



ET SI LA BRUME, EN SEUL TÉMOIN, PRÉCÉDAIT UN MÉCANISME ÉTERNEL ? *

Conçue comme la suite logique de l'exposition "Et si, des dalles de béton, s'élevait le spectre d'une année zéro ?" (2019), les installations de "Et si la brume, en seul témoin, précédait un mécanisme éternel ?" naissent d'une recherche effectuée depuis cinq ans sur les zones à l'abandon. Repérées puis regroupées au sein d'un répertoire cartographiant plusieurs centaines de coordonnées GPS et constitué de lieux vides, de friches anonymes, de chantiers en suspens et de villages fantômes et de cimetières abandonnés, chacune de ces zones est d'abord explorée. Dès les premiers pas, la collecte de son, la prise de notes, de photographies ainsi que les analyses topographiques et végétales permettent de capturer les spécificités du lieu et commencer à y développer une pensée singulière parfois empreinte de noirceur. Chaque zone visitée présente des particularités de par leurs niveaux d'abandon, leurs historiques cryptés et leurs lectures possibles ; chaque zone explorée développe une nouvelle poétique de par le vide laissé à l'imaginaire et la forme que peut y prendre la ruine.

Ainsi le constructeur de la ruine nous guide à travers ces lieux à la marge par la suite, prolongé et augmenté au sein de narrations, de mécaniques absurdes et de poésie hypnotique et futuriste :

- *A search of latency* regroupe au sein d'une cartographie une série de récits d'exploration et inventorie les logiques et caractéristiques de ses zones
- L'installation *Call of a bright future* suit un projet de construction de ruines neuves

- *Béton x brume* rend visible la friche comme un vaisseau fantôme accueillant l'imaginaire
- *Empty place* propose un répertoire de structures non-identifiées empruntant les formes du chantier et de l'habitat précaire.
- Le triptyque *Children landscape* montre trois monuments nés des friches urbaines entre cabane d'enfant et sculpture brutaliste.
- *Out of area* rassemble les images de films sur la disparition dont les espaces sont devenus ruines.

Les friches, les chantiers et lieux à l'abandon trouvent alors leur place au sein d'un même territoire inspiré d'un « tourisme du vide » où tristesse du réel et paysage éthéré cohabitent.

* À l'ère de l'anthropocène les éléments naturels ne seraient-ils pas les seuls spectateurs (et non-acteurs) d'une mise en ruine en cours du monde ?

La Théorie Des Espaces Courbes,
13 Avenue Gambetta 38500 Voiron

OUVERTURE AU PUBLIC
Mercredi, vendredi, samedi & dimanche
de 14h30 à 18h du 15 avril au 14 mai

CONFÉRENCE DE FABRICE NESTA
Dimanche 14 mai de 10h à 12h

RENCONTRE AVEC LES ARTISTES
Dimanche 16 avril de 10h à 12h

Nelson Chouissa X Eloi Jacquelin

WWW.OKZK.FR okzk.ed

PROGRAMMED RUINS

Dessin numérique, algorithme, son

Programmed ruins est une pièce numérique questionnant les stades d'évolution de la friche. Générées par un algorithme, les différentes constructions / destructions du lieu se succèdent, confrontant les logiques absurdes de projets urbains génériques à la mécanique persistante d'une nature dévorante. S'ensuit une infinité de strates mettant en lumière les problématiques liées à la constante pollution des sols ainsi que leur saturation par les déchets et par les plantes colonisatrices.

Ainsi, même camouflé par une végétation invasive, le cycle infernal de l'abandon peut-il perdurer indéfiniment ?

GHOSTERED RUINS

Photographie numérique, vidéo, durée : 28 min

Ghostered ruins montre les différents espaces et structures d'une ville vide d'humain. Inachevés, dépouillés et anonymes, les bâtiments relèvent désormais d'une dimension sculpturale et irréelle, une architecture qui ne s'est jamais montrée comme habitable. Tout ici semble en attente, on ne peut donc que surveiller l'action dévorante du temps, contempler la lente transformation d'un monument à la gloire du vide. Dès lors, que peut-on voir de cette inquiétante étrangeté, que trouver au-delà du silence ?

BÉTON X BRUME

Animation 3D, 20 minutes environ

Béton x Brume est une installation vidéo semi-fictionnelle interrogeant le rapport du visiteur aux friches urbaines. En effet, ces zones, par leur banalité et leur effacement, ne font partie d'aucun projet urbain, d'aucun plan futur et ne racontent dès lors plus aucune histoire. *Béton x Brume* questionne donc, à travers une vidéo de 30 minutes, la dimension symbolique des friches, leurs structures, et développe ainsi leur potentiel narratif.

Béton x Brume emprunte les codes de la science-fiction, rendant visible le lieu à l'abandon à la manière d'un vaisseau fantôme, en l'englobant dans une narration éthérée. Transformée en un écran spectral, la friche devient une zone d'invention restituée au spectateur via le témoignage chirurgical de l'expérience du lieu et de son négatif fictionnel.

EMPTY PLACE

Photographie numérique

La série photographique *Empty place* est composée de quatorze photographies d'un paysage urbain asphyxié de micro-architectures. Chacune des constructions est générée grâce à un algorithme et des fonctions mathématiques utilisant des restes d'architectures 3D et les recombinaison en une nouvelle unité. Cette formation aléatoire et industrialisée de structures fragiles, construit un monde entre logique implacable et chaos organique - finalement très proche de certains projets urbains. Montrées comme des cartes postales, les photographies d'*Empty place* n'ont alors pas de limite : la friche et ses constructions temporaires peuvent s'étirer à perte de vue.

CHILDREN LANDSCAPE

Photographie numérique

Né au sein des paysages de friches se formant en périphérie des villes, *Children landscape* se nourrit des déchets et restes d'occupation humaine. Il élève des structures qui sont autant de contre-espaces au sein de ces zones sans qualité. Empruntant les ossatures simples des cabanes d'enfant et le vocabulaire formel des mémoriaux brutalistes, les constructions de *Children landscape* créent de majestueuses hétérotopies là où la ville s'arrête.

CARTOGRAPHIE

La cartographie *Sur les pas d'OKZK* représente un territoire imaginaire rassemblant l'ensemble des pièces de l'exposition ainsi que les lieux qui les ont inspirées. On peut y retrouver les friches industrielles, les vestiges de carrières, les cimetières abandonnés, les décharges sauvages et les forêts de plantes invasives et d'arbres morts.

A SEARCH OF LATENCY

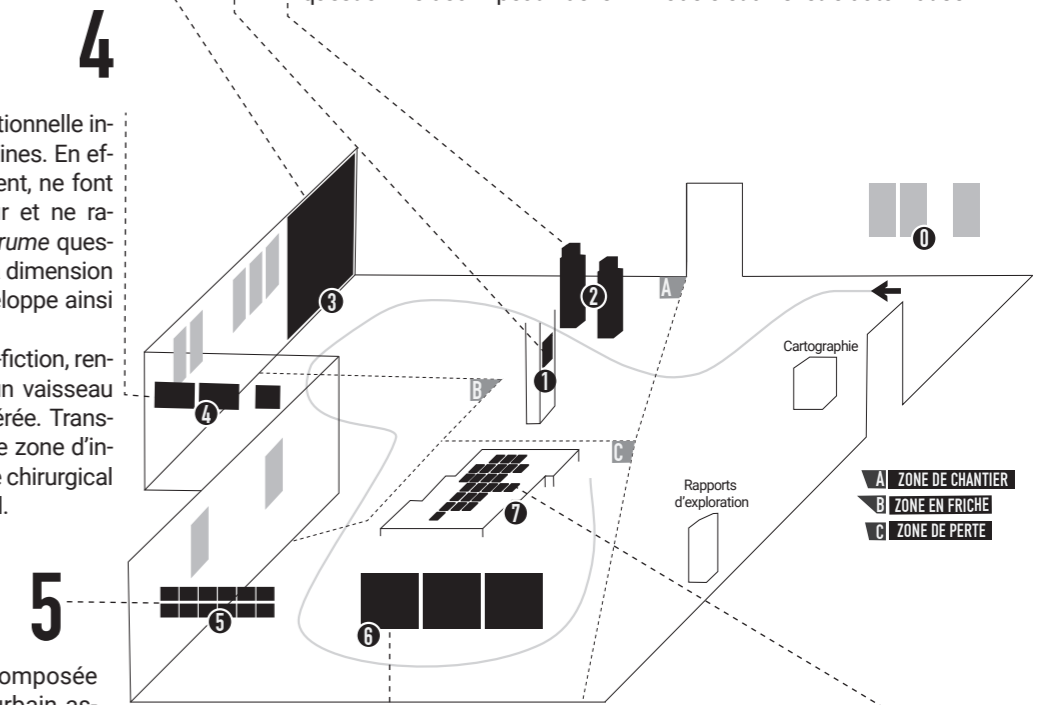
Photographies, textes, plans

A search of latency est un ensemble d'éléments (textes critiques et poétiques, recherches, photographies et relevés) autour des questionnements soulevés par l'exposition.

STRUCTURED RUINS

Impression 3D, algorithme de génération de ruine, son

Structured ruins est une série de sculptures 3D s'inspirant des logiques de construction / destruction amenant à la ruine. Unique et générée à l'infini grâce à un algorithme, chacune des structures construit un bâtiment dont l'essence est la ruine : éléments de soutien, fragments de mur et ouvertures cloisonnées sont prévus dès la construction. Créée grâce à un ensemble de fonctions mathématiques puisant dans un répertoire d'éléments de la ruine ou du bâti, la pièce nous met en garde sur les projets urbains absurdes bien souvent voués à l'échec et pose la question : le déclin peut-il devenir modèle et ainsi être automatisé ?



OUT OF AREA

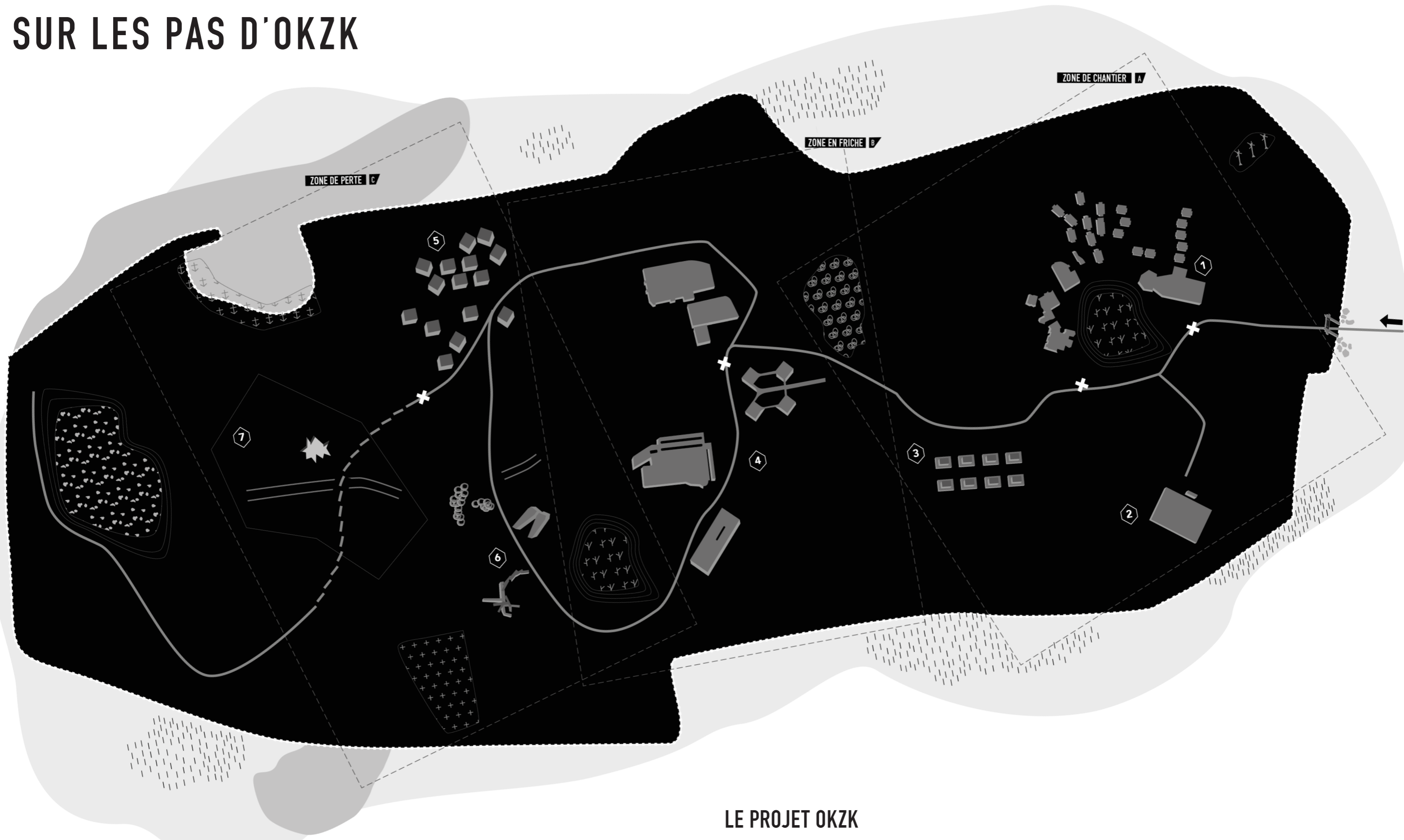
Dessin numérique

Out of area rassemble les images de films dont les espaces sont devenus ruines. La brume a remplacé le ciel en silence, la lumière, faible lueur face aux étendues infinies du souvenir, est figée. Dans ce paysage en lambeaux deux ombres racontent leur disparition. À travers ses archives dispersées au sol, suivant des lignes de craie, *Out of area* nous emmène à la découverte d'un monde éteint qui ne cesse de s'étendre, un nuage créant de nouvelles ruines sur son passage, consommant la terre dont les fantômes en arpentent inlassablement le vide.

RAPPORTS D'EXPLORATION







Les récits présents tout au long de l'exposition sont ici regroupés sous forme de document / carte postale pour permettre aux spectateurs d'emporter avec lui, en plus de la cartographie, un souvenir du territoire d'OKZK et de son exploration.

SUR LES PAS D'OKZK



LÉGENDE

- 1 Ghostered ruins
- 2 Programmed ruins
- 3 Structured ruins
- 4 Béton X brume
- 5 Empty place
- 6 Children Landscape
- 7 Out of area

-  Cimetière abandonné
-  Décharge sauvage
-  plantes envahissantes
-  Cimetière de bateaux
-  Carrière abandonnée
-  Forêt d'arbres morts

LE PROJET OKZK

OKZK est un projet formé par un binôme d'artistes composé de Nelson Chouissa et Eloi Jacquelin. Basé entre Angers et Paris, OKZK sillonne les territoires à la marge et questionne le lieu à l'abandon, la ruine et leurs problématiques écologiques.

En explorant les décharges sauvages, les friches industrielles et les vestiges de carrières, en recherchant les cimetières abandonnés et les épaves de navires, et en se promenant dans des forêts de plantes invasives et d'arbres morts, ils développent un regard critique et poétique sur un présent marqué par le vide ou une saturation menaçante.

Ils créent des installations numériques utilisant photographie, sculpture, dessin, son et vidéo. Leur approche mêlant expérimentation de terrain, récit et algorithmes produit un univers empreint d'une science-fiction sombre et onirique. Considérant les zones à l'abandon comme des lieux pouvant accueillir l'imaginaire, OKZK développe en parallèle une recherche poétique les amenant à prolonger leur réflexion sous forme d'écriture et d'action perpétrée par la figure fantomatique du constructeur de la ruine.

Avec cette carte suivez leurs pas à travers le territoire de l'exposition et ailleurs !