

# Edenworld

Commissariat Emma Cozzani

Avec Thibault Brunet, Nicolas Gourault, Laura Gozlan, Jonas Lund, Anne-Marie Maes, Mélodie Mousset, Victoire Thierrée, Suzanne Treister, Coralie Vogelaar, Virginie Yassef

Des premières peintures rupestres à l'imagerie générée par ordinateur, l'être humain produit des images avec lesquelles il pense le monde et auxquelles il attribue diverses fonctions : intermédiaires au sein d'interactions sociales, icônes, objets de savoir, indices... Aujourd'hui, les images sont devenues les actrices principales de notre environnement quotidien. Paradoxalement, leur multiplication et leur prolifération s'accompagnent d'une forme de confusion : que voit-on ? Depuis quels corps ? Avec quels modèles ?

*Edenworld* est une exploration de ces différentes perceptions et se présente à nous sous la forme d'une fable – l'exposition comme jardin-monde – destinée à imaginer un monde à habiter sous l'égide de la coexistence et de la coopération. Les artistes de l'exposition s'emparent de dispositifs de vision et d'enregistrement du réel (caméra thermique et infrarouge, réalité virtuelle, imagerie technique...) afin d'emprunter des points de vue non-humains (animal, minéral, viral, machinique, etc.) ou d'explorer les hybridations potentielles qui peuvent exister entre ces différentes visions.

Il s'agit alors de reformuler le rapport que nous entretenons avec les technologies qui façonnent notre perception du monde et d'étendre le champ du visible à d'autres altérités et d'autres territoires possibles. En puisant dans les potentiels de l'image, *Edenworld* prend acte de la suprématie de la vision humaine dans l'espoir de la déconstruire et de faire apparaître des points de vue alternatifs.

## Rendez-vous

**rencontre** : lun. 03/04 à 18h, École supérieure d'art et de design des Pyrénées, Pau

**visite guidée + atelier créatif**  
à 15h le 19/04  
à 16h les 06/05, 20/05, 03/06, 24/06



Selfie d'une femelle Macaca nigra, macaque à crête de Célèbes, dans le nord de Sulawesi, Indonésie, 2011.

**Partenaires** : ART21 Fondation (Riemst - Belgique) ; Carré d'art, centre d'art contemporain de Nîmes ; Collection du Fonds régional d'art contemporain Normandie ; Galerie G-P&N Vallois ; House of Electronic Arts (Bâle - Suisse) ; Jonas Films.

# Emma Cozzani

Artiste, Emma Cozzani agit dans les champs de l'art, de la curation et de l'édition comme autant de manières de déployer sa pensée et sa recherche protéiforme. En 2021, elle co-organise le festival Book Brutality à Strasbourg avec la complicité de l'artiste Mathieu Tremblin et fonde avec l'artiste-chercheur Simon Zara le duo gen-Z avec lequel elle participe à la journée d'études Images en tr@nsit à l'Université Aix-Marseille en 2022. En parallèle, elle enseigne à L'Université Gustave Eiffel (Marne-La-Vallée) en 2021-2022 et à l'Université Paris 8 en 2023.

Elle s'intéresse aux dynamiques qui lient narration, croyance et imaginaire à l'ère contemporaine, et plus particulièrement à la manière dont certains dispositifs comme l'architecture ou les nouvelles technologies reconfigurent nos manières d'être ensemble ainsi que les récits et rituels qui structurent les communautés entre elles. Ses recherches récentes portent sur la circulation des images et leurs dimensions sociales et rituelles ainsi que sur le rôle de la vision comme outil de construction d'imaginaires collectifs.

*Edenworld* est pensée selon quatre axes :

**Corps et vision :**

Jonas Lund, Coralie Vogelaar, Mélodie Mousset

**Machine of Loving Grace :**

Victoire Thierrée, Thibault Brunet, Virginie Yassef

**Altérités animales :**

Victoire Thierrée, Nicolas Gourault, Anne-Marie Maes

**Hybridations spéculatives :**

Suzanne Treister, Laura Gozlan

*Edenworld* est une exposition qui propose une exploration des potentiels de l'image contemporaine, sa capacité à incorporer une autre vision – qu'elle soit humaine ou non-humaine – et à révéler des mondes invisibles, inaccessibles à nos sens.

Sous la forme d'un jardin d'images, les œuvres des artistes d'*Edenworld* travaillent toutes la question de la vision et du regard, que ce soit en développant des protocoles à l'aide d'outil de tracking du regard (Jonas Lund) – outil réservé habituellement au champ du marketing – ou en évoquant de façon poétique voire politique les visions d'espèces animales sur leurs environnements, et les interactions qu'elles génèrent (Nicolas Gourault, Anne-Marie Maes). Ces œuvres vont jusqu'à proposer des visions et des récits spéculatifs et alternatifs dans lesquels nous sommes invités à repenser notre place au sein du vivant ainsi que la pré-dominance de certains regards sur le monde (Laura Gozlan). Certains artistes suggèrent des mondes dans lesquels la présence de l'homme semble incertaine (Thibault Brunet) ou au contraire dans lesquels l'humain devenu monde en soi devient un paysage à explorer à la rencontre de son intériorité (Mélodie Mousset). Tandis que certaines images nous racontent leurs conditions low-fi de fabrication et nous rappellent ainsi l'influence de l'environnement sur notre capacité à percevoir et à contempler le paysage qui nous entoure (Virginie Yassef) ; d'autres nous révèlent quant à elles les mécanismes de notre propre fascination face à l'image, dans une analyse qui semble nous renvoyer autant à nos normes sociales qu'à une forme de pulsion scopique' devenue collective par l'entremise des nouvelles technologies (Coralie Vogelaar). Face à l'implacable analyse de la présence de ces images et de leurs emprises sur nos imaginaires, subsiste la possibilité d'explorer la nature hallucinatoire du réel par l'usage de drogues psychoactives, faisant ainsi émerger une vision troublée et subjective en prise avec des images hétérogènes et fantasmées (Suzanne Treister). La multitude de ces images produites par autant de subjectivités forme des mondes hybrides – allant jusqu'à l'alliance inattendue de l'humain et de l'animal (Victoire Thierrée) – qui peuvent être vus comme autant d'invitations à repenser nos postures et nos manières d'habiter le monde avec les différents règnes du vivant.

1 - Scopique : relatif en psychanalyse à une pulsion qui met en scène la dialectique entre regarder et être regardé, en particulier lors du développement de la phase dite du miroir.

Emma Cozzani, mars 2022



Victoire Thierrée, *Birds of Prey*, 2018, capture d'écran © Jonas Films

# Jonas

# Lund

Né en 1984 en Suède, Jonas Lund vit à Amsterdam. Il crée des peintures, des sculptures, des photographies, des sites web et des performances qui reflètent de manière critique les systèmes en réseau et les structures de pouvoir contemporains. Sa pratique artistique implique la création de systèmes et la mise en place de paramètres qui requièrent souvent l'engagement du spectateur. Il en résulte des œuvres d'art performatives où les tâches sont exécutées selon des algorithmes ou un ensemble de règles. À travers ses œuvres, Jonas Lund étudie les dernières questions générées par la numérisation croissante de la société contemporaine, comme la paternité de l'œuvre, la participation et la distribution du pouvoir. Il interroge les mécanismes du monde de l'art, remet en question le processus de production, le pouvoir de l'autorité et les pratiques du marché de l'art.

## VIP (Viewer Improved Painting), 2015

installation vidéo interactive

courtesy ART21 Foundation, Riemst (Belgique)

*VIP (Viewer Improved Painting)* est une peinture numérique auto-optimisante<sup>2</sup> composée de deux grands moniteurs et d'un traqueur de regard placé entre eux. En suivant le regard du spectateur, l'œuvre compose et teste en continu différents nouveaux jeux de couleurs et d'assemblages, qui se rapprochent inexorablement de la composition la plus regardée, celle qui attire le plus l'attention, qui est ici considérée comme la composition optimale.

Le suivi du regard a de nombreuses applications dans les domaines de l'ergonomie des sites web, de la publicité, du sponsoring, de la conception d'emballages et de l'ingénierie automobile. Ce mécanisme met tous les yeux et les regards sur un pied d'égalité dans sa recherche d'un résultat médian. Qu'il partage le même acronyme que Very Important People peut porter à sourire. Il offre le même anonymat que les analyses du marché de l'art ou que les compteurs de visiteurs des musées dans leur quantification et leur évaluation des œuvres et des programmes artistiques. S'appuyant sur l'accélération du retour d'information du public – qui permet, par exemple, d'écrire des séries télévisées en réponse directe à des études de marché – *VIP (Viewer Improved Painting)* génère un nouveau contenu en temps réel. Jonas Lund active les mécanismes d'entrée propres à l'espace de la galerie, construisant un système par lequel l'attention de son public crée la forme sans cesse renouvelée de l'œuvre qu'il regarde.



2 - L'auto-optimisation est la recherche et le maintien automatique d'un fonctionnement optimal d'un système selon un critère déterminé ; ici, le regard du spectateur.

Jonas Lund, *VIP (Viewer Improved Painting)*, 2014 © Photo Michel Boulogne

# Coralie Vogelaar

Née en 1981, Coralie Vogelaar vit et travaille à Amsterdam. C'est une artiste interdisciplinaire qui associe sa création artistique avec des disciplines scientifiques telle que l'étude comportementale. Elle étudie la relation entre l'homme et la machine en appliquant la logique de la machine au corps humain. Son travail prend la forme de performances et d'installations vidéo et multimédia, pour lesquelles elle collabore avec des experts de diverses disciplines : l'analyse de données, la chorégraphie et la conception sonore.

Ses œuvres ont été exposées notamment à Londres et Amsterdam. En 2021, elle a été nominée pour le Prix de Rome.

***Recognized / Not Recognized, a comparative movement analysis of popular and unpopular news images, 2017*** (Reconnu / non reconnu, une analyse comparative de la circulation des images d'actualités populaires et impopulaires) installation vidéo sonore, boucle 9'

Pour son projet *Recognized / Not Recognized, a comparative analysis of popular and unpopular news images*, Coralie Vogelaar explore les mécanismes de la photographie de presse. Chaque jour, les rédacteurs de journaux sont inondés de milliers d'images d'un même événement, souvent en temps réel. Une image sera destinée à devenir une icône tandis que d'autres tomberont dans l'oubli.

Elle a rassemblé un corpus de 850 000 images d'actualité, incluant des séquences d'amateurs, provenant des bases de données de diverses agences de presse internationales, telles que l'AFP et Reuters, sur les dix événements les plus médiatisés de ces cinq dernières années. À l'aide d'un logiciel de reconnaissance d'images, elle a recherché lesquelles étaient les plus et les moins utilisées sur le web – indexé par Google – pour en extraire les modèles sous-jacents.

*Recognized / Not recognized* est une installation vidéo à deux canaux qui reproduit ces images populaires et impopulaires sous la forme d'une performance créée en collaboration avec la chorégraphe Marjolein Vogels. Neuf danseurs passent d'une position figée à une autre : sur un écran, ils imitent la photo d'actualité populaire et sur l'autre, l'image prise simultanément mais n'ayant pas retenu l'attention du public. Il est intéressant de constater que les images les plus populaires sont celles de poses que nous reconnaissons inconsciemment comme des reproductions connues dans l'art occidental : comme *La Pietà* de Michel-Ange ou *Le Radeau de la Méduse* de Géricault. Il semblerait que dans un vaste océan de données photographiques nous ayons tendance à privilégier les images qui confirment notre cadre de références visuelles. *Recognized / Not Recognized* peut être interprétée comme une tentative de trouver l'algorithme d'un futur appareil photo – un appareil qui ne capture que la photo parfaite – à l'instar des récents appareils photo qui incluent un logiciel de détection des sourires.



Coralie Vogelaar, *Recognized / Not Recognized a comparative movement analysis of popular and unpopular news images*, 2017, capture d'écran © Coralie Vogelaar

# Mélodie Mousset

Née en 1981, Mélodie Mousset vit à Zurich. Elle a étudié à l'École des Beaux-Arts de Rennes, à l'ECAL de Lausanne, au Royal College of Arts à Londres, et a complété sa formation en 2011 avec un Master of Fine Arts au CalArts - Institut des Arts - en Californie.

Depuis 2010, ses projets sont exposés dans des galeries et des institutions artistiques à travers le monde. Elle est lauréate du Swiss Art Awards en 2015. Sa dernière création *HanaHana*, présentée à la Zabudowicz Collection (Londres) en 2018, a reçu sept récompenses, dont le prix de la meilleure expérience artistique de réalité virtuelle du Festival de RV (Beijing), le prix de la meilleure réalisation artistique du Festival VR Days en 2017 et dernièrement le prix Visions du VR Arles Festival en 2019.

***We were looking for ourselves  
in each other, 2015*** (Nous nous  
cherchions l'un dans l'autre)  
œuvre de réalité virtuelle  
courtesy Collection HEK (House of Electronic Arts), Bâle (Suisse)

Mélodie Mousset prend son corps comme point de départ de son œuvre. Les procédés d'imagerie médicale haute résolution jouent ici un rôle essentiel : l'artiste y a recours pour réaliser des animations virtuelles de ses propres organes, qui flottent autour de l'utilisateur dans un décor d'île paradisiaque, avec ciel bleu et murmure du ressac.

En descendant, les organes aux couleurs vives monochromes s'agrandissent pour former des architectures géantes dans lesquelles l'utilisateur peut déambuler. Le son léger de la brise marine s'intensifie. À travers ce changement d'échelle, l'humain devient une petite cellule sanguine qui voyage à travers les organes et peut ainsi contempler la structure interne complexe et accidentée de l'entité d'apparence lisse et fermée. L'artiste a recours au procédé médical pour étayer avec humour l'idée exprimée dans le titre, selon laquelle chacun se cherche dans le regard de l'autre. La mise à nu des différents organes, ainsi que leur esthétisation et leur dramatisation sous forme de sculptures géantes à visiter souligne la transition – accélérée par le progrès technologique – qui s'opère dans notre perception du corps, passant de sujet charnel à objet propre à être mis à nu, disséqué et optimisé.

Bettina Back



Mélodie Mousset, *We were looking for ourselves in each other, 2015*, capture d'écran © Mélodie Mousset

# Nicolas Gourault

Né en 1991, Nicolas Gourault vit à Fontenay-aux-Roses. C'est un artiste et un réalisateur formé aux arts plastiques et aux études visuelles. Son travail est empreint de cette double formation, pratique et théorique, et crée des ponts entre les champs artistique et politique, en apportant une critique documentaire des nouveaux médias. À travers un usage artistique et détourné des outils contemporains de simulation et de modélisation 3D, il explore les formes d'altérité qui résistent dans des espaces contrôlés où l'imprévu semble exclu. Opérant une inversion de la subjectivité filmique, il analyse les manières de construire le regard en destituant le point de vue dominant pour les perceptions périphériques et marginales, qu'elles soient humaines, machiniques ou animales. Ses œuvres ont été montrées dans des institutions artistiques en Europe et à Paris telles que le Centre Pompidou ou le musée de la Chasse et de la Nature, et dans des festivals internationaux.

## **Haptophilia, 2016**

vidéo sonore, 4'56"

Pourquoi les rats longent-ils toujours, en les touchant, les murs ? Prolongeant la question de Vinciane Despret, *Haptophilia* se veut une interprétation filmique d'un milieu animal où le toucher précède la vue. Le film propose une réflexion sur les limites de la perception visuelle et le concept de paysage en télescopant les codes du cinéma spectaculaire avec l'imagerie fragile des caméras embarquées.



Nicolas Gourault, *Haptophilia*, 2016, capture d'écran © Nicolas Gourault

# Victoire Thierrée

Née en 1988, Victoire Thierrée vit et travaille à Paris. Elle est diplômée de l'école de photographie des Gobelins de Paris en 2011 et de l'École des Beaux-Arts de Paris en 2014, où elle a également effectué un programme de recherche post-universitaire en 2019. En 2020, elle a été la première artiste invitée par L'École de la Guerre, à Paris, à suivre le programme de formation du haut commandement de l'armée française. Son travail a été présenté lors d'expositions personnelles à Bruxelles et en France.

## **Birds of Prey, 2018**

vidéo couleur et son, boucle 12'21"  
production et courtesy Jonas Films

*Birds of Prey* se déroule dans la base aéronautique militaire française de St-Dizier en Champagne-Ardenne. La vidéo s'articule autour du récit fait par Michael Jost, pilote de l'armée de l'Air – actuellement à la Patrouille de France – ayant vécu en 2006 une grave collision en vol avec un oiseau. La verrière de son avion avait été alors perforée. *Birds of Prey* signifie en anglais à la fois oiseaux de chasse et drone de combat. Depuis les années 1980, les bases militaires disposent de fauconneries qui ont pour rôle de freiner l'installation d'autres espèces. *Birds of Prey* expose les contradictions de cet espace fermé et de cette pratique méconnue. En faisant appel à des oiseaux de chasse pour l'aider à pérenniser les outils technologiques d'attaque et de défense, l'homme – militaire – est rappelé à ses propres limites.



Victoire Thierrée, *Birds of Prey*, 2018, capture d'écran © Jonas Films

# Thibault Brunet

Né en 1982, Thibault Brunet vit et travaille à Paris où il est représenté par la galerie Binome. Il est également représenté par la galerie Heinzer Reszler à Lausanne. Son travail joue avec les genres codés de la photographie et questionne notre relation à la virtualité dans une société où le monde tend à être entièrement numérisé. Diplômé des Beaux-Arts de Nîmes en 2007, il se distingue à partir de 2008 par ses études de paysages réalisées à l'intérieur de jeux vidéo. En 2014, il intègre le projet collectif *France(s) Territoires Liquides* avec lequel il catalogue l'architecture du territoire français sur Google Earth et présente ce travail à la Biennale de Lyon de 2015 et à la BnF en 2018 dans l'exposition *Paysages Français*. Thibault Brunet privilégie récemment une nouvelle approche et travaille sur la digitalisation du monde réel grâce un partenariat avec Leica Geosystems et au soutien de l'Institut Français et la John Kobal Residency. Il expose son projet *Territoires circonscrits*, photographies et vidéo, au Musée des Beaux-arts Le Locle en Suisse en 2017 et au Cercle Cité au Luxembourg en 2018.

## ***Territoires Circonscrits, Sans titre 11, 2016***

impression jet d'encre encadrée, 100 x 150 cm

Le projet *Territoires Circonscrits* est une recherche photographique qui m'a amené à parcourir les côtes du Nord de la France muni d'un scanner tridimensionnel pour enregistrer mon environnement à 360 degrés et ainsi créer une image proche de la modélisation virtuelle. Le scanner utilisé est un matériel de pointe, mis à ma disposition par la firme Leica Geosystems, qui enregistre l'espace et le restitue en nuage de points linéaires.

Parce que le rendu est plus proche du dessin que de la photographie, cette technique brouille les codes de représentation. Le paysage n'est plus délimité par l'horizon ou le cadre, mais s'étend en cercle autour de l'appareil, et s'estompe à mesure qu'il s'éloigne de l'objectif, laissant un rond aveugle à son emplacement. L'univers ainsi obtenu semble émaner du cœur d'un trou noir. Si dans le réel le soleil rayonne sur le visible, ici c'est l'instrument qui filtre la réalité et donne à voir un monde que nos catégories mentales, ancrées dans le schéma perspectiviste de la Renaissance, perçoivent comme distordu ou fantastique.

Dans ces images où le paysage figé semble en attente de quelque chose, se joue à la fois une référence à la peinture romantique allemande, récurrente dans mes recherches, mais également une modalité de perception dérivée des jeux vidéo.



Thibault Brunet, *Territoires Circonscrits, Sans titre 11, 2017*, courtesy Galerie Binome et l'artiste © Thibault Brunet

# Anne Marie Maes

Née en 1955, Anne Marie Maes est une artiste multidisciplinaire qui vit et travaille à Bruxelles. Dans sa pratique, elle combine l'art et la science, avec un intérêt particulier pour la biotechnologie, les écosystèmes et les processus alchimiques. Elle travaille avec une gamme de médias biologiques, numériques et traditionnels, y compris des organismes vivants. Sur le toit de son studio à Bruxelles, elle a créé un laboratoire en plein air et un jardin expérimental où elle étudie les organismes symbiotiques et les processus que la nature utilise pour créer des formes. Les projets à long terme comme *Bee Agency* et *Laboratory for Form and Matter* – dans lesquels elle expérimente avec des bactéries et des textiles vivants – fournissent un cadre qui a inspiré un large éventail d'installations, de sculptures, de photographies, d'objets et de performances, tous à l'intersection de l'art et de l'écologie.

Anne Marie Maes a exposé ses œuvres dans des centres d'art et des festivals du monde entier. Elle a reçu une mention honorable à Ars Electronica pour son projet de recherche en cours intitulé *The Intelligent Guerilla Beehive*.

## ***Intelligent Guerrilla Beehive, 2017-2019***

sculpture, capteur de pollution biologique, matériaux organiques et impressions 3D, électronique, panneau solaire, raspberry Pi

*The Guerrilla Beehive* est le prototype d'un projet de recherche spéculative. Conçu comme un abri mobile pour les abeilles en essaim, il combine de manière radicale matériaux intelligents, formes biomimétiques et biotechnologie. Des colonies de cyanobactéries aux couleurs changeantes forment un biofilm dense sur l'enveloppe extérieure de la ruche *Guerrilla Beehive*. Lorsque les abeilles retournent au nid après avoir butiné, elles se posent sur l'enveloppe extérieure de la ruche. Les particules de pollution ou de pesticides présentes sur leur pelage activent alors les bactéries du biofilm. Si la concentration de pollution dépasse un certain seuil, les cyanobactéries du biofilm réagissent en changeant de couleur, et donnent ainsi l'alerte.

## ***Variation Games, 2017-2018***

vidéo couleur et son, boucle 12'25"

Les *Variation Games* sont des jeux dont les règles sont constamment adaptées par les joueurs. La vidéo est un montage condensé d'une année d'observation du comportement d'une colonie d'abeilles. Les enregistrements ont été réalisés à l'aide d'une caméra infrarouge et de micros de contact placés à l'intérieur de la ruche. Les images révèlent des prises de décisions, des mises en réseau, des collaborations et une intelligence collective. Il ne s'agit pas d'une simple vidéo de documentation ; l'esthétique de *Variation Games* rappelle le cinéma expressionniste, dans une frénésie qui traduit l'excitation et les vibrations de la vie de la colonie.



Anne Marie Maes, *Variation Games*, capture d'écran, courtesy de l'artiste © Anne Marie Maes

# Virginie Yassef

Née en 1970, Virginie Yassef vit et travaille à Paris. Inspirée par son environnement immédiat, elle dévoile l'étrange beauté du monde qui nous entoure en le documentant par fragments dans ses vidéos intitulées *Scénarios Fantômes*. Le titre révèle la qualité éthérée et magique de ces œuvres, composées par montage à partir de photographies. L'artiste traverse le paysage urbain comme un fantôme dérochant des « moments » pris au hasard avec son objectif. Chacune de ces images, minimales et pourtant fortement évocatrices, montre une partie d'une histoire en train de se dérouler. La conception de sa réalité repose très souvent sur la fiction. Le désir de transformer la réalité est la base de la plupart de ses travaux. Comme elle l'affirme elle-même : C'est important de ralentir la vie. Ou de l'accélérer. En tout cas, de lui donner une autre qualité.

Ainsi, à partir de documents relatant l'existence d'une trace de griffure de ptérosaure glissant d'une falaise sur le site archéologique de Crayssac, l'imagination de Virginie Yassef rencontre la réalité et donne lieu à la sculpture monumentale et l'installation vidéo *140 et 150 millions d'années*. Dans ses œuvres intitulées *La Savane*, d'après le texte *The Veldt* écrit et mis en scène par l'écrivain Ray Bradbury dans les années 70, elle s'inspire cette fois d'une histoire où l'imagination des personnages fait naître un monde inquiétant qu'elle décline sur scène et en peintures, sculptures, affiches, lumières et dessins. En créant cet univers onirique, elle nous invite à être plus attentifs et avec un humour singulier révèle sa fascination pour l'irrationnel et le suspense.

## **Palm Lights, 2019**

vidéo couleur et son, 21'19"  
courtesy Galerie G-P&N Vallois

Je suis à Kampala en Ouganda dans le jardin de la maison où nous logeons lorsque je filme les images de *Palm Lights*. Un enchaînement de situations simples m'incite à faire ce film. Dans un bus j'observe l'extérieur à travers un film coloré apposé sur la vitre. Au bord du Lac Victoria je ramasse à terre des lamelles colorées translucides. Plusieurs jours de suite je filme, le matin, le palmier dans le jardin. Le vent, le soleil et les lamelles colorées fabriquent l'image. Des visions de lumières mouvantes et multicolores traversent les palmes de l'arbre. Une éclipse solaire survient à cette période. *Palm Lights* est le film d'un paysage quotidien soumis à des effets climatiques.



Virginie Yassef, *Palm Lights*, 2019, capture d'écran © Virginie Yassef

# Suzanne Treister

Née en 1958, Suzanne Treister a étudié à Londres à la St Martin's School of Art (1978-1981) et au College of Art and Design à Chelsea (1981-1982). Elle vit à Londres après avoir vécu en Australie, à New York et à Berlin. Initialement reconnue dans les années 1980 comme peintre, elle est devenue une pionnière dans le domaine du numérique, des nouveaux médias et du web au début des années 1990, réalisant des œuvres sur les technologies émergentes, développant des mondes fictifs et des organisations collaboratives internationales. Utilisant divers médias, dont la vidéo, l'internet, les technologies interactives, la photographie, le dessin et l'aquarelle, l'artiste a développé un vaste corpus d'œuvres qui s'appuient sur des récits excentriques et des corpus de recherche non conventionnels pour révéler les structures qui lient le pouvoir, l'identité et la connaissance. S'étendant souvent sur plusieurs années, ses projets comprennent des réinterprétations fantastiques de taxonomies et d'histoires données qui examinent l'existence de forces secrètes et invisibles à l'œuvre dans le monde, qu'il s'agisse d'entreprises, de l'armée ou du paranormal. Elle s'intéresse en permanence à la relation entre les nouvelles technologies, la société, les systèmes de croyance alternatifs et l'avenir potentiel de l'humanité.

## Série **HFT The Gardener**

### - **Video, 2014-2015**

video couleur et son, 11' 55".

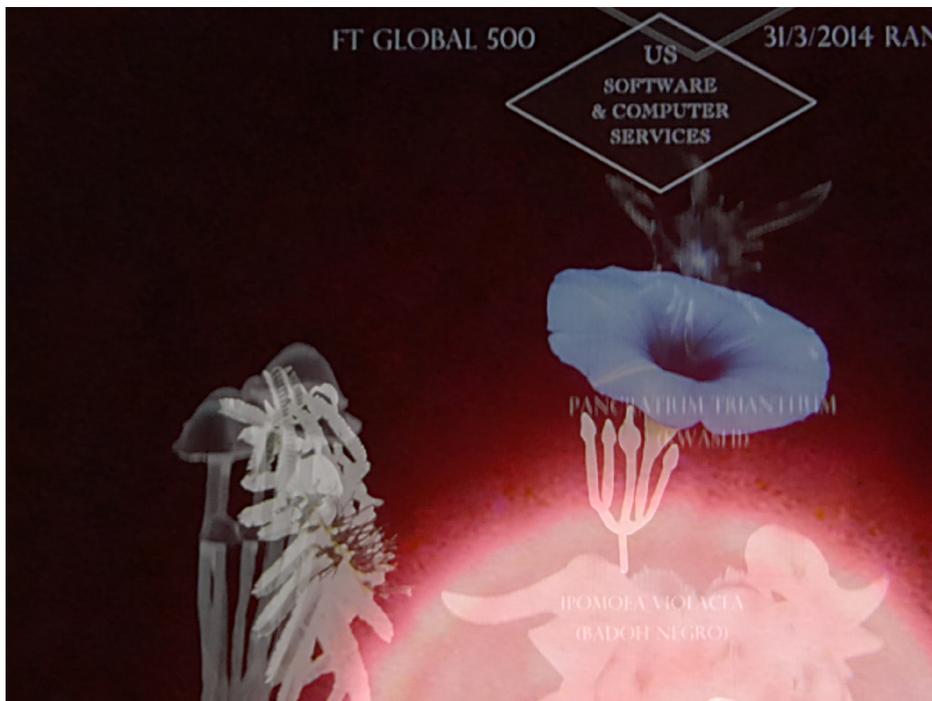
### - **Botanical Prints/Rank 4: Google • US • Software & computer services, 2014-2015**

impressions numériques, 29,7 x 42 cm chaque

### - **Diagrams, 2016**

5 tirages d'archive (sur 16) sur papier Hahnemulhle Bamboo collection Carré d'Art, Musée d'art contemporain de Nîmes

*HFT The Gardener* est basé sur les activités du personnage fictif Hillel Fischer Traumberg dont il présente les nombreux travaux. Traumberg est un trader algorithmique à haute fréquence (HFT), qui expérimente des drogues psychoactives et explore l'ethno-pharmacologie de plus d'une centaine de plantes psychoactives. Il utilise la guématrie – numérologie hébraïque – pour découvrir les équivalents numériques des noms botaniques des plantes avec les entreprises de l'indice financier FT Global 500. Il communique avec les utilisateurs chamaniques traditionnels de ces plantes, dont les pratiques comprennent la guérison, l'art divinatoire, l'accès au monde des esprits et l'exploration de la nature hallucinatoire de la réalité. Traumberg se prend à rêver d'être un chaman techno, transmutant les dimensions spirituelles de l'univers et la nature hallucinogène du capital en de nouvelles formes d'art. Il devient alors un "artiste outsider" dont les œuvres sont collectionnées par les oligarques et les banquiers, le monde du capital mondial dans lequel il a débuté.



Suzanne Treister, *HFT The Gardener/Vidéo, 2014-2015*, capture d'écran courtesy de l'artiste, Annelly Juda Fine Art, Londres et P.P.O.W. Gallery, New York © Suzanne Treister

# Laura Gozlan

Née en 1979, Laura Gozlan vit et travaille à Paris. Sa pratique artistique se déploie sous la forme de films expérimentaux, de vidéos et d'installations rassemblant documents, sculptures et maquettes. Laura Gozlan crée des fictions qui naviguent entre imagerie scientifique et fiction cinématographique, pour brouiller l'origine et la destination des images, en explorant les archétypes et l'inconscient des sociétés modernes et des technologies. Elle s'intéresse aux utopies scientifiques et architecturales et aux communautés que celles-ci fédèrent, avec une prédilection pour leur représentation dans les sous-genres cinématographiques. Pour composer ses films, elle utilise la technique du *found-footage*<sup>3</sup>, que l'on retrouve dans le film d'horreur et le cinéma expérimental, en puisant des images dans des documentaires scientifiques, des films d'anticipation des années 1970-1980 ou encore les films du Giallo, courant du cinéma italien des années 1960-1970 qui mêle thriller, érotisme et épouvante. L'imagerie de la guerre froide, du courant New Age, l'univers des sciences occultes et de l'alchimie se mêlent pour constituer des fictions abstraites, que l'on retrouve dans *Remote Viewing*.

## **Remote Viewing, 2014**

installation multimédia, verres, cire cristaux, feuille miroir, bois, 252 x 160 x 120 cm, vidéo couleur et sonore 16'33''  
collection du Fonds régional d'art contemporain Normandie

Le *remote viewing* – vision à distance – désigne une technique employée en parapsychologie pour l'étude des perceptions extra-sensorielles, utilisée notamment dans les années 1970-1990 par les services de renseignements américains. Il s'agissait, à travers des programmes secrets – comme le projet Stargate – d'étudier les phénomènes psychiques et paranormaux. En particulier la vision à distance, capacité visant à visualiser psychiquement des événements, des sites ou des informations, pour obtenir des renseignements.

L'œuvre décrit des pratiques occultes : état de conscience modifiée, communication mentale induite par l'érotisme, intelligence entre communauté humaine et animale. Oscillant entre film expérimental, film de genre et archive scientifique, elle crée un doute sur ses origines, les laissant circuler entre mémoire et anticipation. Le réarrangement des archives avec des images cinématographiques produit un effet de réel qui bouleverse le récit.

3 - Technique de montage  
basé sur la récupération et  
l'assemblage d'extraits de films  
et vidéos.



Laura Gozlan, *Remote Viewing*, 2014, courtesy de l'artiste, Galerie Valeria Cetraro et Collection du Frac Normandie © Laura Gozlan

# Discussion entre Emma Cozzani et Simon Zara

16/03/23

**Emma Cozzani :** Lors de la première phase de recherche autour de l'exposition, nous avons eu l'occasion de travailler ensemble et de faire émerger quatre thématiques qui traversent l'exposition, peux-tu revenir sur ton expérience de cette élaboration commune de l'exposition ?

**Simon Zara :** Nous avons décidé de former un duo de recherche-crédation afin de tester l'hypothèse de l'écriture d'une exposition comme une forme de recherche presque académique ; tout en gardant à l'esprit que ce qu'offre l'exposition, c'est avant tout une expérience esthétique. Nos questionnements autour « du voir » comme expérience continue, en prise avec son environnement, nous ont permis de mettre à jour les constructions à la fois biologique, mais également culturelles, historiques, sociologiques qui la sous-tendent. Et ces modèles de visions dont nous sommes héritiers sont très prégnants.

**EC :** Notre intention était d'essayer de déplacer ces modèles avec les outils de l'exposition et du commissariat tout en les croisant avec nos approches respectives. À partir de là, nous sommes revenus sur l'idée que le regard est une action incarnée qui se fait depuis un corps, dans le temps. Ça a permis de générer ce premier axe dans l'exposition, « Corps et visions ». Celui-ci a été à l'origine des autres axes qui ont émergés dans la suite de nos réflexions, sur la base de ma première sélection d'œuvres pour l'exposition. Nous en sommes rapidement arrivés à évoquer la vision animale qui fascine l'humain depuis longtemps, et qui nous renvoie en permanence à une altérité dans le champ de la vision. Cette réflexion a dessiné l'axe « Altérités animales ». Nous avons évoqué notre capacité à déléguer notre pouvoir de voir et de création d'images par le biais d'appareillages technologiques, ça a donné lieu à l'axe « Machine of Loving Grace » dont le titre est tiré d'un poème de Richard Brautigan, une de

Emma Cozzani tient à remercier :  
Florence pour sa confiance, l'ensemble  
de l'équipe du BO, Simon Zara pour le  
compagnonnage intellectuel et amical et  
les artistes présentés dans l'exposition.

**Pour aller plus loin,** consultez l'extra de l'exposition sur notre site internet :  
1 atelier à faire à la maison, la captation de la rencontre avec la commissaire à  
l'ESAD, les coulisses de l'exposition...



mes références pour l'exposition. Enfin, nous nous sommes rendus compte que ces axes ne permettaient pas de retranscrire les usages croisés que font les artistes des outils de création technologiques afin d'imaginer de nouveaux récits capables de travailler, d'inquiéter ou encore de réenchanter le "réel". C'est le dernier axe de l'exposition, « Hybridations spéculatives », que nous avons voulu plus ouvert.

**SZ :** Ce travail de recherche et d'écriture nous a aussi permis de prendre conscience que nous étions en train de nous raconter des histoires durant ce temps résidence. Nous avons vraiment commencé à utiliser le commissariat et l'écriture autant pour mener notre recherche que pour fabuler avec les œuvres ! Pour un chercheur, cela peut être antinomique au premier abord, parce que par définition la recherche scientifique ne peut pas présenter un récit faux comme vrai ; dans sa conception traditionnelle, la recherche doit tendre vers une "vérité scientifique".

Mais nous autoriser la rencontre entre ces deux aspects est fructueux : cela permet de spéculer et de proposer des récits viables et désirables en contrepoint aux récits dominants qui structurent nos sociétés. Appliquée à la curation et au commissariat d'exposition, la fabulation permet de penser l'espace en tant que "milieu" et "récit situé" proposant une expérience esthétique. Et c'est d'ailleurs pour cela que tu as choisi la notion de jardin dans la poursuite de ta recherche pour l'exposition ?

**EC :** En effet, une autre intuition pour cette exposition était de proposer une forme de « jardin d'images », de questionner la notion de jardin et ce qu'elle peut nous apporter dans notre manière de voir le monde. C'est un espace qui peut être de l'ordre de l'utopie comme l'évoque le paysagiste Gilles Clément, qui peut rendre visible la transformation de notre milieu commun via la migration de certaines essences de plantes due aux changements de conditions climatiques ou encore nous rappeler que la plupart des plantes adoptent des stratégies visuelles de reproduction – là encore le prisme du voir est engagé et fait directement écho à la survie de la plante...

Simon Zara est artiste-chercheur,  
professeur agrégé en Arts Plastiques à  
l'Université de Strasbourg et poursuit  
actuellement la rédaction d'une thèse  
intitulée *L'image latente et ses devenir  
artistiques* sous la direction de Nathalie  
Delbard, au sein du laboratoire CEAC de  
l'Université de Lille.



**le Bel Ordinaire**

allée Montesquieu  
64140 Billère  
05 59 72 25 85  
belordinaire.agglo-pau.fr

Ouvert du mer. au sam.  
de 15h à 19h sauf les 24 et  
31/12, entrée libre  
Accessible aux personnes  
à mobilité réduite

**PAU BÉARN PYRÉNÉES**  
Communauté d'Agglomération

Soutenu  
par

**MINISTÈRE  
DE LA CULTURE**  
Égalité  
Territoires  
Ruralité

**Nouvelle-  
Aquitaine**

