



MG-COMPAGNIE

« QUELQUE PART »

UN PROJET AUDIOVISUEL DE NICOLAS WINTSCH | juin 2025



AU COEUR DE CE PROJET, UNE INQUIÉTUDE :
CELLE DE L'ÉTAT DE NOTRE PLANÈTE. SANS MORALISME, IL
REFLÈTE UNE CONSCIENCE DE NOTRE CAPACITÉ À DÉTRUIRE
LE VIVANT — ET À NOUS AUTODÉTRUIRE. MAIS IL OUVRE
AUSSI UN ESPACE D'ÉMERVEILLEMENT FACE AUX FORCES
ÉLÉMENTAIRES, À LA BEAUTÉ ÉTRANGE D'UN MONDE POS-
SIBLE, PASSÉ OU FUTUR, RÉEL OU IMAGINAIRE.

- NOTE D'INTENTION	1
- LES IMAGES	2
- HYPOTHÈSE SCÉNOGRAPHIQUE	4
- EXTRAIT VIDÉO & SON	5
- LE SON	6
- BIO	7
- LA MG-COMPAGNIE	8

MG-COMPAGNIE

c/o Nicolas Wintsch
Avenue des Cerisiers 17b
CH - 1009 Pully
+41 79 371 92 83
nw@nicolaswintsch.com

NOTE D'INTENTION

« **QUELQUE PART** » EST UN PROJET TRANSVERSAL MÊLANT ARTS VISUELS, SON ET INTELLIGENCE ARTIFICIELLE. IL S'INSCRIT DANS MA RECHERCHE AU LONG COURS AUTOUR DES FORMES NATURELLES, DES PHÉNOMÈNES PHYSIQUES ET DE NOTRE RELATION SENSIBLE AUX ÉLÉMENTS. IL PROPOSE UNE EXPÉRIENCE SENSORIELLE MODULABLE, CONÇUE POUR DIALOGUER AVEC DIFFÉRENTS CONTEXTES - THÉÂTRES, MUSÉES OU LIEUX D'EXPOSITION - ET POUR TOUCHER UN PUBLIC EN QUÊTE D'EXPÉRIENCES VISUELLES ET SONORES SINGULIÈRES.

LE PROJET SE DÉCLINE EN TROIS VOLETS COMPLÉMENTAIRES:

- **Une installation murale de deux séries d'images imprimées.**
Dessins numériques (formats, supports et scénographie à déterminer).
- **Une installation immersive audiovisuelle d'une vingtaine de minutes, conçue pour tourner en boucle.**
Animations vidéo à partir des images générées avec l'IA
- **Une performance live d'environ une heure, où je mixerai en temps réel image et son sur scène.**
Mixage son et vidéo (à partir des animations vidéo réalisées avec les images générées avec l'IA)



Exemples de la série «White holes»

Dessins numériques, formats, supports et scénographie à déterminer



Exemples de la série «Fingerprints»

Dessins numériques, formats, supports et scénographie à déterminer

LES IMAGES

Elles proviennent de mon travail de création numérique — croquis, peintures, compositions visuelles — enrichi récemment par une exploration à l'aide de l'intelligence artificielle.

Les images imprimées (White-holes et Fingerprints), ainsi que les vidéos projetées évoquent des mondes familiers et pourtant radicalement autres. On y perçoit la trace d'une vie organique, minérale ou atmosphérique. Comme si l'on voyageait à travers une ère post-humaine, pré-humaine, ou sur une planète lointaine. Ce sont des territoires possibles, nés d'une tension entre mémoire et fiction, entre nature observée et nature rêvée.



Exemples d'images générées avec l'IA,

Images qui seront utilisées pour réaliser les animations vidéo de l'installation audiovisuelle et de la performance en direct (traitements et textures à déterminer).

Les images générées par l'IA ne cherchent pas à imiter le réel, mais à en révéler des couches cachées, des forces souterraines. Elles émergent de prompts inspirés des quatre éléments — terre, eau, air, feu — qui forment le socle de mon imaginaire artistique. Je suis fasciné par la manière dont l'IA peut suggérer des phénomènes naturels irréels, des paysages improbables mais étrangement crédibles, ouvrant ainsi de nouvelles pistes de narration visuelle.

Qu'elles soient projetées ou imprimées, les images représentent des paysages, des détails, des textures, des microcosmes : une mousse inconnue, une lumière d'un autre monde, une matière vivante indéfinissable. Ces univers, à la fois vastes et minuscules, dégagent un sentiment de surnaturel, comme si l'on entrait dans un monde sans humains — mais pas sans vie.



Hypothèse scénographique de l'installation audiovisuelle

Un écran semi-transparent (matériau à déterminer) permet de projeter des fragments d'image sur le public qui circule à l'intérieur de l'installation. Pour le public qui se trouve face à l'installation, cet écran offre un effet tridimensionnel en superposition avec l'écran de rétroprojection arrière. Quatre enceintes audio diffusent le son en stéréo à l'intérieur de l'installation et un sub de basse est installé derrière l'écran de rétroprojection.

HYPOTHÈSE SCÉNOGRAPHIQUE

L'installation audiovisuelle invite à une traversée sensorielle, un espace-temps suspendu dans lequel on peut circuler, s'arrêter, s'asseoir confortablement et se laisser porter par le flux des images et les vibrations sonores.



Hypothèse scénographique de la performance en direct

Le dispositif sera le même que celui de l'installation audiovisuelle, avec les adaptations nécessaires à une représentation publique.

En performance, ce dispositif devient un rituel numérique où la matière visuelle et sonore respire, se transforme, vibre en direct sous les yeux du public.



Exemple d'animation vidéo

Animations vidéos qui seront utilisées pour l'installation et la performance audiovisuelles (traitements et textures à déterminer).

○ <https://nicolaswintsch.com/extrait-video-quelquepart/>

LE SON

Je développe la composition sonore de *Quelque part* comme un paysage en soi. Elle ne commente pas les images — elle les prolonge, les respire, les contredit parfois. Elle est faite de bulles d'air, de souffles filtrés, d'échos forestiers, de nappes granuleuses, de fourmillements, de bruissements, comme autant de fragments d'un monde sans parole.

Captée principalement dans la nature, retravaillée en studio, filtrée par des effets analogiques et numériques, la matière sonore explore les mêmes tensions que les images. On y devine la présence d'éléments primordiaux — l'air, l'eau, le feu, la terre — transfigurés en motifs sonores flottants.

Chaque son est pensé comme une strate géologique, un courant invisible, un organisme microscopique. Il ne s'agit pas de créer une musique au sens traditionnel, mais une atmosphère mouvante et vivante qui respire. Un espace d'écoute où l'on se perd comme dans un paysage brumeux ou un rêve aquatique.

Dans l'installation immersive, la bande-son est en boucle, telle une horloge d'un autre temps. Elle agit sur le corps autant que sur l'esprit, induisant un état de perception propice à la contemplation.

En performance, elle devient une matière à manipuler en direct : sons étirés, amplifiés, étouffés, confrontés les uns aux autres dans une dramaturgie subtile et improvisée. Elle constitue un autre récit, parallèle, souterrain.

Ici, le son est un élément à part entière du monde de *Quelque part* : une trace fossile, une mémoire acoustique d'un monde qui a peut-être existé — ou qui existera.

BIO DE NICOLAS WINTSCH

Né à Lausanne en 1964, et après des études en film d'animation puis en graphisme, il travaille pendant une dizaine d'années en Suisse et en Argentine en tant que graphiste et directeur artistique.

En 2000, il devient indépendant et se dédie à la création vidéo, au mapping et la scénographie. Actif aussi bien dans les arts vivants que dans l'architecture et l'événementiel, il collabore avec de nombreux musicien-n-e-s, metteur-e-s en scène, architectes institutions et agences de communication.

En 2007, il fonde la Cie Dynamo avec la violoniste Patricia Bosshard. Ensemble, ils créent des spectacles, des performances et des installations multidisciplinaires.

En 2014, il fonde également la MG-compagnie qui crée et co-produit des spectacles et performances multidisciplinaires.

○ <https://nicolaswintsch.com/projets/>

Depuis 2016, il se lance en parallèle dans une démarche artistique personnelle, développant ses propres techniques tout en explorant différents supports et médias.

○ <https://nicolaswintsch.com/artwork/>



Images issues des créations de la MG-Compagnie

LA MG-COMPAGNIE

Fondée en 2014, la MG-Compagnie est une association à but non lucratif, active dans les arts vivants, les arts de la scène et les arts visuels. Elle crée et co-produit des spectacles, performances et installations qui mixent suivant les projets: visuel, musique, son, chant, mapping-vidéo, lumières, textes, poésie, jeu, théâtre, boulangerie.

○ <https://nicolaswintsch.com/mg-compagnie/>

Version web du présent dossier

○ <https://nicolaswintsch.com/portfolio/quelque-part/>

MG-COMPAGNIE

c/o Nicolas Wintsch
Avenue des Cerisiers 17b
CH - 1009 Pully
+41 79 371 92 83
nw@nicolaswintsch.com