

DOSSIER METALAB-METARAGE · ADRIÁN VEGA

Sampling

corps · archive · image · mise en scène



LETTRE DE MOTIVATION

Chère équipe de Metalab,

Je présente ma candidature à Metalab à un moment de transition dans mon parcours artistique. Depuis plus de vingt ans, je développe une pratique liée au **corps**, à la **danse**, à la **pédagogie**, à la **création collective** et à la **recherche scénique**. J'ai longtemps travaillé comme danseur et créateur au sein de structures collectives, notamment avec **Iron Skulls**, ainsi que dans des contextes de formation et institutionnels. Ce parcours m'a permis d'acquérir de solides outils de composition, d'écoute, de travail physique et de création partagée.

Depuis quelques années, je ressens le besoin de me rapprocher plus clairement de ma propre **démarche d'auteur**. J'ai progressivement ouvert des espaces de recherche où observer mes matériaux, mes questions et mes manières de travailler. Avec *Los lunares del Puma*, j'ai exploré ma façon de concevoir la répétition comme un espace de recherche, d'écriture, d'exposition et de processus ouvert. Avec *Inaudit*, créé avec Adriano Galante, j'ai pu aborder le format *site-specific* et comprendre comment une recherche pouvait dialoguer avec un lieu précis, son architecture, sa mémoire et sa dimension perceptive.

Aujourd'hui, avec *Sampling*, je souhaite placer la **mise en scène** au centre du projet. *Sampling* est issu de recherches antérieures sur le corps, l'image, l'archive numérique, le son, la mémoire, l'identité, le folklore, la transmission culturelle et l'appropriation. À présent, le projet se formule autour d'une question plus concrète : comment transformer tous ces matériaux en une œuvre scénique. Il s'agit de ma première pièce spécifiquement pensée pour des **théâtres de petite et moyenne jauge**. J'ai donc besoin d'un contexte qui me permette de rechercher, avec le temps nécessaire, quel type de scène peut émerger de mon corps, de mon histoire et de mes références.

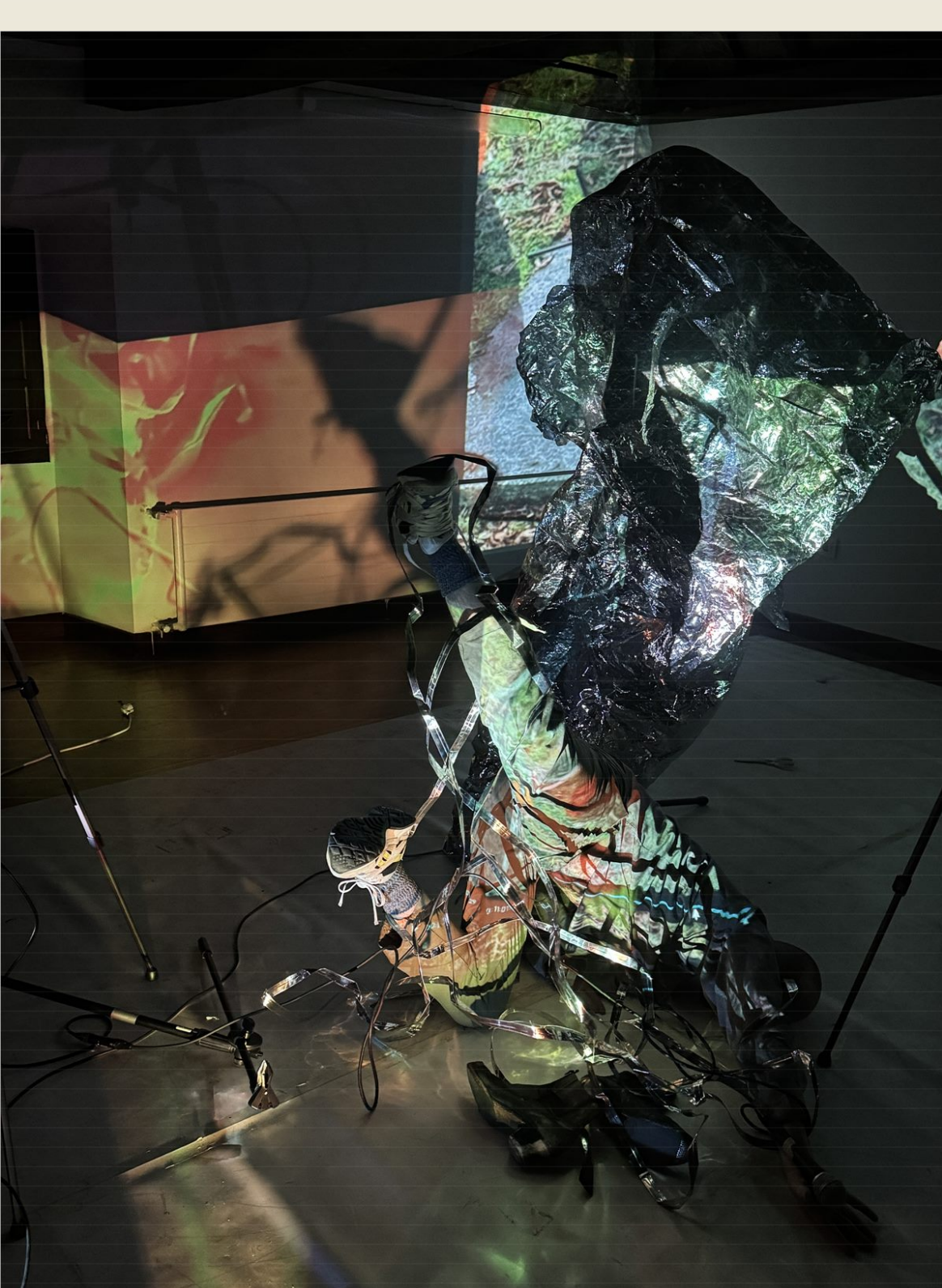
Pour moi, cette démarche d'auteur apparaît comme une **voix émergente** au sein d'un parcours déjà existant. Je ne me présente pas au commencement d'une pratique artistique, mais depuis une expérience accumulée qui doit maintenant trouver une forme scénique plus personnelle. La question qui traverse cette étape est la suivante : **quelle est ma méthode de mise en scène ?**

Metalab constituerait un cadre particulièrement important pour ce processus, car il me permettrait de développer *Sampling* à partir de la recherche, de l'accompagnement et du dialogue, avant d'en fixer la forme définitive. Je souhaite d'abord travailler par l'écriture, l'organisation des références et la formulation des questions, puis mettre les matériaux à l'épreuve, les confronter à d'autres regards et explorer différentes formes de présentation.

Mon arrivée à Bruxelles à partir du 1er juillet 2026 participe de cette nouvelle étape. M'installer à Forest pour les prochaines années signifie ouvrir une période de travail plus continue, créer des liens avec le contexte artistique belge et inscrire ma pratique dans le dialogue avec une scène nouvelle pour moi. *Sampling* a précisément besoin de ce type d'espace : un lieu où un parcours déjà existant puisse s'ouvrir vers une démarche d'auteur plus affirmée et vers une œuvre scénique propre.

Je vous remercie de l'attention portée à ma candidature.

Adrián Vega



QU'EST-CE QUE *SAMPLING* ?

Sampling est un **solo scénique de longue durée** destiné aux **théâtres de petite et moyenne jauge**. Il s'agit d'une pièce chorégraphique, visuelle et sonore construite autour des **danses d'aller-retour** : des gestes, des rythmes, des techniques et des images qui circulent entre les corps, les territoires, les écrans, les cultures populaires et les institutions, puis reviennent transformés en **archive vivante**.

Le projet part d'une question physique : quelle mémoire un geste conserve-t-il après avoir traversé de nombreux corps, de nombreuses images et de multiples formes de pouvoir ? *Sampling* travaille avec le flamenco, le breaking, le zapateado, le footwork, le football, le dribble, la culture populaire, les archives visuelles, la mémoire politique, les sons corporels, la caméra et la projection. Ces matériaux apparaissent comme des couches en circulation. Ils entrent dans le corps, sont coupés, répétés, retardés et déformés, puis reviennent sur scène sous forme de rythme, de tension, de présence, d'image, d'erreur ou de jeu.

L'un des moteurs critiques de la pièce est la relation entre **corps, démarche d'auteur et législation**. Le Bulletin officiel de l'État espagnol (**BOE**) apparaît comme une archive institutionnelle : un langage qui détermine ce qui compte comme danse, comme chorégraphie ou comme production, quelles pratiques sont légitimées et quels corps restent en dehors de la définition. Cette friction m'intéresse, car la chorégraphie a produit des imaginaires, des identités et de la culture à travers des corps concrets, alors même qu'elle a souvent été moins reconnue que d'autres arts sur les plans juridique et symbolique.

Le **zapateado du breaking** constitue l'un des centres physiques du travail. La pièce recherche ce qui se produit lorsque le zapateado abandonne la verticalité associée au flamenco pour entrer en contact avec l'horizontalité, la chute, le glissement, le sol et l'inversion propres au breaking. Le pied, la main, le dos, le genou, la respiration et le poids agissent comme des percuteurs. Le corps produit du son à partir de l'impact, de la friction, de l'erreur et de la répétition. Le sol devient un instrument et le corps un **sampler physique**.

Le circuit central de la méthodologie est le suivant : **archive, corps, image, archive, corps**. Un matériau visuel, historique, sonore, biographique ou populaire entre dans le corps. Le corps le transforme. Cette transformation produit une image, un son ou une présence. Ce nouveau matériau devient à son tour une archive, puis revient dans le corps. C'est à partir de ce circuit qu'apparaissent la caméra, la projection, le mylar, le costume-écran, l'enregistrement de l'enregistrement et l'image qui revient sur la présence.

Sampling est issu de *Digital Bodies Echo & Delay*, une recherche sur le corps, l'image, la latence, l'installation et la présence numérique. Deux voies sont nées de cette recherche. *Buffering* développe une ligne plus proche de l'installation, liée aux écrans, à la vidéo, au retard, à l'image autonome et aux systèmes visuels. *Sampling* reprend une partie de ces matériaux et les déplace vers le corps chorégraphique, la scène théâtrale, le son produit par le corps et la question de l'auteur du geste. Cette candidature porte spécifiquement sur *Sampling*.

Répétitions *Sampling*

CE QUE L'ON VERRA CHORÉGRAPHIQUEMENT

Sampling se présentera comme la transformation progressive d'un espace scénique en un dispositif de **corps, d'archive, d'image et de son**. La pièce commence avant de commencer : tandis que le public entre, un compás de seguriya soutient le temps et le corps apparaît de manière informelle, presque quotidienne, en organisant des câbles, des caméras, des chaussures, des matériaux de projection et des fragments d'installation.

Un ballon se trouve sur scène. Le corps joue, fait des passes, essaie et active une mémoire du football, du loisir, de l'enfance, du dribble et de la culture populaire. Cette entrée possède une qualité légère et ironique, mais elle contient déjà une opération précise : construire une identité à partir du détail, comme si la scène était un espace presque chirurgical où couper, isoler, coller, déplacer et recomposer des matériaux.

L'espace est monté devant le public. Il contient des caméras, des câbles, du mylar, des chaussures, des projections, du son, des objets et un corps. À un moment donné, le corps disparaît tout en continuant d'activer le dispositif. Cette disparition ouvre la première image projetée : un totem visuel, un carré sur fond vert, une surface située entre le ciment, le terrain, l'écran et l'archive.

La pièce entre ensuite dans une zone d'immobilité, de pause, d'ASMR et d'écoute. Le corps interagit pieds nus avec le mylar, la projection, les objets et les chaussures accumulées. Le costume fonctionne comme un écran mobile : il permet à la danse d'apparaître sur le corps et au corps de s'observer lui-même comme image.

Plus tard, la lumière monte jusqu'à effacer la projection et restituer à l'espace une présence pleine. Le pouls, les guitares atonales, le corps au sein de l'installation, une longue pause face au public et l'enregistrement de l'enregistrement commencent alors. La scène produit de l'archive pendant qu'elle se déroule.

La résidence est nécessaire, car une première structure vivante d'environ 35 à 40 minutes, issue de *Digital Bodies Echo & Delay*, existe déjà, mais doit encore épurer ses matériaux et trouver sa conclusion scénique. Cette demande concerne spécifiquement *Sampling* : **corps chorégraphique, scène, rythme, archive, image et présence**.



Présentation brute

MÉTHODOLOGIE : ARCHIVE -> CORPS -> IMAGE

La méthodologie fonctionne comme un circuit : **archive -> corps -> image -> archive -> corps**. Une archive peut être une loi, une image historique, un geste flamenco, un motif de footwork, une vidéo de hip-hop, une expression de football, une mémoire familiale, une caméra, un ballon, une seguiriya, un écran, un bourdonnement numérique, une posture masculine, de la musique électronique ou une représentation du pays.

J'observe d'abord où ce matériau réside dans le corps : dans le pied, le dos, la respiration, le regard, le sol, la tension, l'attention ou l'intuition. Je le sou mets ensuite à des opérations physiques de sampling : **couper, isoler, répéter, déplacer, sortir du compás, retarder, glitcher, soutenir, épuiser et recomposer**. L'image qui apparaît redevient une archive et retourne dans le corps.

Je distingue l'attention de la tension. L'attention ouvre la perception, écoute et détecte. La tension accumule, soutient et charge une image jusqu'à lui donner du poids. L'intuition apparaît comme un savoir corporel antérieur à l'explication : quelque chose que le corps reconnaît avant que le discours puisse le formuler.

Sampling se construit à partir de l'écoute, du risque, de la répétition, de l'erreur, du delay, de la présence et de la recomposition. La résidence doit permettre d'essayer, de se perdre et d'échouer, comme lors d'un entraînement de football où le corps apprend en dribblant, en occupant plusieurs positions et en prenant des risques avant d'entrer dans une composition collective.

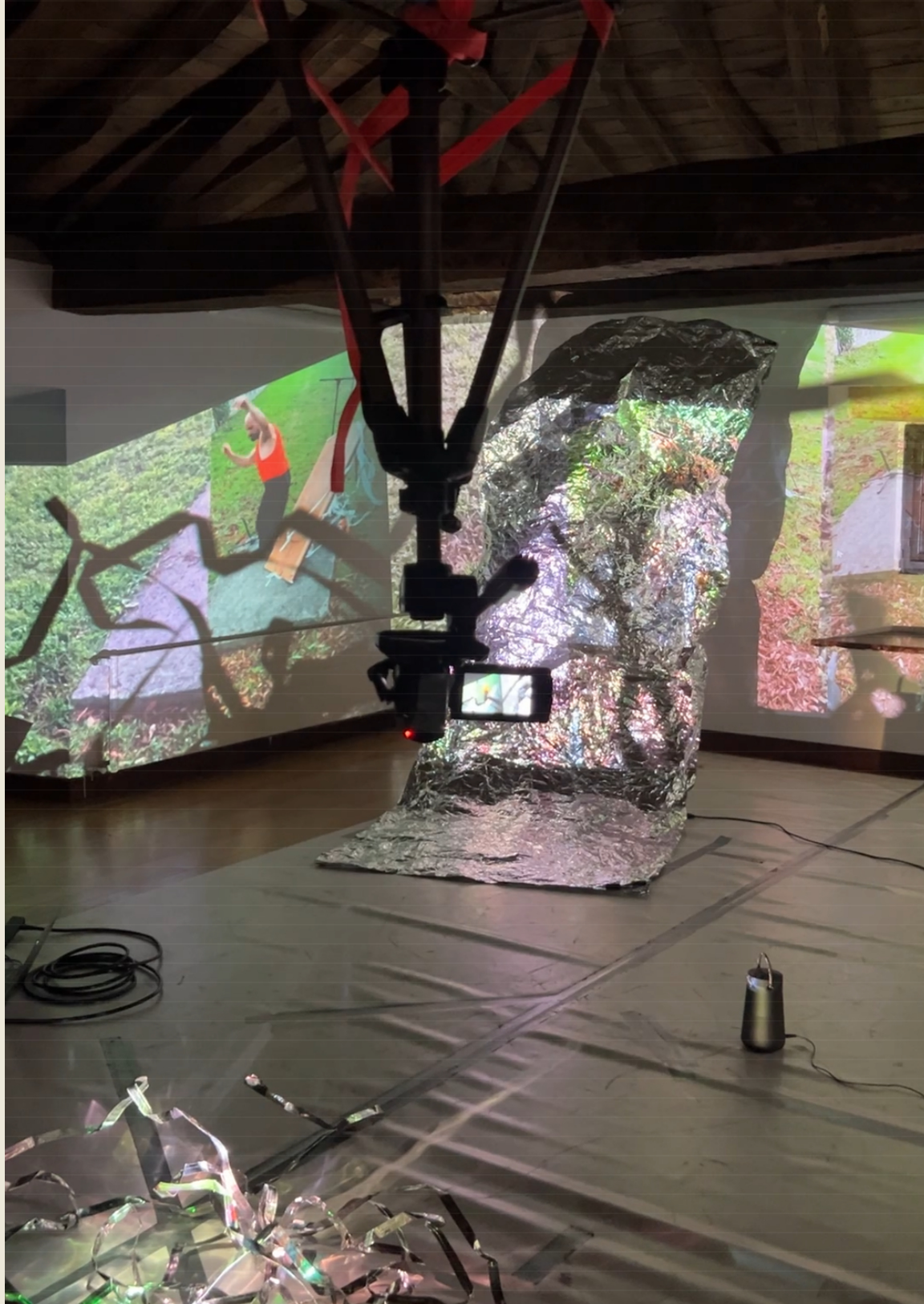
WEB, DOSSIER INTERACTIF ET DRIVE

Le **site interactif** constitue l'expérience principale de *Sampling* et permet d'interagir avec les matériaux du dossier : ouvrir des dossiers, activer des fenêtres, regarder des vidéos et passer d'une hypothèse à une image, d'un texte à un fragment de corps. Cette forme correspond davantage à la logique de la pièce : **archive -> corps -> image -> archive -> corps**.

Le **PDF** fonctionne comme une colonne vertébrale : il organise la motivation, le projet, la méthodologie, les objectifs, la résidence, le dispositif technique, la relation avec Bruxelles et le portfolio. Le **Drive** reste un espace d'archives de référence et une deuxième phase, où pourront être déposés des matériaux complets, des documents, des vidéos, des images et des processus si l'équipe souhaite approfondir la recherche.

[Site interactif](#) [Dossier PDF public](#) [Drive de références](#)





OBJECTIFS : LEURS ORIGINES

Les objectifs de *Sampling* proviennent d'une recherche antérieure, *Digital Bodies Echo & Delay*, dans laquelle le corps apparaissait comme interface, écran, capteur, présence retardée et dispositif sensible entre le son, l'image et l'espace. Cette recherche a ouvert deux voies : *Buffering*, plus proche de l'installation audiovisuelle, et *Sampling*, centré sur le corps chorégraphique, la scène théâtrale et la démarche d'auteur liée au geste.

La résidence doit permettre de déterminer quels matériaux de *Digital Bodies* appartiennent réellement à *Sampling*. Il ne s'agit pas d'accumuler de la technologie ou des références, mais de vérifier ce qui active le corps, ce qui soutient la scène et ce qui permet de construire une relation précise entre l'archive, le corps et l'image.

Le travail part d'un circuit : **archive, corps, image, archive, corps**. Un matériau historique, visuel, sonore, biographique ou populaire entre dans le corps. Le corps le coupe, le répète, le déplace, le retarde, le sort du compas, le salit ou le soutient. L'image qui apparaît redevient une archive et entre à nouveau dans la pratique.

Les objectifs sont donc organisés autour de **trois laboratoires de friction**. Le premier travaille le **corps acoustique** et le zapateado du breaking. Le deuxième travaille le **corps-écran**, la projection, la caméra, le delay et la surface. Le troisième considère les **danses d'aller-retour** comme une archive corporelle, traversée par le flamenco, le breaking, le football, le dribble, la culture populaire, la mémoire politique et la représentation du pays.

OBJECTIFS : TROIS LABORATOIRES

La résidence organise *Sampling* autour de **trois laboratoires de friction**. Chacun vérifie une hypothèse différente du projet : le corps comme instrument sonore, le corps comme écran et les danses d’aller-retour comme archive vivante. L’objectif général est de vérifier comment une mémoire culturelle traverse le corps jusqu’à apparaître sous forme de rythme, de tension, d’image, de présence, de jeu, d’erreur ou de son.

LAB A

LAB A : CORPS ACOUSTIQUE

Pratique. Ce laboratoire recherche le sol comme instrument et le corps comme générateur de son. La pratique croise la technique de pieds du flamenco, le footwork, la chute, la respiration, le glissement, les mains, les genoux et le dos en tant que percuteurs. Le zapateado abandonne la verticalité et entre dans l’horizontalité du breaking.

Objectif. Travailler le **zapateado du breaking** comme outil de composition sonore. Le corps produit le signal : impact, friction, erreur, silence, respiration et répétition. Les microphones de contact, le Zoom H6, les Shure SM58 et Ableton Live permettront d’amplifier et de traiter le son du corps en direct.

Questions. Comment le zapateado se réécrit-il lorsqu’il entre dans le sol ? Quel compás apparaît à partir de la chute, du glissement et de la respiration ? Que se produit-il lorsque le pied flamenco, le footwork et le floorwork partagent une même surface sonore ? Comment l’erreur peut-elle devenir pulsation ?

LAB B

LAB B : CORPS-ÉCRAN

Pratique. Ce laboratoire recherche la caméra, la projection, le mylar, le cyclorama, le costume-écran, la lumière et le delay en tant que surfaces actives. Le corps reçoit des images, les déforme et les restitue à l’espace sous forme de présence. La danse peut apparaître sur le corps lui-même, se dédoubler, être retardée, enregistrée ou devenir une archive visuelle en temps réel.

Objectif. Tester la manière dont l’image revient dans le corps et dont le corps la transforme. La scène peut générer un enregistrement de l’enregistrement, créant un circuit entre présence, document et répétition. L’image ne fonctionne pas comme un fond : elle revient dans le corps, le coupe, le retarde, le déforme et produit une présence fantôme.

Questions. Que se passe-t-il lorsque la danse est projetée sur le corps lui-même ? À quel moment une projection commence-t-elle à fonctionner comme archive corporelle ? Comment une identité se transforme-t-elle lorsqu’elle devient image, reflet, retard ou trace ? Comment le corps peut-il soutenir une présence fantôme sans perdre sa présence physique ?

LAB C

LAB C : DANSES D’ALLER-RETOUR

Pratique. Ce laboratoire considère le flamenco, le breaking, le football, le dribble, la télévision, la culture des jeunes, les archives espagnoles et la mémoire postnumérique comme des gestes ayant circulé entre les corps et les écrans. Je m’intéresse à la manière dont un geste quitte un lieu, traverse d’autres corps, change d’accent, revient transformé et finit par apparaître comme tradition, style ou identité.

Objectif. Rechercher des matériaux d’aller-retour à partir d’opérations de sampling : couper, répéter, isoler, déplacer, sortir du compás, mettre en delay, soutenir, épuiser et recomposer. Le ballon, les chaussures, le footwork et le zapateado constituent des portes d’entrée vers une question d’**écriture corporelle et de démarche d’auteur**.

Questions. Quelle mémoire un geste conserve-t-il après avoir circulé entre d’autres corps, écrans et territoires ? Comment un dribble, un zapateado ou un footwork devient-il une forme d’écriture corporelle ? Que se produit-il lorsqu’une identité culturelle traverse le corps jusqu’à apparaître comme rythme, jeu, tension ou image ? Comment une tradition peut-elle revenir transformée sans effacer les trajectoires et les corps qui l’ont produite ?

PARCOURS METALAB ET BRUXELLES

PARCOURS METALAB

Je souhaiterais construire le parcours Metalab en trois semaines distinctes, reliées entre elles mais poursuivant des objectifs spécifiques.

La première semaine serait consacrée à une résidence d'**écriture, de mémoire et d'organisation dramaturgique**. Je dois travailler la dramaturgie de *Sampling*, son cadre critique, la question du corps comme auteur, l'identité, la relation entre le BOE, l'archive, le corps et l'image, ainsi que la séparation précise entre *Sampling* et *Buffering*. *Digital Bodies Echo & Delay* a produit de nombreux matériaux visuels, sonores et liés à l'installation. Je dois désormais distinguer ceux qui appartiennent véritablement à *Sampling* : ceux qui activent le corps chorégraphique, ceux qui soutiennent la scène et ceux qui relèvent davantage de la voie installative de *Buffering*.

La deuxième semaine serait une résidence consacrée à l'**application physique** de cette hypothèse. Je souhaite faire passer dans le corps les décisions prises pendant la première semaine : tester l'entrée du public, le compás de seguriya, la présence informelle du ballon, le montage visible de l'installation, la relation aux chaussures, au mylar, à la caméra, à la projection, à l'immobilité, au son corporel, à l'enregistrement de l'enregistrement et à l'apparition du costume-écran.

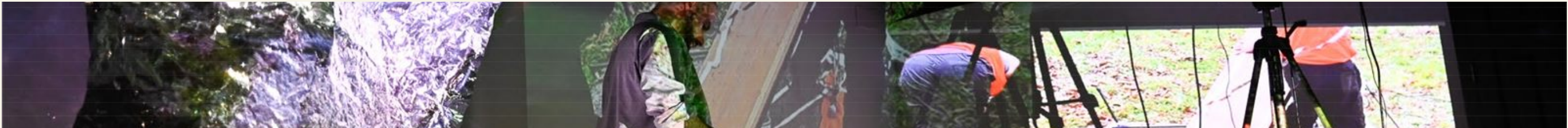
La troisième semaine serait une résidence **technique avec une ouverture publique**. Pendant cette phase, je travaillerais la relation entre le corps, la caméra, la projection, le son, la lumière et le public. Je peux arriver avec une hypothèse technique préparée, mais je souhaite maintenir une conception suffisamment poreuse pour qu'elle puisse répondre aux découvertes dramaturgiques des deux premières semaines.

BRUXELLES, PUBLIC ET ALLIANCES

Bruxelles est nécessaire au projet, car celui-ci doit être regardé à distance de son contexte ibérique. Je viens d'arriver dans la ville, je m'installe à Forest pour une durée de trois ans et je recherche des regards capables d'interroger la manière dont l'identité, la démarche d'auteur, la tradition et l'archive se traduisent dans un autre écosystème.

Metalab peut devenir une première véritable porte d'entrée dans la ville : **écriture dramaturgique, dialogue, expérimentation corps-dispositif et retour du public**. Les alliances existantes dessinent un territoire de continuité : Laboral / Gijón-Xixón comme possibilité d'accès à une salle dans ma ville natale ; Antic Teatre comme contexte artistique et éventuel partenaire de coproduction en lien avec le Grec ; Dansa Metropolitana, soutien fondamental de *Los lunares del Puma* et de *Digital Bodies* ; Escena Xixón et la Fundación Municipal de Cultura de Gijón, contextes liés à *Digital Bodies*.

L'engagement social du projet ouvre une question concrète : quels corps produisent la culture, l'imaginaire collectif et la représentation d'un pays, et quels corps sont ensuite reconnus comme auteurs ? *Sampling* place cette fracture sur scène à partir de la pratique : couper, répéter, retarder, soutenir, dribbler, échouer, enregistrer et recomposer.



DISPOSITIF TECHNIQUE ET RESSOURCES

Pour le développement de la résidence, j'apporte un **laboratoire mobile personnel** qui me permet de travailler de manière autonome dans la recherche technique et scénique. Cet équipement fonctionne comme un système d'expérimentation qui active la relation entre le corps, l'archive, l'image, le son et l'espace. Son objectif est d'accompagner la composition chorégraphique de *Sampling* : capter le son du corps, traiter la mémoire du geste, projeter des traces visuelles, construire des surfaces d'apparition et documenter l'évolution du matériau.

CAPTATION SONORE : LE SOL COMME INSTRUMENT

Dispositifs : Zoom H6, microphones de contact piézoélectriques, deux Shure SM58, microphone vocal, Ableton Push 2 et Ableton Live.

Ces éléments seront utilisés pour sonoriser le sol, les chaussures, les objets et la respiration, transformant ainsi la surface de danse en caisse de résonance. La recherche vise à capter la matière brute du zapateado du breaking : glissement, coup sec, friction, impact, poids, chute et erreur du corps contre le sol.

Ableton Live et Push 2 permettront de traiter le signal en direct. Le son apparaît comme une matière produite par l'action : échos, delays, boucles, coupures, répétitions et interruptions structurant la dramaturgie temporelle de la pièce. J'utiliserai également Soma Ether V2 pour capter les champs électromagnétiques et écouter l'installation électrique du lieu comme une couche supplémentaire de l'archive sonore de la salle.

CAMÉRA, PROJECTION ET LATENCE

Dispositifs : caméra Fujifilm X-T3, GoPro Hero 8, projecteur, ordinateur, câbles HDMI, cartes d'acquisition, trépieds et éventuelles caméras secondaires.

La caméra ne sert pas uniquement à documenter. Elle fait partie du dispositif scénique : elle filme le corps, filme d'autres caméras, produit de l'archive en temps réel et permet à l'image de revenir dans le corps comme matériau. Dans *Sampling*, la scène peut générer un enregistrement de l'enregistrement de l'enregistrement, créant ainsi un circuit entre présence, document et répétition.

SURFACES SCÉNIQUES : CYCLORAMA, LINOLÉUM ET MYLAR

Éléments : écran cyclorama, linoléum, mylar, costume-écran et éventuelles surfaces réfléchissantes.

L'écran cyclorama permet de construire un fond de projection, de lumière et d'archive visuelle. Le linoléum fonctionne comme une surface de danse et de son : il reçoit le zapateado, le glissement, la chute, le poids et la percussion. Le mylar agit comme une surface instable : il reflète, déforme, vibre et renvoie une image distordue du corps.





MATÉRIALITÉ, LUMIÈRE ET DOCUMENTATION

MATÉRIALITÉ PHYSIQUE : OBJETS, CHAUSSURES, BALLON ET MÉMOIRE

Les objets fonctionnent comme partenaires physiques et activateurs de mémoire. Les chaussures permettent de travailler le zapateado, l'impact, la répétition et le son du sol. Le ballon introduit une mémoire du football, du jeu, du dribble, du loisir, de l'enfance et de la culture populaire. Les câbles et les matériaux techniques restent visibles et participent à l'espace de travail, renforçant l'idée d'une installation en cours de construction.

LUMIÈRE ET AUTONOMIE TECHNIQUE

Je travaille avec MagicQ et Compact Connect, et je possède une expérience de technicien lumière sur *The Grooves Experience* de Marina Pravkina et *Time and Time Again* d'Alessia Dobris. Je peux ainsi préparer en amont une hypothèse d'éclairage dans l'environnement 3D de MagicQ et arriver à la résidence technique avec une structure de travail déjà pensée. La lumière restera ouverte aux découvertes effectuées pendant la résidence.

DOCUMENTATION DU PROCESSUS

Dispositifs : GoPro Hero 8, Fujifilm X-T3, trépieds et enregistrement audio. La documentation fait partie de la méthodologie. Documenter signifie produire des matériaux qui reviennent dans le corps et nourrissent la composition.

MATÉRIAUX VIDÉO

Les vidéos ne sont pas des pièces achevées : elles fonctionnent comme des **matériaux de lecture, des essais de processus et des indices du dispositif**. La restitution de résidence en espagnol pourra être sous-titrée en français avec CapCut. Les répétitions de *Sampling* montrent le corps, la caméra, la projection, la présence et l'archive corporelle. Les matériaux de *Buffering* partagent avec *Sampling* l'image, le delay, les surfaces et le système d'installation. La présentation brute, avec ses pulsations, ses guitares atonales, les sons de l'installation et le mylar, montre une matière corporelle encore ouverte.

Cette page conserve les liens comme des seuils d'entrée. Le site interactif permet de les regarder dans un environnement plus proche de la logique du projet.



Digital Bodies - Echo & Delay

remplace la restitution de residence / sous-titres FR



Répétitions Sampling

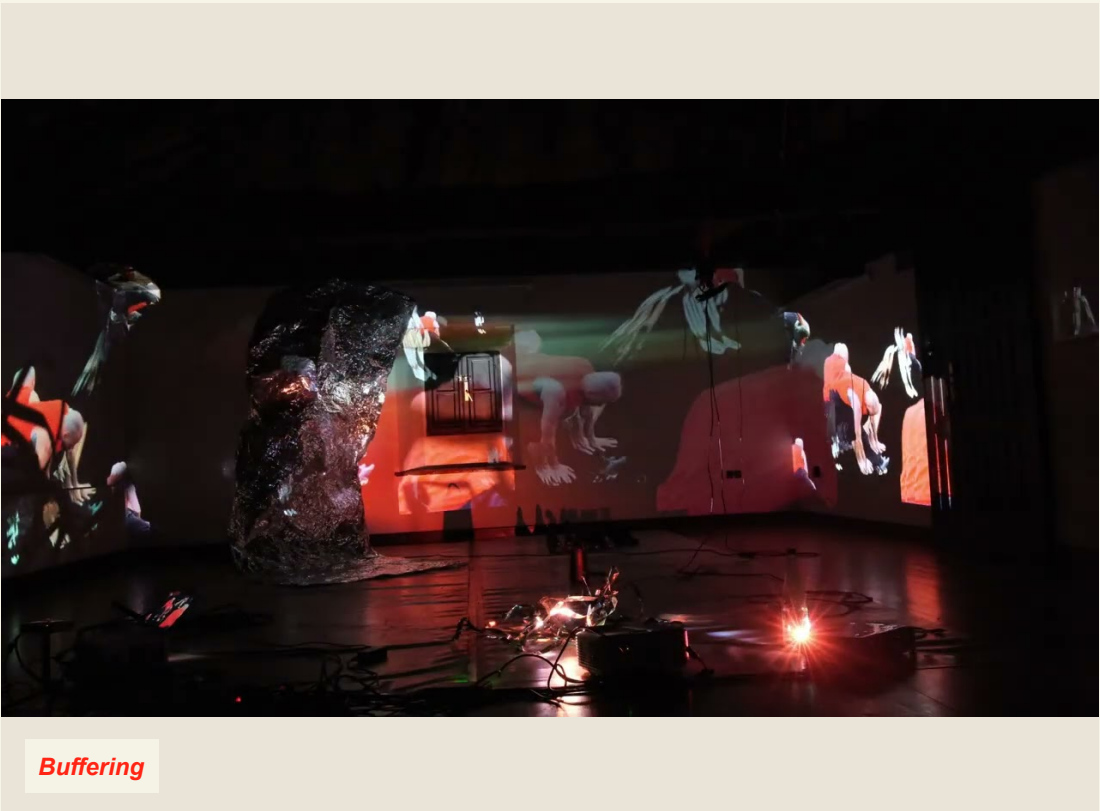
PORTFOLIO ET GÉNÉALOGIE

Le portfolio présente la généalogie de *Sampling*. *Digital Bodies* constitue la recherche mère : corps, image, son, archive, delay et installation. *Buffering* apparaît comme la voie installative de cette recherche et partage avec *Sampling* des matériaux de projection, de latence et de surface. *Inaudit*, créé avec Adriano Galante, ouvre une relation à l'écoute, au patrimoine sonore inaudible, à l'espace comme instrument et au corps-capteur. *Los lunares del Puma* travaille avec la caméra, le journal corporel, le post-Hip-Hop, le flamenco et le processus comme résultat artistique.

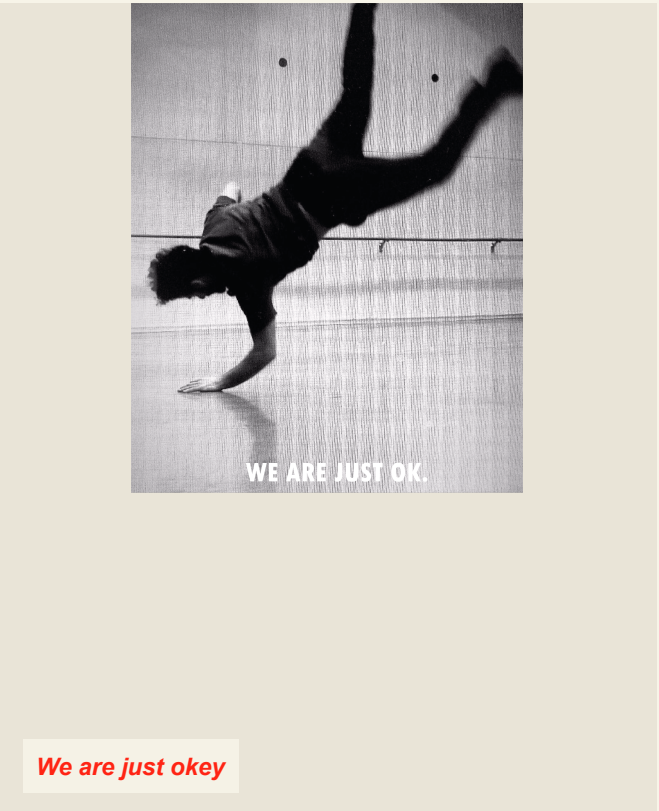
We are just okey doit être présenté avec précision : il s'agit du projet de fin d'études d'Adrián Vega, un projet pédagogique réalisé dans le cadre de l'Institut del Teatre. Il n'est pas présenté ici comme une œuvre créée au sein d'un parcours professionnel. Il est important dans cette généalogie, car il contient les premières graines de la chute, de l'impact, du sol, du jeu, de l'erreur et du zapateado qui réapparaissent, transformées, dans *Sampling*.



Digital Bodies



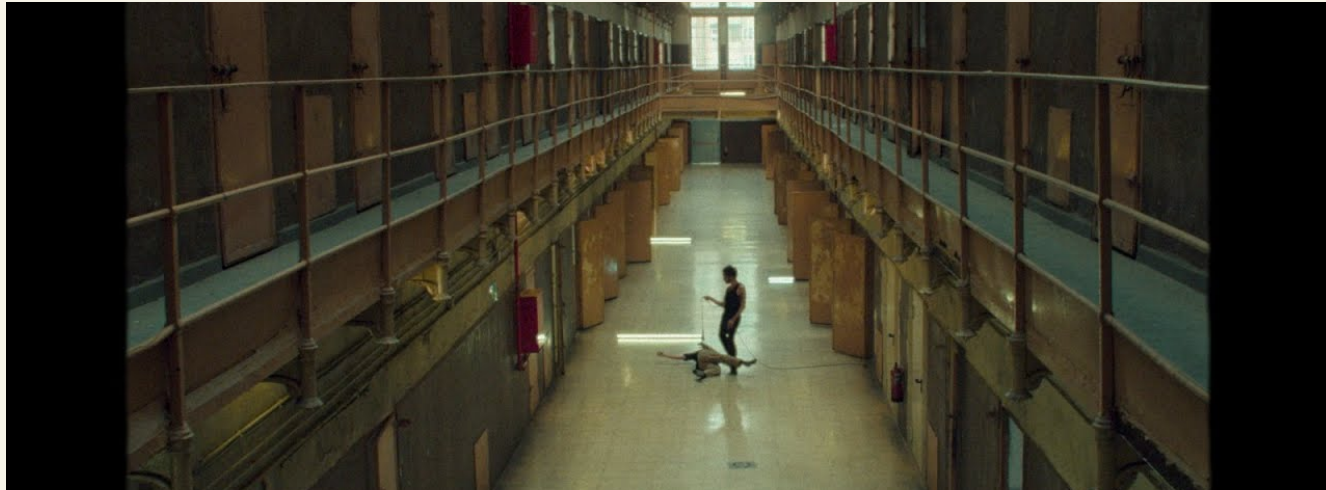
Buffering



We are just okey

[Portfolio web](#) [Site d'Adrián Vega](#) [Buffering](#) [Présentation brute](#)

PROCESSUS ANTÉRIEURS



INAUDIT

Avec *Inaudit*, j'ai commencé à chercher quelque chose que je ne pouvais pas entendre. Avec Adriano Galante, nous avons étudié la mémoire sonore inaudible cachée dans le patrimoine : prisons, architecture, fer, couloirs, silence, machines, pierre, eau et vent.

Nous avons commencé à La Model, ancienne prison de Barcelone, en parcourant ses galeries avec des dispositifs Soma afin d'écouter les champs électromagnétiques et de faire apparaître ce que l'oreille ne perçoit pas directement. L'espace fonctionnait comme un instrument musical et comme une archive sensible.

Le projet s'est ensuite transformé en une pièce scénique présentée à Antic Teatre. Cette expérience m'a permis de comprendre comment une recherche pouvait devenir une mise en scène et comment le corps pouvait agir comme un capteur entre espace, mémoire et son.

Vidéo Inaudit



LOS LUNARES DEL PUMA

Los lunares del Puma est né de l'écoute. Je voulais entendre mon propre son, explorer mes cadences et reconnaître l'interculturalité d'un héritage corporel né de la rencontre entre le Hip-Hop et le folklore. J'ai pris le zapateado flamenco comme axe et je l'ai travaillé comme une matière rythmique et poétique qui imite la corporalité du breaking et s'étend vers des textures de danse contemporaine.

À partir de là, le zapateado se déploie horizontalement, dans les chutes et l'inversion : un territoire où je peux me demander quelle part de flamenco vit en moi et comment m'approcher de cette tradition sans avoir besoin de lui appartenir. Dans cette friction apparaît une figure singulière, le Puma : une présence qui nomme la différence, une manière de me positionner lorsque la réponse ne réside pas dans une identité fermée.

Les taches sont l'habitat de cette figure. Elles sont également des marques et des fenêtres depuis lesquelles regarder, activer et reproduire des mémoires du mouvement.

Ce processus a constitué ma première recherche approfondie sur les danses d'aller-retour : entre hip-hop et flamenco, entre breaking et zapateado, entre mémoire du corps et vibration du présent.

Teaser Pièce complète Journal du Puma



CONTACT ET LIENS

Sampling / dossier Metalab-Metarage. Adrián Vega.

Ce PDF rassemble une première lecture : motivation, projet, méthodologie, objectifs, résidence, dispositif, matériaux vidéo et portfolio. Le site interactif reste l'entrée principale pour expérimenter le dossier à travers des vidéos, des fenêtres, des images et la circulation des archives. Le Drive constitue une deuxième phase où les matériaux complets pourront être déposés par la suite.

Merci de considérer *Sampling* comme une recherche scénique encore en cours de composition : un premier travail individuel qui a besoin de temps, de regards, de technique, de public et de friction pour trouver sa forme.

[Site interactif](#) [Drive — phase 2](#) [Site d'Adrián Vega](#) [Répétition Sampling](#)