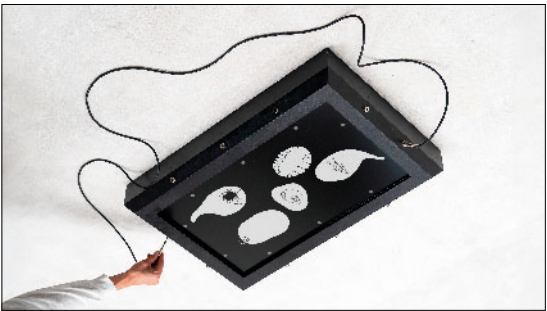


Texte Libre

Ma pratique a commencé avec le dessin. Depuis que je suis enfant, je grubbouille partout. Je remplis les coins de feuilles et les carnets. Je dessine des créatures, je crée des personnages, j'invente des histoires. J'ai commencé à travailler sur internet assez tôt. Je devais avoir 11 ans quand j'ai commencé à partager mes créations, à m'inspirer, à apprendre comment faire de l'animation, à écrire etc... Je passais une grande partie de mon temps sur l'ordi, à faire des dessins et à faire du montage. C'est comme ça que, naturellement, j'ai voulu me former dans le design. Mais j'aimais bien aussi le côté technique, un peu casse-tête. J'ai donc rejoint une formation de Media & Interaction Design à l'ECAL.

Pendant ma formation, j'ai découvert le code. J'ai commencé à créer des univers interactifs, en mélangeant le code, le dessin et l'animation. J'ai l'impression que les possibilités sont infinies, qu'on peut augmenter le dessin et y ajouter du fun. Avec l'animation, le dessin peut bouger, et avec le code, on peut interagir avec. Ça m'a donné envie de faire des jeux vidéo et des installations.

Ma pratique, c'est du bricolage numérique. J'adore la technique parce que j'ai l'impression de résoudre des problèmes sur l'électronique. Je trouve ça incroyable de pouvoir créer des circuits et des mécanismes pour faire bouger des objets physiques. J'ai commencé à apprendre aussi comment fonctionne l'électronique. Comme avec le code et le dessin, j'ai la sensation qu'on peut tout faire avec.



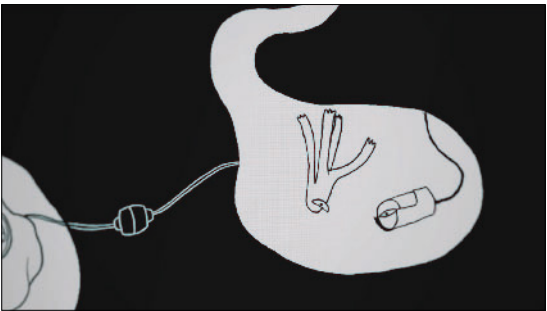
archive de metamorphoses

Je pense que je recherche constamment le challenge technique. J'ai envie d'apprendre à tout faire. En ce moment par exemple, ça m'intéresserait de savoir gérer les lumières sur scène.

Pendant mes études, j'ai créé un jeu vidéo installatif, "Metamorphoses". Les joueuses déplacent le personnage, Metamo, dans un univers de machine organique. Toute l'interaction est basée sur le fait de brancher un câble jack.

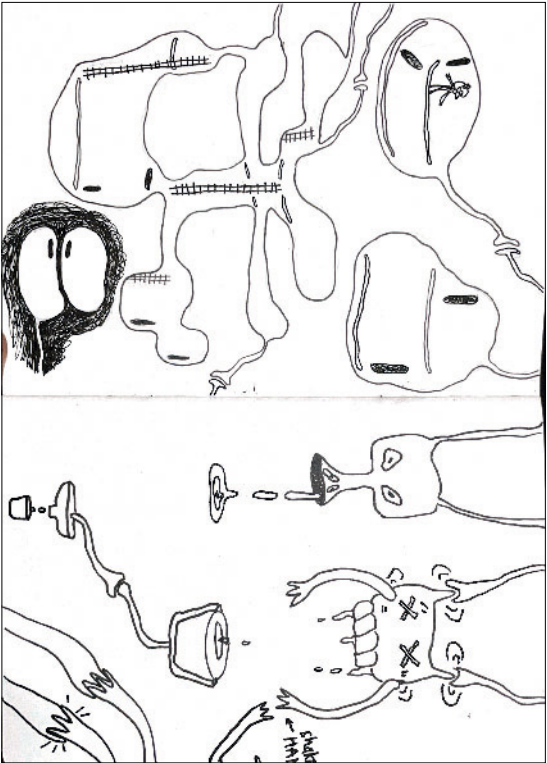
Après ce projet, j'ai continué à écrire l'histoire de Metamo et à développer l'univers. J'ai imaginé une histoire où Metamo est un cyborg dysfonctionnel qui communiquent généralement en branchant un câble entre eux. Mais quand Metamo essaye de se brancher aux autres, ça crée un gros bug électrique. Il se branche donc à sa tête pour commencer un voyage dans son cerveau. J'ai imaginé un projet de jeu vidéo qui raconte cette histoire, "Cybermorphic". Je trouvais ça cool que ce soit un format de jeu vidéo 100% numérique (sans installation) pour que n'importe qui puisse jouer depuis chez lui. C'est un des projets que je développe pendant cette année de recherche à L'Abri.

Pendant ma résidence à L'Abri, j'ai beaucoup travaillé avec Lucie Gökkel. Avec Lucie, ça fait plusieurs années qu'on collabore. Je faisais régulièrement du visuel pour sa musique, et elle de la musique pour mes visuels. On a voulu créer un spectacle avec de la musique, des projections, et du dessin live. Le point de départ de notre dessin, j'ai la sensation qu'on peut tout faire avec.

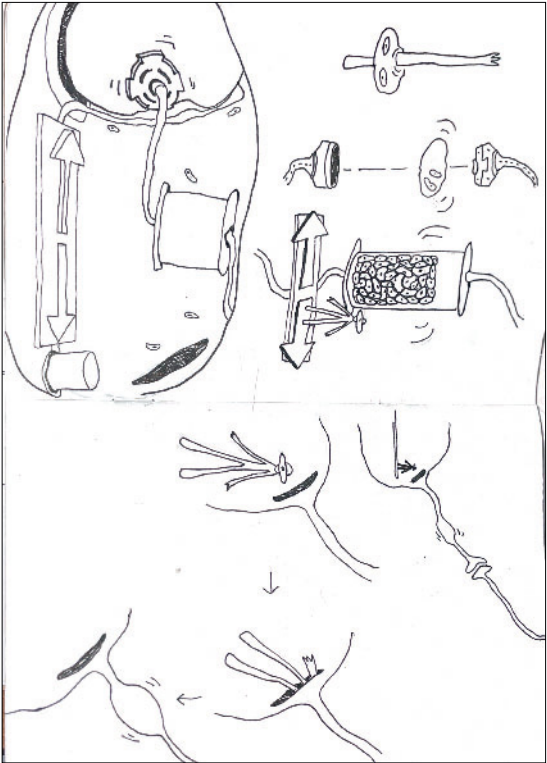


screenshot de metamorphoses

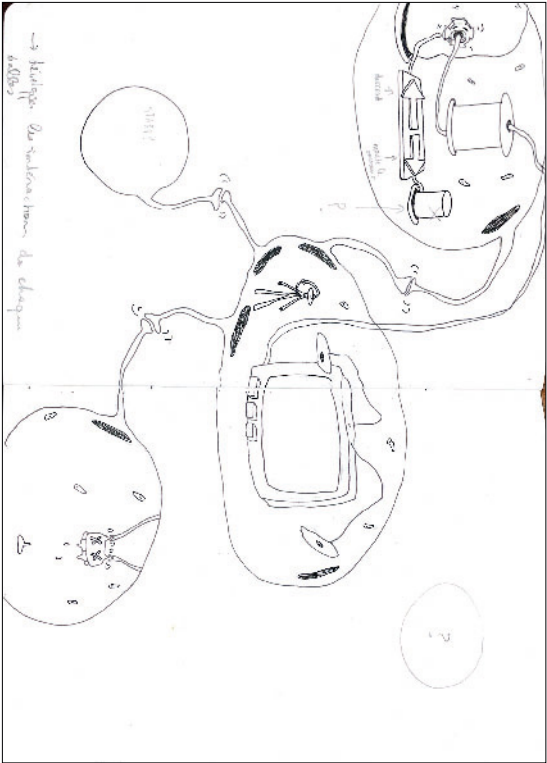
recherches pour cybermorphic 1



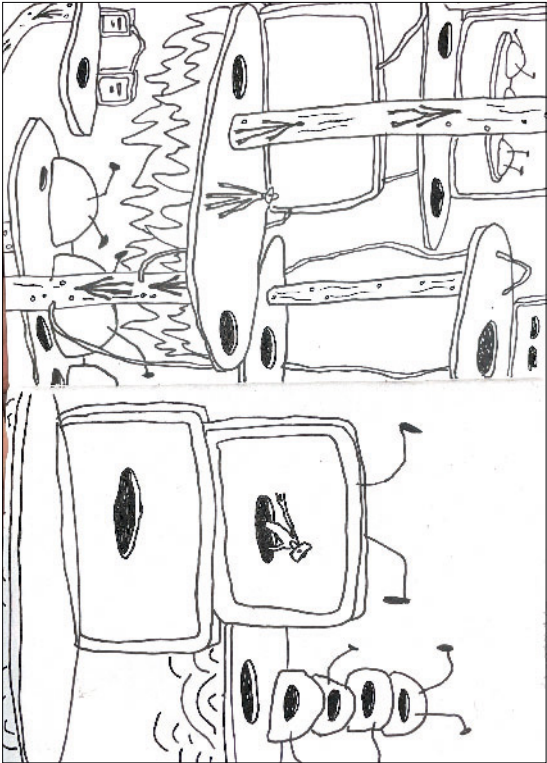
recherches pour cybermorphic 2



recherches pour cybermorphic 3



recherches pour cybermorphic 4



ELINA CRESPI

Mon espace de travail

La plupart de mes résidences je les fais à L'Abri Madeleine. C'est un peu comme une faille spatio-temporelle où le temps passe très vite. J'ai l'impression qu'il est 16h mais c'est déjà 21h. J'aime bien aussi la véranda de Carouge, le week-end au soleil. Souvent, je travaille sur mon ordi. Je passe beaucoup d'heures dessus par jour. J'ai l'impression de me faire aspirer dedans, et je m'y sens bien. Je l'emporte toujours avec moi. Souvent avec ma tablette graphique. Quand je bricole, j'ai ma petite mallette avec tous mes outils du moment. J'y adapte son contenu : matériel électronique, ou matériel de gravure par exemple. J'essaye de ne pas trop coder le soir. Parce que les problèmes de code non résolus, j'en rêve. J'ai l'impression de trouver la solution au problème dans mon rêve, mais en me réveillant je me rends compte que pas du tout! Le code et les logiciels compliqués, c'est plutôt une activité du matin. Le soir, c'est un moment pour dessiner, où faire des trucs visuels et manuels qui me prennent beaucoup de temps mais pas beaucoup de mon cerveau. Dans mon cerveau, les pensées flottent et tourment. Tout est un peu brumeux. Je ne m'ennuie jamais. Je me fais interpeller par des détails visuels. J'imagine des créatures. J'imagine comment elles peuvent bouger. Je chantonne une musique qui me reste dans la tête. Je pense à l'escalade. Je repense à des moments de ma journée. Puis j'essaye de me concentrer et de me remettre au travail.

Print + Cartonnage: Le Cric
 Design: Elina Crespi + fainek
 Typo: Folio Std / labrigeneve.ch



2025 – 2026 Artistes Associéexs

Playlist

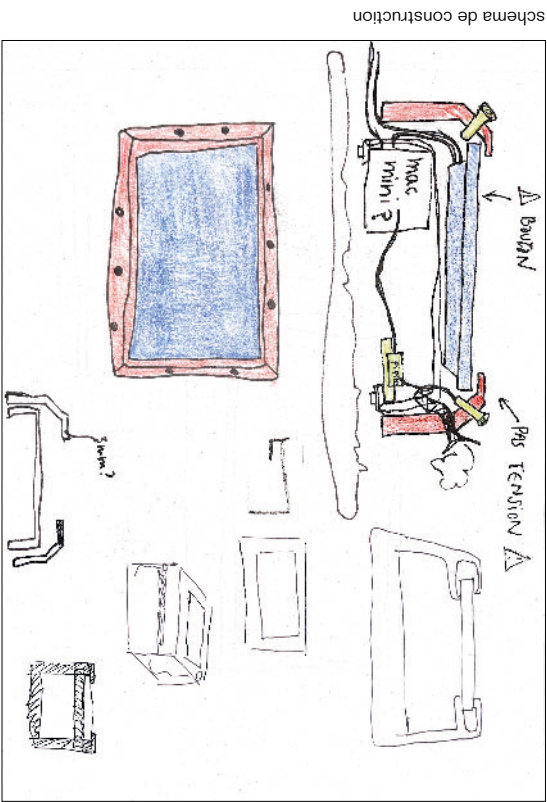


Références

- Livres :
 Moi ce que j'aime c'est les monstres – Emil Ferris
 Codex Seraphinianus – Luigi Serafini
 Lou – Julien Neel
 Silence – Comès
 Carbone et Silicium – Mathieu Bablet
 Le Petit Prince – Antoine de Saint-Exupéry
 Ici-même – Tardi
 Jeu :
 Samorost/Machinarium – Amanita Design
 Kids/Plug and Play – Playables
 Monument Valley – Ustwo
 Pokémon
 Films / animation :
 Le roi et l'oiseau – Paul Grimault, Jacques Prévert
 Hayao Miyazaki (films)
 Amer Béton / Tekkon kinkurito – Michael Arias
 Corpse bride – Tim Burton
 Paprika – Satoshi Kon
 Michel Gondry (clips)
 Saad Moosajee (clips)
 La linea – Osvaldo Cavandoli
 Samuel – Emilie Tronche
 Artistes :
 William Kendrick
 Presstube / James Patterson
 Lu Yang
 Augustin Rebetez
 Masterpiece – Luisa Fernanda Alfonso
 YONK

projet était la prise de conscience de notre propre dissonance cognitive. En découvrant ce sujet, on a remarqué que le monde était extrêmement dissonant, et que l'inaction (ou action) des gens face à des enjeux politiques était souvent en lien avec ce processus psychique. Pour moi c'est un premier pas dans la performance. Pour l'instant je me cache encore un peu derrière le visuel et la technique, mais je développe un personnage.

En arrivant à L'Abri, je me suis dit que j'avais envie de mettre en place une "routine artistique", de créer un peu tous les jours intuitivement. Je ne sais pas si j'ai vraiment "réussi" à mettre en place cette routine, mais en tout cas j'essaye de recommencer à dessiner un peu plus régulièrement, à sortir mon carnet à chaque fois que je prends le train par exemple. Je trouve ça inspirant aussi de discuter et de rencontrer d'autres artistes associés, de voir autant de personnes aussi passionnées et à fond dans ce qu'il font.



schema de construction



schema de mecanisme

