

ALAN BOGANA

SÉLECTION DE TRAVAUX 2013-26

Ma pratique artistique traverse installations, sculptures, œuvres numériques, médias temporels, sites web, environnements virtuels et hologrammes.

Au cœur de ma recherche se trouve une exploration de la lumière, envisagée à la fois comme médium, objet d'étude et agent spéculatif capable de tisser des relations entre entités vivantes et non vivantes. J'examine la manière dont les cultures technoscientifiques modifient notre perception en amplifiant, altérant ou restreignant notre engagement sensoriel au monde.

Mes œuvres interrogent la façon dont la perception est façonnée par la technologie, l'écologie et l'évolution des systèmes de pensée. Cette approche m'a conduit à explorer des phénomènes tels qu'une forme de pollution lumineuse intime, le rétrofuturisme des hologrammes, les utopies portées par les simulations informatiques, l'iconographie polarisante du laser ou encore la naissance spéculative de la vision chez les organismes vivants.

Ma pratique questionne la relativité de la perception et du savoir face à la complexité du réel. Les différentes manières d'appréhender l'inconnu, ainsi que les relations entre savoir et pouvoir, constituent des axes de réflexion récurrents dans mon travail.

RESTLESS GLOWS

(2026)

> Vidéo 4K

20 min 51sec

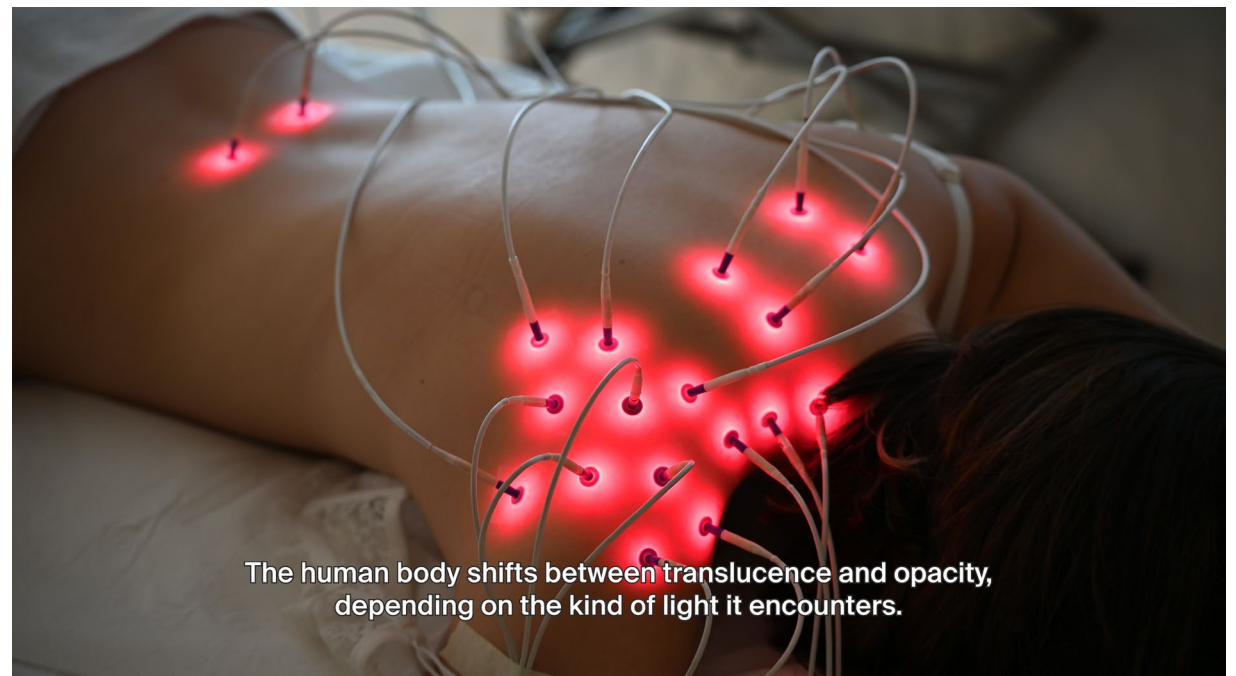
Edition de 5+1AP+1CE

Que fait la lumière à un corps ? *Restless Glows* est un essai vidéo expérimental qui explore les enchevêtrements de la lumière, du corps humain et des imaginaires technoscientifiques contemporains. Tourné à Hong Kong, Shenzhen, Shanghai, Bolzano et Zürich, le film tisse prises de vue en conditions réelles, séquences CGI, études de capture de mouvement et images générées par intelligence artificielle en une enquête visuelle stratifiée.

De l'acupuncture laser aux technologies lumineuses du quotidien, des illuminations urbaines chorégraphiées aux grandes infrastructures lumineuses, le film suit la circulation de pratiques fondées sur la lumière à travers des domaines thérapeutiques, esthétiques et spéculatifs. Des avatars numériques et des fragments de texte à l'écran réfléchissent à la vision, à la translucidité, à la porosité du corps et à l'agentivité affective de la lumière.

Oscillant entre rencontres corporelles intimes et vastes paysages nocturnes métropolitains, *Restless Glows* aborde les régimes lumineux contemporains comme des systèmes ambivalents : des infrastructures de soin et d'optimisation qui opèrent simultanément comme de subtils dispositifs de contrôle, de désir et de capture de l'attention. Entre trace documentaire et imagerie spéculative, le film invite à considérer comment les environnements lumineux recalibrent perception, dépendance et aspiration au sein d'écosystèmes urbains de plus en plus technologisés.

Images de la vidéo



RESTLESS GLOWS
(2026)

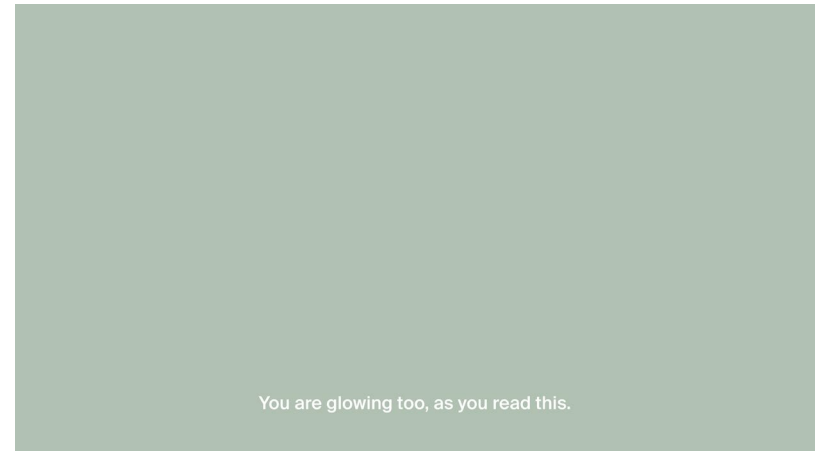
Ce projet a bénéficié du soutien de Pro Helvetia – Fondation suisse pour la culture, du fonds *Mind the Gap* pour l'art numérique, ainsi que du Fonds cantonal d'art contemporain (FCAC), Genève.



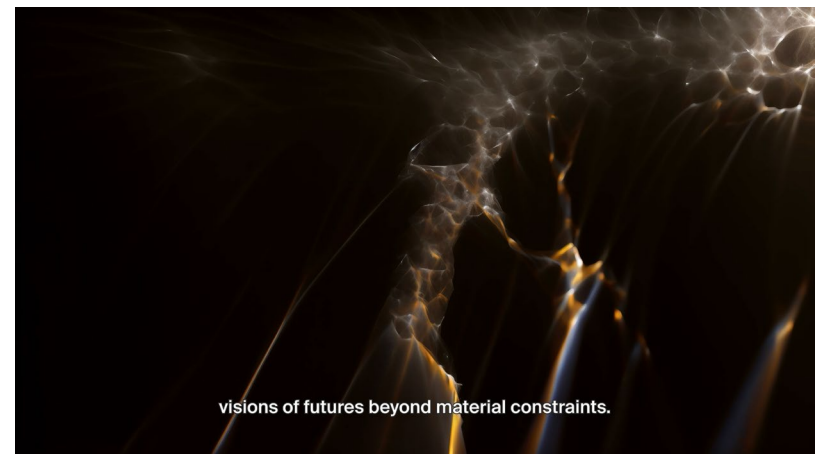
Light has long carried utopian connotations:
illumination and transcendence,



futurological futures.



You are glowing too, as you read this.



visions of futures beyond material constraints.

SENSITIVE FLOWS AND GLOWS

(2024)

> Installation

Lyres LED, système hydraulique, plexiglas, fluide phosphorescent, bois, métal, pointeurs laser
ca. 616xh250x100 cm

Cette installation se présente à la fois comme un écran de projection, un vitrail en plexiglas et une fontaine lumineuse. Des fluides phosphorescents circulent à travers des canaux, évoquant un organisme vivant synthétique. Cette fontaine réagit à différentes sources de lumière tels que des lyres LED programmées et des pointeurs laser.

Les motifs qui se déploient dans ce circuit fermé sont inspirés à la fois de formes organiques, de structures inorganiques émergentes et de divers symboles. Ensemble, ils suggèrent un système de croyances syncrétique et spéculatif.

Grâce à un pointeur laser, le public peut interagir avec l'œuvre et influencer l'évolution du fluide lumineux à l'intérieur de l'installation. Ce projet puise son inspiration de mes recherches sur la synthèse de la vie explorées lors de ma résidence à l'EPFL en 2022. L'installation interroge la complexité du vivant et les ambitions humaines de le reproduire à travers des technologies avancées.

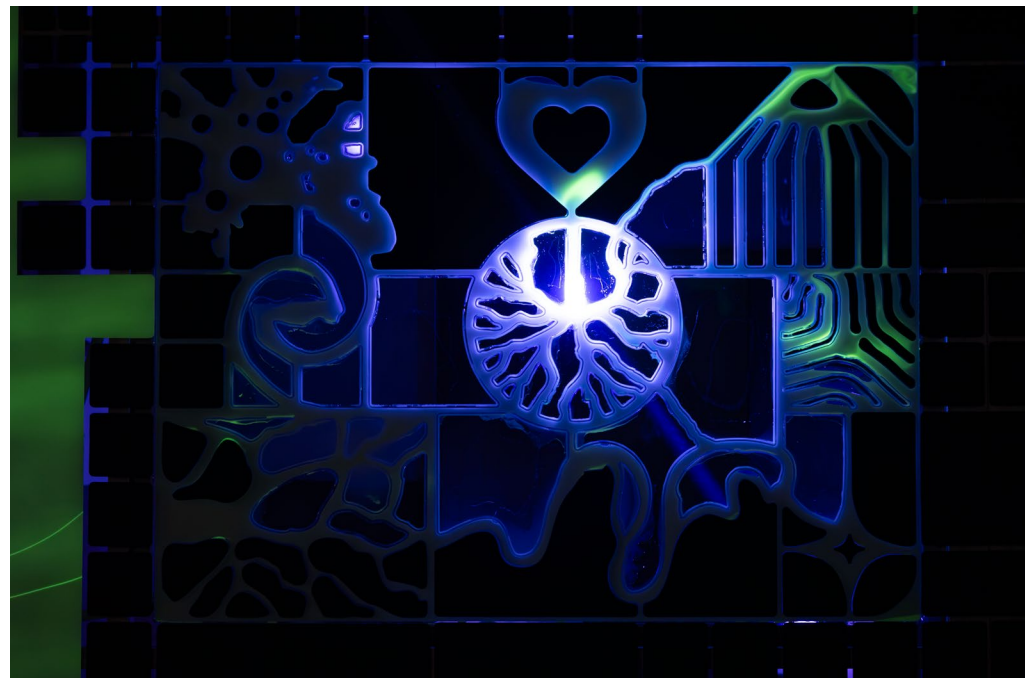
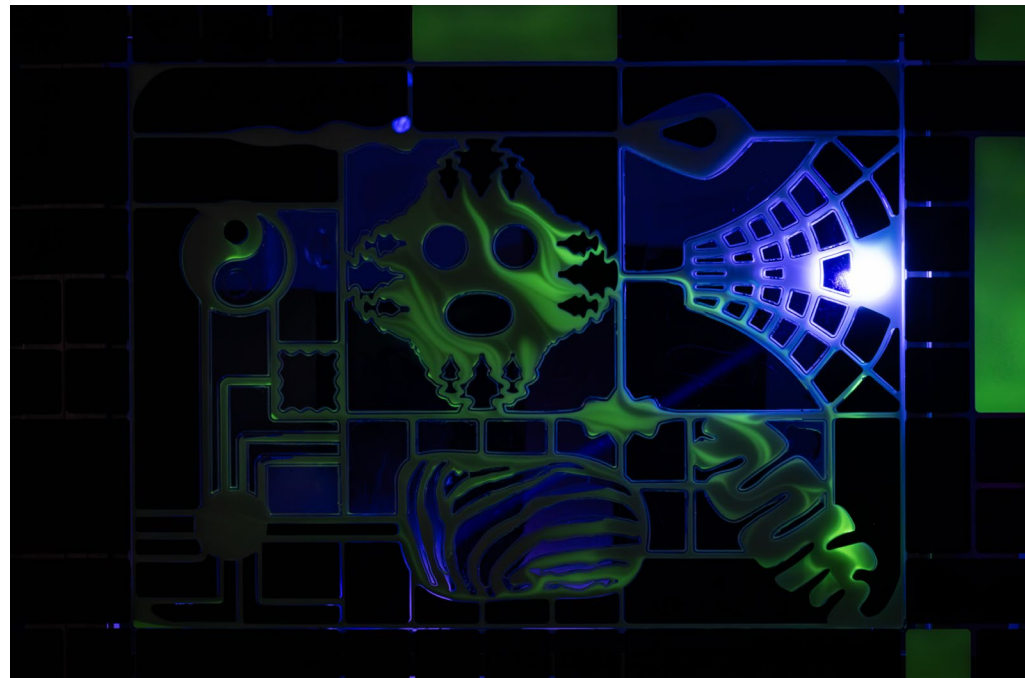
Ingénierie : Steven Schenk
Structure : Adrian Fernandez Garcia
Bande sonore (version Metz) : NIID
Cuves en plexiglas : Elegia SA

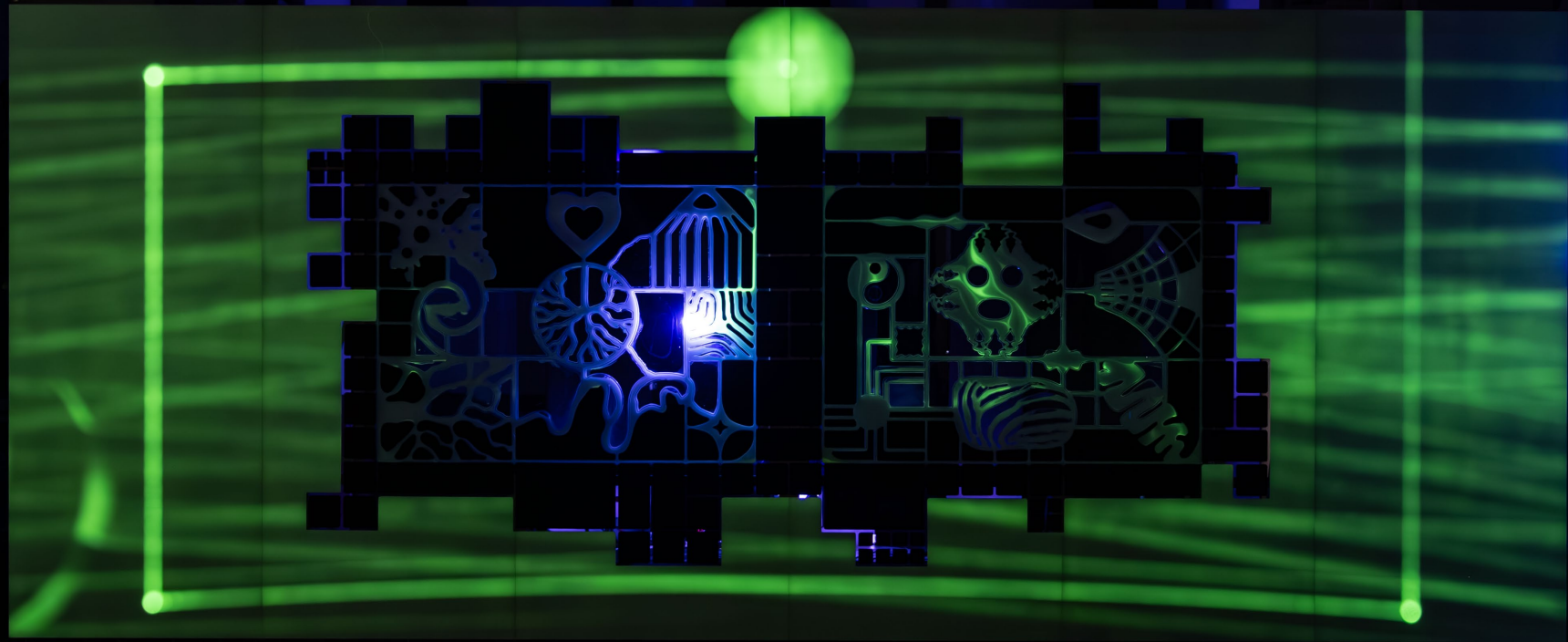
Le projet a été soutenu par la Ville de Metz, le Centre culturel suisse et Pro Helvetia.

Documentation vidéo:

<https://vimeo.com/1019121823>

Détails et vue d'ensemble de l'œuvre (page suivante)
Festival Constellations – Metz





COGLI L'ATTIMO, O FORSE NO (2023)

> *Installation in situ (gare Bernina Suot, Grisons)*
Trente panneaux lenticulaires contrecollés sur
AluDibond de 59 cm de diamètre, piquets

Cette installation in situ éphémère a été conçue pour la gare de Bernina Suot, dans la région de Bernina, dans les Grisons. Il s'agit d'une œuvre cinétique où le mouvement provient des observateurs et observatrices qui s'en approchent et s'en éloignent, en train, en bus, en voiture ou à pied. Elle se compose de trente panneaux ronds réalisés avec la technique d'imagerie lenticulaire et distribués sur une distance d'environ 130 mètres. La forme circulaire des panneaux évoque celle des signaux routiers qui donnent des ordres et des obligations. Les motifs sont constitués de dégradés de couleurs vives, rappelant les teintes du ciel au cours des différentes phases de la journée, et changent à différentes vitesses. L'œuvre devient un miroir du temps et de l'attention que nous souhaitons consacrer à une expérience esthétique, et veut souligner que c'est le voyage qui compte, plus que la destination elle-même.

Ce projet a été présenté dans le cadre de l'exposition Vias d'Art Pontresina 2023 et a bénéficié du soutien de la Ville de Genève.

Documentation vidéo:
<https://vimeo.com/877570162>

Vues partielles depuis deux points de vue différents
et vue d'ensemble (page suivante)
Vias d'Art Pontresina 2023 – Gare Bernina Suot





LIGHT-ORIENTED ONTOLOGIES

- THE BEGINNINGS (2023)

> Installation

Quantité variable d'objets en résine UV, boucle vidéo de 4 min 9 sec, vitrine courbée d'environ 300x100x80 cm (bois, plexiglas, lumière LED)

Cette installation est composée d'un ensemble d'objets translucides de différentes tailles, présentés dans une vitrine courbée et accompagnée d'une vidéo. Comment la sensibilité à la lumière a-t-elle évolué et façonné les êtres vivants ancestraux sur Terre ? Ce travail pose un regard spéculatif et imaginatif sur cette question; en réfléchissant sur les racines anciennes de la vision, la perception de la lumière et sa conversion en énergie et en information. Ces objets sont le résultat de la solidification directe de la lumière se propageant à travers une résine photosensible. Ces « cristaux de lumière » constituent un ensemble de formes évoquant des organismes vivants primaires, des organes de la vision, des fossiles et des structures inertes d'aspect organique.

Œuvre commandée et produite dans le cadre du programme d'artiste en résidence « Enter the Hyper-Scientific » de l'EPFL de Lausanne. Résidence accueillie par le Laboratoire de dispositifs photoniques appliqués (LAPD), Prof. Christophe Moser, le Laboratoire d'optique (LO), Prof. Demetri Psaltis, et le Centre d'imagerie, Laurène Donati.

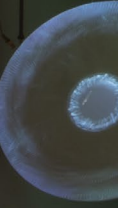
Détails des objets
et vue d'ensemble de l'installation (page suivante)
EPFL Pavilions





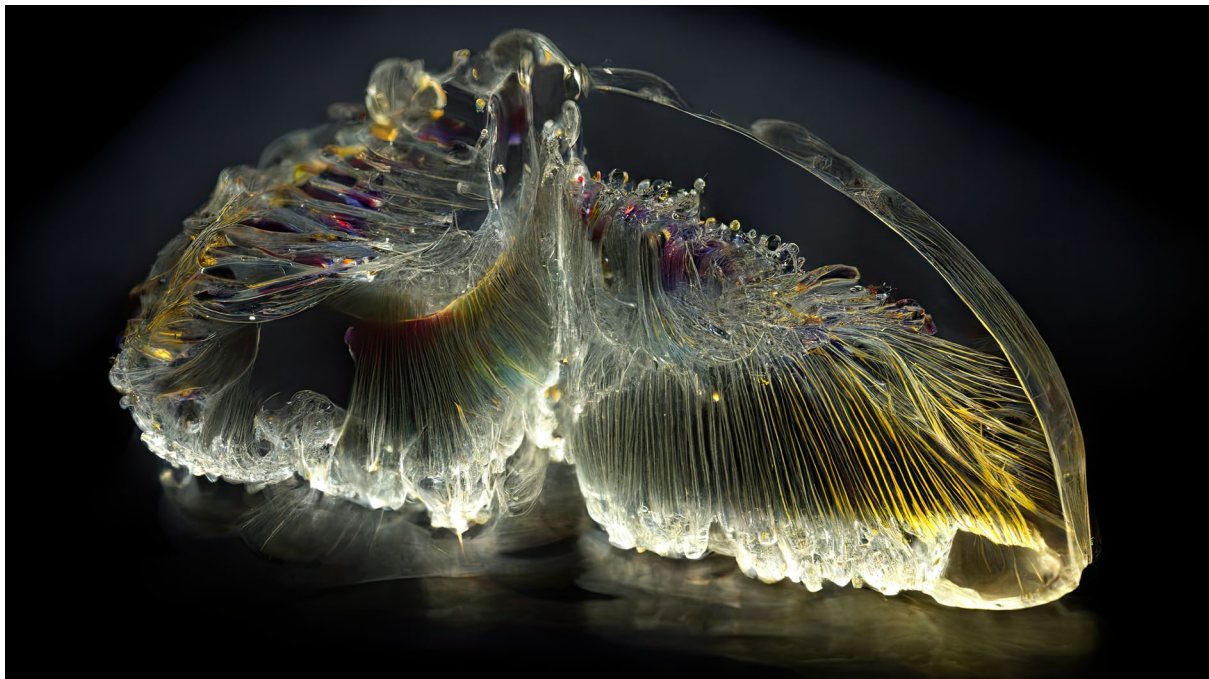
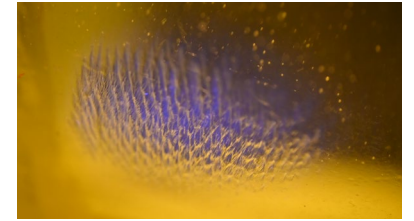
Informational text panel on the wall.

Informational text panel on the wall.



LIGHT-ORIENTED ONTOLOGIES
- THE BEGINNINGS (2023)

Vidéo de l'installation :
<https://vimeo.com/889042044>



RAINDROPS SYMPHONY

(2022)

> Vidéo 4K

15 min

Edition de 5 + 1AP + 1CE

Pendant plus de quatre mois, je me suis connecté quotidiennement à une webcam afin d'observer et d'étudier un spectacle de lumière monumental appelé « A Symphony of Lights ». Ce spectacle est joué chaque jour à 20h pendant 10 minutes depuis l'année 2004, du haut de plusieurs gratte-ciels de Hong Kong. Des lasers, des phares puissants et des façades LED synchronisés les uns avec les autres envahissent ainsi le ciel de manière éphémère. Parmi la soixantaine d'enregistrements de ce spectacle de lumière mégalomane, j'ai sélectionné trois jours où mon expérience a été transformée par des orages. Les intempéries et les gouttelettes de pluie sur la webcam ont diffracté et transformé ce spectacle. Ce travail vidéo est issu d'une résidence à distance avec Hong Kong, qui n'a jamais eu lieu en présence en raison de la pandémie. Suite à ces circonstances, la question centrale était désormais de savoir comment faire une œuvre sur un endroit que vous n'avez jamais visité. Ce travail fait partie d'un ensemble d'œuvres et de textes issus de cette résidence à distance de Pro Helvetia.

Vidéo : <https://vimeo.com/745838634>



RELICS OF LIGHTS, CLOUDS AND RAINDROPS (Hong Kong)

(2022)

> *Sculptures*

Impression 3D en nylon, vernis

25x25x3 cm; 18x18x3 cm; 12x12x3 cm

Edition de 3+1EA+1CE

Ces impressions 3D sont des transpositions en volume d'images du spectacle de lumière monumental « A Symphony of Lights » de la ville d'Hong Kong. Ces images sont issues d'une webcam que j'ai regardée quotidiennement pendant plusieurs mois. Les zones plus lumineuses de ces images génèrent des pics tandis que les zones sombres des zones plates sur l'impression 3D. Je considère ces œuvres comme des cartes postales en volume d'un lieu désormais inconnu et méconnaissable à tou-te-s. Ces œuvres sont inspirées par le décalage entre l'image que nous nous faisons d'un lieu et l'expérience que nous en faisons lorsque nous le visitons. Ce travail fait partie d'un ensemble d'œuvres et de textes issus d'une résidence à distance de Pro Helvetia.





DEAD-PIXEL DIARIES

(2021-22)

> Installation

Vinyle et feutres adhésifs, aluminium

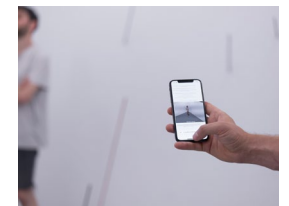
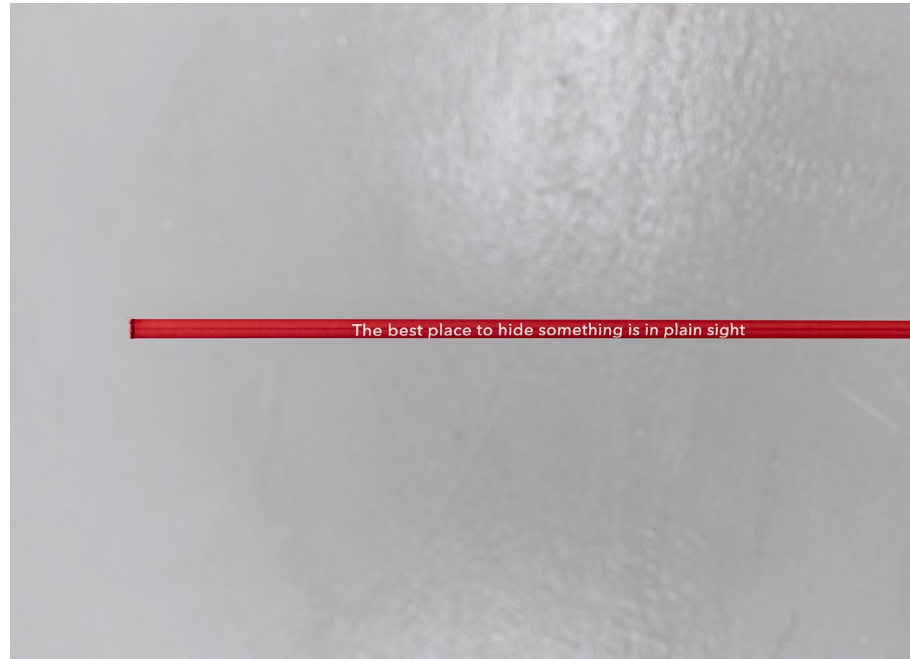
Dimensions variables

Edition de 5 + 1EA + 1CE

Inspirée par les pixels dysfonctionnels des caméras et des écrans (dead ou stuck pixels en anglais), cette installation consiste en une série de bâtons noirs, rouges, verts et bleus pointant vers une caméra de surveillance installée à dessein dans l'espace d'exposition. Les bâtons sont fixés à différents endroits de la pièce, et ils se trouvent tous dans le champ de vision de la caméra de surveillance. Du point de vue de la caméra, les bâtons apparaissent comme des points noirs, ou mieux, des pixels morts issus de l'espace physique. Le flux en direct de la caméra est visible sur un site web, accessible durant l'exposition.

Une phrase est imprimée sur la plupart des bâtons. En voici quelques-unes (traduites de l'anglais) : « L'effet papillon pourrait vous donner de l'espoir, mais la dynamique inexorable des sociétés technologiques pourrait vous l'enlever », « Votre œil est une caméra et votre peau est un écran », « Ce pixel mort pourrait cacher une coccinelle, une étoile, un trou noir ou même une galaxie entière ».

Détail, vue depuis la caméra de surveillance et vue d'ensemble de l'installation (page suivante)
CAN - Neuchâtel





PARALLELS – PART 2: THE COMMUTER

CAN, Neuchâtel
(2022)

> *Exposition personnelle*



Vues d'ensemble de l'exposition
CAN – Neuchâtel

LASER SENSITIVE

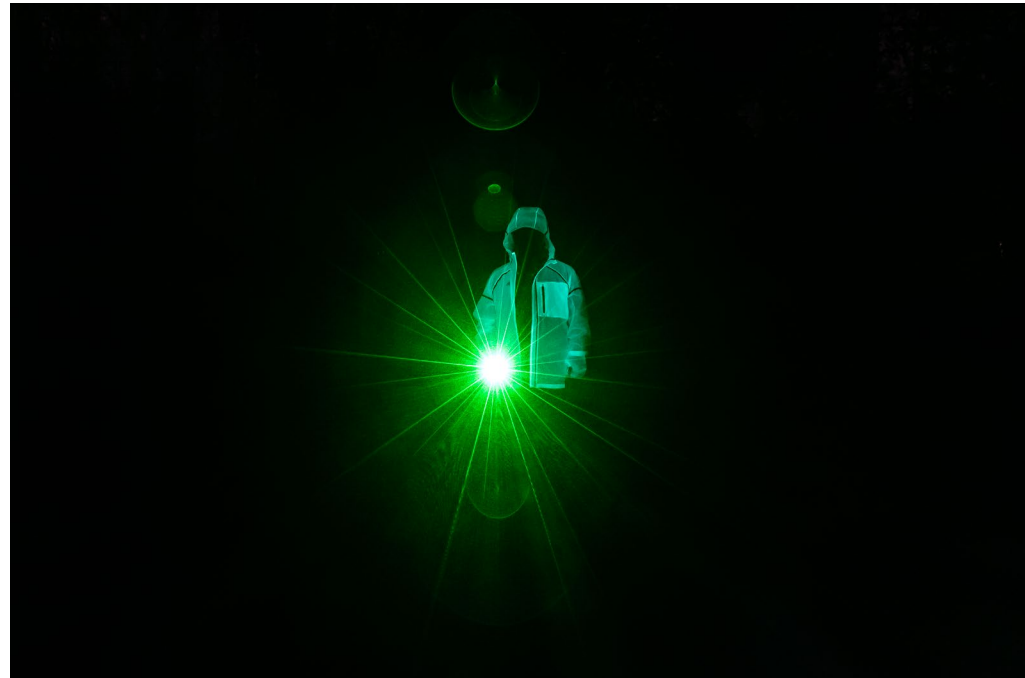
(2021)

> Site web évolutif

Lien web : laser.alanbogana.com

Le projet « Laser Sensitive » prend la forme d'un site web qui fonctionne à la fois comme une archive et une plateforme dynamique pour des expériences en ligne et hors ligne. Il s'agit d'un projet évolutif qui explore la culture visuelle de la lumière laser et le rôle médiateur des caméras laser et le rôle médiateur des caméras et des écrans omniprésents dans nos sociétés. Cette recherche s'articule autour de deux axes principaux « la lumière qui blesse » et « la lumière qui guérit ». Ce travail s'intéresse à l'engouement et la stigmatisation de certaines technologies visuelles et visibles, telles que les lasers, les drones et les caméras de surveillance; ainsi que le cadre législateur qui contrôle l'usage de ces technologies.

Le projet a été soutenu par Swissnex San Francisco.



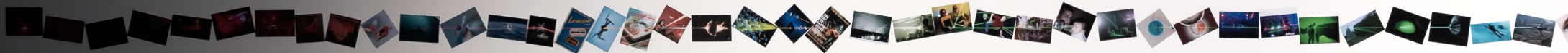
POLARIZING TIMES

(2020)

> *Collage-Installation*

Quantité variable d'impressions numériques
Dimensions variables (ca. 13x9 cm par image)
Edition de 5 + 1EA + 1CE

Dans ce collage-installation en deux parties, des images de faisceaux laser ont été recueillies à partir de diverses sources, notamment des films de science-fiction, des illustrations scientifiques ainsi que la documentation des récentes manifestations à Hong Kong où des pointeurs laser ont été utilisés. Alignées pour former un faisceau collectif le long d'un axe horizontal et d'un axe vertical, les images créent une carte visuelle de la technologie laser. L'œuvre réfléchit sur les applications réelles et imaginaires de la lumière laser, allant de représentations les plus utopiques aux plus belliqueuses.



Ce projet a bénéficié du soutien
de la Fondation Pax.

IONIZE IONIZE!

(2020)

> Vidéo 4K

10 min

Edition de 5 + 1EA + 1EC

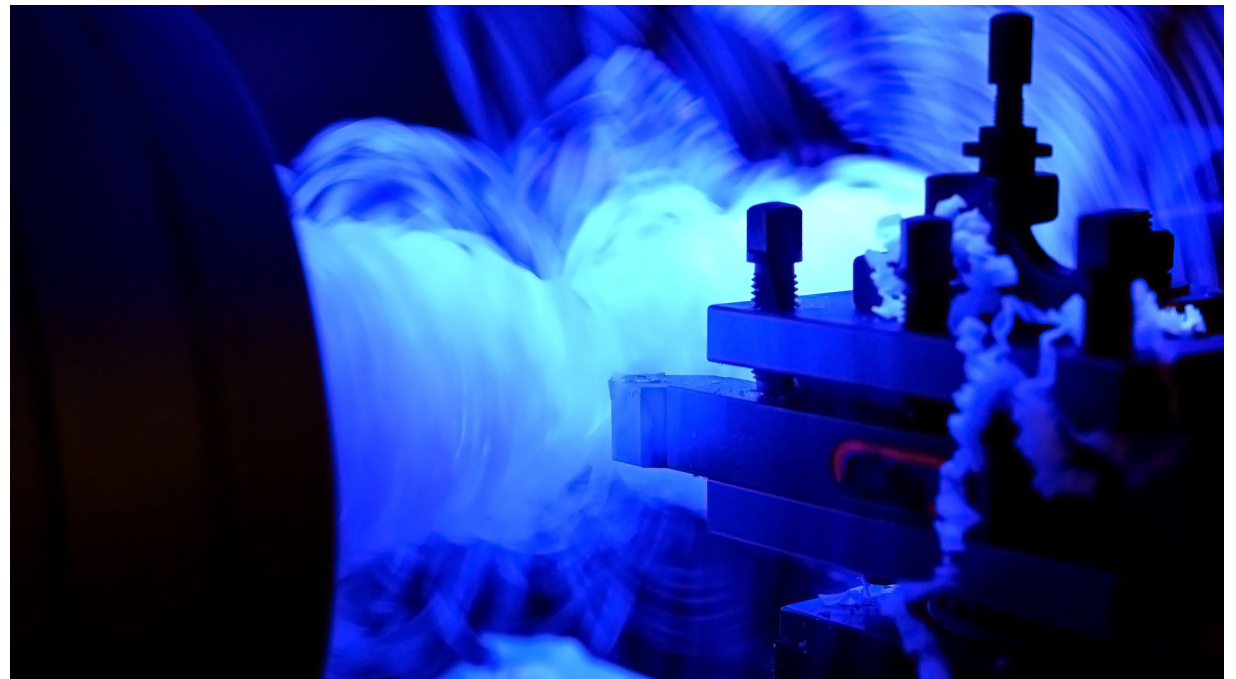
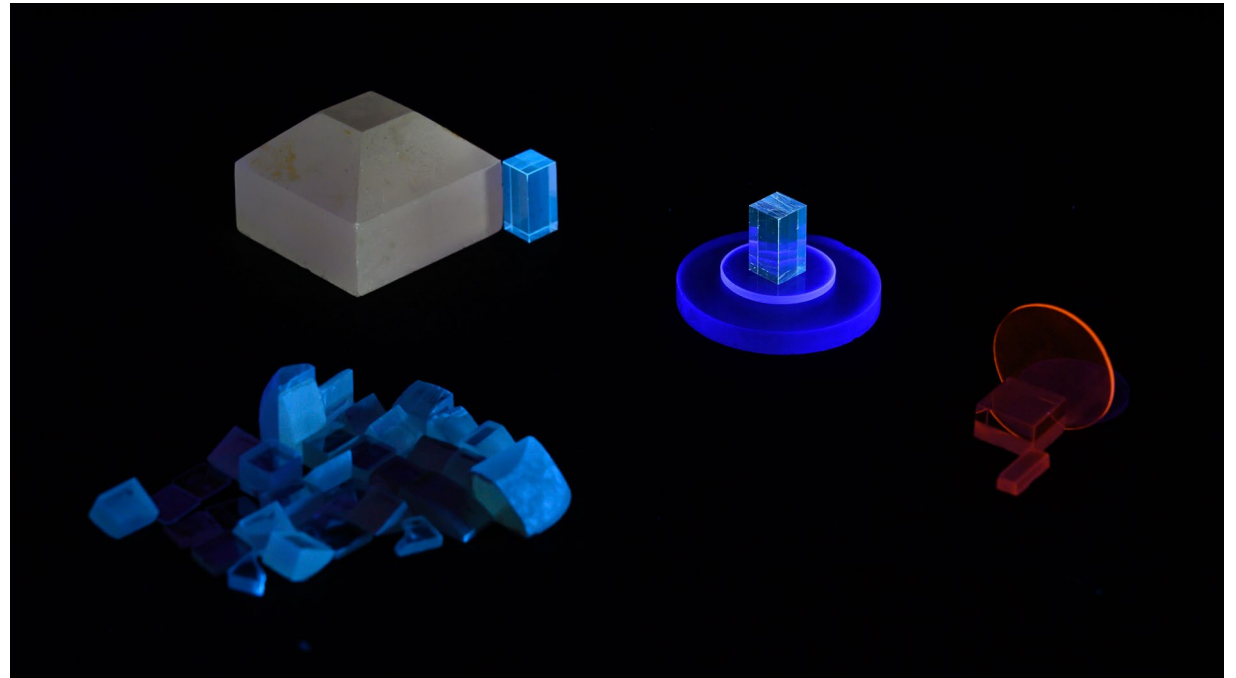
Cet essai vidéo spéculatif et fictif a été tourné dans une usine de détecteurs à scintillation en Hollande. Au cœur du fonctionnement de ces détecteurs on trouve les scintillateurs, des matériaux translucides qui émettent de la lumière lorsqu'ils sont frappés par différents types de particules invisibles, comme par exemple des électrons, des rayons gamma ou des rayons X. Ces détecteurs de rayonnement sont utilisés dans différents domaines, comme les scanners d'aéroport, l'imagerie médicale et dans la recherche, notamment au CERN.

L'œuvre prend comme point de départ les propriétés uniques de ces matériaux, qui révèlent des phénomènes autrement invisibles à nos sens, et les associe librement à une série de considérations utopiques sur la destination de l'humanité.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Fondation Pax.

Vidéo: <https://vimeo.com/460142941>

Images de la vidéo



SENSIBLE SPECTRUM VR

(2017-20)

> Installation VR

Oculus Rift personnalisé, impression 3d,

projecteur vidéo, logiciel, chaise

Dimensions variables

Edition de 5 + 1 EA + 1 CE

Dans cette œuvre interactive, les spectateurs sont invités à s'asseoir sur une chaise pivotante et à vivre une expérience immersive de réalité virtuelle. L'environnement virtuel est une reconstruction de l'expérience de la chambre à brouillard, qui rend visible les rayons cosmiques et les radiations terrestres qui nous frappent constamment. Alors que le spectateur est immergé dans l'environnement virtuel, un petit projecteur fixé au casque VR trace simultanément son regard en projetant une vidéo sur les murs et les surfaces environnantes. Visible de l'extérieur, la vidéo projetée consiste en un essai qui interroge les notions de vision, de perception et de réalité.

Documentation vidéo:

<https://vimeo.com/460148939>



VERY EPHEMERAL ENERGY DIVERTER

(2020)

> *Sculptures en plein air*
Coupoles de toit, acier, aluminium
Dimensions variables

Cet ensemble éphémère de sculptures en plein air a été réalisé à partir de coupôles de toit recyclées de différentes tailles et formes. Les sculptures ont été placées dans des endroits ensoleillés, venteux ou aquatiques dans le village de Morcote au Tessin. Ces cocons ouverts minimalistes détournent le flux naturel de l'eau et de la lumière, éléments fondamentaux pour le développement des formes vivantes. L'œuvre imite ainsi un organisme envahissant qui modifie l'habitat choisi.

Vue d'ensemble
d'une des sculptures
Habitat - Morcote



JOURNEYS OF LIGHT
- KAZAN, RUSSIA 01.01.2050 00:00
(2019)

> Installation

Lumière laser, papier d'aluminium noir,
optique, plexiglas, bois
Dimensions variables (cadre 2x2x0,8m)
Edition de 3+1EA+1CE

Cette installation illustre le ciel nocturne au-dessus de Kazan, Russie en 2050. Des centaines de trous minuscules ont été percés et perforés sur un écran en aluminium noir à partir de données astronomiques qui permettent de prédire la position des étoiles à un moment donné et à partir d'un lieu spécifique, ici Kazan. Divers lasers sont installés à l'arrière de l'écran et rendent les « étoiles » visibles. Le scintillement des étoiles est imité au moyen des propriétés uniques de la lumière laser. L'œuvre repose sur une conception naïve de la voûte céleste et présente une réflexion sur la pollution lumineuse et notre relation intime avec le ciel nocturne.

Ce projet a bénéficié du soutien du Canton de Genève.

Vue d'ensemble
Photo: Alex
Smena - Kazan

PHLOGISTRONIC DANDELIONS

(2019)

Smena Art Center, Kazan, Russia

> *Exposition personnelle*

Pour cette exposition personnelle intitulée « Phlogistronic Dandelions », j'ai été invité à développer un dialogue entre ma pratique artistique et les expériences de l'Institut de recherche Prometheus (PKB Prometei), fondé en 1962 à Kazan par le scientifique et artiste russe Bulat Galejev. Au fil des décennies, le PKB Prometei a réalisé plusieurs expériences dans le domaine de la synesthésie, de l'art cinétique et de l'art nouveaux médias pionnière. L'institut a également conçu des machines qui génèrent des phénomènes optiques conçus pour détendre les astronautes. Pour l'exposition, j'ai donc décidé de présenter une sélection d'objets et d'œuvres créés par PKB Prometei en parallèle de mes travaux. Certains des objets de PKB Prometei ont été présentés sur des plateformes tournantes.

Ce projet a bénéficié du soutien du Canton de Genève.

Documentation vidéo:

<https://vimeo.com/443112006/16778f55f5>

Vues d'ensemble de l'exposition
Photos: Alex - Smena



PHLOGISTRONIC DANDELIONS

(2019)

Smena Art Center, Kazan, Russia

> *Exposition personnelle*



Vues d'ensemble de l'exposition
Photos: Alex - Smena

SPHERICAL BASTARDS

(2019)

>Installation vidéo

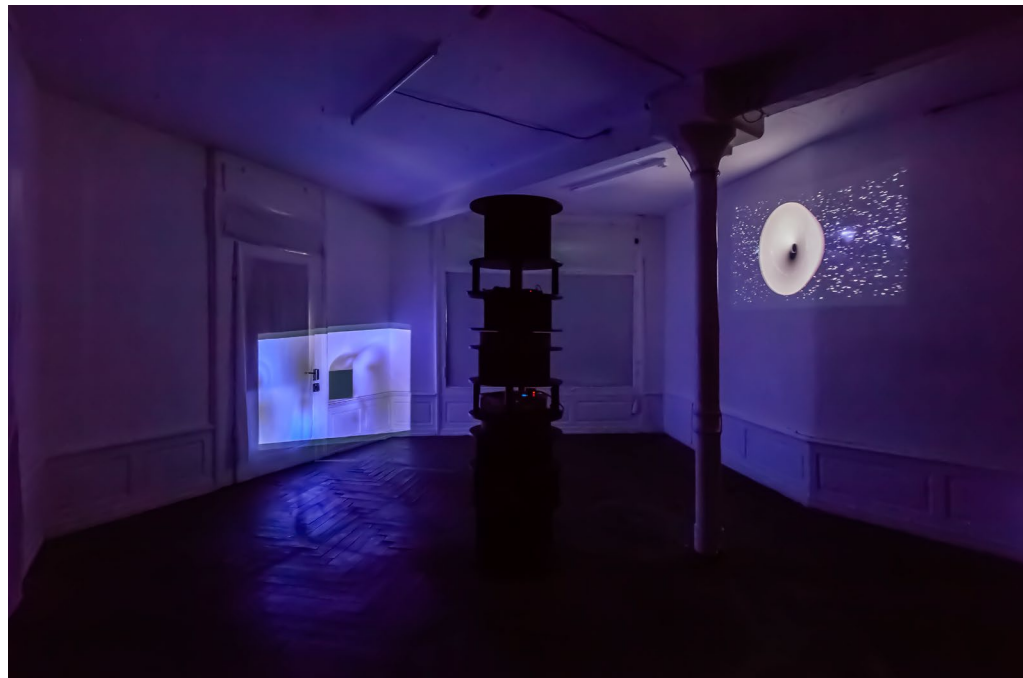
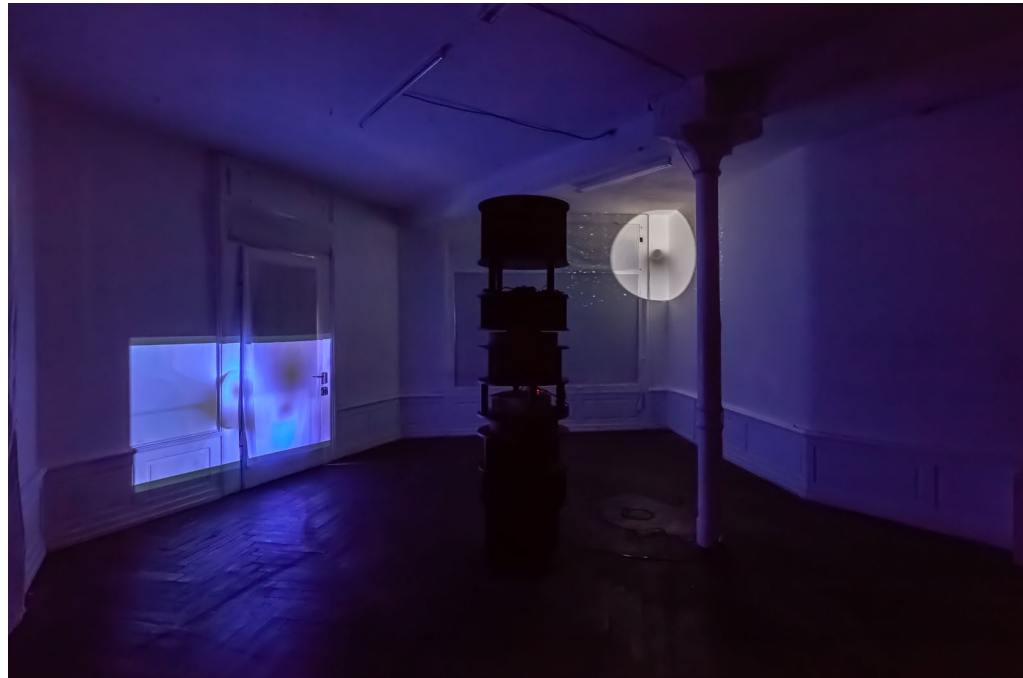
Deux vidéoprojecteurs, moteurs avec transmission électrique, bois, laque
ca. 60x60x230 cm
Edition de 3 + 1EA + 1CE

Les étagères de cette bibliothèque de forme circulaire tournent à des vitesses différentes au moyen de moteurs électriques. Deux vidéoprojecteurs sont placés sur les étagères et projettent des animations synchronisées à la vitesse de rotation des étagères à 360 degrés dans l'espace d'exposition. J'ai dédié cette bibliothèque à la notion de trou noir. On considère que les trous noirs absorbent toute lumière et 'information' qui entrent dans leur trajectoire.

Symboliquement, cette bibliothèque, au lieu d'absorber la lumière comme un trou noir, elle diffuse des projections et des savoirs spéculatifs liés à ce phénomène, comme une sorte de miroir. Les animations projetées consistent en simulations en image de synthèse se confrontant à l'espace physique d'exposition. Ces images explorent les systèmes de visualisation 'populaires' de différents phénomènes relatifs aux trous noirs, tel que l'horizon des événements et les anneaux d'Einstein. Le titre fait référence à un insulte utilisé par l'astronome suisse Fritz Zwicky, qui a été parmi les premiers à émettre l'hypothèse de la présence de la matière noire dans l'univers.

Documentation vidéo:

<https://vimeo.com/363128349>



THE BALLY STIMMEN

(2019)

> *Trois sculptures*

Caissons lumineux, impression photo
sur verre acrylique; 150x150x19 cm;
160x100x19 cm; 140x80x10 cm;
Edition de 3 + 1EA + 1CE

Cette série de photographies, présentée sous la forme de caissons lumineux, vient d'une recherche sculpturale. Des fragments issus de blocs de verre acrylique ayant subi des traitements d'électrification et de tir au fusil ont été sélectionnés, photographiés et sont ici montrés agrandis. Les fragments évoquant au mieux des montagnes ou des minéraux ont ainsi été choisis.

Œuvre commissionnée par la Fondation pour la culture Bally.



Vues d'ensemble des caissons lumineux
(page suivante également)
Fondation Bally - Milan



SNOW DUNE – RHÔNE GLACIER 30.07.2018
(2019)

> *Sculpture*

Impression 3d, gélatine, bois,
verre acrylique opal, laque, éclairage,
Ca. 173x72x70 cm
Edition de 3 + 1EA + 1CE

Cette sculpture est une reproduction à plus petite échelle d'un névé éphémère d'environ 20 mètres sur 6. J'ai immortalisé ce tas de neige, dont la surface me rappelait une dune de sable, sur le glacier du Rhône en juillet 2018 grâce à des techniques de photogrammétrie. La forme a ensuite été imprimée de manière fidèle en trois dimensions, tandis que la couleur et la texture originaires ont été modifiées, afin d'évoquer de la glace. Cette reproduction translucide est présentée sur un socle lumineux à l'éclairage jaunâtre, qui en contraste évoque une idée de chaleur, voir un coucher de soleil.

Œuvre commissionnée par la Fondation pour la culture Bally.



BOGANIUM, HANDWAVIUM ET LES AUTRES

(2018)

> *Installation*

Impressions 3D, plexiglas, acier

Dimensions variables

Cette installation inclut quatorze impressions 3D opaques et translucides réalisées à partir des minéraux de la prestigieuse collection du Musée de Minéralogie Mines ParisTech. En 2015 j'ai numérisé plusieurs minéraux de cette collection, un matériel de base dont je me suis approprié pour réaliser une première série d'œuvres numériques. Dans cette étape ultérieure d'un cycle imaginaire de transformation de la matière, je retourne à la matérialité au moyen de techniques d'impression 3D.

Inspiré par différents phénomènes issus du monde minéral, tels que l'inclusion de fluides et les macles, le travail tisse une confrontation entre l'utopie des technologies numériques et la complexité de la nature. Chaque élément de l'installation suggère une histoire qu'elle raconte par sa forme, en mélangeant sa forme originale avec des algorithmes numériques. Les formes cristallines sont cette fois détournées dans un processus ultérieur d'anthropisation.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Ville de Genève.





SALLE
Raymond FISCHER



TURBULENT DRIFTS

(2018)

> *Projection vidéo in situ*

Façade du Grand Palais, Paris

2624x1400 pixels

6 min 48 sec

Cette vidéo projection a été conçue pour la façade du Grand Palais à Paris et a été présentée dans le cadre de la foire Art Paris Art Fair. J'ai réalisé une série de simulations numériques in situ au moyen de logiciels techniques de mécanique des fluides. Les différents éléments sculpturaux et architecturaux de la façade deviennent des contraintes ou des obstacles dans la circulation hypothétique de fluides tels que l'air ou l'eau. Ces simulations et ces fluides vont à la dérive, des tourbillons se créent dans différents endroits de la façade.

Les couleurs vives de ces simulations indiquent soit la vitesse de circulation de l'air (bleu plus lent, rouge plus rapide) ou la chaleur de l'eau entrain de circuler et de se mélanger (bleu plus froid, rouge plus chaud) à travers ce parcours fictionnel établi.

Nous vivons dans un monde de plus en plus quantifié, calculé et mesuré, et j'avais envie de détourner ces outils issus des sciences et de l'ingénierie afin d'évoquer quelque chose de plus poétique, transcendantal et psychédélique.

Documentation vidéo:

<https://vimeo.com/291180094>

Vues de la projection sur la façade
Grand Palais – Paris



LIGHT POLLUTERS LAB

(2017)

> *Installation*

Média mixtes

Dimensions variables

Cette installation présente des éléments fonctionnels de mon laboratoire d'holographie, ainsi qu'une mise en forme de mes recherches autour de la notion de pollution lumineuse. Une série de vues sur le ciel étoilé prévu le jour de mon 50ème anniversaire sont le point de départ pour explorer notre perception et notre rapport intime à la voûte céleste. Des expériences au moyen de lumières lasers projetées dans l'espace d'exposition évoquent des phénomènes célestes naturels et artificiels.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Ville de Genève.



CORRUGATES RECIPROCITIES

(2017)

> *Série de sculptures*

Connecteurs métalliques, plexiglas

Dimensions variables

Edition de 3 + 1EA + 1CE

Cette série de sculptures peut s'installer de manière soit discrète ou invasive dans l'espace d'exposition.

Chaque sculpture suggère une sorte d'outil technologique indéfini, qu'on pourrait imaginer récepteur ou émetteur de signaux invisibles. Les plaques ondulées évoquent également le comportement des ondes électromagnétiques qui nous entourent et nous traversent.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Ville de Genève.



Vue d'ensemble d'une des sculptures de la série
La Rada - Locarno

TRANSMUTATIONS I

(2016)

> *Installation vidéo et LED*

Beamer, moteur, vidéo 1080p, 4min10sec,
lumière LED mobile, boucle DMX de 4min,
bois, aluminium, plexiglas

Deux structures de 40x40x200cm

Edition de 3 + 1EA + 1CE

Cette installation se compose de deux structures. La première évoque un phare maritime. Un projecteur vidéo tournant donne un aperçu éphémère sur une mer de métal liquide qui semble donc entourer le spectateur. L'image a été générée en image de synthèse et synchronisée à la vitesse de rotation du moteur. La deuxième structure inclut une lumière LED mobile programmée sur place. Une chorégraphie cyclique de lumière, évoquant entre autre des phénomènes célestes, a été conçue pour l'architecture de l'espace d'exposition. Ensemble, au moyen d'une narration abstraite, ces deux sources de lumière créent un paysage à 360 degrés, composite et immersif.

Les processus industriels de fusion et de refroidissement ayant habité l'espace d'exposition, un ancien four, ainsi que le roman « Solaris » de Stanislaw Lem, ont inspiré ce travail.

Documentation vidéo:

<https://vimeo.com/201692841>



SINEDDOCA

(2016)

> *Installation avec hologrammes*

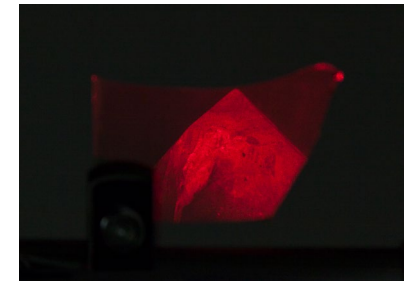
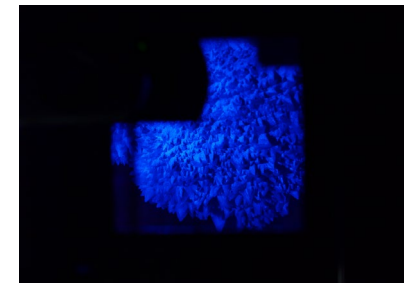
Fragments d'hologrammes, aluminium,
acier, plexiglas, bois,
fibre de verre, fibre de carbone, moteurs
électriques, lumières laser

Cette installation est composée de quatre structures évoquant librement différentes échelles (des gratte-ciels, une figure anthropomorphe, une molécule).

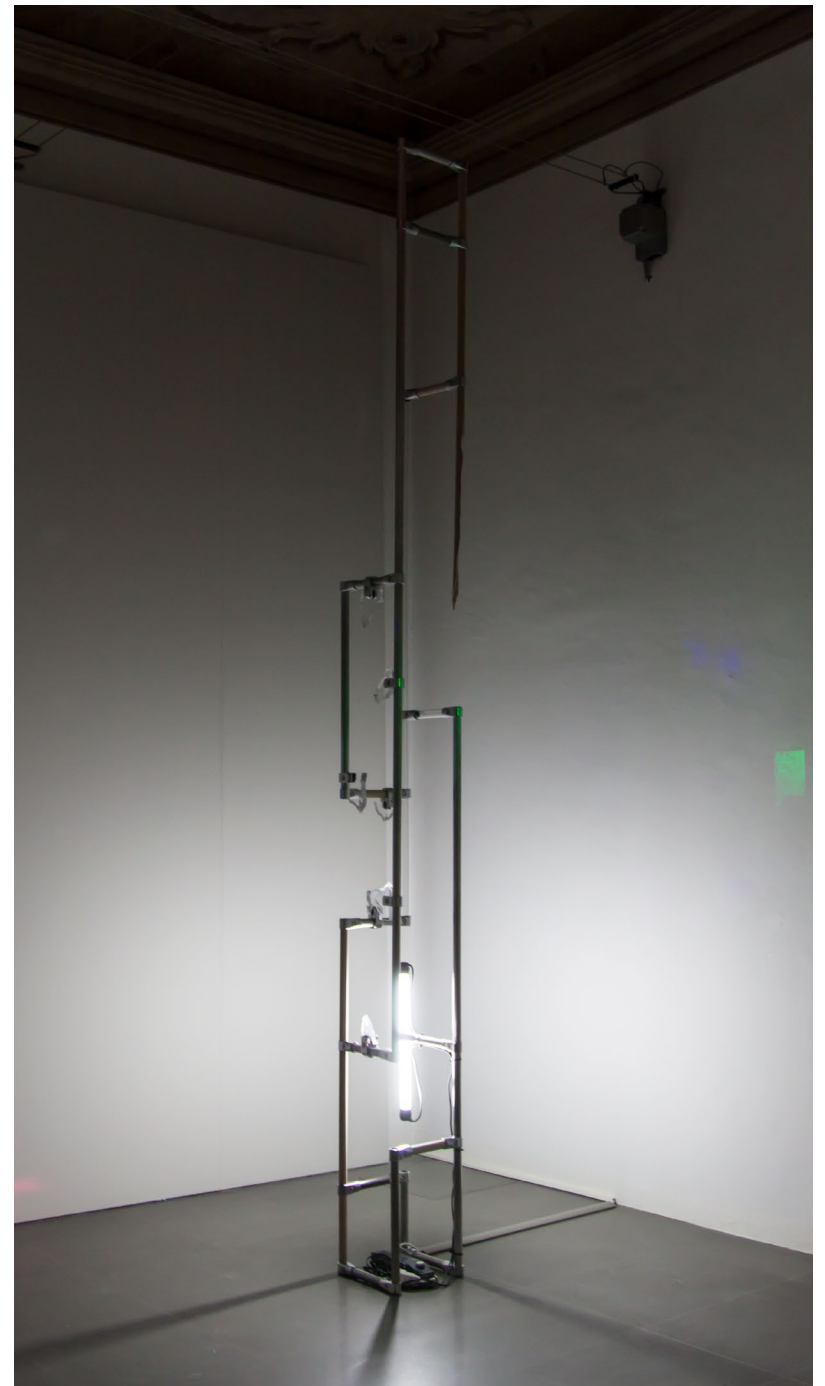
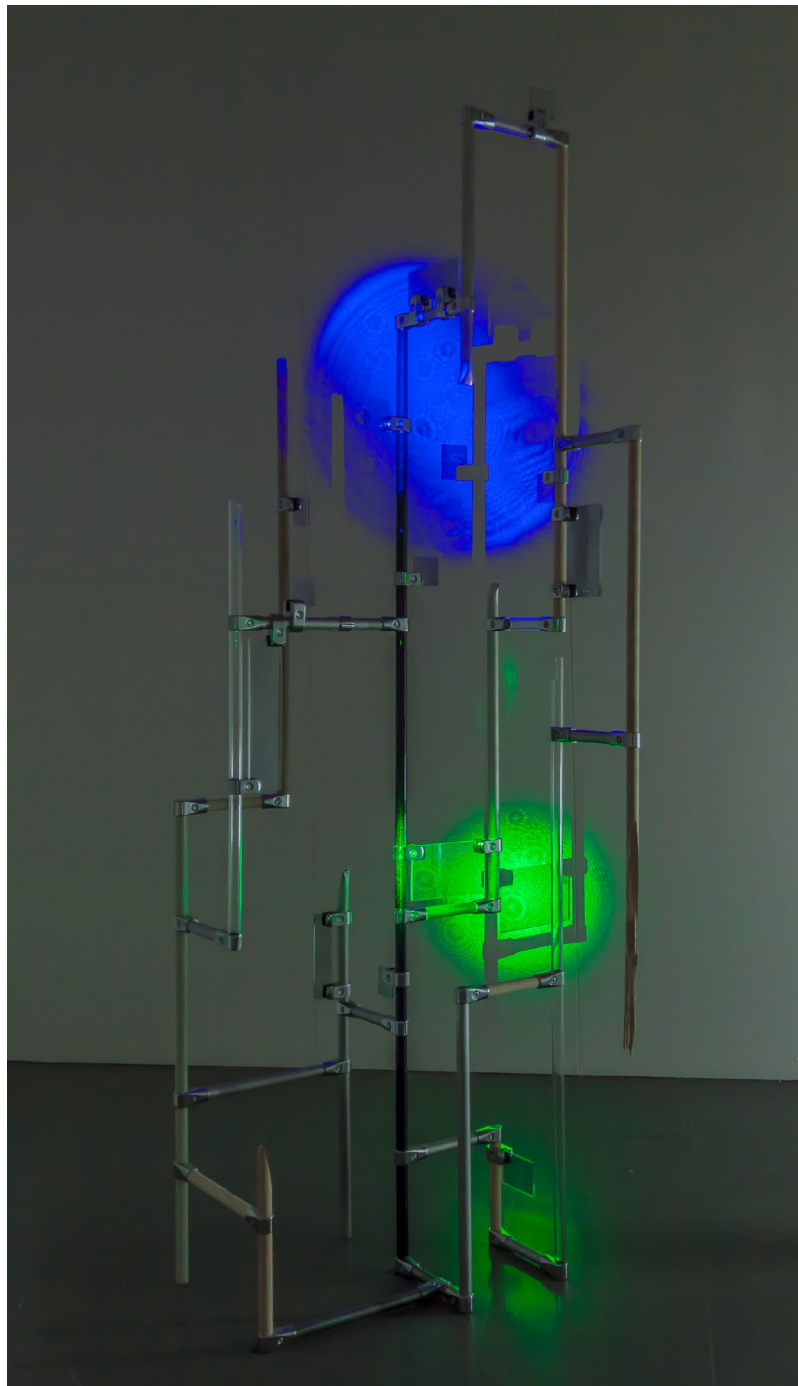
Ces structures sont composées selon les proportions du nombre d'or et sont construites avec un système de tuyaux modulaires de différents matériaux. Chaque structure inclut soit des fragments de figures de Lichtenberg, soit des fragments d'hologrammes, dont le motif de départ apparaît en entier sur chaque fragment.

Les motifs représentent des minéraux, des atomes et des planètes. L'installation et son titre font référence aux « Villes Invisibles » d'Italo Calvino.

Vue d'ensemble et détail
MASI Palazzo Reali — Lugano



SINEDDOCA



Vues d'ensemble
MASI Palazzo Reali — Lugano

THE RIDDLE OF THE PUDELSPHINX

(2015)

> *Hologramme de transmission*

Hologramme de 30x40 cm, cadre 65x85 cm

aluminium, verre acrylique, lumière laser

Edition de 2

Cet hologramme analogique en verre représente un minéral à l'apparence zoomorphe fait de quartz, pyrite et calcite. L'hologramme est installé sur le pas d'une porte entre deux salles d'exposition et croise ainsi le chemin des visiteurs.

Différentes sources de lumières laser rendent la pièce visible selon des cycles prédéfinis, en créant ainsi une narration qui se déploie entre différentes salles d'exposition.

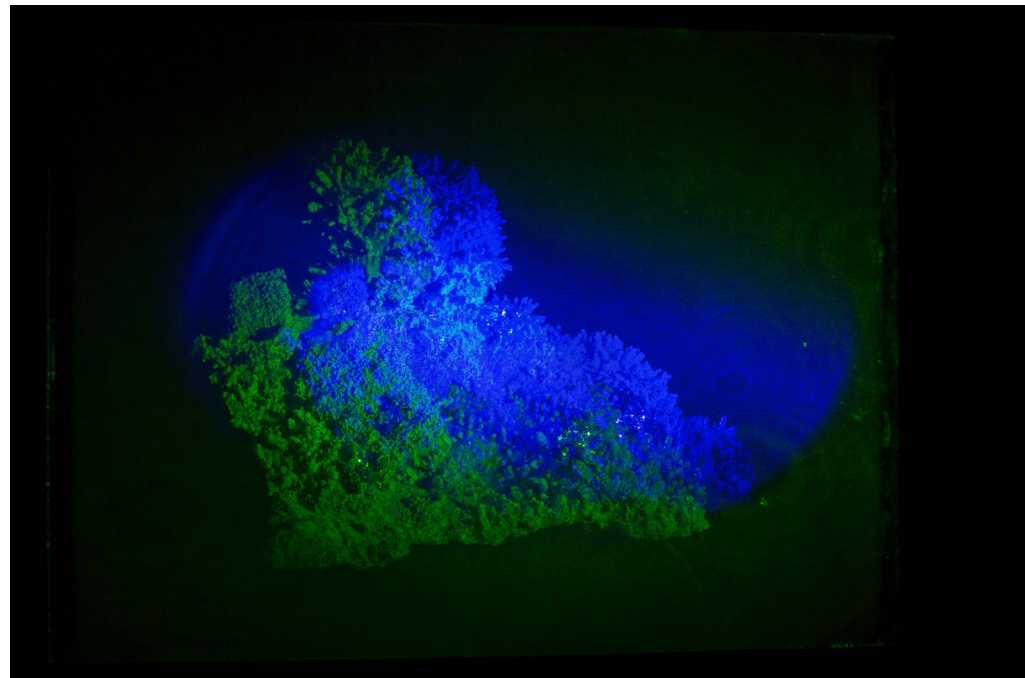
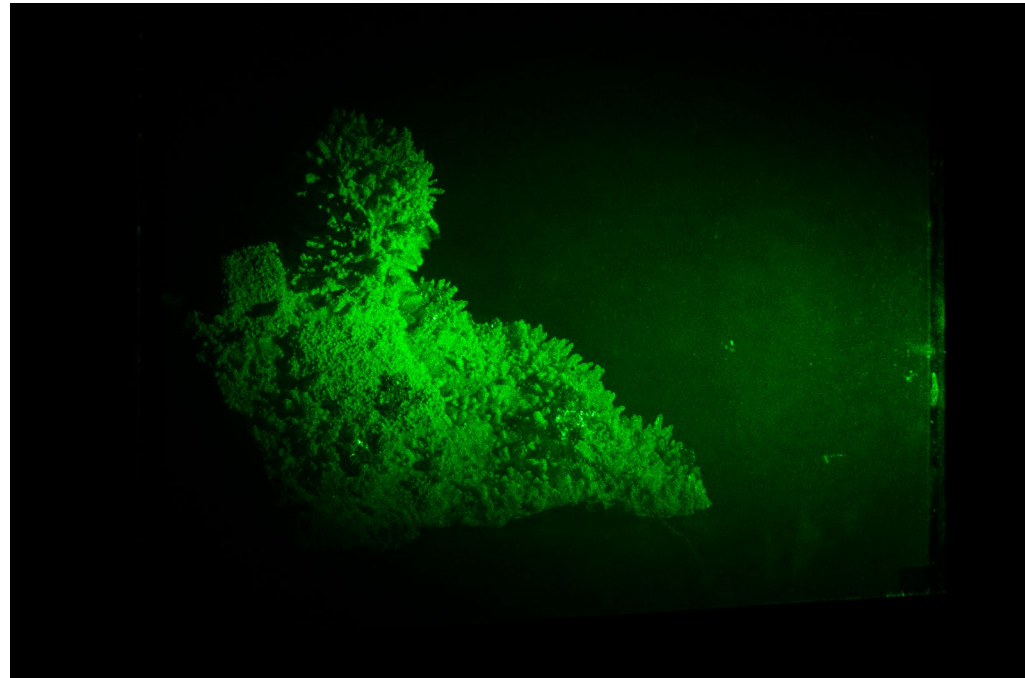
Minéral aimablement mis à disposition par Basri Brahimi.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Ville et du Canton de Genève.

Documentation vidéo:

<https://vimeo.com/443020490>

Vues d'ensemble
Kunsthaus — Langenthal
Photos: Alan Bogana et Martina Flury Witschi



THIOTIMOLINE

(2015)

> *Hologramme numérique*

Cadre aluminium 60x85cm, lumière LED

Edition de 2 + 1EA + 1CE

Cet hologramme numérique visualise la molécule de la Thiotimoline, une substance chimique imaginaire inventée par l'écrivain de science fiction Isaac Asimov.

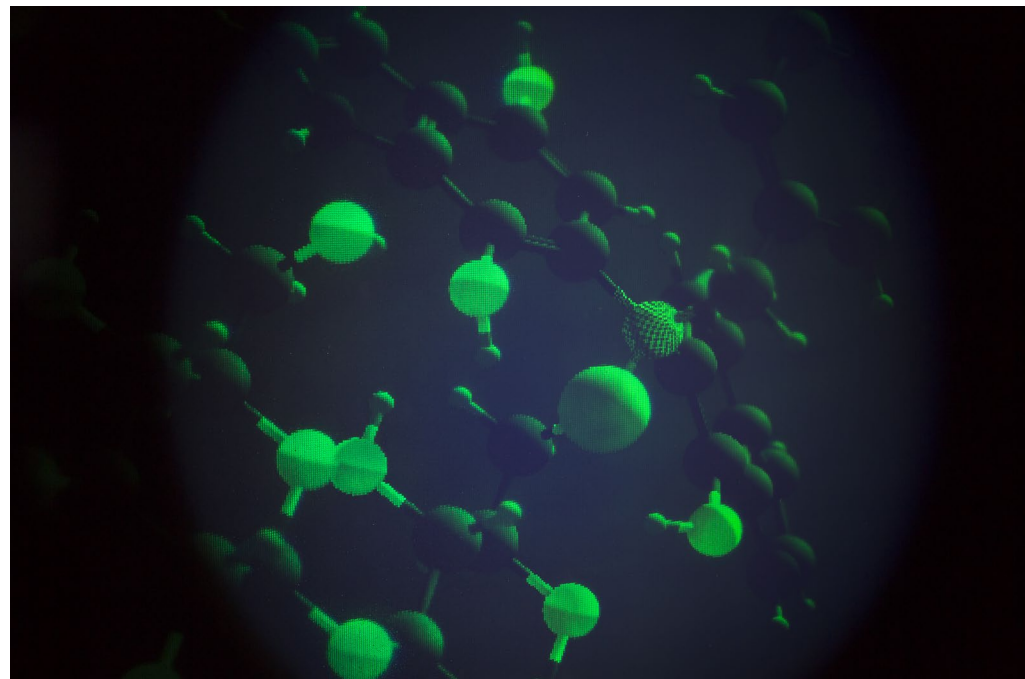
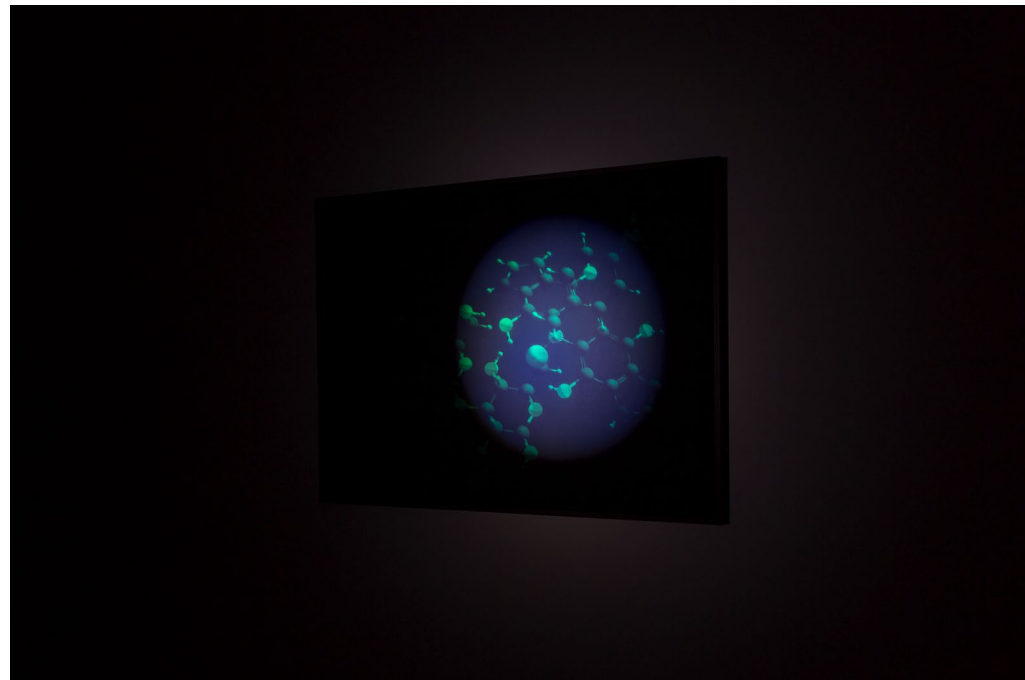
Asimov a dédié plusieurs faux essais scientifiques à cette substance aux propriétés « endochroniques » où un atome de carbone projette un lien dans le futur et un dans le passé.

À l'aide du chimiste Pascal Tripet, j'ai réalisé une visualisation « rigoureuse » tridimensionnelle de cette molécule, en illustrant par contre de façon très libre l'atome de carbone qui voyage dans le temps.

Une source de lumière en mouvement rend progressivement visible le motif, interagit avec deux autres pièces et crée ainsi une narration qui se déploie entre trois salles d'exposition.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Ville et du Canton de Genève.

Vues d'ensemble et détail
Kunsthaus — Langenthal
Photos: Martina Flury Witschi



LA GOGOTTA DESNUDA

(2015)

> *Hologramme numérique*

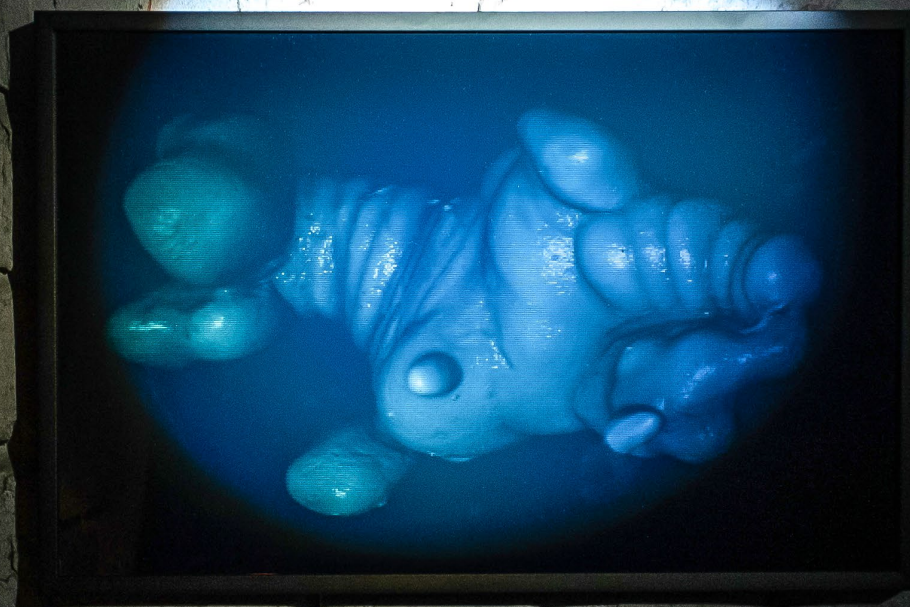
29 x 45 cm, lumière LED

Edition de 2 + 1EA + 1CE

Cet hologramme numérique montre un minéral qui évoque un être vivant. Une source de lumière en mouvement rend le motif progressivement visible, interagit avec deux autres pièces et crée ainsi une narration qui se déploie entre trois salles d'exposition.

Minéral aimablement mis à disposition par le Musée de Minéralogie MINES ParisTech.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Ville et du Canton de Genève.



THE PHLOGISTRONIC CAIRN LAB
(2015)

> *Intervention in situ*
Impression numérique sur PVC adhésif
300x320 cm
Edition de 3+1EA+1CE

Ce papier peint montre des outils de laboratoire disparates empilés sous forme d'un cairn primitif.
Ce trompe-l'œil a été réalisé en image de synthèse en utilisant des composants de laboratoire virtuels mis à disposition par les producteurs-même.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Ville et du Canton de Genève.



CASE 12 — TREPPEN WASSER METEORIT

(2014)

> *Sculpture*

Impression numérique sur verre
acrylique opalescent, ampoule, colle
120x120x120 cm
Edition de 2 + 1CE

Les propriétés de réfraction d'une météorite (une sidérite tombée en Sibérie, Russie en 1947, que j'ai fait numériser) sont simulées sur les surfaces d'un modèle virtuel d'escaliers en utilisant l'indice de réfraction de l'eau. Les résultats de la simulation ont été ensuite imprimés sur les surfaces d'une reproduction physique du même modèle d'escaliers.

La forme de l'escalier a été choisie en tant que support de visualisation expérimental présentant également la connotation de l'ascension et du progrès. Ce travail fait partie du projet à long terme « Cave Caustics ».



CRYSTAL FIRE

(2015)

> *Installation vidéo*
3x1080p, 1min en boucle
Dimensions variables
Edition de 3 + 1EA + 1CE

Cette installation composée de trois flux vidéo en image de synthèse synchronisés et projetés sur une structure angulaire, montre la simulation informatique des phénomènes de lumière générés par un « feu de cristal », c'est à dire des flammes avec un volume défini aux propriétés optiques du cristal de quartz.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Ville et du Canton de Genève.

Documentation vidéo:
<https://vimeo.com/141054398>



INDECISIUM BELT

(2015)

> *Installation vidéo et LED*

Vidéo en image de synthèse, 1080p,

4min 10sec en boucle, lyre asservie LED

Edition de 3 + 1EA + 1CE

Cette projection, composée d'une vidéo et d'une source de lumière LED, évoque une vue sur une ceinture d'astéroïdes.

Réalisée à partir de numérisations 3d que j'ai effectuées au Musée de Minéralogie MINES ParisTech à Paris, la vidéo montre les états intermédiaires générés à l'ordinateur de formes cristallines en train de se métamorphoser dans d'autres formes.

Une source de lumière en mouvement interagit avec trois différentes pièces, dont celle-ci, créant ainsi une narration qui se déploie entre trois salles d'exposition.

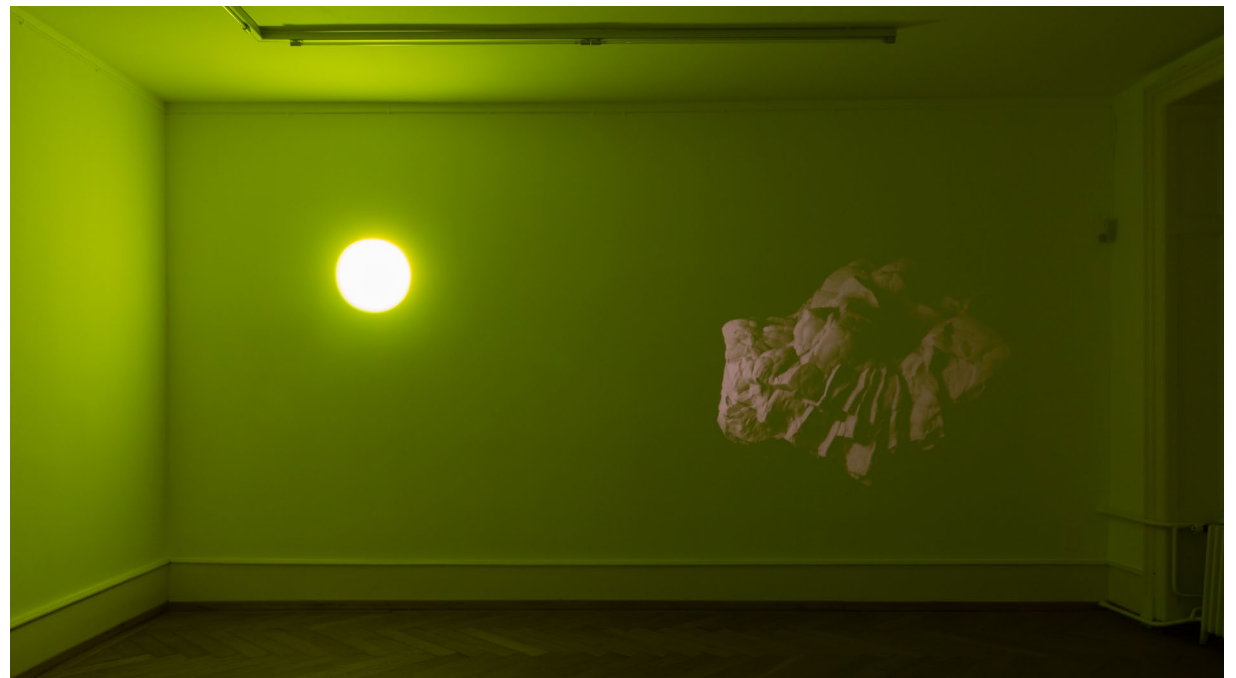
Minéraux aimablement mis à disposition par le Musée de Minéralogie MINES ParisTech.

Ce projet a bénéficié du soutien de la Ville et du Canton de Genève.

Documentation vidéo:

<https://vimeo.com/141061858>

Vues d'ensemble
Kunsthaus — Langenthal
Photos: Martina Flury Witschi



**EAT YOUR BROCCOLI BEFORE
IT EATS YOU, FOR AGES 5 TO 8**
(2015)

> *Installation in situ*

Trois impressions jet d'encre sur papier photo
collées sur colonnes;
Deux de 55x225cm, une de 55x352cm

Un travail in situ réalisé en collaboration
avec Marta Riniker-Radich.

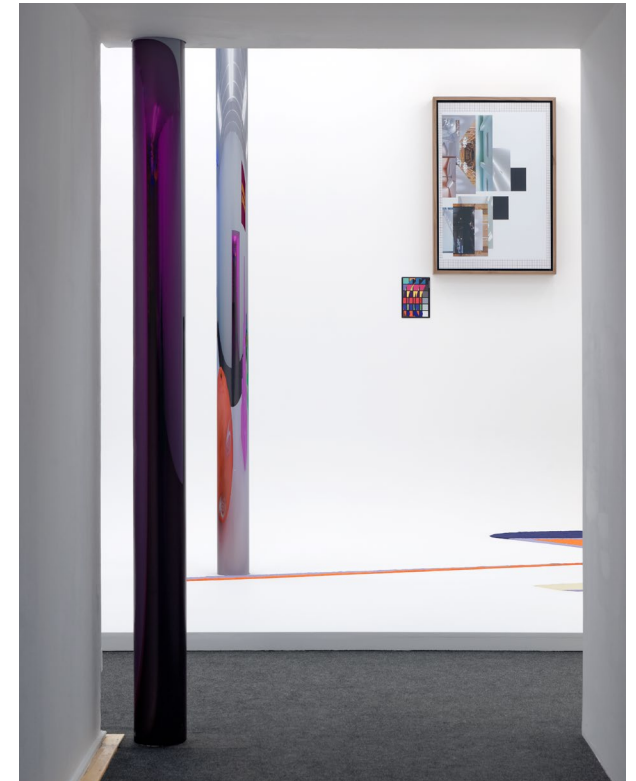
Des trompe-l'œil réalisés en image de
synthèse montrent l'espace d'exposition
réfléchi dans des colonnes structurales.
Une narration concernant un atelier pour
enfants imaginaire est ainsi dépeinte.

Texte accompagnant l'installation:

« *With a hop and a skip Billy stumbled
into the room.*

*The other children were not yet there,
but the tangerines had already been
laid out on the table, one per child.*

*Billy looked them over carefully, examining
for bumps and bruises, discolorations,
any indication of dryness or sourness. Fee-
ling satisfied with his choice, he sat himself
down in front of the fattest, most orange,
£most inviting tangerine. »*



EAT YOUR BROCCOLI BEFORE
IT EATS YOU, FOR AGES 5 TO 8



Vues d'ensemble
Fri-Art — Fribourg
Photos: Aurélien Mole

NATURE COVER ISSUE 6433
RGB LAMP
(2014)

> *Sculpture*

Tirage Duratrans, ampoule LED RGB, filtre
diffuseur
63x29x29 cm

Le travail a été créé en utilisant
une reproduction de la couverture
du magazine Nature numéro 6433,
année 1993, et une ampoule LED RGB.
Cette édition expose des applications
issues du principe des interférences des
ondes, sujet que j'ai exploré récemment.
L'idée pour cette pièce
est d'étudier et réinterpréter
le phénomène exclusivement à travers
sa documentation et son iconographie.



STIMMFARBEN

(2014)

> *Sculpture*

Quatorze fragments de verre acrylique issus de quatre blocs de 10x10x1,9cm chacun, Caisson lumineux 140x30x110cm

Cette sculpture est composée de quatorze fragments issus de quatre blocs en verre acrylique d'une taille de 10 x 10 x 1,9 cm chacun, présentés sur un socle lumineux. Ces quatre blocs de départ ont subi deux traitements: d'abord une décharge électrique en quatre variations au moyen d'un accélérateur linéaire, exécutée par Stoneridge Engineering, et ensuite un tir au fusil d'assaut, exécuté par D. Coutau. Mon intérêt pour ce projet, développé depuis des années à travers différentes pièces, est lié à un questionnement sur ces deux manières d'attaquer la matière interagissant l'une avec l'autre.

Détail de l'installation
et vue d'ensemble (page suivante)
Museo d'Arte - Mendrisio
Photos: Stefano Spinelli





CASE 11 — FLAG OF CONVENIENCE
(2014)

> *Installation vidéo*

Vidéo en image de synthèse 1080p

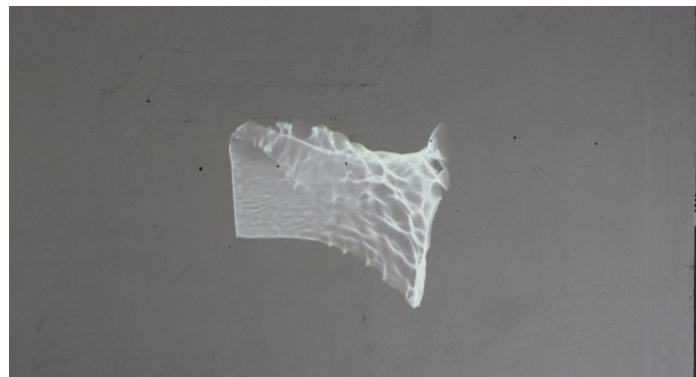
5 min 20sec en boucle

Edition de 3+1EA+1CE

Au moyen de simulations en image de synthèse, ce travail explore les formes générées par un drapeau aux propriétés changeantes. Les réfractions de lumière sont observées en relation avec les pliages des textiles. Dans une continuité fluide, ce drapeau translucide se métamorphose en drapeau d'eau, de plastique, de diamant et en matières translucides inexistantes. Le résultat de la simulation est projeté dans l'espace comme une présence discrète et éphémère. Ce « case study » fait partie du projet « Cave Caustics ».

Documentation vidéo:

<https://vimeo.com/123130168>



CASE 03 D - P1
— DIAMOND MOUNTAIN DRIFT
(2013)

> Vidéo en image de synthèse 1080p
2 min 40 sec en boucle
Edition de 5 + 1EA + 1CE

Librement inspiré par la découverte d'une planète en diamant nommée « 55 Cancri e », ce travail explore les phénomènes de réfraction d'une montagne en diamant. Ce « case study » fait partie du projet à long terme « Cave Caustics ».

Documentation vidéo:
<https://vimeo.com/123130167>



CASE 03 D - P2
— DIAMOND MOUNTAIN EMERGE
(2013)

> Vidéo en image de synthèse 1080p
2 min 40sec en boucle
Edition de 5 + 1EA + 1CE

Librement inspiré par la découverte d'une planète en diamant nommée « 55 Cancri e », ce travail explore les phénomènes de réfraction d'une montagne en diamant. Ce « case study » fait partie du projet à long terme « Cave Caustics ».

Documentation vidéo:
<https://vimeo.com/122776415>



SLIMOTHÈQUE

(2013)

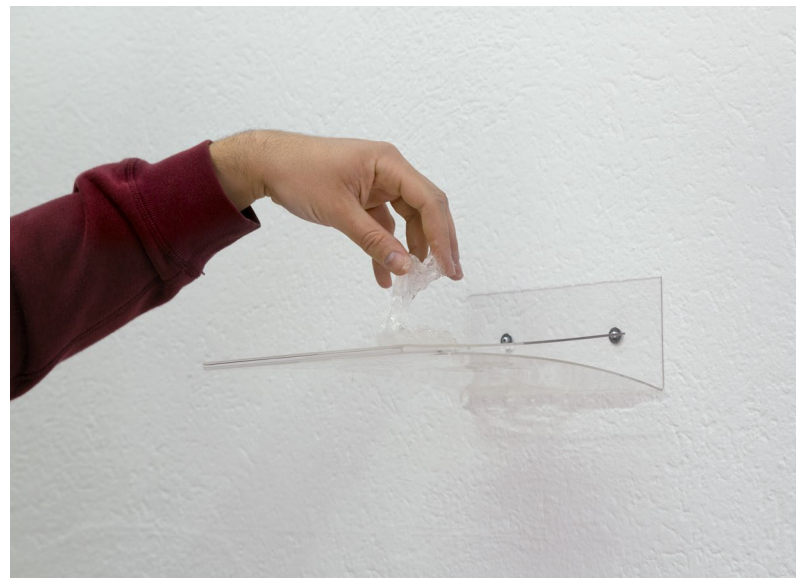
> *Installation interactive*

« Slime » fait maison, présentoirs en verre

acrylique

Dimensions variables

Cette installation invite les visiteurs à « consulter » des échantillons de slime fait-maison, substance non-newtonienne translucide.



Vue d'ensemble et détails
Hard Hat — Genève
Photo: Raphaëlle Mueller

NEBENSTIMMEN

(2013)

> *Sculpture*

Cinq fragments de verre acrylique issus

d'un bloc de 20x20x5 cm

Caisson lumineux 80x12x110 cm

Installation composée de cinq fragments d'un bloc en verre acrylique d'une taille de 20x20x5 cm.

Ce bloc a subi deux traitements: d'abord une décharge électrique au moyen d'un accélérateur linéaire, exécutée par Stoneridge Engineering, et ensuite un tir au fusil d'assaut, exécuté par D. Coutau.

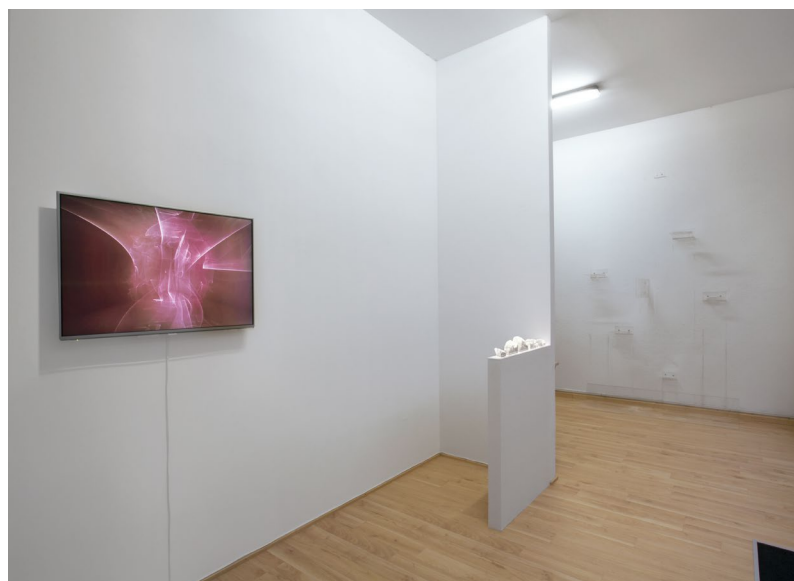


TONY AND THE SHAPE JUNKIES II

(2013)

Hard Hat, Genève

> *Exposition personnelle*



Vues d'ensemble de l'exposition
Hard Hat - Genève
Photo: Raphaëlle Mueller