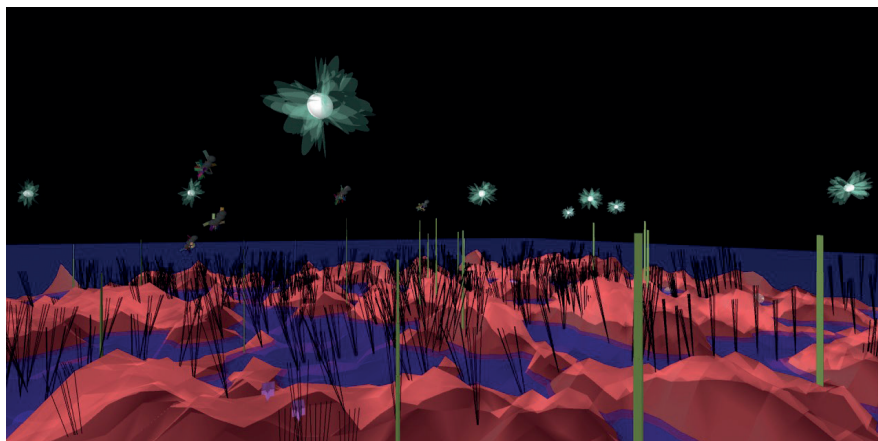


Kevin Ardito

kevinarditokar@gmail.com
ifeel-it.com

L'empathie est un mécanisme biologique qui permet à l'être humain de percevoir les sentiments d'un autre, moteur dans bien des cas et sources de retournements sociaux et d'action politique c'est aussi un outil puissant au service de l'industrie et des médias de masse. Ce double tranchant de l'empathie est pour moi la base d'une réflexion autour de la véracité du sentiment, sa production et sa manipulation. La sculpture est une cristallisation de cette ambiguïté en entrevoyant ce médium non pas comme une fin dans l'espace mais dans ses capacités à modifier la perception sensible autour de lui, produisant non pas des volumes mais des attractions.

Inspirée par la culture des Makers et les moyens des Fab-Lab ma pratique utilise les stéréotypes du cinéma de masse et du jeu vidéo, déplacés à des fins critiques pour créer l'impression d'un dysfonctionnement généralisé. Reproduisant des sensations et des expériences vécues, au travers de biais technologiques, l'économie de l'effet, ou comment celui-ci doit être le plus fort possible pour le minimum de moyens investis invite le spectateur à s'interroger sur la possibilité de produire des sensations et de manipuler ses sentiments tout autant que de souligner les manques dans l'expérience proposée. Sans jamais proposer des expériences techno-magiques, c'est la perception du spectateur qui est mise en jeu réactant et sur-jouant des événements qu'il a déjà connus. Un décalage qui est l'occasion de s'interroger sur ce qu'est la vérité d'un sentiment ou d'une sensation.



Microcosme

2018

Bois, coton, projection numérique.

Milieu de vie simulé en temps réel, dont les facteurs extérieurs (météorologie, présence de nourriture, etc.) sont les conséquences en temps réel des émotions des internautes utilisant le réseau social twitter.



Into the storm

2018

Acier , polystyrène, verre,
ventilateur domestique.