



Portfolio  
Hugo Langlade



# Inner Self

Divisée en trois chapitres, Inner Self est une installation vidéo interactive interrogeant la transparence et l'authenticité de notre image sociale.

<https://vimeo.com/892415648>

# Chapitre 1

Défini comme la capacité d'un corps à laisser passer la lumière ainsi que la qualité d'une personne dont les pensées sont faciles à comprendre, Inner Self est une installation vidéo interactive qui explore la notion de transparence. Dans cette installation, des écrans de télévision ont été récupérés dans la rue et détachés de leurs composants pour devenir transparents. Lorsque vous vous trouvez face à eux, vous pouvez voir une image, ce qui se trouve derrière et apercevoir votre reflet sur la surface.

Cette interaction, composée de trois éléments, pose la question de savoir quelle image est réelle, quelle image est fausse et quelle image est fiable. Inner Self s'interroge sur la cohérence entre l'image numérique que nous véhiculons et celle que nous sommes vraiment. Il s'agit de savoir si l'image sociale et numérique vers laquelle nous nous précipitons est réelle.

Le récit, présenté sous la forme d'une vidéo CGI, s'inspire de la fin du mythe de Narcisse pour le replacer dans un contexte contemporain. Chaque chapitre nous confronte à notre propre reflet de différentes manières.

A travers l'écran transparent, The Garden (Chapter 1), révèle progressivement l'histoire d'une plante cachée sous une créature endormie. Ce premier chapitre introduit le public à la notion de transparence, en l'aidant à distinguer le vrai du faux, et en questionnant l'authenticité de l'image visible.

*The Garden, 2023*

*31 x 51 x 161 (cm)*

*Ecran transparent, Céramique, Arduino, Piedestal en bois*

*©Dorota Grajewska & Guillaume Collignon*







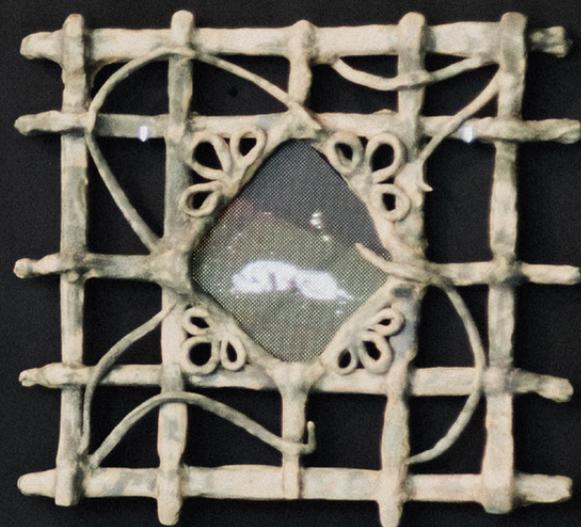
# Chapitre 2

*The Building of an image, 2023*  
60 x 61 x 7 cm  
LED Panel, Ceramique, Arduino, Webcam  
©Dorota Grajewska

Dans *The Building of an Image*, la résolution de l'image digitale évolue en faisant écho aux recherches d'Hito Steyerl sur la surveillance où « la résolution détermine la visibilité » (*How Not To Be Seen*, 2013).

Passant de la plante Narcisse à un visage humain, ce deuxième chapitre confronte les spectateur·ices à leurs propres images. Étant protégé par une céramique hostile, la sculpture souligne l'absence de contrôle sur nos représentation numérique.





A man with dark, wavy hair and a light beard is shown in profile, looking towards the right. He is wearing a dark blue t-shirt. In front of him is a large, dark, reflective surface, possibly a digital mirror or a screen. The reflection shows a blurred, slightly out-of-focus version of his face and upper body. A horizontal light strip is visible above the reflection, casting a soft glow. The overall atmosphere is contemplative and artistic.

# Chapitre 3

*Are We Transparent, 2023*  
93 x 107 x 0,2 cm  
*Ecran TV Transparent, Acrylique*  
©Dorota Grajewska

L'expérience se termine par le chapitre 3, *Are we Transparent*, qui superpose un miroir numérique et un panneau acrylique pour révéler les reflets complexes qui enveloppent nos personnalités. Cette superposition d'images devient une métaphore de la construction de notre image sociale, à la fois honnête et floue.

# Ceratium

Inspiré par l'article «Gloire aux Microbes» écrit par Marie-Sarah Adenis, Ceratium est une impression sur soie traitant de la connotation négative des microbes et de la menace que la réduction des microbes à de simples virus fait peser sur notre survie. Les représentations graphiques de ces êtres invisibles par le biais d'images générées par ordinateur dans les documentaires scientifiques montrent généralement de petites boules colorées avec des pointes agressives.

La proposition de cette image est de réutiliser le support de la 3D pour suggérer une représentation différente de ces êtres en essayant de leur donner certaines qualités esthétiques afin de les mettre en valeur et d'attirer notre attention sur leur importance pour notre survie. La forme centrale est influencée par le microbe Ceratium qui transforme la lumière en matière vivante.

*Ceratium, 2023*  
*107 x 60 cm*  
*Modélisation 3D, Impression sur soie*  
*Exposition: aDuplex (Genève, Suisse)*  
©Farah Mir





# Botania

Les plantes rares dans les jeux vidéo naissent généralement grâce à la combinaison de pouvoirs spirituels permettant leur développement. Cette impression sur tissu et cette risographie, sont le résultat d'une recherche autour des autour d'espèces végétales numériques pour répondre au thème Mana Pool de la quatrième édition du fanzine Spektrum Crush.

Spektrum Crush est un fanzine dédié aux jeux vidéo et aux contenus numériques en tout genre, publié à Tokyo, au Japon, et édité par Alpha Rats. Le format poster A3 a été présenté dans la quatrième édition du fanzine imprimée en risographie avec une combinaison de vert et de violet.



*Botania, 2021*

*84 x 118 cm*

*Modélisation 3D, Impression sur tissu*

*Exposition: Fanzine Spektrum Crush IV (Tokyo, Japon)*

# Neo Garden

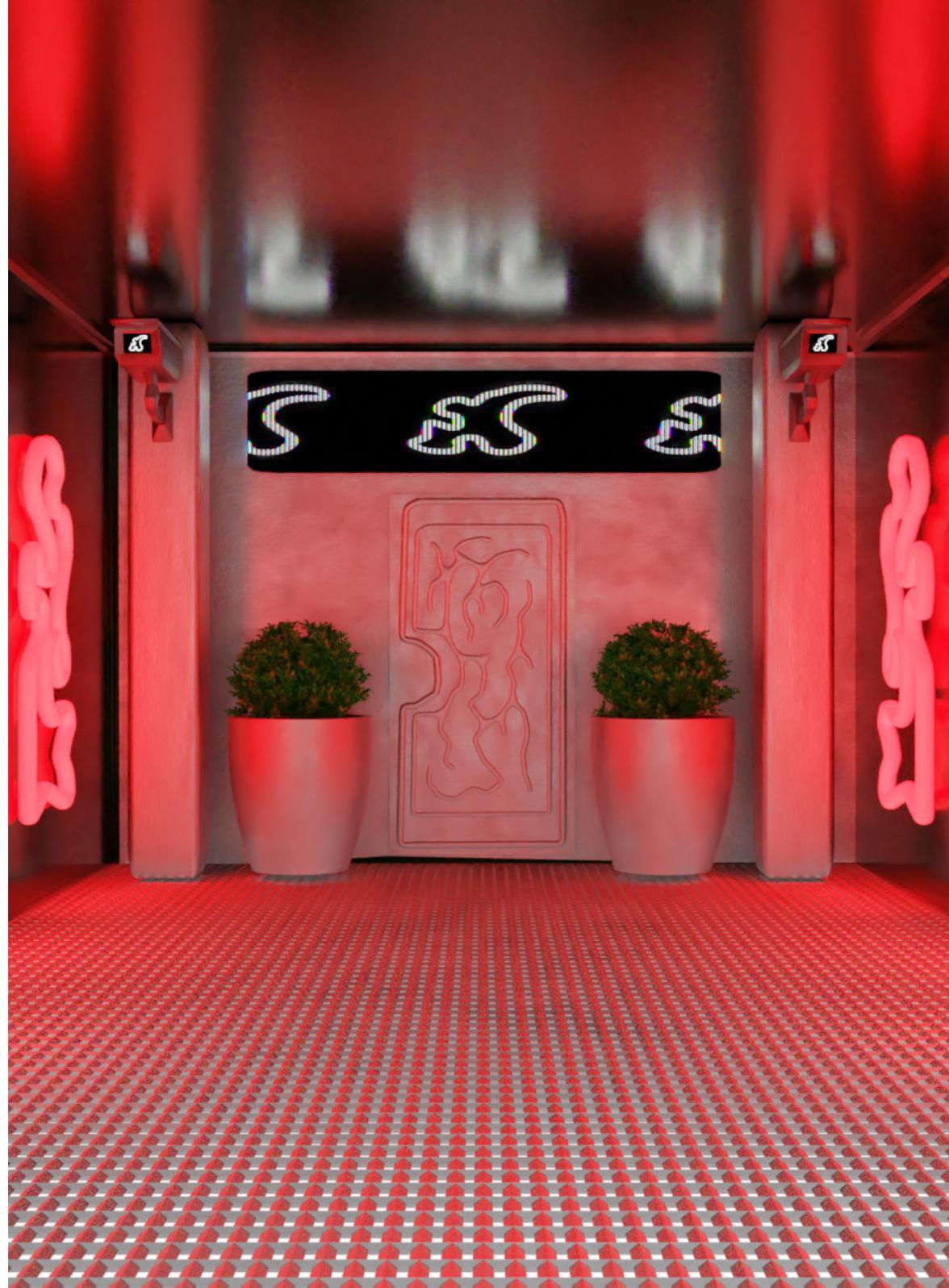
Neo Garden est un jeu vidéo et sonore cherchant à questionner l'imagerie futuriste de l'espace urbain. Cette vision, souvent façonnée par des technologies 3D, véhicule une illusion de "perfection technologique" mais s'avère en réalité le plus fréquemment hostile et désagréable pour les personnes qui en font usage au quotidien.

À mesure que les processus de modélisation deviennent de plus en plus automatisés grâce à l'IA, notre conception du monde futur se dirige vers un environnement urbain post-apocalyptique et hostile, loin des préoccupations écologiques et politiques contemporaines, privilégiant un modèle lisse et futuriste.

Ces spéculations sur l'aspect futur de notre monde et le formatage que ces visions hypothétiques constituent rendent difficile la réappropriation de ces espaces et la perception de la réalité.

Neo Garden cherche ainsi à rétablir une authenticité dans ces espaces aseptisés en détournant ces représentations par une intervention manuelle sur cet environnement. En y ajoutant l'intervention de la nature sur ces espaces bétonnés, en représentant le détournement humain sur cette architecture hostile et en mettant en lumière la réalité écologique, ce jeu vidéo cherche à déconstruire l'imagerie de la ville du futur.

Teaser : <https://vimeo.com/545230059>









# Neo Extinction

*Neo Extinction, 2021*

*15 x 12 cm*

*Intelligence Artificielle (Runway), Impression papier*

*Lien: <https://vimeo.com/697315813>*

*Ebook : <https://www.dropbox.com/s/gogqht071aaovc/Neo%20Extinction.pdf?dl=0>*

Neo Extinction est une édition sur papier présentant les croisements plausibles entre plantes disparues en utilisant l'Intelligence Artificielle.

Ici, on ne présente pas un futur possible des plantes du passé mais une illustration d'un futur rendu impossible par l'intervention humaine. Les hybrides présentés dans ce travail ne sont pas réels, mais ne sont pas non plus arbitraires.





# Pierre 655

*Pierre 655 (2"15), 2022*

*Vidéo CGI, Composition Sonore*

*Exposition : Festival Rêvons la ville de demain (Genève, Suisse)*

Lien : <https://vimeo.com/679235451>

Pierre 655 est un voyage autour des objets de l'Arve. Au cours de ce voyage, nous avons collecté des objets en fonction de notre sensibilité. Appréciez le paysage et immergez-vous.

En collaboration avec Salomé Khan.  
Vidéo: Hugo Langlade, Salomé Khan  
Musique: Hugo Langlade.



# Projet Diva

*Projet Diva (5'07), 2023  
CGI Video using Blender & Rokoko*

Lien : <https://www.youtube.com/watch?v=KmY9-aNsBzI>

Un groupe de jeunes filles vit dans une villa. Elles sont des stars, des idoles virtuelles Ce sont les chanteuses Vocaloid, réunies dans le cadre du projet DIVA. Cette vidéo 3D utilise des techniques de capture de mouvement pour dépeindre la vie quotidienne de ces idoles virtuelles en dehors de la scène.

Réalisateur: Benjamin Goubet  
Responsable Technique: Hugo Langlade



BAND OF



pp. Of the



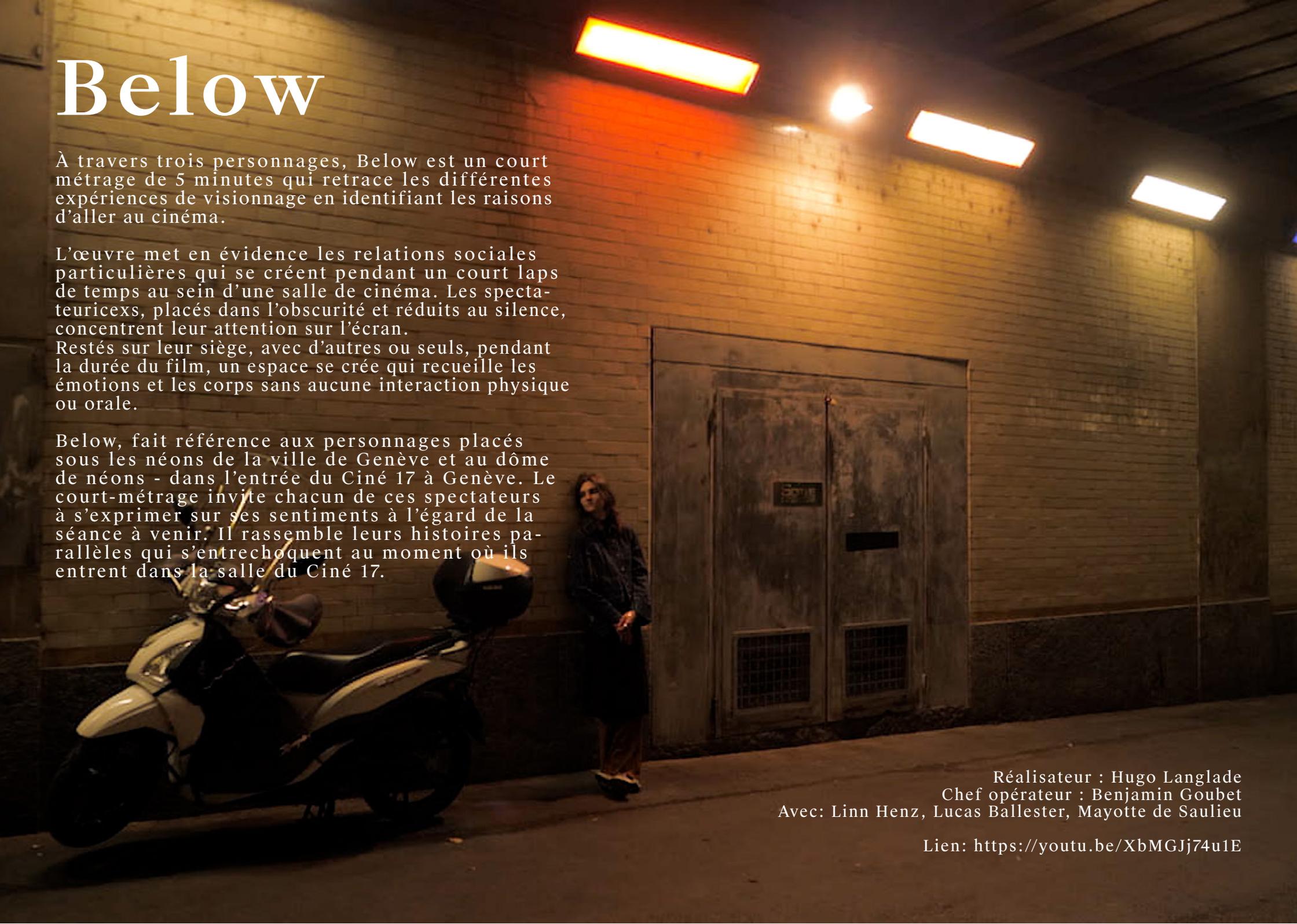
# Below

À travers trois personnages, Below est un court métrage de 5 minutes qui retrace les différentes expériences de visionnage en identifiant les raisons d'aller au cinéma.

L'œuvre met en évidence les relations sociales particulières qui se créent pendant un court laps de temps au sein d'une salle de cinéma. Les spectateuriceux, placés dans l'obscurité et réduits au silence, concentrent leur attention sur l'écran.

Restés sur leur siège, avec d'autres ou seuls, pendant la durée du film, un espace se crée qui recueille les émotions et les corps sans aucune interaction physique ou orale.

Below, fait référence aux personnages placés sous les néons de la ville de Genève et au dôme de néons - dans l'entrée du Ciné 17 à Genève. Le court-métrage invite chacun de ces spectateurs à s'exprimer sur ses sentiments à l'égard de la séance à venir. Il rassemble leurs histoires parallèles qui s'entrechoquent au moment où ils entrent dans la salle du Ciné 17.

A woman with long dark hair, wearing a dark jacket and pants, stands in a hallway. To her left is a white scooter. The hallway has a brick wall and several rectangular neon lights mounted on the ceiling, casting a warm, orange glow. In the background, there are two large, dark, double doors with small windows at the bottom.

Réalisateur : Hugo Langlade  
Chef opérateur : Benjamin Goubet  
Avec: Linn Henz, Lucas Ballester, Mayotte de Saulieu

Lien: <https://youtu.be/XbMGJj74u1E>





17

17



# Residence Lieu Commun

La fonderie porte souvent un aspect quelque peu intimidant et inaccessible nécessitant d'importantes ressources. Après avoir participé à de nombreuses fontes par le passé, nous avons décidé au cours de cette résidence en 2023 de nous focaliser sur la construction de l'outil qu'est la fonderie.

Après plusieurs tentatives et de nombreuses erreurs au cours des trois semaines de résidence, nous avons finalement réussi à construire une fonderie artisanale à partir d'éléments de récupération facilitant l'accessibilité à ces pratiques souvent onéreuses.

Notre résidence au Lieu Commun a abouti par un premier atelier de fonte participatif et un document illustrant nos recherches, nos réflexions, nos différentes étapes de construction, nos localisations pour se fournir en matériaux.

*Construction d'une fonderie DIY, 2023  
Résidence Lieu Commun en duo avec Sophie Conus  
Villa d'Ouchy, Lausanne*





# Victor Delétraz



WEBSITE BY HUGO LANGLADE

# Site web

Site web de Victor Delétraz, 2024  
Html, CSS, JS, Netlify CMS

Lien: <https://victordeletraz.com/>

Le site web de l'artiste genevois Victor Delétraz a été réalisé en collaboration. Ensemble, nous avons définis une identité visuelle regroupant une variété de dessins. Afin de lui permettre de manière autonome de publier sur son site, un CMS a été développé à l'aide de Netlify CMS.

Le site est accessible sur téléphone et ordinateur en proposant des expériences différentes selon le format.

# WORKS

EN FR

## 2023

A trap that doesn't kill - HEAD - Genève

Making Kin, Making Place - Espace 3353

Tomorrows attitude is a bit far from here - Space Aknown

Tout le monde n'a jamais existé avant - Zabriskie Point

## 2022

Encore Heureux - Soul2Soul / RU

L'important est d'arriver en retard le premier jour - Soul2Soul / RU

## 2021

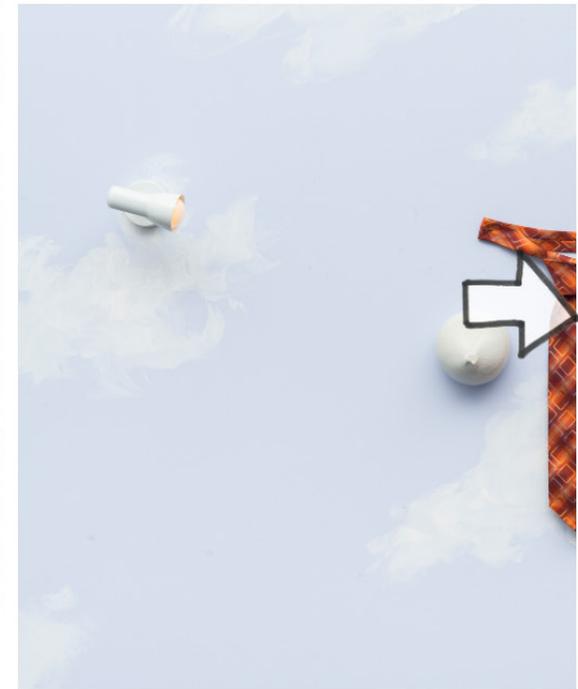
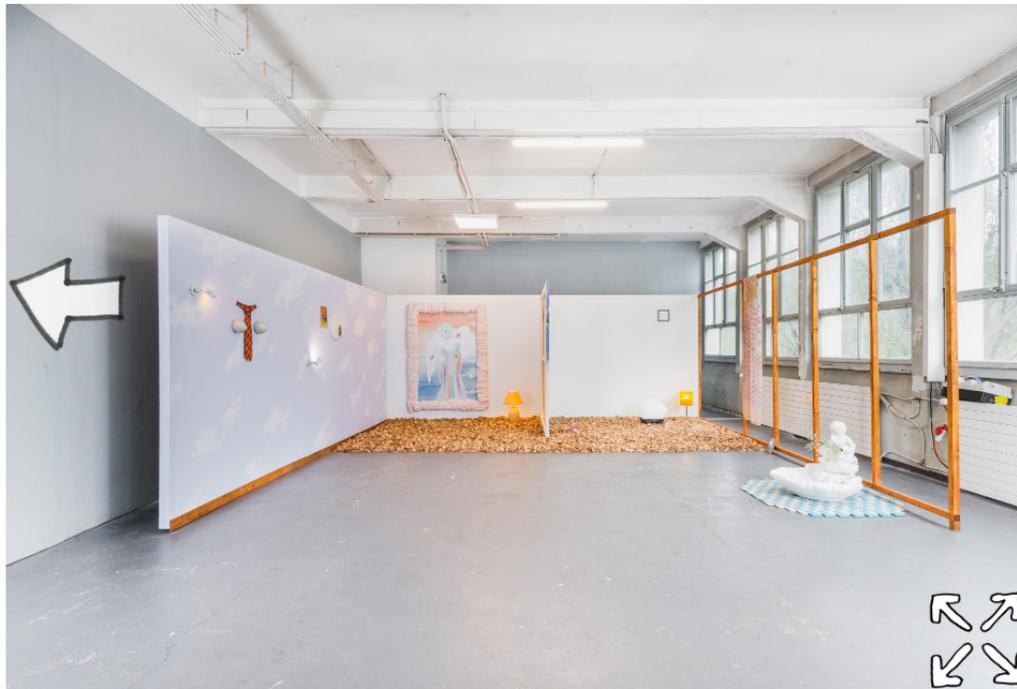
Tout est à inventer - La Fonte

## 2020

L'alu les tuait - La Becque

## ENCORE HEUREUX

Soul2Soul / RU - Geneva (CH), 2022  
Duo show with Annabelle Galland  
An invitation by Sylvain Gelewski  
[Website](#)



« One painting per person » could have been the title of this exhibition. Metaphorical and elaborate, no. Factual and pragmatic, yes. In the rectangular room is placed an almost square structure, in which two presentation boxes are partly attributed by the artists to themselves. Courtyard and garden side, Galland and Delétraz side, bedroom and bathroom side. The public is free to choose which one belongs to whom and