



Les artistes

Michael Frei est un **cinéaste** et **artiste** suisse basé à Zürich (Suisse). **Mario Von Rickenbach** est un **concepteur** de **jeux** et **artiste** basé à Zürich, il **utilise** la **technologie** pour créer des **expériences ludiques** qui interrogent les sens.

Ensemble ils ont **co-fondé** la société de production **Playables** suite à la **création** de **Plug & Play**, leur première **collaboration** en 2012. Il s'agit un court **dessin animé interactif** en noir et blanc dans lequel le joueur manipule des prises électriques humaine, une **allégorie** des **comportements** amoureux. **Encouragés** par le **succès** de cette **application**, le duo s'est lancé dans un second projet avec KIDS.

L'intention

La **particularité** du projet réside dans le fait que **chaque visiteur** va **l'appréhender** différemment et le **comprendre** à sa **manière**.

L'interprétation de l'expérience est **libre** et pour son créateur Michael Frei c'est même une **composante** du **projet**.

Les **personnages** d'une foule se **comportent** un peu **comme la matière**: ils attirent et repoussent, dirigent et suivent, grandissent et rétrécissent, s'alignent et se séparent. Pour Michael Frei, **l'idée** était de **créer** un **récit** dans lequel tous les **personnages** sont nus et **identiques**. Leurs **différences** ne sont explorées qu'à travers leurs **actions**, **pas** leur **apparence**. Sans montrer de caractéristiques distinctives, c'est la **manière** dont ils se **comportent** les uns avec les **autres** qui les **définissent**.

L'oeuvre

KIDS de Michael Frei et Mario von Rickenbach est un **projet** composé de **différents formats**. C'est à la fois un **court métrage**, une **animation interactive** mais aussi une **installation artistique**. Le projet a été présenté pour la première fois au Museum for Digital Art (MuDA) à Zürich en 2018.

Le projet est **décrit** par les artistes comme "**un jeu de foules**" permettant un **questionnement** sur nos **comportements collectifs**

Le court métrage :

Il **explore** les **dynamiques de groupes**. Comment nous **définissons** nous lorsque nous sommes tous égaux ? Qui dirige la foule ? (..)

Dans ce **monde dessiné** les artistes la **foule** semble **chercher** la bonne voie, elle se **regroupe, tombe** et se retrouve parfois en désaccord pour finalement se **retrouver**. Le **graphisme** est très **épuré**, les personnages sont tous **identiques** blancs cerclés de noir et dotés d'une ombre noire.

Les scènes interactives :

Suite au court-métrage, le public découvre des **scènes** de celui-ci sur **tablettes**. KIDS est aussi une **application** qui permet au joueur de **bouger** avec et contre des **foules** jusqu'à ce que tout le monde disparaisse, ou se réunisse. Nos **mouvements** de **doigts** sur l'écran provoquent les **déplacements** de la troupe de petits **personnages**. Les scènes ne donnent **aucune indication** et cherchent plutôt à provoquer le public/joueur, à **essayer** des choses et voir les **réactions**. Le visiteur devient donc **acteur**, il **intervient** et aide à déterminer où courent la foule.

L'installation :

A travers **l'espace** d'exposition, le visiteur **découvre** plusieurs **poupées blanches** représentant les personnages de **l'univers** de **KIDS**. Il y en a **28** au total, le public est encouragé à **porter** les **poupées** à travers l'exposition et de les réorganiser dans l'espace. Tout comme les personnages virtuels, ces mannequins sont tous **identiques**, ils mesurent 1 mètre et pèsent 3 kilogrammes. L'installation est également vouée à **évoluer** dans l'espace en **fonction** des visiteurs et des **changements** qu'ils opèrent.