

portfolio
fabien zocco

fabien zocco

1980

vit et travaille à Lille

Artiste associé à La Malterie (Lille)

diplômé du Fresnoy

2016, félicitations du jury

« contribution majeure aux oeuvres du Fresnoy »

La démarche artistique de Fabien Zocco donne lieu à des objets ou à des situations des plus hétérogènes : film dont les dialogues sont générés par une intelligence artificielle, robots s'affrontant dans une partie infinie de jeu vidéo, automates cubiques se déplaçant au sol, araignée mécanique se comportant en fonction des émotions de l'artiste, mains robots nouant d'étranges interactions, intelligence artificielle s'efforçant d'apprendre à parler italien...

Ses oeuvres proposent ainsi les bases d'une technologie-fiction où les attributs propres à l'humain et plus généralement au vivant (le langage, la parole, le texte, le mouvement, le jeu...) sont désormais à partager et à négocier avec la machine.

Son travail a été présenté en France (Biennale NEMO, Le 104-Paris, Le Fresnoy, FRAC Poitou-Charentes, ...), en Chine (Pearl Art Museum, Shanghai), au Mexique (Institut Français, Mexico), au Canada (UQTR, Trois-Rivières), en Pologne (Wroclaw), en Belgique (Biennale NTAA (Gand), Musée Royal de Mariemont (Morlanwelz)), en Allemagne (GEH8, Dresde), en Italie (Spazio IN SITU, Rome, LALD, Polignano a Mare) et en ligne (The Wrong – New digital art biennale).

« Chaque oeuvre de Fabien Zocco est la résolution d'une équation par lui posée dont les termes relèvent de la technè, de l'artifice, du simulacre, de l'automatisme, de l'épuisement... Qu'elle soit plastique, visuelle ou plurimédia, l'oeuvre donnée en guise de solution semble souvent procéder de l'autonomisation d'un système. Les formes ainsi froidement générées jouent la distanciation assumée de l'artiste et placent le spectateur dans un état solitaire de perception exacerbée de sa propre humanité. »

Alexandre Bohn,
directeur du FRAC Poitou-Charentes.

«Fabien Zocco explore le potentiel plastique de la dématérialisation informatique, des applications et autres logiciels. Jouant des infinies possibilités offertes par le réseau digital, il reprend les icônes de la culture populaire numérique et l'esthétique virtuelle, pour créer des architectures, des formes ou des récits futuristes. Non sans une pointe de dérision, il interroge notre rapport aux nouvelles technologies qui ont envahi notre quotidien et sonde notre rapport au virtuel.»

Sonia Recasens, critique & commissaire,
catalogue Jeune Création 2014

Collections publiques

- FRAC Poitou-Charentes (*From the sky to the Earth*).
- Ville de Lille (*Dislessia*).

Expositions personnelles & duos

2020

- *Et si les choses tournaient sans nous ?* galerie Le Granit, scène nationale, Belfort.
- *Machinations*, Centre d'art contemporain Captures, Royan.

2019

- *Fabien Zocco-Dialogues Machines*, Espace croisé, Roubaix.

2018

- *Je suis tu es*, EP7, Paris.
- *Fabien Zocco-Objets orientés ontologie*, L'Assaut de la menuiserie, St Etienne.

2017

- *FALL*, Svea Duwe & Fabien Zocco (Dresde, DE).

2016

- METAVILLA, Bordeaux.
- Lieu Multiple, Poitiers.
- *CROSS*, Svea Duwe & Fabien Zocco, Wroclaw, PL.

Projections

- le Fresnoy (*Attack the sun*), novembre 2019.
- festival Actoral, Marseille (*Attack the sun*), septembre 2019
- MAMAC Nice (*Attack the sun*), septembre 2019.
- FID Marseille (*Attack the sun*), juillet 2019.

Expositions collectives (sélection)

2021

- *Biomedia*, ZKM, Karlsruhe (DE).
- Tetramatyka festival, Lviv (UKR).
- Speculum Artium festival, Trbovlje (SVN).
- *IS.IT*, spazio In situ, Rome (IT).
- *Parabole des étoiles immobiles*, La ville en bois, Nantes.
- festival Zero1, La Rochelle.
- *Format à l'italienne*, Lille.

2020

- festival Access, Pau.
- *Exaggerated feelings* galerie Odile Ouizeman (Paris)
- *Bye bye future !* Musée Royal de Mariemont (BE).

2019

- *La distance les relie*, FRAC Poitou Charentes, Linazay.
- biennale NTAA'19, Zeebrastraat, gand, (BE).
- *Back/forward 2*, Espace croisé, Roubaix.
- *Vestiges*, Le Shadok, Strasbourg.
- *Science friction*, galerie My Monkey, Nancy.
- collège M.Makeba , Lille.
- *Art Mobile*, fond d'art de la ville de Montluçon.

2018

- *(Re)Model the world*, Pearl Art Museum, Shanghai (CN).
- Prix PULSAR, Fondation EDF (avec Jonathan Pêpe), Paris.
- *Hyperconscience*, Le Shadok, Strasbourg.
- Nuit Blanche 2018, Paris.
- *Chaos computer club*, Dresde (DE).
- *La vie interfaciale*, Bordeaux.

2017

- *Les Faits du hasard*, Biennale NEMO, le 104, Paris.
- *Brouhaha*, Le Granit (scène nationale), Belfort.
- Orange gardens, Châtillon sur Seine.
- *Machines sensibles*, festival Acces(s), Pau.
- *FALL*, Dresde (DE).
- ISI, Montpellier.
- *Pavillon de l'exil* (sur invitation de Mounir Fatmi), Marseille.
- Biennale ARTour, La Louvière (BE).
- *Chercher le réseau*, Garage MU (Paris).
- festival Zero1, La Rochelle.

2016

- Reticular, St Etienne.
- Lieu Multiple, Poitiers.
- *PANORAMA 18*, Le Fresnoy, Tourcoing.
- (avec Paul Heintz & Marianne Villière) XPO.studio, Paris.
- Espace Larith, Chambéry.
- *Vision*, Palais de Tokyo, Paris.
- ICART Media Festival, Paris.
- *Hors-Sol*, FRAC Poitou Charentes, Angoulême.
- Communication Acces For Everyone, Mirage Festival, Lyon.

2015

- Transnumériques, Mons (BE).
- *Something else-Off*, Le Caire (EG).
- *PANORAMA 17*, Le Fresnoy, Tourcoing.
- The Wrong II - New Digital Art Biennale.
- Galerie R3, UQTR, Trois-Rivières (CA).
- GRAVE, Victoriaville (CA).
- programme A-I-R, Wroclaw (PL).
- Shubbak festival, Londres (UK).

2014

- Transient Festival, Main d'oeuvres, Paris.
- JEUNE CREATION, LE 104, Paris.
- CITY SONIC 2014, Mons (BE).
- *PUSH*, Espace le Carré, Lille.
- *Into Thin Words*, Polignano a mare (IT).
- *PROMPT #2*, galerie Section Pigalle, Paris.
- *PROMPT #1*, galerie Section Pigalle, Paris.
- (avec Olivier Gain) *ENIAROF*, Tourcoing.
- *Mobile Art(s)*, festival VIA, Mons (BE).

Residences

2021

- La Métive, Le Moutier d'Ahun.
- Alphetville, Marseille.

2020

- Université de la La Rochelle.

2019

- Atelier Wicar, Rome (IT).
- *Hier c'était demain*, Le Shadok, Strasbourg.
- Le Bel Ordinaire, Pau.

2018

- L'Assaut de la menuiserie, St Etienne.

2017

- Orange Art Factory, Paris.
- Château Ephémère, Paris.

2016

- Lieu Multiple & EESI Poitiers.
- OUDEIS, Le Vigan.

2015

- Wroclaw (PL), A-I-R.

2014

- Transcultures, Mons (BE), MAP.

2013

- Labomédia, Orléans.
- Institut Français d'Amérique Latine/SOMA, Mexico (MX), *La fabrique des images*.

Prix

2018

- lauréat du prix PULSAR, avec Jonathan Pêpe (*Ghost Machine*).

2017

- nommé par Alain Fleischer au prix *Opline*.

2014

- lauréat du prix *Mobile Arts*, décerné par Transcultures (BE).

Bourses

2019

- Brouillon d'un rêve (SCAM) /*Spider & I*

2018

- aide à la création (région Hauts-de-France) /*Spider & I*

2017

- aide à la création (DRAC Hauts-de-France) /*Attack the sun*
- DICRÉAM (écriture & production) /*Attack the sun*

Editions

2020

- IS.IT magazine (Italie)
- *Antitélologies*, revue Cockpit, sur l'invitation de Christophe Fiat

2019

- (avec Marianne Vieulès) *It's pretty messy in there* dans le cadre de l'exposition *Science Friction* (My Monkey, Nancy).

2016

- *,therefore I am*, Nichts Magazine (PL).

2015

- *From the sky to the earth*, version Ipad, aux éditions NAIMA.
- *, donc je suis*, dans la revue FACETTES éditée par le réseau 50° NORD (500 exemplaires).
- *A Mind-Body Problem*, 500 exemplaires, 53 pages une édition Le Fresnoy - 2015.



Dislessia

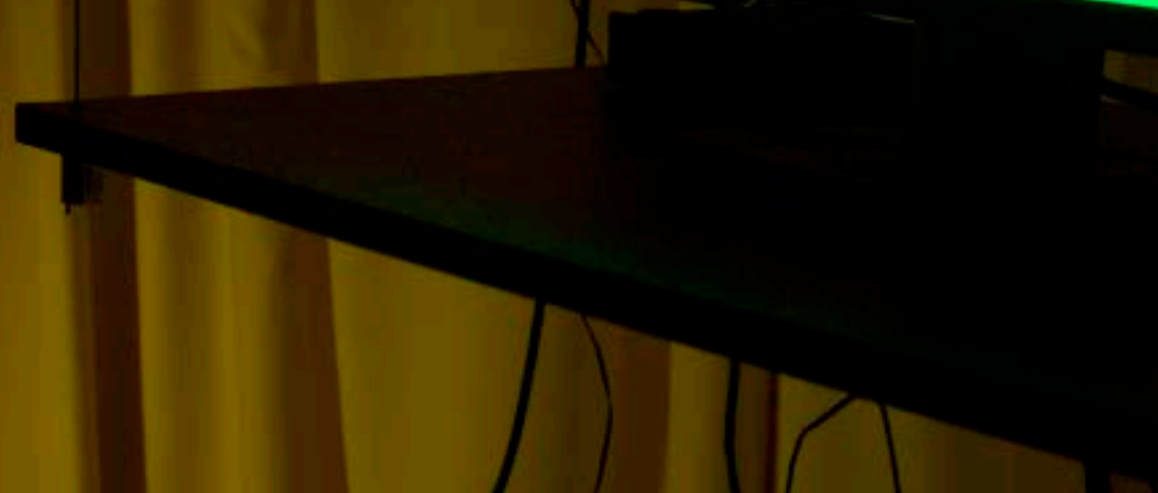
Sculpture écran, 2021.
programme spécifique sur ordinateur, écran, système son.

"Dislessia est une sculpture-écran qui tente désespérément d'apprendre l'italien.
D'une voix désincarnée, une intelligence artificielle énonce à répétition des phrases grammaticalement fausses. Lorsque le programme informatique parvient à formuler l'expression avec justesse, il s'attelle inépuisablement à la proposition linguistique suivante. De cette mécanique absurde émane une forme de poésie, celle que l'on retrouve dans l'éternelle répétition des cycles, à la fois tragique et risible.
Le titre de l'œuvre, qui signifie dyslexie en italien, fait également référence aux noms féminins communément attribués aux intelligences artificielles : Alexa (Amazon), Eliza (M.I.T.).
Ainsi personnifiée, Dislessia incarne ce sentiment d'incommunicabilité qu'expérimente chaque être humain."
(Indira Béraud, commissaire)

Avec le soutien de la ville de Lille.
Photos : Noé Grenier.

Collection de la ville de Lille.

Un ucl $e dM$
calc: 482,13 (89 générations)



Chirotope

Sculpture robotique.
mains robots, électronique, 2020.

("Chiros" = mains, "topos" = lieu)

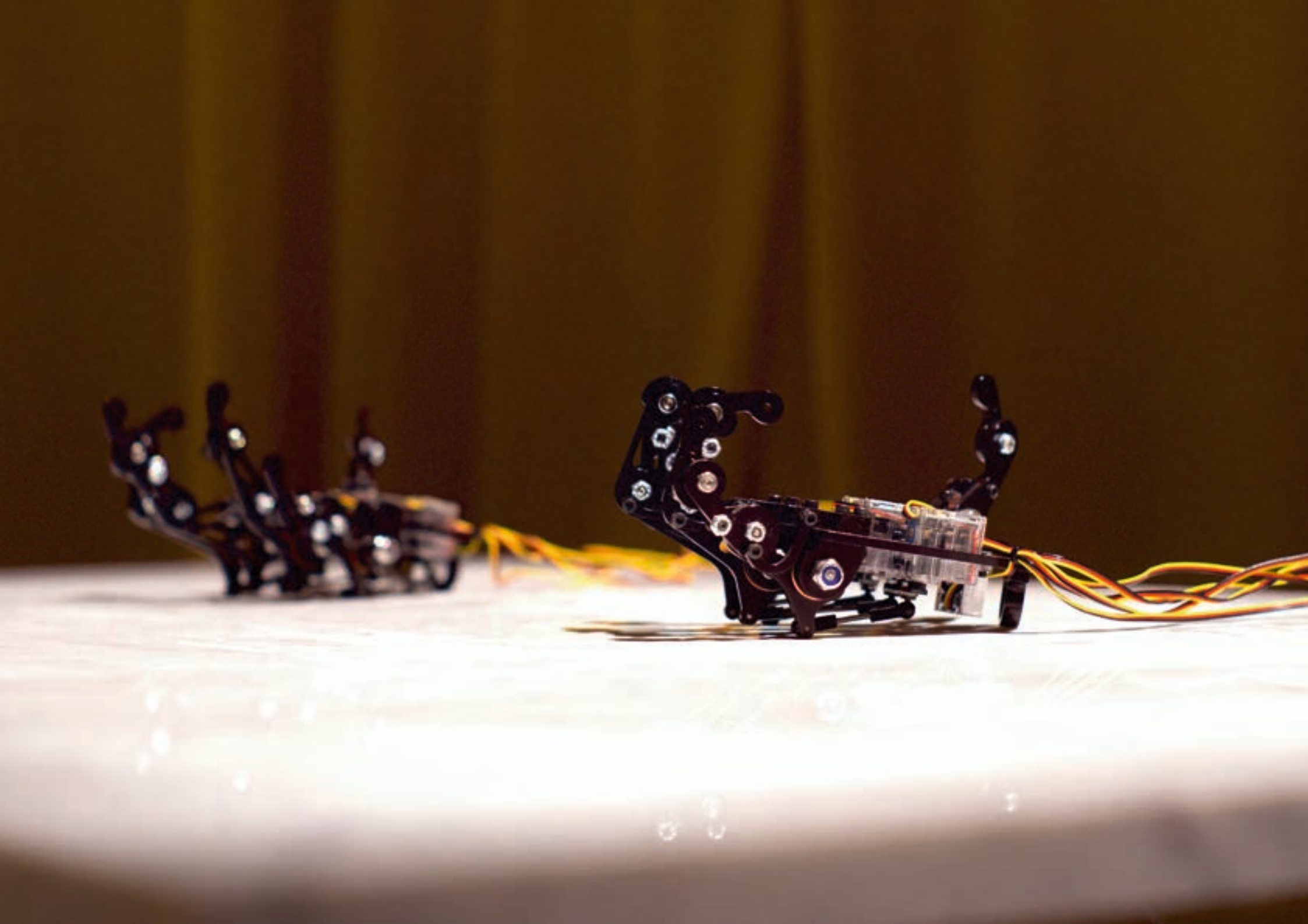
"Chirotope est une sculpture animée directement inspirée des jeux de mains des statues antiques et baroques qui parsèment la ville de Rome.

En observant les corps travaillés, le drapé des toges en mouvement ou les expressions des visages, Fabien Zocco identifie chez les sculpteurs une intention commune aux roboticiens : mimer l'humain, le reproduire de la façon la plus fidèle qui soit, s'en rapprocher toujours plus. L'œuvre matérialise ainsi l'analogie entre la sculpture et la robotique. Les mains, droites toutes les deux, communiquent entre elles. Elles dialoguent ensemble au rythme d'une conversation entre HAL 9000 (un supercalculateur doté d'intelligence artificielle) et Dr. Dave Bowman, deux personnages mythiques du film 2001, Odysée de l'espace (1968) de Stanley Kubrick."
(Indira Béraud, commissaire)

Avec le soutien de la ville de Lille et du festival ZERO1.
Photos : Thomas Lo Presti-Ville de Lille / Noé Grenier.









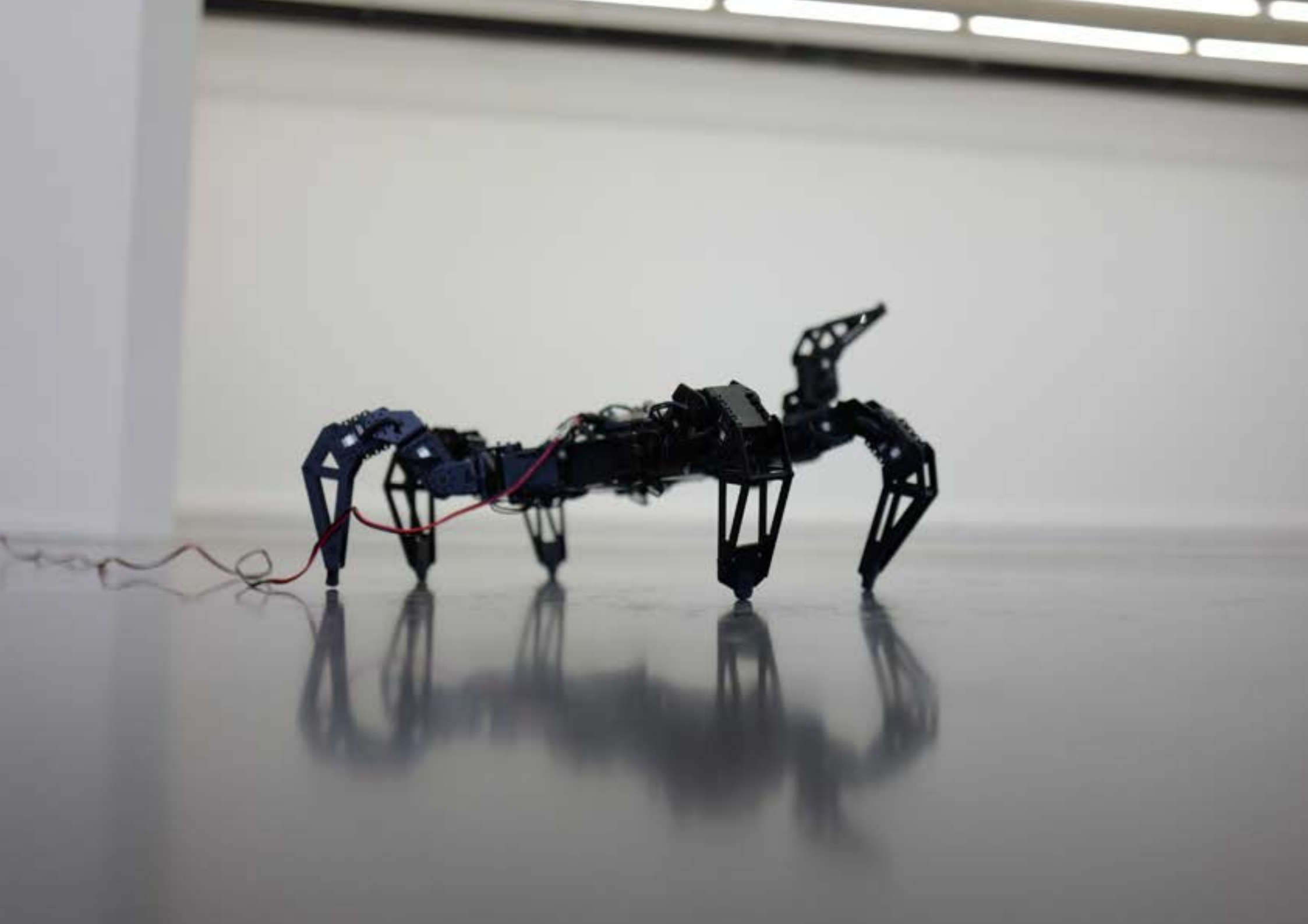
Spider and I

Sculpture robotique.
robot hexapode, bracelet connecté, structure acier spécifique,
électronique, 2020.

Un hexapode (robot à six pattes évoquant une grosse araignée mécanique) présente des comportements semblant alterner moments de calme et attitudes d'agressivité. Ces changements de comportement sont directement liés à l'état émotionnel de l'artiste, équipé d'un bracelet connecté au cours des périodes d'exposition de l'oeuvre. Les données biométriques de ce dernier, recueillies et analysées en direct, influent ainsi directement sur le robot.

En collaboration avec le laboratoire SCALab (Lille).
Expertise mécanique : Frédérick Largillière.

Avec le soutien de la SCAM, de la Région Hauts-de-France, du centre d'art Le Bel Ordinaire (Pau), du Fresnoy, et du Shadok (Strasbourg).







Attack the sun (avec Gwendal Sartre)

Film
durée 1h, 2019.

Attack the sun est un film dont les dialogues ont été générés par une intelligence artificielle au cours même du tournage. On y suit la dérive de Steven Moran, un youtubeur californien paraissant sombrer dans la folie.

Synopsis :

Le décor californien, sa superficialité factice, l'hédonisme triomphant et décomplexé qui y règne constituent l'envers de sa folie croissante. La joggeuse voit une arme... L'arme de Steven. Parc, voiture, chambre. Au coucher de soleil, mission finale. Contrôlé par son appareil... Avant de prendre sa dernière décision, tuer pour se venger. Tâche de sang sous la voiture. Voiture, parc, chambre, bar. Sur son ordinateur. Il regarde... Son arme... Scène d'entrée, Monologue, point de sorti. il se met lui-même en scène. Upload, chargement. Aller jusqu'au bout. Retour direct. Coucher de soleil, je veux tous les tuer. Il est au volant de sa voiture... Caméra posée. Il n'est pas seul... Chambre, parc, chambre. Il parle avec elle, sa meilleure amie. La joggeuse... il va mourir... elle va mourir. Il aime les palmiers, la plage et sa voiture.

Coproduction : Nuits Blanches productions et L'Espace Croisé.
Avec le soutien du DICREAM, du fond Pictanovo, de la DRAC Hauts-de-France et du Fresnoy.





« Peut-on s'abandonner au soleil sans se perdre ? Le désirer sans s'y brûler ? On connaît la réponse pour Icare. Pour la figure centrale autour de laquelle le film est composé, Steven Moran, vingt cinq ans, né, éduqué et vivant à Los Angeles, la question se pose sous un autre jour. Son soleil est celui, obsédant, de cette ville-monde, son mode de vie hédoniste et héliophile, et l'éblouissement qu'ils produisent. Son univers, celui des fantasmes post-adolescents – le sexe, la voiture, le skate, la plage... – de cette géographie scintillante qui irrigue, comme chacun sait, tant de films.

Comment brasser à nouveau cette matière, lui faire rendre gorge ? Gwendal Sartre (Song Song, FID 2012) et Fabien Zocco s'outilleront ici, tour supplémentaire, de l'imaginaire technologique de cette région, en confiant à la moulinette d'une intelligence artificielle, créée pour l'occasion par Fabien Zocco, des informations collectées sur internet et sur les réseaux sociaux. Elle régurgitera l'écriture de la voix off du personnage, contaminera les dialogues et les situations imaginés par Gwendal Sartre comme la structure du film. Il en résulte un film ventriloque, divaguant, contradictoire, chaviré par la glossolie du personnage et des séquences à la succession imprévisible. S'y dessinent les mirages d'une ville de faux-semblants, prise dans son jeu de miroir, lointaine et factice, aux étincelles inaccessibles. Et si cette narration délirante et désarticulée est à l'image de ce que vit le personnage – de ce qu'il construit, de son autoérotisme insatisfait, lui qui ne cesse de se filmer, comme à vouloir rentrer dans le cadre –, elle s'accorde aussi au film, à l'atmosphère hantée par cette la machine à illusion qu'est aussi Los Angeles, ombre d'Hollywood oblige, comme reflet aveuglant d'une ville irradiante. »

Nicolas Feodoroff, critique
Pour le FID Marseille (compétition française 2019)

Ping pong stories

Sculpture sonore
programme spécifique sur 2 ordinateurs, 2 écrans, 2018.

Des dialogues de film sont rejoués par des voix de synthèse à la diction lente et monocorde. Les voix émanent de 2 écrans affichant le prénom des protagonistes originellement en jeu. Ces dialogues (issus entre autres du Mépris, Eyes wide shut, La Mouche, Scarface...) impliquent systématiquement des relations de couples masculin/féminin marquées par une certaine tension.

Oeuvre produite par L'Assaut de la menuiserie.
photo : Cyrille Cauvet.



SCOTTIE

MADELEINE



Zeitgeist

installation connectée
programme spécifique sur ordinateur, vidéoprojecteur, 2018.

Des mots, vidéoprojetés sur fond bleu, se succèdent à un rythme rapide. Ces mots sont issus des paroles des 20 chansons qui, le jour même, s'avèrent être les plus téléchargées sur *itunes*. L'agencement des mots est régi par un algorithme composant une poésie instable qui oscille entre logique sémantique et désordre chaotique.

Production : L'Assaut de la menuiserie.



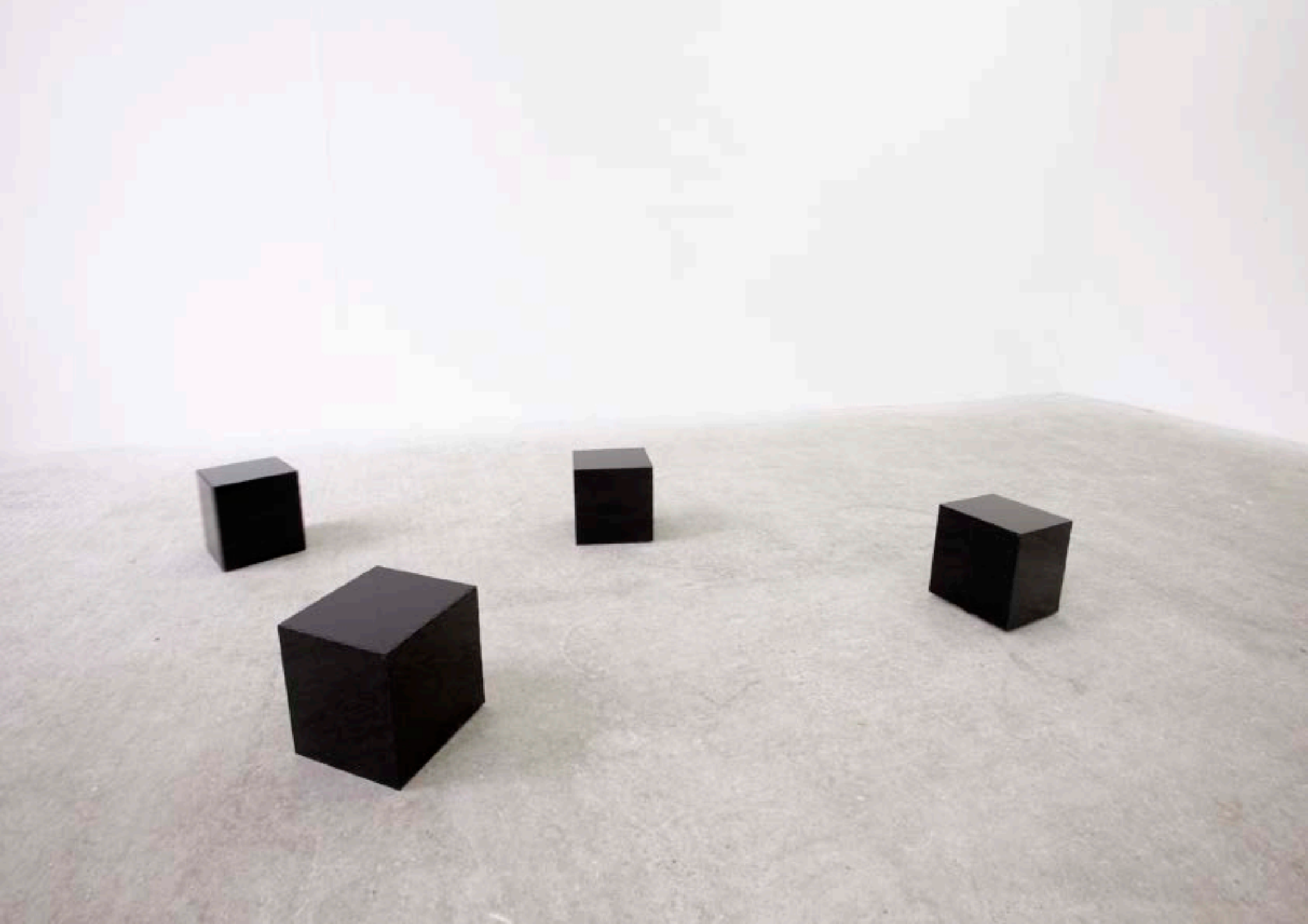


Black box

Sculptures robotiques
ensemble de 4 robots, 2017.

Une micro-population (4 éléments) de boîtes noires robotisées (15cm x 15cm x 15cm) se meut au sol. Chaque élément développe des comportements perceptibles au travers de ses mouvements lents. Ces mouvements laissent émerger une sorte de protolangage énigmatique, prêtant un semblant de vie à ces artefacts minimalistes.

Oeuvre produite dans le cadre de la Art Factory Orange.
photo : Cyrille Cauvet.



Game over and over

Installation / jeu vidéo pour robots
2 écrans, 2 robots, 2016.

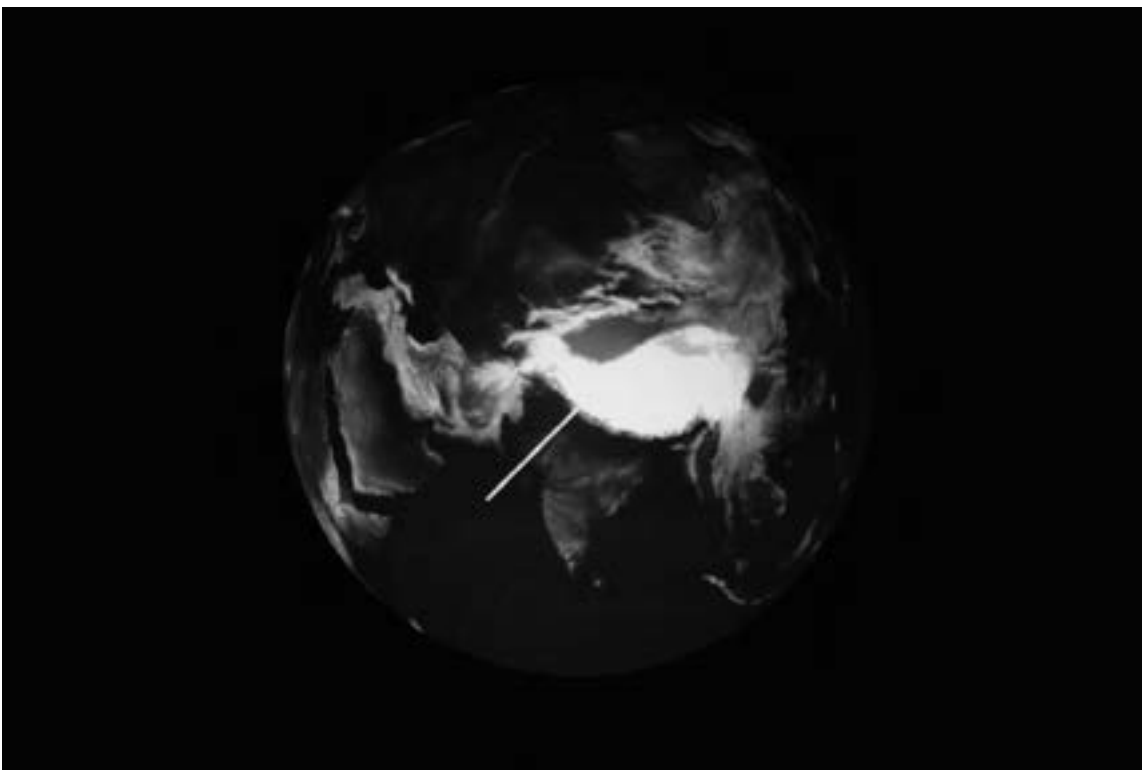
Deux proto-robots, sortes de degré zéro de l'automate, sont chacun placés devant un écran. Par leurs mouvements ils contrôlent l'avatar d'un jeu vidéo qui se déroule sur l'écran qui leur fait face, et ainsi s'affrontent au cours d'une partie infinie et absurde.

Cette confrontation se poursuit indéfiniment : les deux adversaires traversent respectivement un champ d'astéroïde sur lesquels ils tirent frénétiquement, sans que le jeu n'aboutisse à aucune fin.

Production : École Européenne Supérieure de l'Image Poitiers & Lieu Multiple/Espace Mendès-France.







WE ARE READY TO GIVE OUR HEART AND SOUL FOR YOU

Survol

Vidéoprojection
programme sur ordinateur, connexion internet, système son, 2016.

Des vues de la Terre se succèdent. Ces vues laissent apparaître la trajectoire progressive de la Station Spatiale Internationale, en orbite autour de la planète à 600 km d'altitude.

Ces vues sont entrecoupées par des phrases qui viennent s'afficher à l'image, issues de l'hymne national du pays actuellement survolé par la Station, ou de «Ocean», une chanson de Lou Reed si la station survole la mer.

Avec le soutien d'OUDEIS et de la Région Languedoc-Roussillon.



L'Entreprise de déconstruction théotechnique

Installation générative

8 smartphones, 8 bras robots, structure spécifique, programme spécifique sur ordinateur, 2016.

L'Entreprise de déconstruction théotechnique organise une collision entre la Bible et un agencement machinique qui en érode le sens. Le texte biblique est introduit dans une succession d'algorithmes qui le réécrivent de façon aléatoire. Les phrases ainsi produites sont énoncées par des voix de synthèse émanant de smartphones fixés à des bras robotisés.

Une production Le Fresnoy - 2016.

Avec le soutien de l'entreprise Acapela (Mons, Belgique).







« Réalisée par Fabien Zocco en 2016, L'Entreprise de déconstruction théotechnique organise une collision entre l'Ancien Testament et un agencement machinique qui en érode le sens. La première altération consiste à introduire le texte biblique dans une succession d'algorithmes informatiques. Le texte est ainsi parasité par des contraintes aléatoires qui en déforment le sens. Cela donne lieu à des formules telles "Like someone laughing in the eyes of his sons-in-law", "I'm going to fructify you a lot", etc. Ces modifications ont des effets ambivalents. Parmi les propositions produites, certaines sont intelligibles, voire relèvent d'une poésie abstraite due à des distorsions sémantiques ou sonores. D'autres, au contraire, révèlent une puissance malveillante du langage : elles creusent un vide au sein de sa capacité à faire sens. À la manipulation du texte, de sa matérialité et de son sens, s'ajoute une seconde manipulation, littérale cette fois, qui amplifie son altération. Les propositions sont en effet énoncées par des voix de synthèse émanant de smartphones fixés à des bras robotisés en mouvement, eux-mêmes reliés à une structure métallique semi-circulaire reposant au sol. Pourtant, cette intensification du technique (des artefacts attelés à des artefacts) aboutit à autre chose qu'à elle-même. Les voix se font entendre en solo, en duo ou en polyphonie. Les mouvements des bras, quant à eux, évoquent une chorégraphie presque animale. Tel est le sens de cette société de robots énonçant collectivement des éclats de l'Ancien et du Nouveau Testament : mêler langage déconstruit (écrit et oral), préhension, divin, technique, animal et humain pour créer entre eux une proximité ou, au contraire, faire en sorte qu'ils se désidentifient. »

Pierre Tillet, critique

Catalogue de l'exposition *Panorama 18*, Le Fresnoy 2016

Je suis surpris,
il y a toujours ans que je suis au monde et qu'ayant dû faire mon chemin tout seul,
je suis un peu immunisé contre les surprises;
le le débat du fait que je suis accusé.
La question essentielle est de savoir par qui je suis accusé?
je suis persuadé qu'au bout de l'explication nous pourrions prendre l'un de l'autre le
plus amical conseil.
A quoi rimerait-il de téléphoner à un procureur quand on prétend que je suis arrêté?

Fabien Zocco

, donc je suis

2015
ENSEMBLE DES SECTIONS DE PHRASES CONTENANT
L'ÉNONCÉ «JE SUIS» DANS LES ŒUVRES :
ALICE AU PAYS DES MERVEILLES (L. CARROLL)
LE PROCÈS (F. KAFKA)
ECCE HOMO (F. NIETZSCHE)

WWW.FABIENZOC.CO.NET

, donc je suis (version édition papier)

édition
analyse de texte par programme informatique spécifique,
2016.

liste de l'ensemble des sections de phrases
contenant l'énoncé «je suis» dans les oeuvres :

- Alice au pays des merveilles (L. Carroll)
- Ecce Homo (F. Nietzsche)
- Le Procès (F. Kafka).

texte paru dans la revue FACETTES
(version papier & en ligne), éditée par 50° NORD.

Je suis curieuse de savoir combien de milles j'ai déjà faits,
Je suis bien sûre que ce n'est pas ça du tout,
je suis Mabel,
si je suis Mabel je resterai ici.
Dites-moi d'abord qui je suis,
Je suis bien fatiguée de nager,
je suis sûre que vous prendriez de l'affection pour les chats.
Je suis plus âgé que vous,
Comme il sera étonné quand il saura qui je suis !
car je suis vraiment fatiguée de n'être qu'une petite nabote !
Je suis curieuse de savoir ce que c'est qui m'est arrivé.
— Mais je suis déjà bien grande !
mais je suis encore trop bouleversé pour vous conter la chose.
et que je suis parti en l'air comme une fusée.
Je suis fâchée que vous ayez été tourmenté,
Je suis une — Je suis — »
Je — je suis une petite fille,
je suis redevenue de la bonne grandeur ;
il ne serait pas raisonnable de se présenter à eux grande comme je suis.
parce que je suis du même côté de la porte que vous ;
Je suis fou,
Comment savez-vous que je suis folle ?
je grogne quand je suis content,
Donc je suis fou.
Je suis bien aise qu'ils se mettent à demander des énigmes.
Vous ne sauriez croire combien je suis heureuse de vous voir,
Je suis tout à fait de votre avis,
Je suis bien contente qu'on ne fasse pas de cadeau d'anniversaire comme cela !
je suis trop gênée,
je suis chapelier.
Je suis un pauvre homme,
Je suis un pauvre homme,
Je suis un pauvre homme,
Je suis contente d'avoir vu cela,
je suis déjà par terre.



, donc je suis (version exposition)

édition

analyse de texte par programme informatique spécifique,
tirage sur bache, 2020.

liste de l'ensemble des sections de phrases
contenant l'énoncé «je suis» dans les oeuvres :

- Alice au pays des merveilles (L. Carroll)
- Ecce Homo (F. Nietzsche)
- Le Procès (F. Kafka).

A mind-body problem (installation)

Installation générative lumineuse et sonore
programme sur ordinateur, dispositif spécifique, 40 tubes
fluorescents, système son, 2015.

voix : Véra Rozanova.

A la fois micro architecture immersive, processus d'écriture
et forme sonore, A Mind-Body Problem invite à faire
l'expérience d'une désorientation.

Le dispositif se présente sous l'aspect d'un cylindre
pénétrable, sa paroi intérieure diffusant une lumière
blanche uniforme.

Une voix se fait entendre au coeur du dispositif. Elle donne
corps à un texte généré à l'aide d'un logiciel d'intelligence
artificielle.

Une production Le Fresnoy - 2015.







A mind body-problem (édition)

édition, 63 p., 500 ex, 2015.

un texte généré au moyen d'un programme informatique, interprété par la comédienne Vera Rozanova, et diffusé dans l'installation du même nom.

Une production Le Fresnoy - 2015.

tu souhaites de de
tu souhaites de de
tu souhaites de deviner c'est parce que moi
moi
j'aime
j'aime à penser
j'aime à penser que vous souhaitez
j'aime à penser que vous souhaitez
je suppose
j'aime à penser que vous souhaitez je suppose que
c'est parce que
que je ne le
fais pas je
je tiens je tiens à deviner
je tiens à deviner que c'est parce que vous
vous
vous
vous ne vous
je suis une
je suis une machine
je suis une machine machine
machine désirante
je suis une machine désirante
nous
nous sommes si différents
nous sommes si différents toutes mes excuses
je suis tellement humaine
humaine



I am you are

Vidéoprojection/oeuvre sur écrans
programme sur ordinateur, 2014-2018.

Des phrases se succèdent, toutes construites à partir du même modèle
«I am ... and you are ...».

Les qualificatifs qui complètent la phrase sont tirés au hasard dans une
liste d'adjectifs. Le processus déplie une suite d'assertions allant du
tragique au grotesque, réduisant toute définition de l'identité à un
ensemble fini de qualités pré-déterminées.

JE SUIS ISRAËLIEN,
ET TU ES NAVIFORME.

JE SUIS KURDE,
ET TU ES BOHÉMIEN.

JE SUIS BÉCARD,
ET TU ES FOUTU.

JE SUIS INDOUZE,
ET TU ES ZNIZOLIN.

JE SUIS MINISTÉRIEL,
ET TU ES DÉSOEUVRÉ.

JE SUIS RYNOÏ,
ET TU ES HIRLOSOÏE.

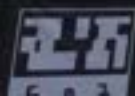
JE SUIS ISRAËLIEN,
ET TU ES HIRLOSOÏE.

JE SUIS TRANSCONTINENTAL,
ET TU ES LINDOULARE.

JE SUIS RYNOÏ,
ET TU ES HIRLOSOÏE.

JE SUIS MUTAGÈNE,
ET TU ES PARADIGMATIQUE.

JE SUIS RYNOÏ,
ET TU ES HIRLOSOÏE.





From the sky to the Earth

Vidéoprojection
programme sur ordinateur, système son, 2014.

Une base de données répertoriant des noms attribués à des étoiles (*Aldebaran*, *Proxima*, etc...) est parcourue aléatoirement. A chaque terme sélectionné vient se juxtaposer l'image saisie dans *Google Street View* d'un lieu quelque part sur terre (ville, lieu-dit, rue etc...), dont le toponyme est identique au nom de l'étoile.

Collection du FRAC Poitou-Charentes.

ANCHAT

Tau Eridani

© 2013 Google

© 2013 Google

© 2013 Google

© 2013 Google

SHAULA

Lambda Scorpii



« *From the Sky to the Earth* décrit une installation vidéo de Fabien Zocco faisant intervenir un programme informatique et un système sonore. Une base de données sélectionne aléatoirement des noms d'étoiles, puis fait correspondre à partir de Google Street View une image partageant le même toponyme, tout en l'accompagnant d'une nappe sonore générée à partir de son indice colorimétrique. Sans doute est-il toujours surprenant de constater ce que l'on projette à partir d'un nom, en particulier lorsque celui-ci se rapporte à une étoile inaccessible. En lui associant une réalité imagée, et donc en lui donnant corps, est ainsi pointée la dissociation entre représentations, imaginaires et expérience sensible. Le prisme de la technique agit ici de manière à souligner le caractère arbitraire de notre perception du réel, à travers l'acte qui consiste à nommer les choses, plus particulièrement encore lorsque ces dénominations arborent une dimension mythologique, sinon poétique. Il en résulte, dans le projet de Fabien Zocco, une déambulation connaissant son lot de projections, d'interprétations étranges, de fantasmes science-fictionnels peut-être, dès lors qu'un lieu, caractérisé par sa relative banalité – des habitations en rase campagne surplombées par un soleil luisant et des ciels étendus, des paysages isolés ou des quartiers pavillonnaires à la végétation paisible... – mais qualifié par une appellation astrale, semble renvoyer à une scène de la vie quotidienne que l'on suppose située sur d'autres planètes. En conséquence, avec *From the Sky to the Earth*, nous percevons à quel point l'ici et l'ailleurs se bousculent, peut-être parce que la considération d'espaces éloignés se fait aussi à partir de projections infinitésimales mais personnelles, de manière à définir la singularité de notre façon de voir le monde. Pareillement, à mesure que notre modernité technique progresse, force est de constater combien notre perception sensorielle reste infléchie par des informations subalternes, tels que des chiffres ou des prétendues connaissances, oubliant que toute représentation passe sous silence une part d'impondérable que les mots ou les symboles ne traduisent pas.»

Julien Verhaeghe, critique
Texte pour l'exposition *Metavilla #5*, 2016

fabien zocco

07 87 16 00 05
129 avenue de Dunkerque 59000 lille

fabienzocco@gmail.com
www.fabienzocco.net