

# YATONI ROY CANTU

2023 - 2024  
ARTISTES ASSOCIÉ·E·S

## MON ESPACE DE TRAVAIL

Je travaille dans plusieurs espaces différents. Mon préféré c'est le studio de mixage. C'est grand et il y a des enceintes partout. Souvent je ramène ma petite table de mix, un pad, il y a un écran en face de moi et je peux faire de la musique avec mon ordi. Comme je n'aime pas travailler avec beaucoup de lumière, je la baisse pour être dans la pénombre.

Quand je travaille sur mon jeu vidéo, on m'a installé un bureau dans le foyer, où je me cache derrière deux écrans. C'est utile d'avoir deux écrans parce qu'Unreal Engine, le logiciel que j'utilise pour créer mon jeu vidéo prend beaucoup d'espace virtuel, beaucoup de fenêtres à regarder. J'ai un clavier mécanique qui est très agréable et une super souris. J'ai acheté un PC pour faire du jeu vidéo, avec une carte graphique RTX 4070. C'est vraiment une très très bonne carte graphique, un peu en avance sur son temps. Sur le bureau il y a aussi du café et j'écoute de la musique quand je ne suis pas en train d'en faire. Quand je surchauffe, je me lance une partie de jeu vidéo comme *Elden Ring* ou *Red Dead Redemption 2* ou une vidéo Youtube, histoire de faire une pause, parce que sinon je deviens fou. Certaines personnes pourraient dire que c'est peut-être mieux d'aller se promener, mais non.

Typo: Artex / Print: Le Cric / Graphisme: fainek.com

labrigeneve.ch/



## RÉFÉRENCES

### Livres et romans graphiques:

- × Le Horla, Guy de Maupassant
- × Uzumaki, Junji Ito
- × Les montagnes hallucinées, H.P. Lovecraft
- × Adèle Blanc-Sec, Jacques Tardi
- × Le réalisme capitaliste. N'y a-t-il aucune alternative?, Mark Fisher
- × La loi du sang, Johann Chapoutot
- × Eragon, Christopher Paolini
- × Les 120 journées de Sodome, Donatien Alphonse François de Sade
- × Akira, Katsuhiro Ôtomo

- × Le nom de la rose, Jean-Jacques Annaud
- × Elephant, Gus van Sant
- × Hereditary, Ari Aster
- × Eyes wide shut, Stanley Kubrick
- × Lord of the rings trilogie, Peter Jackson
- × Knit's Island, l'île sans fin, Ekiem Barbier, Guilhem Causse et Quentin L'Helgouac'h
- × Succession, Jesse Armstrong

### Films:

- × Princesse Mononoke, Hayao Miyazaki
- × Wild at heart, David Lynch
- × Memories of murder, Bong Joon-ho
- × The Social Network, David Fincher
- × Shining, Stanley Kubrick
- × Alien, Ridley Scott

### Jeux vidéos :

- × Elden ring
- × Minecraft
- × Red dead redemption 2
- × Warcraft 3
- × World of Warcraft
- × The beginner's guide
- × Breath of the wild
- × The last of us
- × Sims City 4
- × Iron Lung
- × Resident Evil 4

### Arts de la scène:

- × La symphonie du Hanne-ton, James Thiérée
- × Hamlet, Thomas Ostermeier
- × Semianyky the Family
- × A Noiva e o Boa Noite Cinderela, Carolina Bianchi

### Youtubeur·euse·x·s:

- × Jacob Geller
- × Crossed et Chroma
- × Contrapoints
- × Feldup
- × Kane Pixels

### PLAYLIST



## ENTRETIEN

Je me suis demandé quel type d'artiste j'allais devenir en venant à L'Abri. C'est quelque chose que j'avais un peu mis de côté, le fait d'être artiste dans mon cursus, parce que j'étais devenu technicien du son et que je travaillais principalement pour d'autres personnes.

Ça a vraiment été l'espace et l'occasion de me demander ce que je voulais vraiment faire, sans être dépendant d'une autre personne. Il y avait d'abord l'idée de la musique, parce que c'est quelque chose que je fais déjà pour des films. Mais faire de la musique pour un film c'était presque comme être encore technicien. J'étais au service de quelqu'un d'autre ; je pouvais m'exprimer mais dans un certain cadre.

Je me suis demandé ce que je voulais faire comme musique. Et là, je me suis retrouvé dans l'inconnu. J'ai essayé de comprendre quels outils je voulais utiliser. Le point de départ, c'était un univers que j'avais déjà exploré avant, autour de l'horreur, des choses plutôt obscures, très gothiques.

Une des premières choses que j'ai faites en arrivant à L'Abri, ça a été d'écouter des albums, et j'ai découvert de nouveaux outils, de nouvelles façons de faire de la musique, une nouvelle façon de l'écouter.

J'ai rencontré des gens qui étaient de passage, qui me voyaient écouter, qui me voyaient expérimenter, et qui m'ont proposé d'autres outils. Et ça, c'était super. Notamment Guglielmo, le collaborateur de Ludovico qui a eu un gros impact sur ma manière de penser la musique. Je le voyais faire de la musique et on a beaucoup parlé des outils qu'il utilisait. Ces observations m'ont permis de mettre en pratique, de chercher.

J'ai découvert la musique granulaire, l'utilisation de la spatialisation du son, des trucs très techniques. Être fasciné par ce que ces gens font et vouloir leur arriver à la cheville, j'ai l'impression que ça me fait bouger énormément.

Et ça s'est super bien emboîté avec un autre projet que j'ai développé à L'Abri : *Résidence Evil*. Avec Mélanie Courtinat on avait le projet de faire un game jam sur le thème de l'horreur, qui ne s'était jamais réalisé. Mais ça nous a donné l'envie de faire quelque chose sans trop savoir quoi.

Quand j'ai commencé à organiser mes résidences ici, je me suis dit : « à priori, je suis là pour de la musique », mais que je pouvais aussi faire quelque chose en plus, que je ne connaissais pas du tout et qui pourrait être intéressant à faire dans ce lieu et profiter du fait qu'il y a plein d'Artistes Associé·e·s, de différentes disciplines.

J'ai repensé à cette idée qu'on avait eu avec Mélanie et on a fait deux éditions incroyables de *Résidence Evil*. L'objectif était de réunir le plus de gens possible autour des nouveaux médias, et du folklore internet de l'horreur. Dans ces résidences, j'ai vu plein de gens faire des films, des sites internet, du jeu vidéo. J'ai vu plein de liens avec ma musique et ça m'a beaucoup nourri. Je les ai vus faire et je me suis dit : « ok, j'ai trop envie de faire ça aussi ».

Lors de *Résidence Evil 1*, j'ai commencé à faire de la 3D et j'ai refait un court métrage. Je suis redevenu réalisateur, ce que j'avais complètement abandonné depuis des années. Je me suis rendu compte que j'avais progressé dans ma façon de penser et de faire du cinéma, que j'étais beaucoup plus libéré et mature. De façon très pragmatique j'ai travaillé sur Blender, un logiciel 3D dont j'avais très peu de connaissances. J'ai vu les gens autour de moi utiliser des logiciels de ce type et j'ai voulu faire la même chose. À partir de là, il y a eu l'envie de commencer à explorer les outils geeks pour faire de l'art et d'apprendre à faire du jeu vidéo.

J'adore faire de la musique ; j'ai des connaissances en son, j'ai un Bachelor en réalisation et placer des caméras ça me parle. Maintenant je suis en train d'apprendre à utiliser des outils de 3D avec l'objectif de pouvoir faire un jeu vidéo, autant de manière vidéoludique, que d'un point de vue sonore. Et peut-être aussi du cinéma. Et je peux m'occuper de toute la chaîne de création et utiliser tous les outils que je connais.

En ce moment, je suis en train de faire un jeu où j'ai beaucoup réfléchi au *gameplay*, qui est la façon vidéoludique de parler de mise en scène. Je commence à beaucoup apprendre du jeu vidéo, à comprendre comment fonctionne la relation entre humain et machine. Quand je couple ça avec mes connaissances en cinéma, en technique du son et en musique, je me sens vraiment autonome à faire l'œuvre d'art vers laquelle j'ai l'impression que tout mon parcours m'a poussé.

J'ai l'impression que ce chemin n'était pas du tout évident avant d'avoir cette proposition d'être associé à L'Abri. Au début de ma résidence, je voyais un peu le truc se dessiner, et maintenant, ça s'est vraiment affiné. Je ne l'ai même pas vraiment conscientisé mais il y a tout qui me pousse dans cette direction. Et ce n'est pas fini. Il y a encore beaucoup de travail, mais c'est super d'avoir une ligne d'horizon. Avec Mélanie et d'autres amis, on a fondé Distraction, un collectif de développeurs de jeux vidéo et de réalisateurs. Donc officiellement, je fais partie de cet univers et ça, c'est quand même un adoucissement assez cool, parce que quand tu vois les gens du collectif, c'est des boss.

J'avance beaucoup par l'observation. J'ai beaucoup observé les gens faire, que ce soit les Artistes Associé·e·s, leurs invités, ou pendant *Résidence Evil*. J'ai l'impression d'apprendre beaucoup en regardant les autres travailler. Et ça, c'est une énorme chance.

Se lancer des défis aussi c'est trop cool. Par exemple, faire un jeu vidéo, je n'avais jamais fait ça, mais voilà je me suis acheté un PC, j'ai dit que j'allais le faire et maintenant je n'ai plus le choix, il faut que je le fasse. C'est un peu s'obliger à faire des trucs.

Avec ce projet, je suis en train de découvrir le logiciel Unreal Engine et ça me passionne.

Le principe de mon jeu vidéo c'est qu'on est dans une forêt avec un micro à la main, ce qui sous-entend qu'on doit chercher des sons ou en tout cas écouter des choses.

On se promène dans la forêt avec une musique extradiégétique assez longue, en boucle. En se promenant on commence

à entendre des voix qui chantent. Il s'agit de spectres fantômes qu'on entend avec le micro. Les voix chantent sur la bande-son. Si on s'approche trop par contre, le micro commence à saturer et ça devient beaucoup trop agressif, trop hostile et on meurt. Donc si on s'approche trop, c'est *game over*, mais il y a une bonne distance où c'est harmonieux.

Chaque spectre a une voix différente dans la musique, donc si deux spectres se rencontrent en nous poursuivant, on passe d'un solo à un duo et à un trio si un troisième arrive. Les voix chantent en même temps des parties différentes. Il y a ce mélange entre peur et recherche d'harmonie. Ce sont des voix qui disent qu'elles ont besoin de maisons, de bâtiments, pour se mettre à L'Abri. Et la forêt dans laquelle on est perdus, c'est remplie de ruines partout, je ne sais pas exactement ce que ça veut dire, mais ça me parle trop. Il y a ces voix qui demandent que l'on construise des bâtiments et puis l'on sent qu'il y a une civilisation passée qui a écouté les voix pour construire les bâtiments... Les ruines et les civilisations disparues, ça me fascine beaucoup, c'était déjà présent dans mon album *Ten Lands*.

**AVEZ-VOUS VU  
DES CHOSES ÉTRANGES  
DANS LE LAC ?**



**RÉPONDEZ-NOUS**

[residenceevil.ch/leman](http://residenceevil.ch/leman)