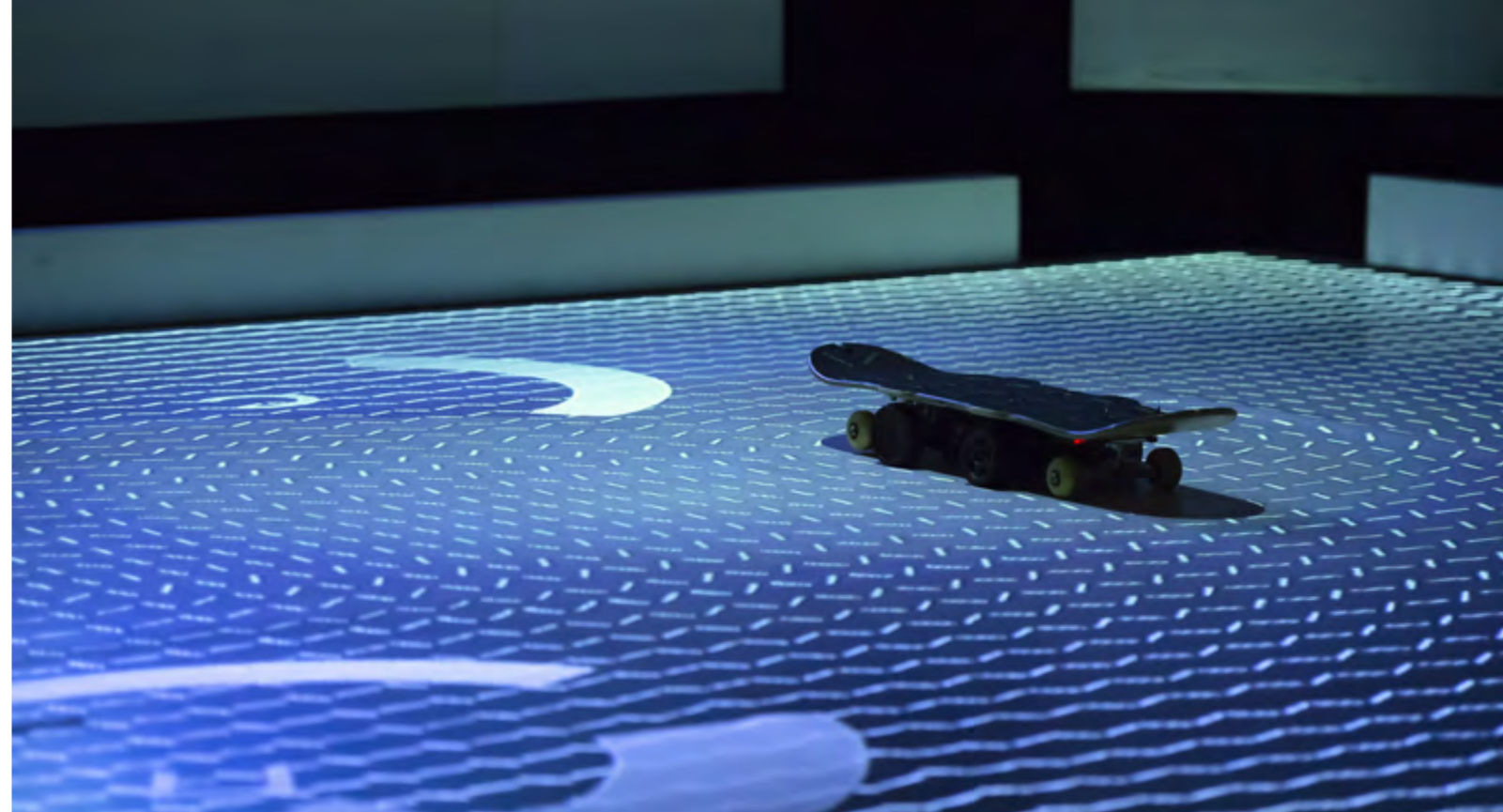


MOTOR CORTEX

Performance multimedia - 45 minutes, 2015

<https://vimeo.com/268749648>

La performance s'articule autour d'un robot qui va devenir au fil de la performance le personnage central de l'histoire. George le skateboard a un passé et des souvenirs. Il est pris au piège dans un laboratoire et cherche une issue. Maintenant qu'il a une conscience, il veut retrouver sa vie d'avant, celle qu'il menait quand il avait encore un propriétaire, faisait corps avec lui et jouait dans la ville. Ce traitement depuis le point de vue de l'objet et la mise en place d'une certaine intimité autour de celui-ci évoque ce que serait un monde habité par des objets sensibles. Malgré la présence des artistes au plateau, la main de l'homme n'est jamais représentée directement laissant ainsi la place au spectateur d'anthropomorphiser l'objet, de le personnifier et de s'y attacher. Il éprouve une fascination pour ce qui prend vie sous ces yeux. Une fascination qui va bientôt laisser la place à une angoisse. Celle d'un monde où les machines n'auraient plus besoin des humains pour trouver un sens à leur existence.



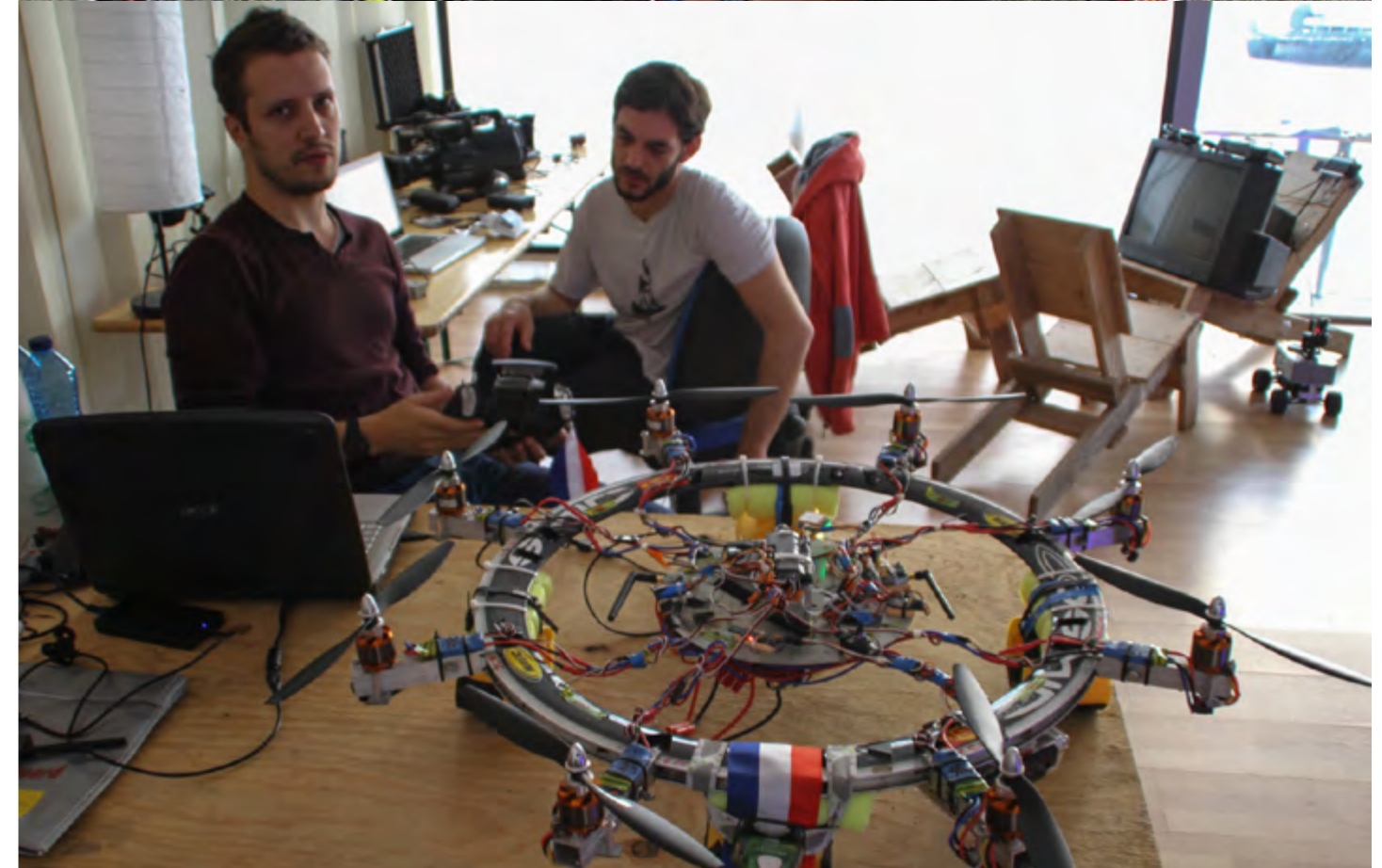


LES DRONARDS À VITROLLES

13 min, vidéo (HD), 2013

<https://vimeo.com/88508401>

Vidéo réalisée à la suite d'une résidence de recherche à Vitrolles dans le cadre de Marseille 2013 Capitale européenne de la Culture. Durant deux semaines, les dronards ont investi le centre ville et procédé à plusieurs expériences intégrant la notion de laboratoire à ciel ouvert.



GHOST N°1

Sculpture robotique interactive, 150x40x66cm, 2013

<https://vimeo.com/108567059>

Un objet historique, qui ramène à une période de l'histoire où cette machine donnait pleine satisfaction. Sécher la laine, trouver le juste poids, et recommencer. Cet objet est à présent réincarné, dans le Bardo (Thödol) avec juste son dernier appendice original, la balance. Et soudain il se met en mouvement, exécutant une petite danse répétitive et chaotique à la recherche d'un temps qu'il ne retrouvera jamais. Comme un parfum d'obsolescence.



DICHOTOMIE #THE FISHERMAN

Installation vidéo, février 2013

<https://vimeo.com/60292436>

L'installation se présente sous la forme d'une stèle noire intégrant sur le dessus un dispositif de vision stéréoscopique et cernée par quatre enceintes auto-amplifiées sur pieds. L'image est projetée dans le casque, obligeant le spectateur à se pencher sur la stèle afin de mettre son visage à l'intérieur. Dans le même temps, le son est synchronisé sur l'image vidéo et spatialisé autour de lui. Chaque spectateur est ainsi confronté à une lecture perceptive contradictoire. Voir l'espace depuis le ciel et l'entendre depuis le sol à travers des enregistrements reproduisant le mode de réception des organes humains.



DICHOTOMIE #EYEWALKING

Installation vidéo, janvier 2013

Dans cette installation, la captation est effectuée par deux caméras fixées chacune sur les pieds de l'artiste à l'aide d'une paire de surchaussures en caoutchouc. Ce dispositif a été utilisé dans tous les déplacements de l'artiste durant le mois de février 2013 et continu d'être occasionnellement utilisé dans ces trajets quotidiens. En résulte une collection de séquences d'environ 20 minutes fonctionnant chacune par paire (pied gauche, pied droit). Chacune d'elles témoigne du point de vue sonore et visuel des espaces traversés par chacun des pieds. C'est un programme informatique qui lit aléatoirement chaque séquence produisant ainsi une désynchronisation aléatoire entre les bandes. La projection vidéo s'accompagne des deux bandes son réparties à droite et à gauche dans deux casques audio fermés.



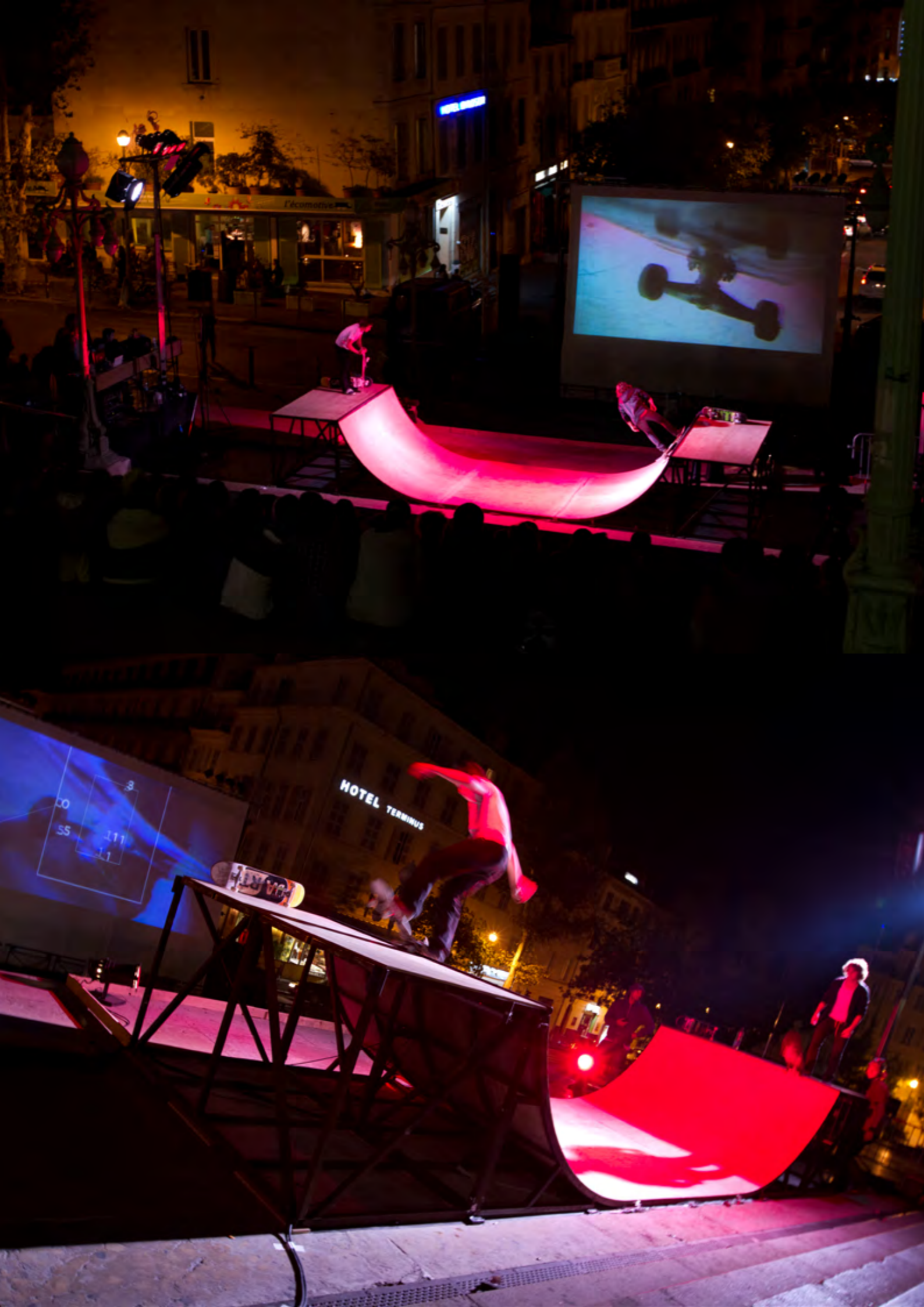
A-REALITY #SIMSTIM - DISPOSITIF N°1

Installation multimédia, 2012

<https://vimeo.com/86931874>

Le SimStim est une proposition de restitution du processus conduit tout au long du projet A-Reality. Il prend la forme d'une série d'installations proposant au public une relecture immersive et contemplative des expériences réalisées durant le projet. Le dispositif n°1 se présente comme une installation dans laquelle les visiteurs peuvent collectivement expérimenter un principe de simulation immersive. Cette simulation consiste en une diffusion des fragments audiovisuels subjectifs récoltés durant chaque marche réalisée avec la prothèse technologique P03.



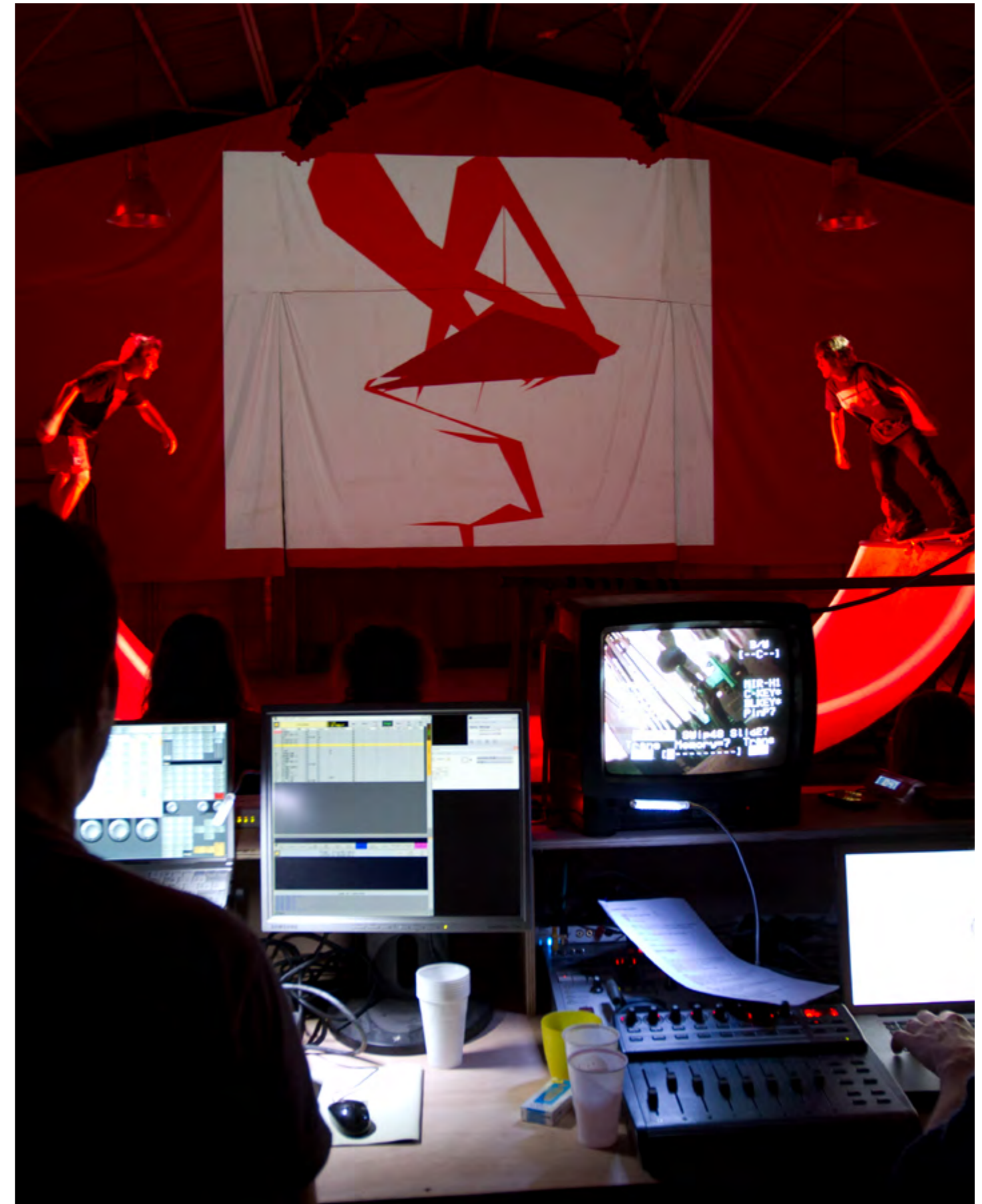


HOLY_VJ

Performance multimédia en espace public, octobre 2014

<https://vimeo.com/34908055>

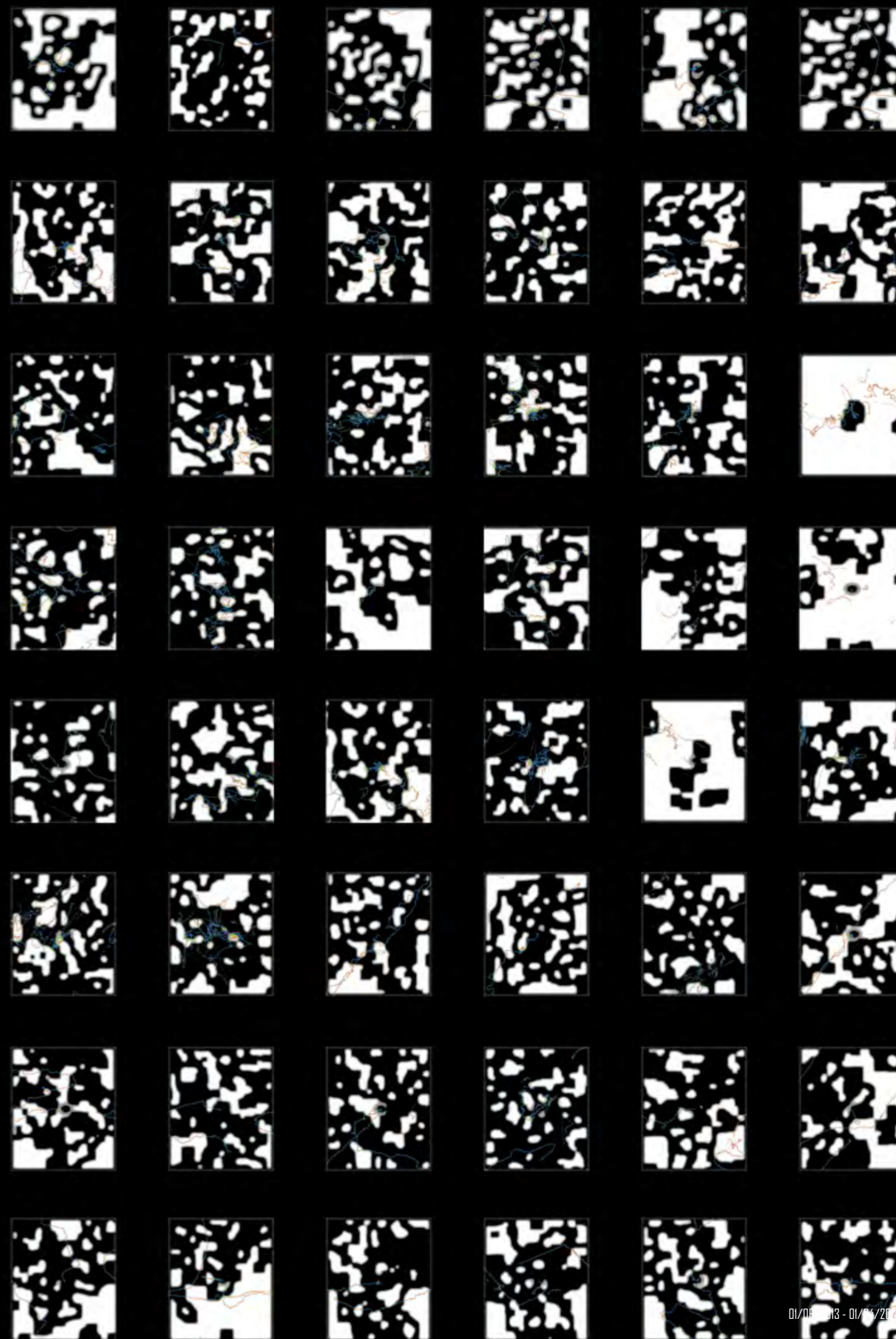
Sur une rampe, des skateboarders font leurs figures avec une planche équipée de micros et de caméras. Traités en temps réel par un logiciel d'intelligence artificielle, les sons et les images sont diffusés sur grand écran. Holy VJ, c'est le point de vue de l'objet : une installation qui interroge le lien entre hommes et machines dans une société technocentrée.



A-REALITY #SIMSTIM - DISPOSITIF N°2

Installation multimédia, 2012

Le SimStim est une proposition de restitution du processus conduit tout au long du projet A-Reality. Il prend la forme d'une série d'installations proposant au public une relecture immersive et contemplative des expériences réalisés durant le projet. Le dispositif n°2 est basé sur un processus de génération cinématographique. Celui-ci met en scène les interviews de chaque participant ainsi que chaque expérience filmée de l'extérieur. Le montage du film est réalisé en temps réel par un automate informatique qui utilise les questions posées comme autant de points d'encrage pour fabriquer du récit.





A-REALITY #P03

Performance interactive en espace public - 20 minutes , 2008/2011

<https://vimeo.com/deletere/areality>

Il n'existe pas une réalité mais plutôt un ensemble de paradigmes, de systèmes de représentation qui soumettent nos perceptions du réel et définissent notre rapport au monde. Depuis ce postulat, Adelin Schweitzer met en œuvre une expérience de déterritorialisation de l'individu qui détourne les perceptions humaines et interroge nos cadres de vie. Il propose à son public une promenade singulière, une expérience au cours de laquelle il évolue dans un quotidien transfiguré par une machine. Le prototype 03, équipement technologique complexe, est programmé pour saisir l'environnement perçu en trois dimensions et le restituer en temps réel. Il intervient comme l'élément symbolique d'une utopie ; l'être humain peut-il percevoir le monde au-delà de la représentation qu'il s'en fait ?



ININTÉRACTIF #MACHINE À S'ÉTEINDRE

Installation multimédia, 160x30x220cm, 2010

<https://vimeo.com/19759104>

"We therefore say that the cause of all things, which is beyond everything, is not without essence nor without life, nor without reason, nor without intelligence, and is not a body. It has no form, no figure, no quality, no quantity, and no mass. It is nowhere. It cannot be seen and we cannot understand it with our senses. It cannot be perceived by one's senses and in turn is not perceivable by them. It knows no disorder, no agitation; it is not troubled by worldly passions. It does not lack power, as if prone to sensitive accidents. It does not lack any light, it knows no alteration, nor degradation, nor division, nor deprivation, nor any flow. In brief, it is, nor possesses anything that is sensitive." Denys l'Aréopagite



ININTÉRACTIF #CUTTING SEQUENCE V0.1

Installation multimédia, 200x150x150cm, 2007

<https://vimeo.com/16766368>

Ce dispositif s'inscrit dans le projet ININTERACTIF comme le plus dangereux en terme d'interaction. En effet, il suffit d'utiliser un capteur situé sur le plateau principal de cette interface pour contrôler la vitesse de descente d'une lame sur ses doigts. Plus la pression est forte et plus la lame descend rapidement. Un panneau indique clairement à l'utilisateur la fonction de la machine et ces capacités. Libre à lui d'en tenir compte ou non.



ININTÉRACTIF #LUDOVICO V0.1

Installation multimédia, 150x50x220cm, 2007

Cette installation consiste en un dispositif de contraintes. Pour voir les vidéos diffusées dans un écran inaccessible à la vue du public celui-ci est invité à s'installer dans un fauteuil. L'utilisateur s'élève alors et se retrouve "coincé" à plus d'un mètre de haut la tête enfoncée dans un casque chauffant à regarder des vidéos hygiénistes américaines des années cinquantes.



COMPUTER IS NOT YOUR FRIEND

13 min, vidéo (DV), 2007

<https://vimeo.com/16244933>

Promettant un parcours sans fin, les scénographies numériques approfondissent aussi la déception de buter sur des limites, découvrant que des frontières bornent toujours ces parcours, leurs origines comme leurs déroulements. Les programmes multimédias accroissent le trouble de la finitude alors même que leur principe consiste à élargir le champ des possibles (mille images actualisables à partir d'un modèle, des milliers de trajets envisageables dans une scène). D'où l'anxiété induite par la recherche endiablée d'une augmentation des degrés de libertés dans le déplacement interne au corpus, qu'ils soient à caractère narratif ou consultatif ? Or, on le sait, toute liberté nouvelle secrète des angoisses et des défenses. Dans cette perspective, la déception est peut-être salutaire, jouant probablement comme une réassurance face aux vertiges de l'affranchissement du parcours unique.



ININTÉRACTIF #SIMKF V0.0

Installation multimédia, 150x45x65cm, 2007

<https://vimeo.com/12404514>

Cette installation reproduit le processus de sélection et de tirage d'une performance imaginée en 2005, le simulateur de Kung-Fu. A l'aide de quatre boutons le public déclenche ici des extrait vidéo sélectionnés dans une banque de donnée de plus de 500 films d'arts martiaux. L'utilisateur reconstruit à l'infini de nouvelles narrations de combat en "jouant" mais pour cela il doit appuyer sur les boutons de la machine, extrêmement dures à activés. Très vite la machine devient un prétexte, un substitut de jeux vidéo et le protocole de jeu, un piège interactif.



ININTÉRACTIF #VIDÉOPUNCHER 1.3

Installation multimédia, 2005

<https://vimeo.com/12404567>

La version 1.3 du VidéoPuncher fonctionne sur le principe de punching-ball télécommande, l'utilisateur zappe entre une sélection de vidéos hétéroclites récupérées sur Internet, images qui constituent un miroir des différentes formes de «cultures» qui se côtoient sur la toile. Il ne s'agit pas d'établir une liste exhaustive de ces différentes «cultures» mais plutôt de mettre en place un «support-machine», une sorte de distributeur à fantômes, souvenirs, curiosités, etc... Telle la souris de laboratoire, l'utilisateur doit choisir, en fonction de la puissance de sa frappe, ce qui lui est donné à regarder. Plus il tape fort et plus le contenu est anodin et burlesque, plus il tape doucement, et plus les images envoyées par la machine sont dures et violentes. La démarche empruntée dans ce travail est avant tout sociologique, en effet les réactions des participants constituent l'information.



SIMULATEUR DE KUNG-FU

Performance multimédia, 2005

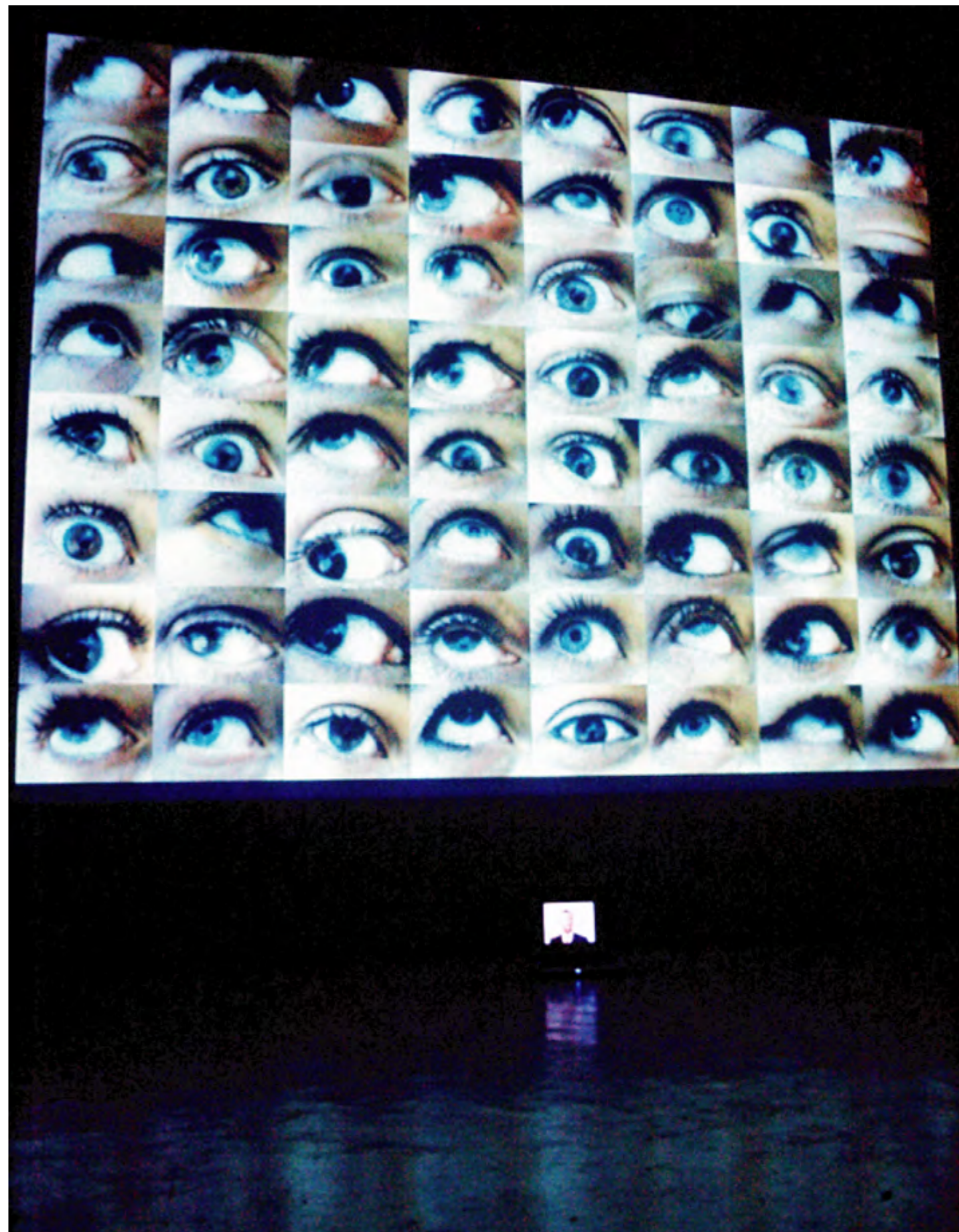
Le simulateur de Kung-Fu est une combinaison équipée de capteurs et permettant de "jongler" avec une banque de samples correspondante chacune à l'action d'un des membres de l'utilisateur. La performance met en lumière le paradoxe de l'interface en associant corps en mouvement et narration vidéo. En résulte une sorte de performance "beatbox" vidéo.



LES YEUX

Installation multimédia, 2004

Dans cette installation le spectateur est confronté à un mur vidéo d'yeux projetés au mur. Chacun des ces enregistrements à été fait durant le visionnage de séquences récupérés sur internet et reinjecter dans l'installation par le biais d'un écran au sol diffusant de manière synchronisé la bande en question.



SIMULATEUR DE CÉLÉBRITÉ

Installation multimédia, 2004

L'installation consiste en un casque permettant de s'isoler afin de recevoir une "séance" de célébrité. L'expérience consiste en fait à vivre un temps donné les yeux éblouis par une trentaine de flash d'appareils photo disposés dans le casque et accompagnés en diffusion de différentes ambiances sonores; Montée des Marches, sortie du Loft, etc...



SIMULATEUR D'ÉBRIÉTÉ

Installation multimédia, 2004

Tout le monde voudrait boire comme un trou sans penser aux conséquences. Grâce au simulateur d'ébriété c'est maintenant possible. Démarche ridicule, problème de diction, et tâtonnement seront au rendez-vous. Garanti sans aucun effet secondaires tel que les maux de crânes du petit matin.



ROBOTBOMBER

Performance multimédia, 2003

Le RobotBomber est un exosquelette pour peintre en mal d'inspiration. La machine est équipée de buses de projection miniatures et d'une réserve d'air sous pression. Le principe est simple: quand les buses sont approchés suffisamment près d'une surface plane elles crachent de la peinture.

