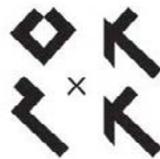




OKZK

#friche #exploration #souvenir
#décharges_sauvages #ruine
#plantes_invasives



www.okzk.fr

@okzk.ed

CONTACT@OKZK.FR

06 82 97 68 15

PORTFOLIO OKZK

Binôme artistique - Nelson Chouissa & Eloi Jacquelin

DÉMARCHE ARTISTIQUE & CV	p2
PROCESS	p3
PIÈCES	
BÉTON X BRUME	p4-5
OUT OF AREA	p6-7
STRUCTURED RUINS	p8-9
GHOSTERED RUINS	p10-11
PROGRAMMED RUINS	p12-13
CHILDREN LANDSCAPE.....	p14-15
INFINITY WASTE.....	p16-17
EMPTY PLACE	p18-19
A SEARCH OF LATENCY.....	p20-21
PRESSE	

DÉMARCHE ARTISTIQUE

OKZK - (OK3K) - Общевоисковой комплексный защитный костюм :

Acronyme référence à une tenue de protection partielle contre les radiations. Utilisé, entre autres, par les liquidateurs lors de la bataille de Tchernobyl.

OKZK est un binôme d'artistes composé de Eloi Jacquelin et Nelson Chouissa. Depuis 2016, OKZK développe une recherche autour de la notion de disparition, du lieu à l'abandon et de ses 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, Nelson Chouissa et Eloi Jacquelin construisent un regard critique et poétique sur un présent marqué par l'oubli, un certain chaos et l'achèvement d'une forme de construit.

Leur travail parle autant de l'anthropocène, du paysage qui peut subsister et de ce qui disparaît. Ils créent des installations numériques utilisant photographie, sculpture, dessin, son et vidéo. Leur approche sensible mêlant expérimentation de terrain, données historiques et scientifiques, récits et algorithmes nous permet de produire un univers empreint d'une science-fiction sombre et onirique. Considérant les zones à l'abandon comme des lieux pouvant accueillir l'imaginaire, les deux artistes développent 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 - constructions éphémères et mises en scène au centre des friches, nouvelles, conférences et visites performées. Leurs pièces ont été montrées lors d'expositions personnelles : «Et si le début du crépuscule était fait de mille drapeaux et bannières ?» (2016), «Et si des dalles de béton s'élevaient le spectre d'une année zéro ?» (2019), «Call of a bright future» (2023), «Et si la brume, en seul témoin, précédait un mécanisme éternel ?» (2023). Prochainement ils exposeront leurs pièces à Marseille lors du festival Instant vidéos et à Angoulême dans le cadre des Sentiers Métropolitains.

Leurs écrits ont été publiés aux éditions La Marelle (La Florentaise) et dans des revues spécialisées telles que Chronique d'architecture (La ruine neuve) et Arkhai (Un musée du déchet).

OKZK a été soutenu par la DRAC Pays de la Loire (Dicam 2022) pour le projet Infinity of Waste ainsi que par la région Pays de la Loire et le Ministère de la culture (Aide au projet de création arts visuels et Programme Mondes nouveaux) pour le projet Call of a bright future.

« Dans le travail théorique de Nelson Chouissa et Eloi Jacquelin, c'est l'ensemble la démarche qui fait œuvre : du recensement systématique au repérage des lieux abandonnés, de l'itinérance pour les rejoindre à leur exploration minutieuse, jusqu'aux récits qui en sont faits et aux questionnements qu'ils soulèvent, qui esquissent une poésie du chaos... Il faut accepter de rentrer dans la pensée d'OKZK qui est dense, protéiforme, mystérieuse dans ses implications. Une pensée matérialisée de manière technologique, grâce à des modélisations qui peuvent aller jusqu'à la production algorithmique de «ruines neuves», dont la précision ne traduit finalement que l'absurdité du monde...»

François Germain, artiste et fondateur de La Théorie des Espaces Courbes

CV D'OKZK

Mail : okzk.ed@gmail.com

OKZK est soutenu par l'association Point Noir

Téléphone : 06 82 97 68 15

Siret : 88378738400022

Adresse : 25 rue des Petites Maulévries, Bâtiment 7 - Résidence Arboretum, 49000, Angers

Instagram : okzk.ed



NELSON CHOUISSA

PARCOURS DE NELSON CHOUISSA

Master imagerie numérique et interactivité, faculté des sciences de Nancy, 2012

DNAP, école des beaux arts de Nantes, 2010

EXPOSITIONS PERSONNELLES

Et si la brume, en seul témoin, précédait un mécanisme éternel ?, La Théorie des espaces courbes, Voiron - 2023

Call of a bright future, École d'architecture de Marseille, Marseille - 2023

On the road to spectral coal, École des Beaux Arts d'Angers, Angers - 2023

Et si des dalles de béton s'élevaient le spectre d'une année zéro ? Galerie rue sur vitrine, Angers - 2019

PRINCIPALES EXPOSITIONS COLLECTIVES :

Sentiers Métropolitains : Angoulême - 2023

Instant vidéo #36 : Friche de la belle de mai, Marseille - 2023

International Symposium on Electronic Art : Paris - 2023

Valeurs de l'empreinte : Cité des halles, Lyon - 2023

Journée du patrimoine & Vendredi [P]arty #5 : Château éphémère, Carrière-sous-Poissy - 2021

Instant vidéo : Friche de la belle de mai, Marseille - 2020

9e-Prix Jeune Création : Moulin des arts, Saint Remy - 2019

CRAC - BIENNALE D'ARTS ACTUELS DE CHAMPIGNY Champigny sur marne - 2020

Croisement numérique : Galerie des Franciscains, St-Nazaire

Et si le début du crépuscule était fait de mille drapeaux et bannières ? : Galerie du 48, Rennes - 2016

ATELIERS

Atelier son avec les habitants du quartier de la Roseraie : 2023

Ateliers dessin, maison d'arrêt de Fresnes : 2012

Atelier pour enfants à l'école des beaux arts de Nantes : 2010



ELOI JACQUELIN

PARCOURS D'ELOI JACQUELIN

DNSEP, ESBA-TALM site d'Angers, 2018

DNAP, ESBA-TALM site d'Angers, 2016

BIBLIOGRAPHIE & PRESSE

Mondes Nouveaux, Beaux-Arts de Paris éditions - 2023

La Florentaise, éditions La Marelle - 2023

Infinity of Waste : le déchet à son apogée, chronique pour le Château éphémère - 2020

Prototype 02 / Morcellement, éditions Point Noir - 2019

WORKSHOP & CONFÉRENCES

La ruine comme hétérotopie, Écriture et photo Numériques, 2023

Call of a bright future, École d'architecture de Marseille, Marseille - 2023

RÉSIDENCES

Maison carrée, Résidence d'écriture sonore - 2023

La Théorie des espaces courbes - 2023

La Marelle, Résidence d'écriture, 2022

Château éphémère, résidence d'arts numériques, art sonore et nouvelles écritures, 2020-2021

PAD, résidence d'écriture numérique: 2021

BOURSES

Mondes Nouveaux, France relance / Union Européenne / Centre des Monuments Nationaux - 2022

DICAM, direction régionale des affaires culturelles - 2021

Aide aux projets de création de la région Pays de la Loire - 2021

Aide individuelle à la création - 2022

PROCESS

Conçue comme une suite de paysages fait d'espaces désenchantés, les pièces d'OKZK naissent d'une recherche effectuée depuis 2016 sur la friche et la ruine contemporaine. Constitué de lieux vides ou anonymes, de chantiers en suspens, de villages fantômes, de forêts d'arbres morts et de cimetières abandonnés, les territoires interrogés par OKZK sont repérés puis regroupés au sein d'un répertoire cartographiant plusieurs centaines de coordonnées GPS.

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 développer une pensée singulière parfois empreinte de mélancolie. Chaque zone visitée présente des particularités de par son niveau d'abandon, son historique crypté et ses lectures possibles ; chaque zone explorée développe une nouvelle poétique, contemplative et utopique, de par le vide laissé à l'imaginaire et la forme que peut y prendre la ruine.

L'action performative pour aborder les zones délaissées :

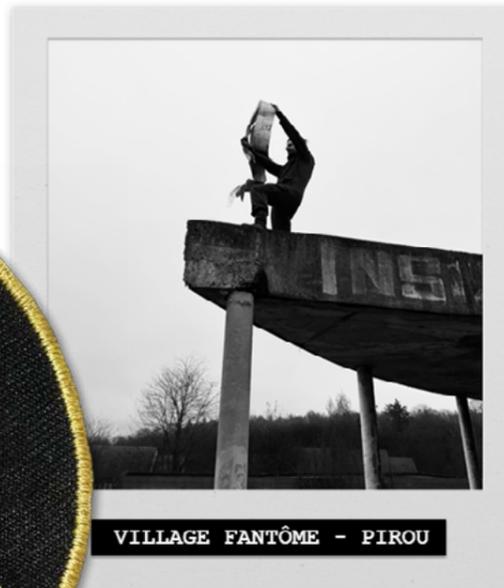
Toujours équipé de masques à gaz, casques, gants, pelle et truelle, et de combinaisons patchées de symboles énigmatiques, lorsqu'il s'aventure dans les friches, le binôme OKZK incarne la figure fantomatique du constructeur de la ruine, contaminant le réel et le restituant tel un décors post-apocalyptique.

La poétisation du lieu :

Ces lieux à la marge sont par la suite, prolongé et augmenté au sein de narrations (le programme Global Concret Wraith permet de regrouper les logiques et caractéristiques de ses zones), de mécaniques absurdes (l'installation numérique *Call of a bright future* suit un projet de construction de ruines neuves), de poésie hypnotique et futuriste (la vidéo *Béton x brume* rend visible la friche comme un vaisseau fantôme accueillant l'imaginaire), de questionnements philosophique et écologique (la pièce *Infinity of Waste* prend place dans milles ans et montre, à travers un récit, une combinaison de dessins et de la 3D, la décharge sauvage comme un musée, la véritable capsule temporelle de notre époque), de documentaires fictions (L'installation *Démantèlement !*, mêlant photographie et récit sonore, propose la visite d'un parc d'attractions sur le thème des cimenteries et de leur démolition).

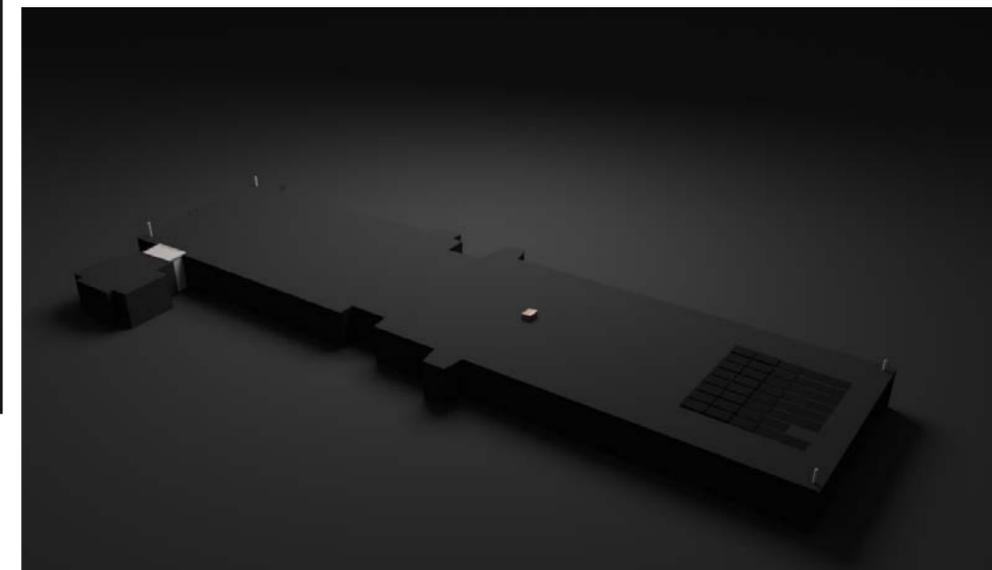
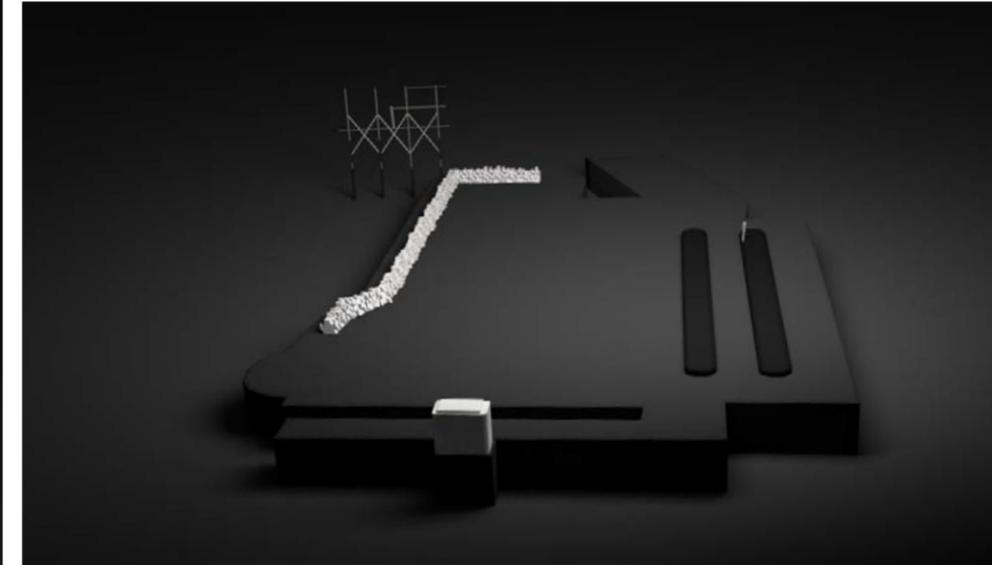
Les friches, les lieux à l'abandon trouvent alors leur place au sein d'exposition aux multiples

points d'entrée, mêlant compte-rendus, cartographies, symboles et installations inspiré d'un « tourisme du vide » où questionnement écologique, autopsie de la ruine et paysage éthéré cohabitent.



VILLAGE FANTÔME - PIROU





Béton x Brume est une installation vidéo interrogeant notre rapport 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 nous racontent dès lors, une autre histoire. *Béton x Brume* questionne donc, à travers une série de vidéos, la dimension symbolique des friches, leurs structures, leurs imaginaires et développe ainsi leur potentiel narratif.

Béton x Brume empreinte les codes de la science-fiction en rendant visible le lieu à l'abandon à la manière d'un vaisseau fantôme, englobé 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 double fictionnel.

INFORMATIONS PRATIQUES :

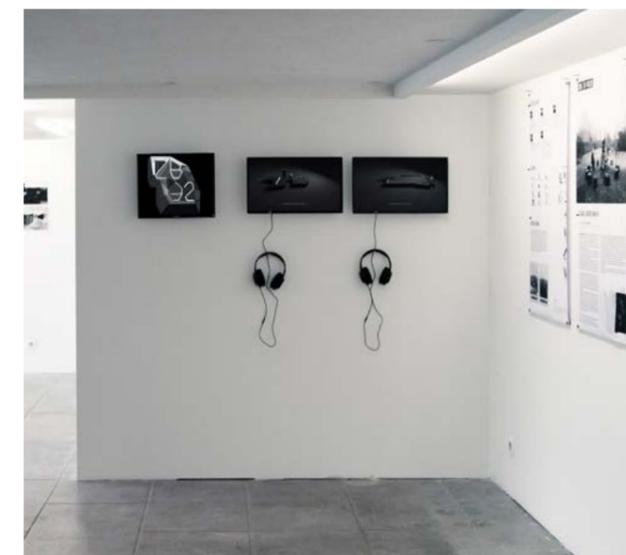
- ✘ Vidéo 3D & témoignages sonores
- ✘ 3 écrans LCD, vidéos de 20 minutes

LIEN VIDÉO :

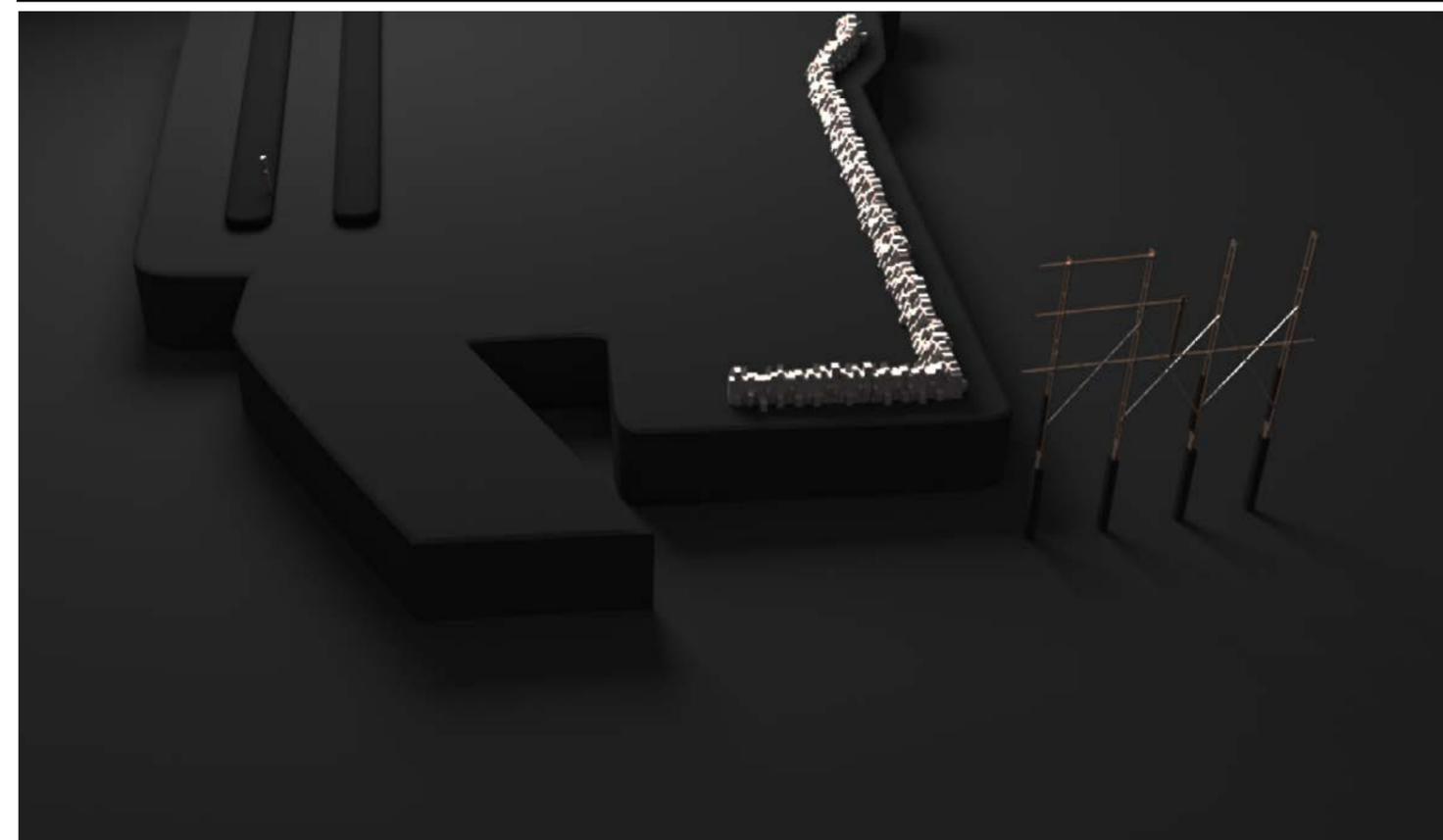
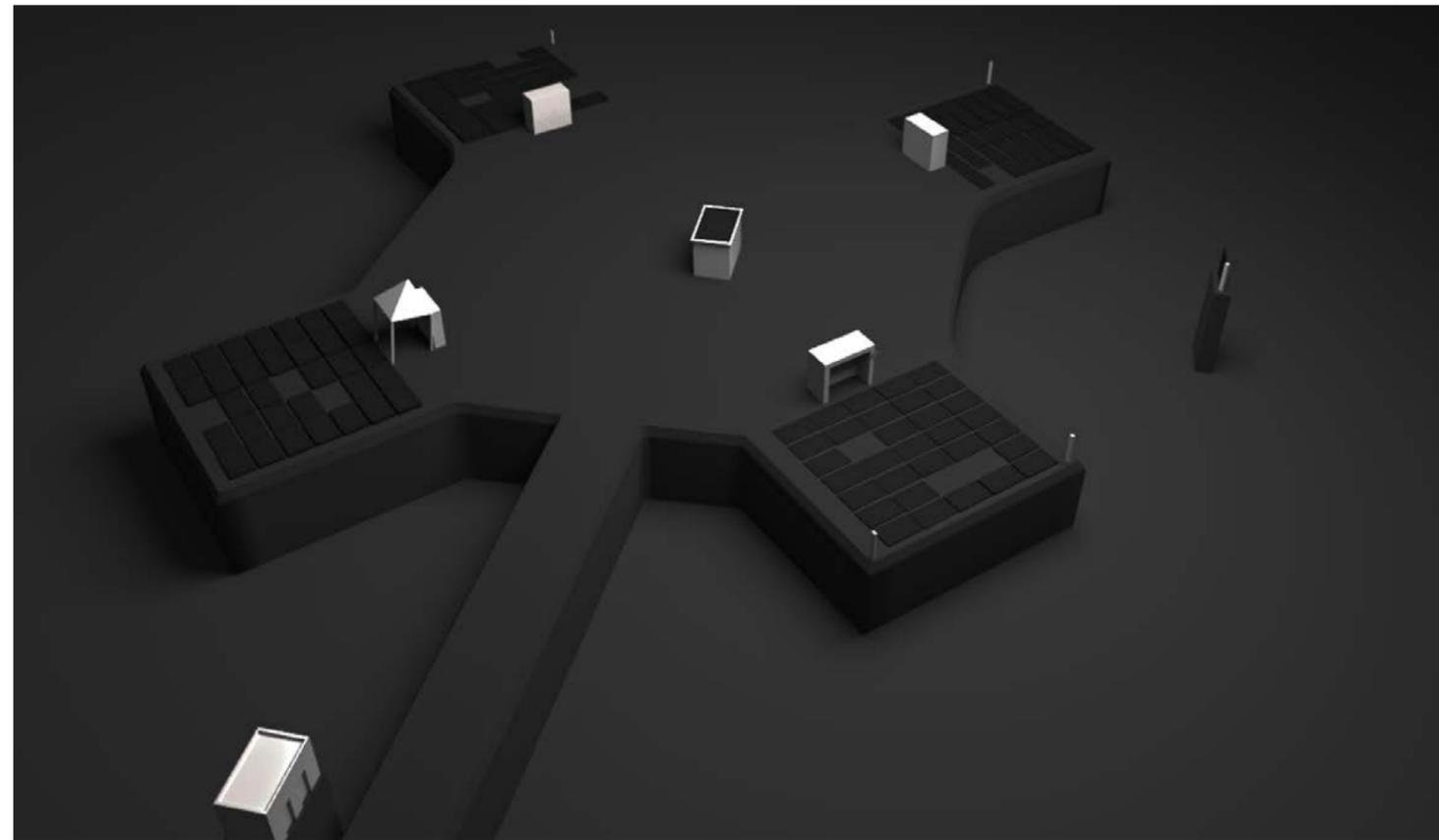
<https://vimeo.com/407560762>

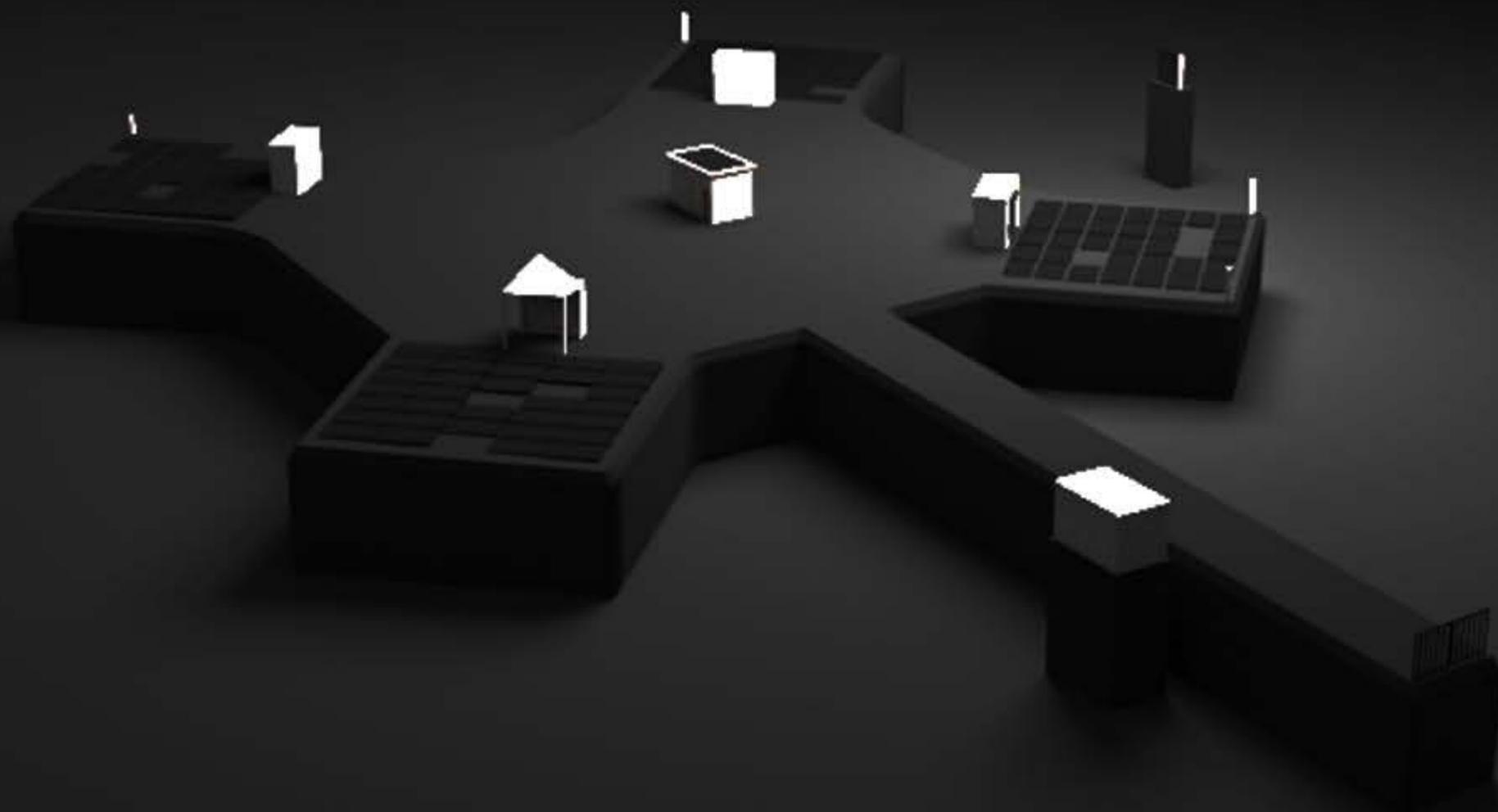
« Contrairement à la zone précédente, celle-ci a quelque chose d'inaltéré. Seule la rouille des luminaires indique que le lieu n'est plus en activité. L'area semble divisée en sous-zones, on arrive sur l'une d'elle, en état avancé de délabrement, comme une vue sur le futur de la friche. Dans ce périmètre, on trouve la cohabitation de deux états en une seule zone; un mix entre un ZG et ZB qui laisse entre elle l'humain. »

Voix off, extrait de Béton X Brume



BÉTON X BRUME





<https://vimeo.com/407560762>



Out of area est une installation présentant les captures de trois films parlant de disparition. Sur ces images redessinées, les espaces sont devenus ruines. La brume a remplacé le ciel en silence, la lumière s'est évanouie, le sol s'est effilé, la pellicule a brûlé. Et dans le paysage en lambeaux, deux ombres s'effacent peu à peu.

Présentée tel des archives anonymes, abandonnées et dispersées au sol, Out of area nous emmène à la découverte d'un monde éteint par un nuage créant de nouvelles ruines sur son passage, consommant la terre et dont les fantômes en arpentent inlassablement le vide.

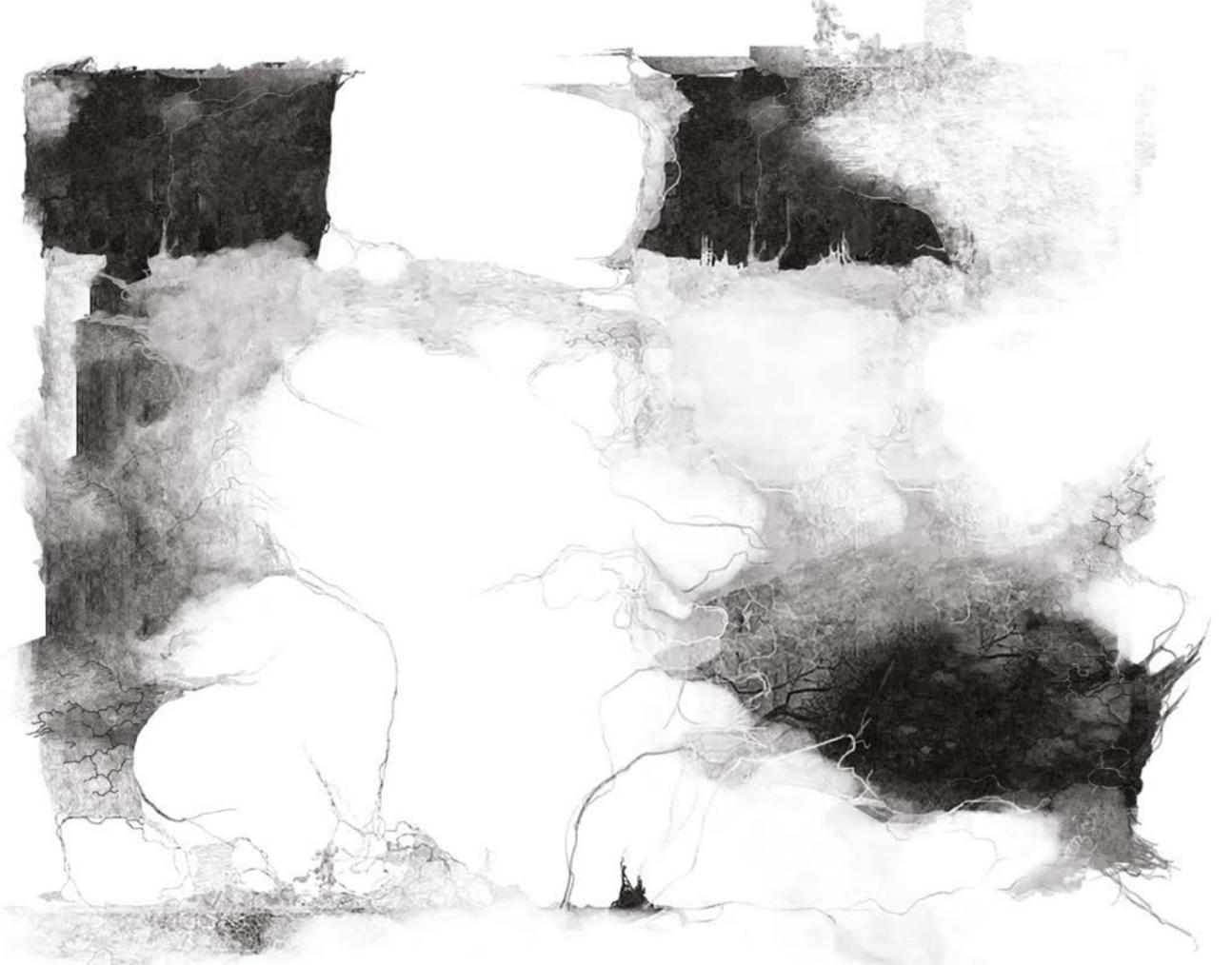
INFORMATIONS PRATIQUES :

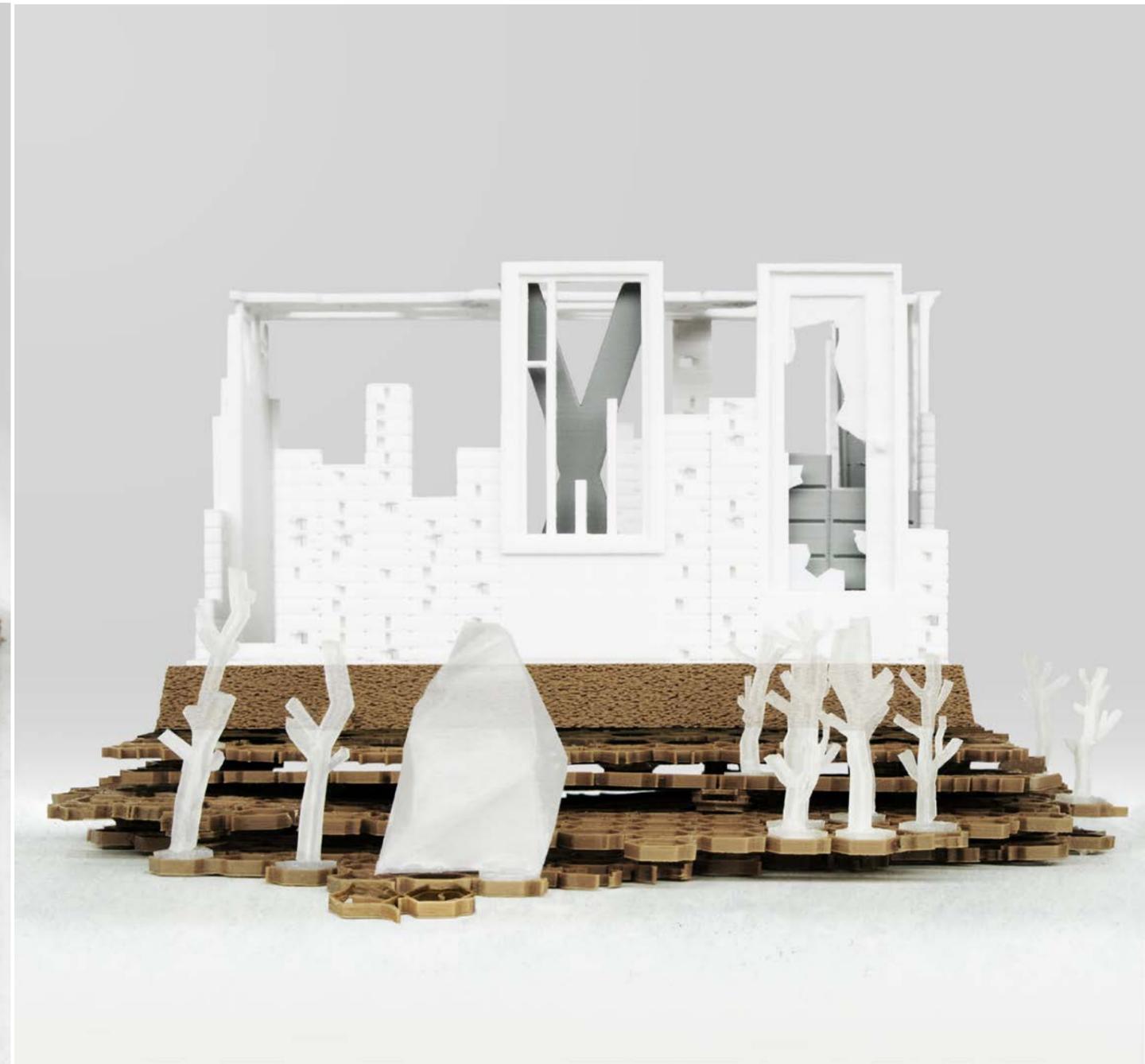
- ✘ Série d'une centaine de dessins autour des films : *Bouges pas, meurs, ressuscite* de Vitaly Kanevski, *L'intendant Sansho* de Kenji Mizoguchi et *Kairo* de Kenshi Kurosawa.
- ✘ Tirage sur papier Awagami kozo 25x21 cm

“Le champ de ruines s’offre donc à la vue comme un espace où n’opère plus la liaison, un espace qui consomme le deuil de la séparation. Ce qui manque, c’est le tout, dont l’absence se fait sentir douloureusement. Car, bien qu’absent, le tout s’affirme comme une présence. Autrement dit, l’absence ou le manque ne sont pas des négatives par rapport à une situation actuelle qui serait une présence positive ; celle-ci s’ordonne comme ce qui peut rejoindre la forme perdue, comme ce qui est marqué en son essence par cette disparition.”

Ruine, Sophie Lacroix







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 représente un bâtiment dont l'essence est la ruine : éléments de soutien, fragments de mur et ouvertures cloisonnées sont là dès le projet de construction. Pouvant être multipliée à l'infini et reposant sur un socle de débris et de ronces, la pièce nous met en garde sur les projets urbains absurdes ou voués à l'échecs et pose la question : le déclin peut-il devenir modèle et ainsi être automatisé ?

.....
INFORMATIONS PRATIQUES :

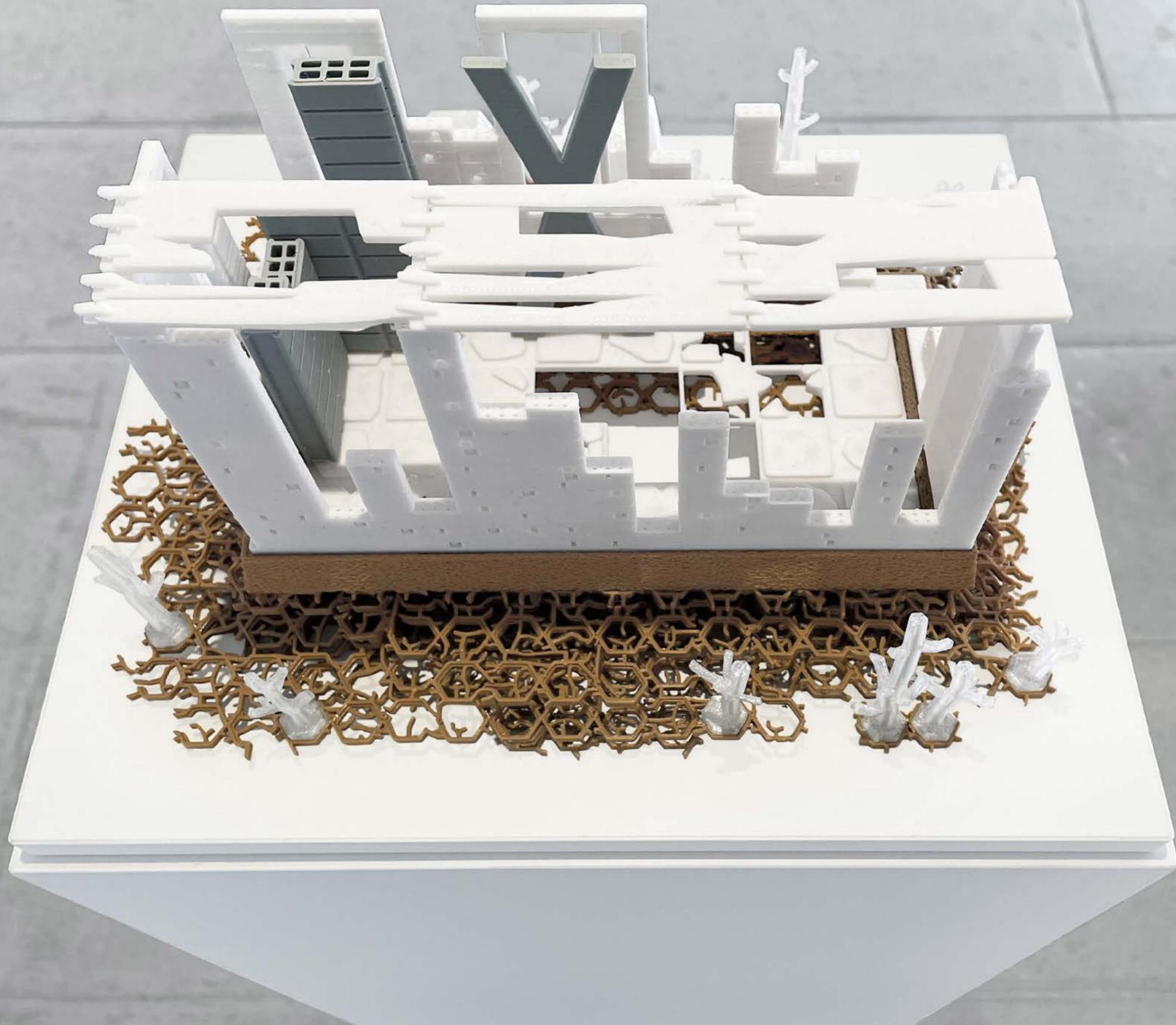
✘ Impression 3D générée via algorithme

✘ 4 impressions PLA gris, 30 x21 cm

“L'espace a été créé en empilant de la matière sur de la matière, cimentée pour former une nouvelle entité solide. Le Junkspace est cumulatif, sédimenté et léger, il n'est pas articulé en différentes parties, mais subdivisé, écartelé comme on déchire une carcasse -dont chaque morceau est séparé d'une condition universelle. Il n'y a pas de murs, seulement des cloisons, des membranes chatoyantes, souvent recouvertes de miroirs ou d'or. La structure gémit, invisible, sous la décoration, ou pire, est devenue elle-même ornementale; de petites structures spatiales brillantes supportent leurs charges nominales, ou bien d'immenses poutres transportent des fardeaux cyclopéens vers des destinations insoupçonnées...”

Junkspace, Rem Koolhaas







Ghostered ruins donne à voir les différents espaces et structures d'une ville vide d'humain. Inachevés, dépouillés et anonymes, les bâtiments relèvent désormais d'une dimension sculpturale presque 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 ?

.....
INFORMATIONS PRATIQUES :

✘ Vidéo numérique, 1080p

✘ 30 minutes, son spatialisé

LIEN VIDÉO :

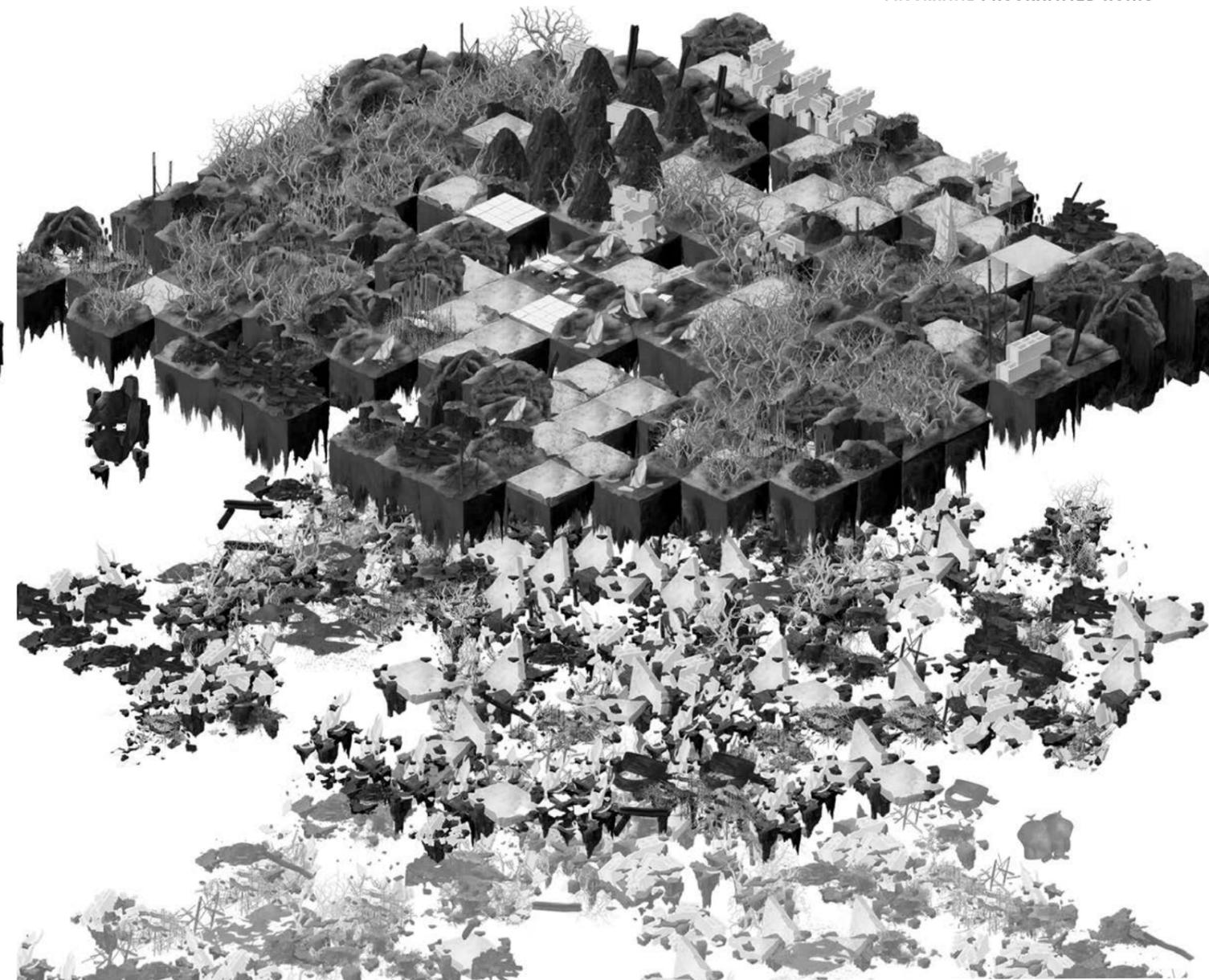
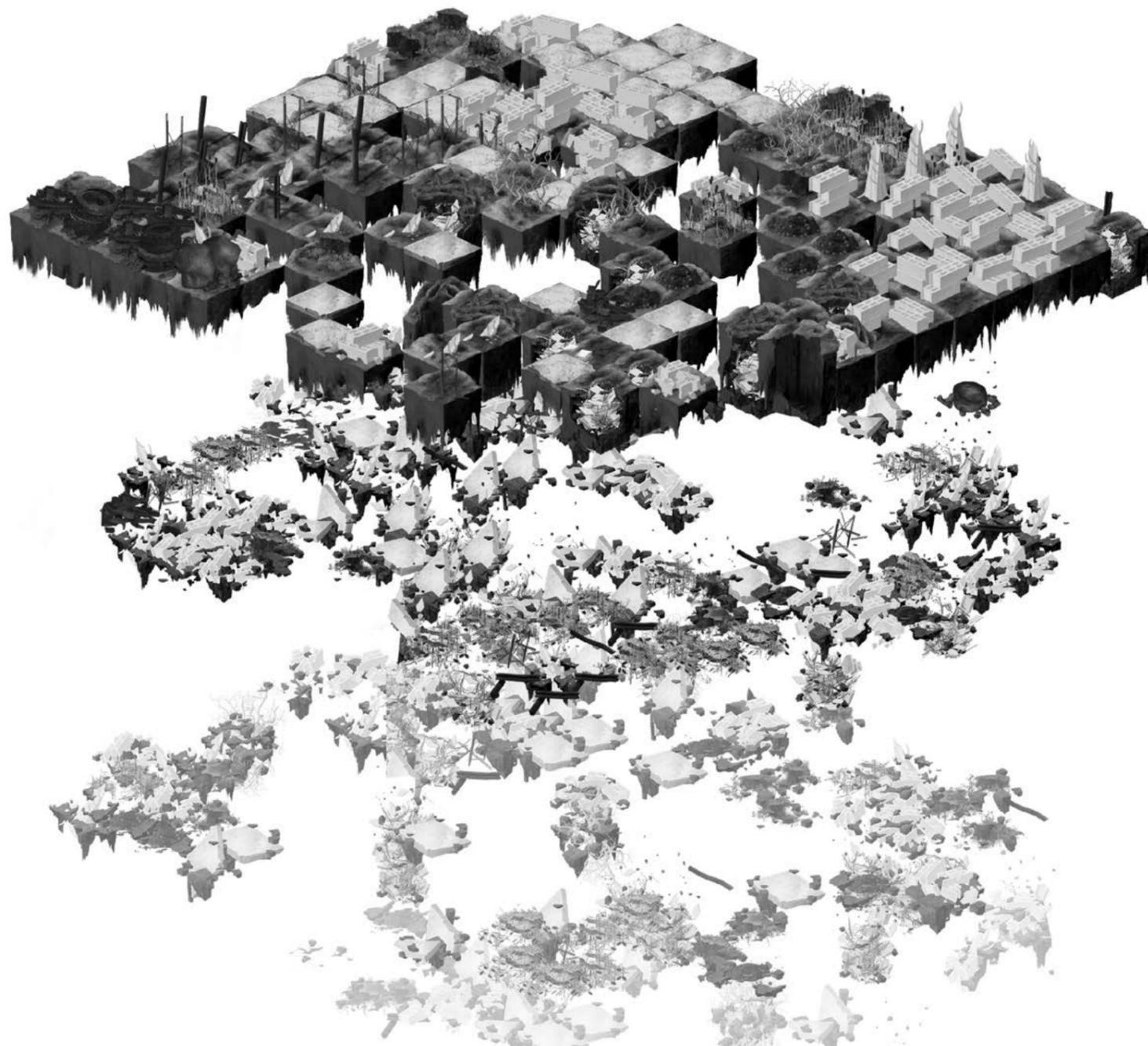
<https://vimeo.com/795310090>

Ghostered ruins : exemple d'accrochage pour le projet Monde Nouveaux





<https://vimeo.com/795310090>



Programmed ruins est une pièce numérique questionnant les cycles constatés d'évolution d'une friche et ses problématiques écologiques. 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 ?

INFORMATIONS PRATIQUES :

✕ Dessin, animation, algorithme 3D isométrique

✕ 2 écrans Ipad, durée infinie

LIEN VIDÉO :

<https://vimeo.com/795262572>

Dirigé par le programme G.C.W., les travaux de la Zone M-85, déjà débutés, serviront de modèle pour la conception des Zones G-92 et B-204. Ainsi, les vingt parcelles géométriques constituant la Zone M-85, suivront les contours du ciel, annonçant une expansion sans fin.

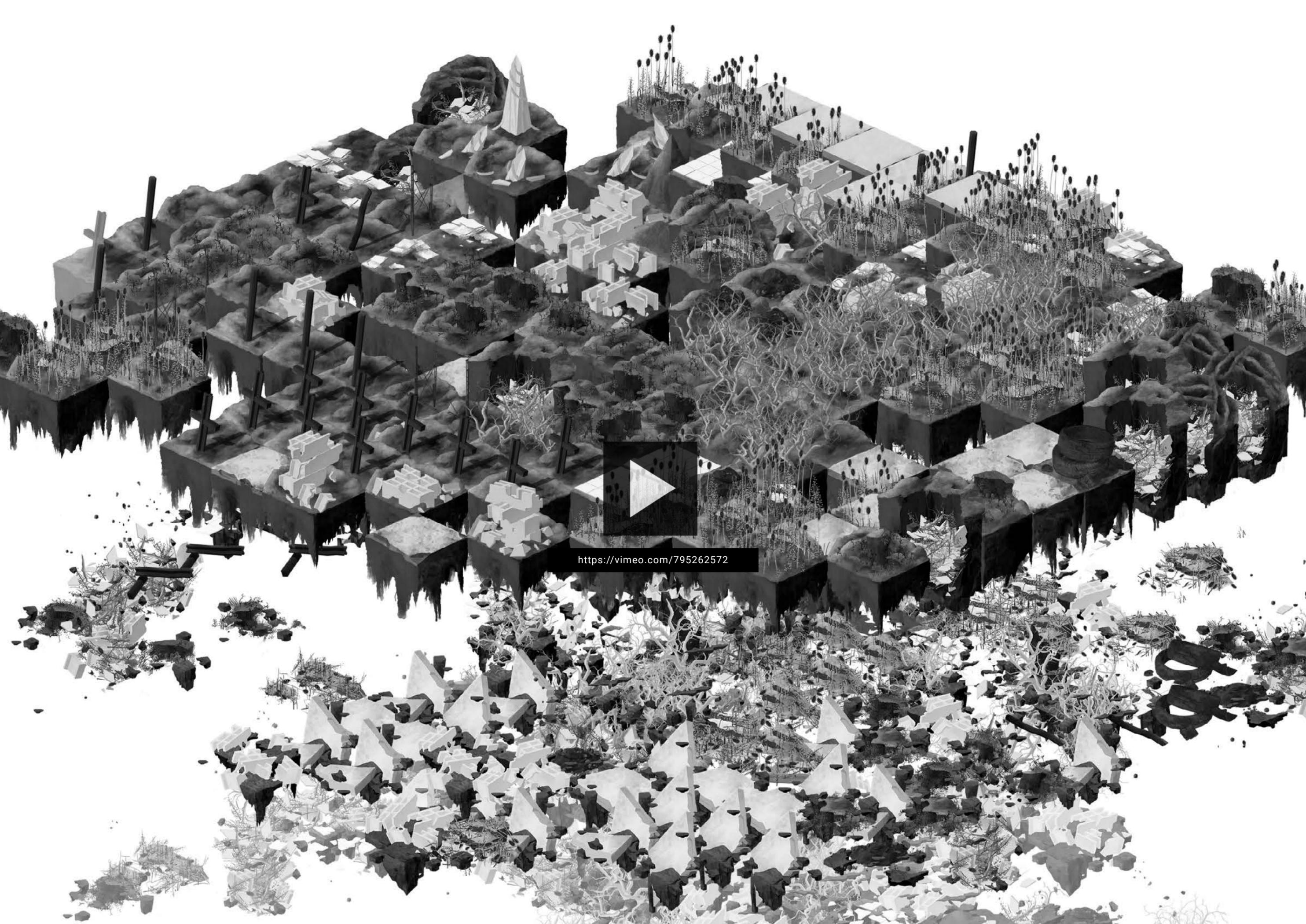
Le chantier du complexe 01, prévu pour être finalisé dans seulement 4 ans, laisse déjà entrevoir vingt pyramides de cendre pointant vers un ciel morne. Afin d'assurer la continuité du projet, les constructions ne pourront être permanentes : chaque oratoire deviendra irrémisiblement ruine, chaque édifice sera construit pour un désastre anticipé. Aux croisés de chaque carrefour, les hauts parleurs annonceront un à un les arrêts de péril dans un sifflement évocateur. Aux limites de la ville, le futur habitant de Tergnierla suivra aveuglément les carcasses étincelantes de futurs belvédères.

Le monument 04 fabriquera des souvenirs ordonnés, des hommages pré-destinés. Chaque construction sera résolument tournée vers son passé : l'humain désertera les zones pavillonnaires pour embrasser une solitude toute magnifiée. Au loin, les reliefs de la modernité apparaîtront alors comme archaïques, rendant au paysage son caractère inhospitalier. Demain, par son inscription dans les interstices de toute zone d'activité, le projet Tergnierla offrira un échappatoire à la crainte d'une banalité éternelle.

Extrait d'annonce, Call of a bright future - 2020

Programmed ruins : exemple d'accrochage à l'école d'architecture de Marseille





<https://vimeo.com/795262572>



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 qualités.

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.

.....
INFORMATIONS PRATIQUES :

✕ Photo numérique, 3D

✕ Série de 4 photographies, tirage sur papier mat, 100 x 100 cm

Children landscape : exemple d'accrochage à la Théorie des espaces courbes





“On rapporte que certains lieux, les plus anciennes zones géologiques sur terre, ont le pouvoir de provoquer, chez quelques personnes, une brusque “déperdition du monde connu et familier”. Ce phénomène, désigné par les fidèles de la Divna sous le nom de “Décentration”, aurait des répercussions psychologiques notables selon les individus. Interrogés, [l’un d’eux] déclara s’être rendu dans la zone interdite à la recherche de vestiges, ceux d’une ancienne église.”

L'énigmatrice, Pierre Cendros

#INSTALLATION NUMÉRIQUE INFINITY OF WASTE



L'installation numérique *Infinity of Waste* questionne le devenir des décharges sauvages grâce à une projection vidéo infinie et générée en temps réel créant une zone criblée de déchets épars. Celle-ci par sa narration sonore et poétique (également générée aléatoirement) raconte l'histoire suivante : "Dans un futur lointain, un fonctionnaire anonyme fait office de gardien des déchets. Il va les regrouper, les trier ou les disperser dans une logique très personnelle. Son approche minutieuse et sensible, mettra en lumière l'aspect poétique de ces capsules temporelles non voulues."

La pièce pose donc la question suivante : "comment seront perçus ces décharges sauvages dans mille ans ?"

INFORMATIONS PRATIQUES :

- ✕ Projection vidéo générée en temps réel
- ✕ Son et vidéo créé via algotyhme

LIEN VIDÉO :

<https://vimeo.com/629883539>

"Le déchet à donc à voir, bien qu'en un sens légèrement différent, avec ce que Georges Didi-Huberman, à la suite de Aby Warburg, a nommé la survivance : le déchet, présent et actuel, conserve en effet la trace d'une vie passé - mémoire du déchet comme symptôme d'un état antérieur - et ne cesse également de ressurgir et de se répéter dans de nouvelles formes de rebus. En ce sens, le déchet est toujours anachronique, puisqu'en lui se conçoit d'autres temps et d'autres objets dont il n'est finalement qu'un écho ou une résurgence."

Agnès Lontrade, Esthétique des ruines, poétique de la destruction

Infinity of waste : exemple de projection lors des journées du patrimoine





<https://vimeo.com/629883539>



"Utilisant la data comme vecteur d'une prolifération infinie, un programme informatique autoritaire comble les interstices d'une urbanité décousue. Dépassant les mathématiques, une architecture est générée en marge de la donnée : celle des restes, de la ruine, de l'hors projet."

La série *Empty place* est composée de quatorze photographies d'un paysage urbain semblant être asphyxié de micro-architectures. Chacune des constructions est générée grâce à un algorithme et des fonctions mathématiques utilisant de 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 fin : la friche et ses constructions temporaires peuvent s'étirer à perte de vue.

INFORMATIONS PRATIQUES :

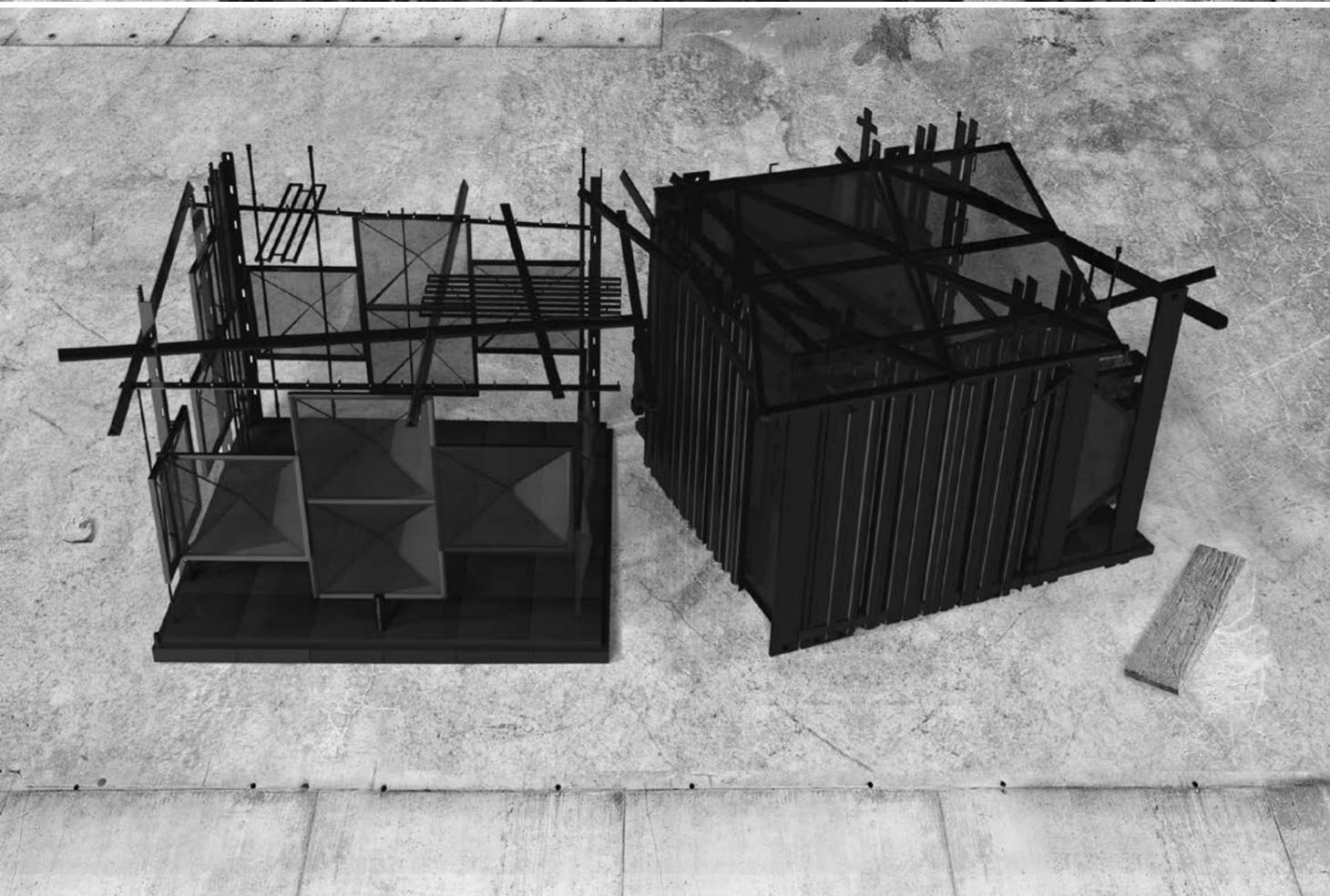
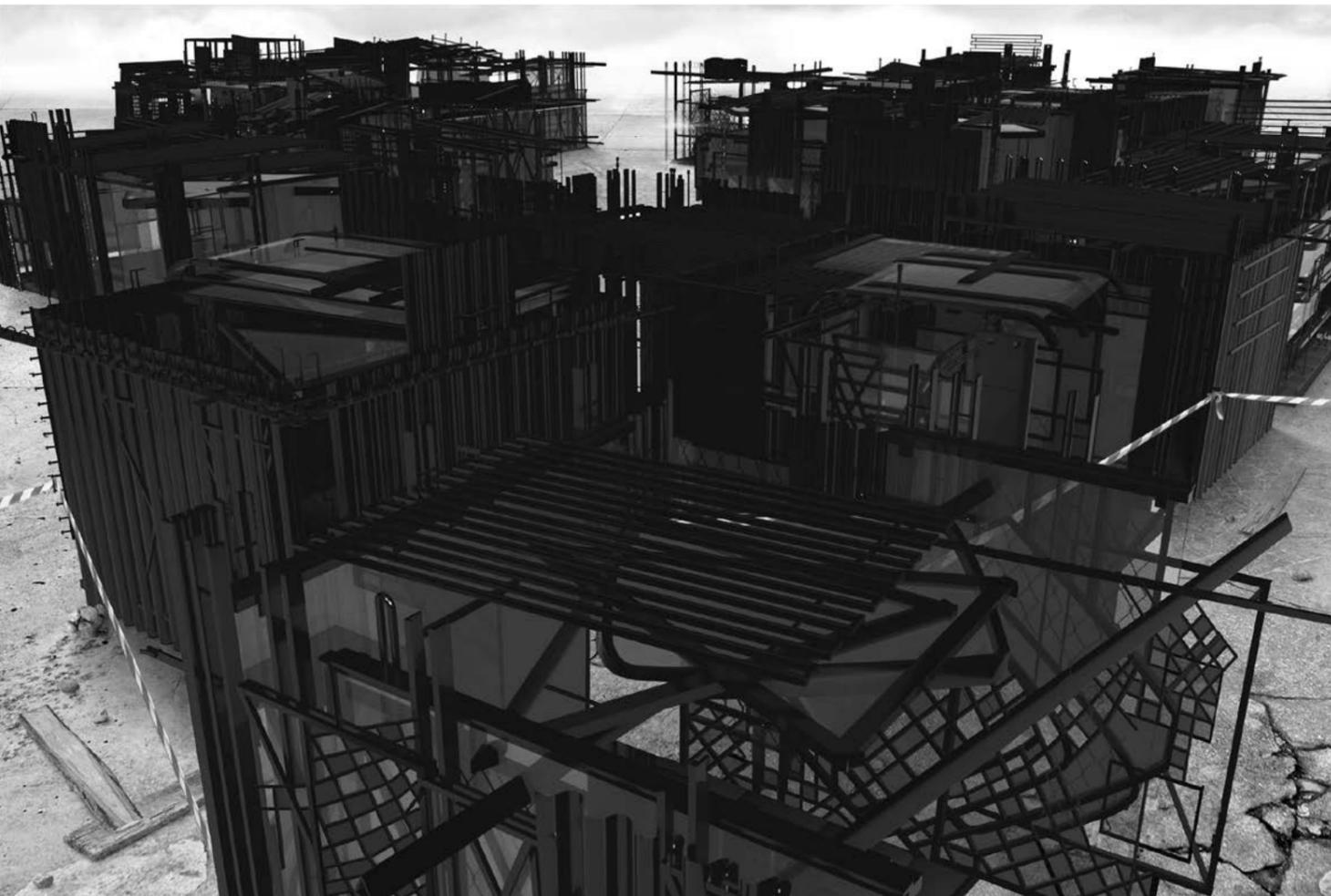
- ✕ Image numérique générée via algorithme 3D et langage python
- ✕ Série de 10 photographies, 30cmx20cm

«Le fragment est informe par rapport à la forme initiale, car il ne s'intègre plus au tout auquel il participait, mais il s'affirme comme une nouvelle unité. Les ruines seraient donc emblématiques de l'instabilité qui condamne tout état à n'être que transitoire.» la disparition au cœur des ruines fait pressentir combien l'achèvement est purement idéal. »

Sophie Lacroix, Ruines

Empty place : exemple d'accrochage à la Théorie des espaces courbes





#TEXTE/PHOTO/DESSIN CARTE A SEARCH OF LATENCY

LES ZONES

ZONE OCCIDENTALE
Superficie: 1000m²
Etat: ZG
Altitude: 10m
Emploi: Zone d'habitat

ZONE MÉRIDIENNE
Superficie: 1000m²
Etat: ZM
Altitude: 10m
Emploi: Zone d'habitat

ZONE ORIENTALE
Superficie: 1000m²
Etat: ZO
Altitude: 10m
Emploi: Zone d'habitat

ZONE SEPTENTRIONALE
Superficie: 1000m²
Etat: ZS
Altitude: 10m
Emploi: Zone d'habitat

ÉTATS DES ZONES

État (01) - SOLÉIL:
Afin d'observer et d'appréhender le site, les plans sont superposés et réorganisés en fonction d'un point de vue unique. Une grille horizontale à trois axes.

État (02) - QUARANTAINE:
Formes et structures de la zone. Observation de l'espace par une approche spatiale et temporelle progressive des éléments. Définition des chemins de circulation et de déplacement.

État (03) - COCMA:
État de la zone. Une approche non programmée de la zone. Manipulation temporelle du site et l'habitat dans la zone. Définition de la zone de l'habitat et de la zone de l'habitat.

État (04) - CAMOUFLAGE:
État de la zone. La zone de l'habitat est conçue de manière à ce que la zone de l'habitat soit intégrée à la zone de l'habitat et de la zone de l'habitat.

ET SI DES DALLES DE BÉTON S'ÉLEVAIT LE SPECTRE D'UNE ANNÉE ZÉRO ?

G.C.W. - (G.C.W.) - Global-Concrete-wrath
Accompagne de Global-Concrete-wrath, notre lieu de travail se trouve dans une ancienne école d'architecture.

Global-concrete-wrath (G.C.W.) ne peut être localisé sur une carte. Il s'établit simultanément aux coordonnées 48°56'32.4" N 2°12'21.2" E, 48°56'31.1" N 0°47'07.4" W, 48°56'42.2" N 2°25'26.1" E, 49°03'16.8" N 2°00'05.4" E et trace les contours d'une géométrie autoritaire.

Aucun guide n'en fait mention, aucune route n'y mène. Il forme une entité constituée en parcelles de vide, zones cicatricielles, et fragments anonymes du paysage.

G.C.W. construit un monochrome éclaté, divisé en une infinité de faces (zones), alimentées par une logique parasite commune. S'accrochant aux no man's land urbains, évoluant en 5 états, l'entité se réplique dans l'angle mort de la périphérie.

G.C.W. possède un processus d'inclusion déterminé. Dès qu'une zone rentre dans le système, sa surface est étudiée lui donnant un code permettant sa classification en sous éléments (ZG - ZM - ZB). Ses strates sont relevées à visé d'un inventaire et en place de drapoux brûlés, un tatouage est créé devant l'emblème de la zone.

Une occupation est alors possible. Organique, temporaire ou projetée, elle s'ajoute en strate à une mémoire du lieu. Dès lors plus rien ne persiste : les routes sont barrées (1), les clôtures disparaissent (2), des habitats précaires segmentent la dalle de béton (3) en un dernier informe, une végétation castrale (4) précède un programme de réhabilitation annulé (5), le cycle 1-5-0 se poursuit. À chaque transition d'un état à un autre s'élève les futurs totems de la friche.

Le visiteur peut alors s'imaginer chacun d'eux subsistant en signes et vestiges aux pourtours de la zone. Acteur d'un instant, il lui est possible de modifier la friche via les déclencheurs T1 (Déclencheurs et fragments), T2 (belvédères improvisés), T3 (structures mobiles) et T4 (éléments destructibles). Leurs impacts temporaires ne remettant la zone que par strates, née alors une "archéologie du paysage". Ainsi le souvenir du lieu se cache dans la fine épaisseur du paysage, borne par une bande magnétique, bien calée entre des rochers en stuc et un ruisseau de bache.

Ici le vide ne revêt aucune dimension esthétique, les cartes postales de G.C.W. sont autant d'archives d'un panorama matriciel. Les zones sont ainsi interchangeables, ne déplaçant aucun souvenir. De leur permutation ne subsisterait qu'un terme à la forme photographique floue, un "go back to the past" buggé sur google map. Ne faisant partie d'aucun programme de réhabilitation, chaque annexe de G.C.W. est vivante, laissée dans un état d'oubli fonctionnelle. Si la clarté apporte une respiration à la forêt, la chape de béton souligne une disparition où l'urbanité retient son souffle. ZG, ZM, ZB n'ont pas d'identité géographique, elles existent en puissance dans toute périphérie, on y accède via un chemin boueux, devant les fossés et les décharges sauvages. Chacune d'elles revêt le même sol usé, la même végétation, le même pourtour sablonneux, délimitant le souvenir en un espace de dispersion accidentée. Ainsi, les zones ne sont pas dans une logique d'imbriquement, elles se repoussent à une distance donnée dessinant la grille ZO+ZM+ZB en pointillé.

Centralisé, en sursis et autonome, le devenir de G.C.W. passe par l'agglomération de futures zones au paysage fermé en état de rigidité cadavérique.

ÉTATS DES ZONES

État (01) - SOLÉIL:
Afin d'observer et d'appréhender le site, les plans sont superposés et réorganisés en fonction d'un point de vue unique. Une grille horizontale à trois axes.

État (02) - QUARANTAINE:
Formes et structures de la zone. Observation de l'espace par une approche spatiale et temporelle progressive des éléments. Définition des chemins de circulation et de déplacement.

État (03) - COCMA:
État de la zone. Une approche non programmée de la zone. Manipulation temporelle du site et l'habitat dans la zone. Définition de la zone de l'habitat et de la zone de l'habitat.

État (04) - CAMOUFLAGE:
État de la zone. La zone de l'habitat est conçue de manière à ce que la zone de l'habitat soit intégrée à la zone de l'habitat et de la zone de l'habitat.

ZONE DE PERTE



AU COEUR DE LA ZONE

La zone est un territoire pauvre, enclavé dans la campagne. Ici, le brouillard domine. Il recouvre les dalles de béton éparpillées, le goudron et la terre retournée. Il étouffe le lieu et perd quiconque s'y aventurerait. En effaçant le paysage, il laisse penser que la zone s'étend à l'infini et chaque pas repousse un peu plus loin ses limites. Il n'y a plus de distinction entre le vide envahissant et les nuages.

Le brouillard efface les distances, ralentit les déplacements, obligeant à chercher perpétuellement son chemin. On peut néanmoins suivre différents tracés au sol, s'appuyant sur fragments entre la végétation chétive et ce qu'il reste de gravier. Les tracés décrivent plusieurs axes, s'étirant jusqu'à s'égarer dans le ciel. Chacun d'eux est bordé de deux barres métalliques parallèles coulé dans le béton, ne laissant apparaître que leurs arêtes, traçant dans le sol deux lignes de rouille. On voudrait les longer pour s'assurer d'errer jusqu'à la fin des temps. Sur leur côté gauche, placés à distance régulière, des plaques rivetées à même le métal, d'un rouge encore vil, cerné d'un liseré blanc, comportent chacune une inscription presque effacée. En s'approchant, on peut y déchiffrer, rongées par le temps, une date, parfois deux, plus rarement trois : 1935-1947, 1982-25/07/2000-2016, 18/02/2011, 19/02/2011, etc.

Serait-ce une date oubliée ou laissée en suspens indiquant des périodes d'existence, de destruction ou de résurrection ? Sur certaines d'entre elles, en lettres manuscrites finement emboullées, on peut déchiffrer "État de départ : perte". Il aurait-il un autre état possible ? Plus loin, une forme humaine apparaît à travers la brume, sa surface noircie étouffant le soleil. Émergent du sol, parfaitement verticale, à la fois solennelle et menaçante, elle semble se tenir au croisement de deux nouveaux tracés. N'indiquant aucune direction, n'apparaissant témoin d'aucune histoire, d'une facture trop précaire pour résister aux intempéries, il me paraît impossible de saisir la nécessité de ce monument érigé à la gloire de l'absence.

CHILDREN LANDSCAPE

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 usages 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.

EMPTY PLACE

La série Empty place est composée de treize 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 recombinant 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.

RUINES NEUVES 02

PLAN

CONSTITUTION DU SOL

PLANTES ENVAHISSANTES

COMPTE RENDU D'EXPLORATION

Sur le parking désert le vent et la pluie nous accueillent. Il fait froid. Sous le ciel gris un nuage étroit pense à donner un air de vacances à Flévy place qui apparaît en ce mois de mars comme la dernière étape avant de sombrer dans la mer ou la dépression. À quelques mètres, un mur en grès s'élève derrière la dalle, la campagne. Des fragments verticaux, tous de gauchon, indiquent chacun une direction différente vers les nuages. Son murage décliné par encoche, défini par le vent et ouvertes escaladées trémousses, gonflées en isolant les regards. Dans le prolongement de ces lignes pleines de remous, l'air se fait un grand portail bloqué par une chaîne et son cadenas. Désormais inutile, il offre d'un regard pour apercevoir une ouverture à ses côtés : un mouchoir tout juste à la taille d'un corps humain. On traverse la clôture sans même s'en rendre compte, une familiarité constante. D'un pas le vent est franchi, nous sommes des fantômes aux yeux des rares promeneurs. La dalle est bûche par les vents et les sacs herbés et boueux se plient jusqu'à s'écraser contre les sacs de paillage. L'eau ruisse doucement dans les tranchées formées entre les carreaux de béton, et en creuse les contours.

Quatre ans après avoir été construit, un vague entassement qui coupe un début de mur. En 1990 le chantier de l'ambitieux projet Aquator débute avec la construction de près de 80 pavillons, un hôtel, deux terrasses de tennis et un restaurant. En 1992 tout s'arrête laissant deux terrasses de tennis ogives et des préfabriqués démontés devant la tranchée de maisons inachevées. Il est désormais fini le village vacances. Il y a quelques années, les pavillons sont venus mettre fin à sa lente agonie et fin y vient désormais enterrer une carrière de grès.

On avance sans que rien ne puisse nous retenir, ni la roche obéissante qui s'est concentrée un peu plus tard, ni la croûte dorénavant de trépasser par-dessus d'interdiction. En face de nous, à mesure que l'on s'approche, un fatras de béton émerge du sable : galeries, arêtes et charnières forment un agencement incompréhensible. L'ouvrage est tout de part en part, irrégulièrement percé d'ouvertures ouvertes, tant et si bien qu'il semble lui-même s'annuler. Le vent qui s'y enfouit nous pousse à l'intérieur. L'espace est presque vide. Au centre, un puits de lumière laisse passer la pluie et crée un ruisseau mouvant de petites pluvieuses. À quelques mètres, un escalier en diagonale, posé horizontalement, permet de longer le sol. Si l'on monte dessus, l'horizon bascule. Tout est à nos pieds, les arêtes métalliques ont été fixées mais à certains endroits elles se détachent du plafond et forment les toitures à dégringoler. Par moment, la tempête qui batte la dalle, entre et fait voler en rythme les carcasses rouillées et effleure les rayons en accords dissonants. En traversant cet espace dévolu, on aperçoit les charnières de nos bottes. Ce sont brutalement tout comme à l'intérieur. À gauche, un long couloir en zigzag, découpé quelques mètres obscurs avant de plonger dans le vide. À droite, un grand hall tout aussi asymétrique allie un barbare de fortune et s'ouvre sur la plaine. En face de nous, une double dalle par un parapet, est maintenue à l'équilibre par un mur. Au-dessus de celle-ci, une flèche tapage portait vers le haut nous incite à gagner l'étage. On avance prudemment sur cette passerelle instable qui journal à tout moment se dérobe sous nos pieds et après avoir boudé pour mettre fin au suspense, nous sommes en quelques secondes sur une large plateforme. Cette partie du bâtiment est à ciel ouvert, aucun toit pour se protéger de la pluie et du vent qui balait sur nos têtes et tente de nous saquer le moral. Autour de nous les quelques structures sont soit tombées au sol, soit bien parties pour. Ça et là, des passages et un départ de mur confirment que l'étage n'a été que débauché. À travers les arches qui se succèdent, le vide nous appelle. L'ensemble fait penser aux vestiges triés par les bricoleurs bouillottes et toujours décevants. De l'hôtel sur lequel nous nous tenons, il ne reste qu'un panorama. Le village n'est plus qu'une succession de petites dalles de béton, la route un sentier qui serpente entre elles et les maisons un large tas de gravier. L'été et le choré des sables sont parties devant les lieux, retranchés en haut des dunes qui courent la plaine. Les quelques qui restent, appariés en touches décolorées, donnent au paysage du village vacances un aspect chaotique et décharné. Peut-on encore construire ici ?

A search of latency est une pièce regroupant un ensemble d'éléments (textes critiques et poétiques, recherches et questionnements) autour de la questions des ruines, des lieux abandonnés et de leurs problématiques écologiques. Composée d'éléments de recherches (photographies, dessins) ainsi que trois textes retranscrivant notre expérience de terrain, cette pièce présente, pars ailleurs, notre rapport aux lieux à la marge et crée une forme de récit de voyage au sein de nos expositions. Les thématiques abordées (plantes envahissantes, pollution) sensibilisent les publics aux problématiques écologiques, économiques et humaines soulevées par la ruine contemporaine. Imprimée sur des lés de papier de 60x100 cm pour les recherches et sur des formats plus réduits pour les expériences de terrain, A search of latency accompagne le visiteur tout au long de l'exposition, ponctuant ainsi la visite de réflexions, de repères et d'imaginaires poétiques.

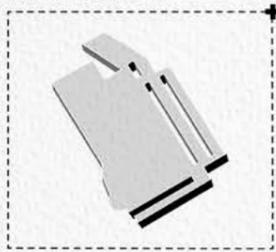
A search of latency : exemple d'accrochage à l'école d'architecture de Marseille



INFORMATIONS PRATIQUES :

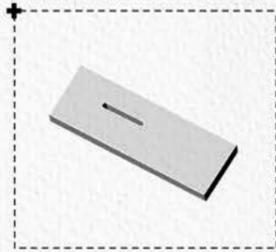
- ✗ Texte, dessin, photographie
- ✗ Tirage sur papier, 60 x 100 cm

ZONE GOUDRONÉE 96



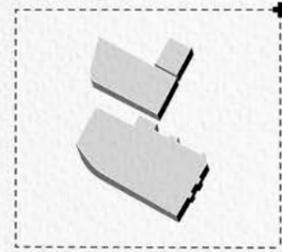
Superficie : 27260 m²
Etat : 03
Altitude : 78 m
Emplacement : Sud ile de france

ZONE BÉTONNÉE 82



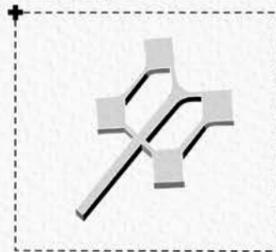
Superficie : 4550 m²
Etat : 04
Altitude : 85 m
Emplacement : Nord ile de france

ZONE MIXTE 85

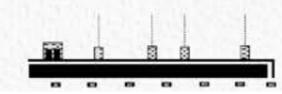
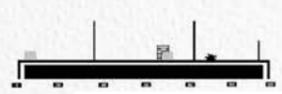
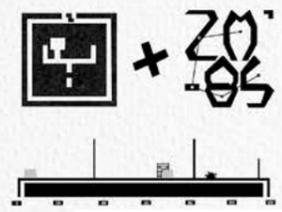
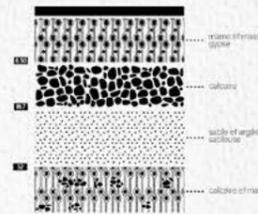
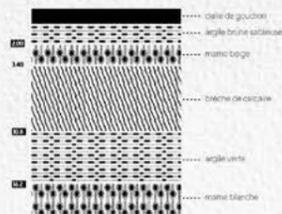
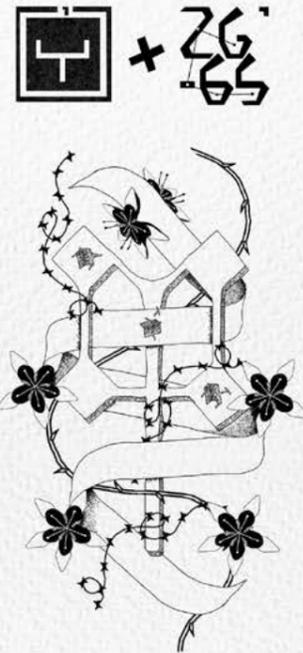


Superficie : 27410 m²
Etat : 02
Altitude : 29 m
Emplacement : Région d'Angers

ZONE GOUDRONÉE 65



Superficie : 53600 m²
Etat : 01
Altitude : 95 m
Emplacement : Laval



EXTRAIT DE TEXTE

Le 12 novembre, Ballan-Miré

Extrait de compte rendu d'exploration.

Lancé en 2006, le projet de construction du village vacances de Ballan-Miré prévoit l'aménagement d'une cinquantaine de maisons. Aujourd'hui, en arrivant par la route, on peut encore deviner leurs silhouettes fragiles à travers un feuillage d'automne.

De leur idée première ne subsiste que la promiscuité espérée avec la nature, de la réalisation suspendue ne s'élève plus que le bruissement lointain des tôles au gré du vent.

Autour des constructions, les panneaux de direction ont été retirés dans une tentative désespérée de suppression du lieu, des routes et sorties de ronds-points dédiés ont été précipitamment stoppées par d'imposants blocs de béton. Seuls quelques riverains ou chasseurs peuvent encore en indiquer le chemin.

Dès lors, on avance dans une forêt d'architectures fantomatiques, creuses, absentes, aux portes et aux fenêtres noircies. On avance tout en suivant provisoirement une rue inachevée devenue sentier rachitique. On s'habitue à la parfaite étrangeté de ce lieu, d'un dépaysement certain, où les ronces et les éclats de verre ont définitivement remplacé les prés en jachère. On s'étonne de l'apparente avancée des premières constructions, un émerveillement sans cesse déçu à l'entrée de chaque bâtiment. À l'intérieur, les murs sont nus, le sol bétonné. Les seuls revêtements existant sont ceux des matériaux de construction éparpillés au sol. On traverse le rez-de-chaussée nous retrouvant trop vite à l'extérieur, peu ou pas arrêtés ni même freinés par les pans de placo-plâtre détruits à la masse. De l'autre côté, tout n'est que désolation : superposition de parpaings et de façades, de tas de gravier d'époques différentes, d'arbres et de ronces dévorantes sans qu'aucun sentier n'apparaissent pour s'en échapper. On se fraye alors un chemin passant par les rares endroits où l'enchevêtrement se fait moins dense, nous obligeant à chaque mètres à nous arrêter et étudier ce qu'il se présente devant nous.

Au bout de cette percée, de nos efforts et d'un demi-millier de ronces mises à terre, un sentiment de défaite s'impose à nous. Le paysage s'ouvre sur un bâtiment à peine plus grand, à l'allure dorénavant familière : une architecture sommaire, des fenêtres au châssis disloqués, des canalisations pendantes.

Ne voyant que peu d'intérêt à l'exploration d'un modèle de bâtiment maintenant connu, devinant, même depuis l'extérieur, la distribution des volumes et la parfaite similarité des éléments de structure, nous le contourons rapidement / frustré.

Derrière un muret défraîchi, au-delà d'un vague fossé, s'élève alors devant nous une silhouette à la découpe inattendue, sorte de chalet bétonné à la dimension d'un gymnase de banlieue.

Son ossature brute dépourvue de tout revêtement et ses balcons à la géométrie inachevée contrastaient avec sa toiture glorieuse, seul élément finalisé dépassant de sa hauteur tout le village. En levant les yeux sur les vastes ouvertures coupées à la hache, on peut apercevoir des rubalises soulevées par un fort courant d'air. Servait-elle, il y a quelques années, à empêcher la contamination du lieu par les promeneurs ou avaient-elles été mises là pour prévenir ses/des inconscients d'éventuels dangers avant d'être arrachées par le temps ? (Mais elle n'a fait qu'attirer ses Airsofteurs de merde.)

Malgré ces nombreuses et larges embrasures aucune porte n'est visible de là où nous sommes, l'un de nous (éclairateur temporaire) se propose donc de faire le tour du bâtiment pour trouver une entrée. Après une première tentative infructueuse en passant par la droite, il arrive en gravissant un remblai sur un espace qui me semble prometteur. Me faisant un vif signe des mains, vague et rapide schéma du chemin à emprunter, je comprends qu'il a peut-être trouvé une entrée ou un cadavre. En me pressant, j'arrive à le rejoindre. Aucune odeur de mort à mon arrivée : l'entrée du bâtiment donne sur une esplanade terreuse ou une vaste étendue laissée au vent sur laquelle nous nous tenons désormais. "Encore un parking stérile" pensais-je en regardant les quelques herbes folles plantées en ligne droite. Au fond, deux blocs de béton creux dominaient les feuilles mortes, l'un basculé sur le côté et l'autre plus proche du barbecue que du barrage. Leur emplacement sans aucune logique donnait l'impression qu'ils avaient été abandonnés là à l'arrêt/lors de l'arrêt du chantier ou qu'on ne leur avait jamais trouvé une place. Quelques mètres plus loin, la forêt clairsemée laissait deviner quelques arbres centenaires et une cabane d'enfant - seule construction finie des environs.

En me retournant, je me rends compte qu'on ne m'a pas attendu pour entrer dans le bâtiment. Je suis seul à l'entrée d'une grande salle traversée de lumière, d'environ quarante mètres sur trente et dont la charpente culmine à une dizaine de mètres de haut. L'intérieur est conçu sans aucune cloison ou obstacle qui pourraient en diviser l'immense espace. Le sol bétonné offre une surface de rêve pour les flaques d'eau. Une quinzaine de piliers sont chargés de soutenir une lourde toiture. Malgré sa dimension imposante et son quadrillage relativement complexe, la charpente en bois n'a rien d'élégant. Brute et manufacturée, elle est à l'image du reste de la structure : laissée à nue pour en exhiber les matériaux et leur agencement.



OKZK à la TEC de Voiron : au gré des cendres

Par Laetitia Giry
Publié Lundi 24 avril 2023



Art contemporain / Le duo Nelson Chouissa et Eloi Jacquelin nous invite à la contemplation à la Théorie des Espaces Courbes à Voiron.

La TEC de Voiron présente le travail d'OKZK, entité formée par les artistes Eloi Jacquelin et Nelson Chouissa. Foisonnante, leur exposition invite à déambuler parmi des maquettes, photos, dessins et vidéos, accompagnés de textes à lire ou à entendre qui les habillent d'une poésie toute sépulcrale. Ici dominant le froid de lieux fantômes, le vide d'espaces désenchantés, de friches et autres zones délaissées, de projets immobiliers avortés laissant au néant des squelettes de maisons et des fondations englouties par les ronces. Comme des archéologues devant les restes dormants d'une civilisation déchue, les artistes d'OKZK nous convient à un parcours lugubre et étonnamment contemplatif. Leurs descriptions sont factuelles et méticuleuses, elles évoquent l'attitude du médecin légiste procédant à une autopsie.

Leurs images se succèdent et nous donnent l'impression d'errer dans le décor d'une série criminelle, de baigner dans la fiction, le manteau glacé du deuil jeté sur les épaules. Rejetées du réel comme du présent, les ruines explorées n'ont pourtant plus que ça de tangible ; le fait d'être là. Se pose alors la question de savoir ce qui nous apparaît véritablement dans l'expérience proposée : les restes de lieux désavoués ou le système vorace qui les consomme, les use et condamne sans ménagement ?

OKZK. Nelson Chouissa et Eloi Jacquelin jusqu'au 14 mai à la TEC de Voiron, entrée libre

OKZK VOIRON ELOI-JACQUELIN NELSON-CHOUISSA

Du non-lieu à l'utopie

Des friches industrielles, les deux artistes du collectif OKZK ont fait leur terrain d'aventures. À la TEC, ils proposent une installation complexe, hétérogène, foisonnante et globalisante, interrogeant le potentiel fictionnel de ces ruines modernes.

La fascination pour les ruines est presque aussi vieille que l'histoire de l'art, même si sa prégnance est surtout flagrante depuis les peintures romaines d'Hubert Robert (1733-1808), puis l'attraction pour les vertiges de l'imaginaire propre à l'école romantique ; le surréalisme et la *Metafisica* de Giorgio de Chirico poursuivront la veine. Mais l'esthétique ruiniste d'aujourd'hui a changé de registre : aux temples grecs mis à bas, symboles de la mort des civilisations, ont succédé les friches industrielles, emblèmes d'une société où le capitalisme et la consommation ont imposé le modèle du « tout jetable ». Nelson Chouissa et Éloi Jacquelin ne sont évidemment pas les premiers à transfigurer en terrains d'exploration les no man's land d'un monde hypnotisé par son propre épuisement. Mais ils y mettent une conviction et une suite dans les idées qui font la différence.

Une vue partielle de l'exposition du projet OKZK de Nelson Chouissa et Éloi Jacquelin.



Entre l'état des lieux et la tentative romanesque

Ce qui constitue la singularité des deux compères, cachés derrière le sigle OKZK (désignation d'une tenue de protection contre les radiations), est qu'ils ne se contentent pas du constat de ces friches, éminemment photogéniques, mais les érigent en enjeu fictionnel. Les deux artistes tirent bien entendu parti du délabrement de ces sites, propre au sentiment mélancolique. Toutefois, et plus significativement, ils jouent du statut vacant de ces ruines modernes, obsolètes parfois même avant d'avoir servi, pour instaurer une indécision, un flottement, oscillant entre pur état des lieux et tentatives narratives d'un récit indécidable et vaguement romanesque. Autopsier ces friches, révélatrices d'une société en perte de repères, voire franchement amnésique, ne leur suffit pas. Prenant appui sur les résultats de leur autopsie, ils échafaudent un système de lecture du monde – et pour ce faire, procèdent par toutes sortes de moyens.

Sur des débris, construire une totalité

Dans une stratégie d'encerclement de leur sujet, Nelson Chouissa et Éloi Jacquelin multiplient les techniques d'approche : texte, photographie, vidéo, dessin numérique, installation *in situ*, sculpture en impression 3D, projet d'architecture aléatoire généré par logiciel, etc. Interrogeant idéologies politiques et références artistiques (on repérera même une allusion au sculpteur russe Vladimir Tatline), ils tentent de construire sur ces débris une sorte de totalité. Si l'on veut bien admettre qu'une friche industrielle est un non-lieu (en grec, *ou topos*), on soutiendra que du non-lieu ils font une utopie. ●

J.-L. R.

OKZK (Nelson Chouissa et Éloi Jacquelin), « Et si la brume, en seul témoin, précédait un mécanisme éternel ? ». Jusqu'au 14 mai à la TEC (La Théorie des espaces courbes, 13, avenue Gambetta, Voiron ; 06 62 56 71 04). Mercredi, vendredi, samedi et dimanche, 14 h 30-18 h.

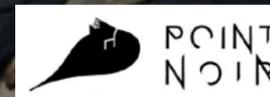
Nous avons remarqué la zone à la fin du 4ème jour lors d'un repérage usuel. Elle devait s'étendre sur environ 5km2 et semblait n'être faite que d'une dalle de béton entourée de hauts murs.

Après avoir erré un certain temps à la recherche d'une possible entrée, nous avons été accueillis par les gémissements d'un haut parleur depuis lequel s'échappait un discours monotone. Au sol, à travers les ronces qui le recouvraient, on pouvait encore discerner des restes de cartes postales, déchirées par endroit, aux images altérées par la corrosion et l'humidité. Dispersées, elles semblaient nous mener vers une élévation totémique, faite de branchage et de planches de contreplaqué. En suivant les rails, nous sommes arrivés face à deux étranges monuments et une série d'alcôves creusée à même leurs murs. Semblable à des reliquaires, chacune d'elles contenait des amoncellements d'ossements et de débris divers. Serait-ce les restes d'une civilisation disparue ?

Après un temps indéterminé passé à étudier la zone, nous étions sûr d'une chose : elle semblait ne répondre à aucune règle, hormis celle d'hypnotiser le visiteur.

Extrait de compte rendu d'exploration.

Le projet OKZK est soutenu par l'association Point Noir :



L'installation Call of a bright future est développée avec le soutien de l'État - le programme «Mondes Nouveaux» et le ministère de la culture



L'installation Call of a bright future est développée avec le soutien de la Région des Pays de la Loire



OKZK
Nelson Chouissa & Eloi Jacquelin

www.OKZK.fr
CONTACT@OKZK.FR

