

Cloé

BROCHARD

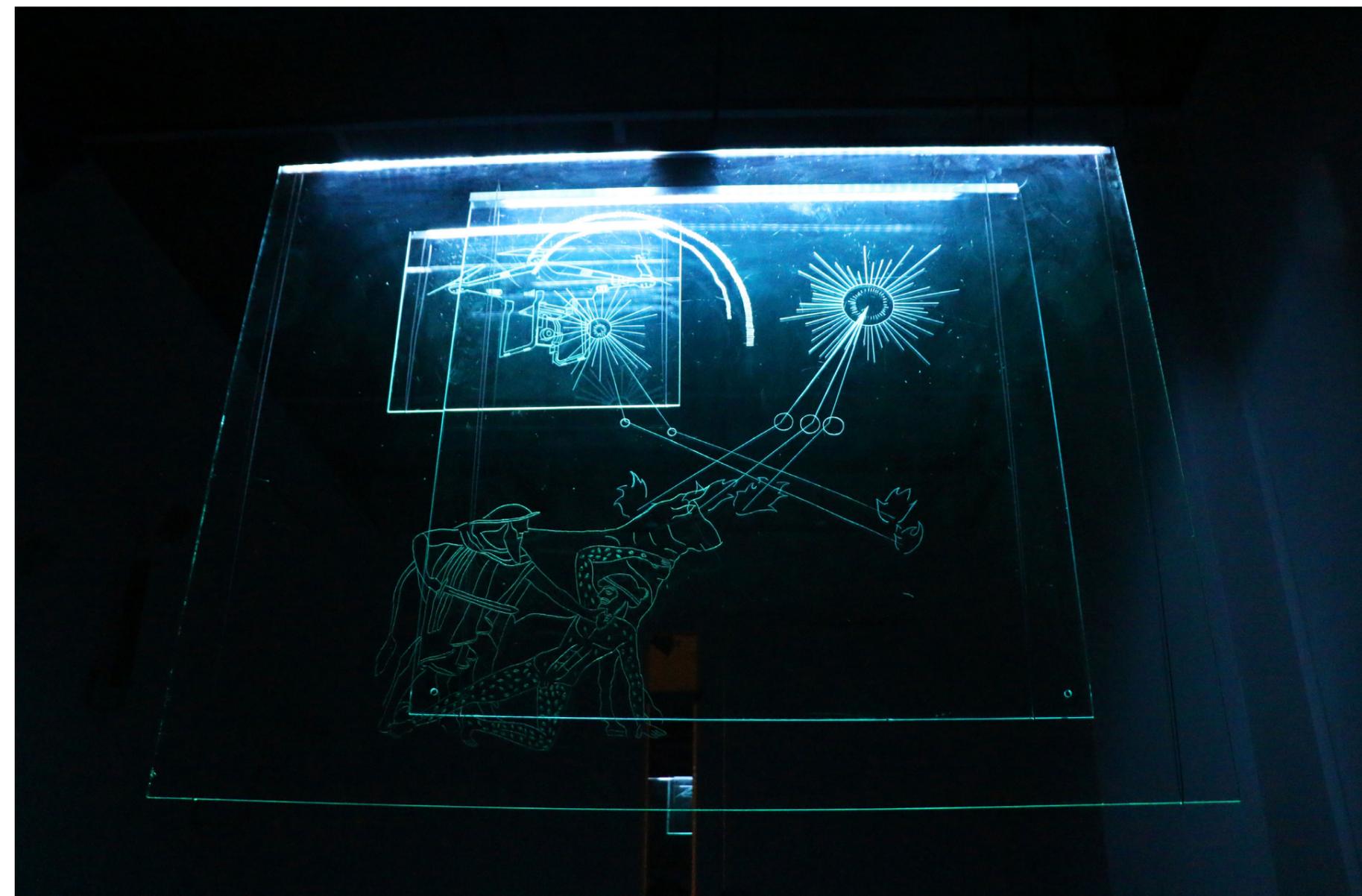
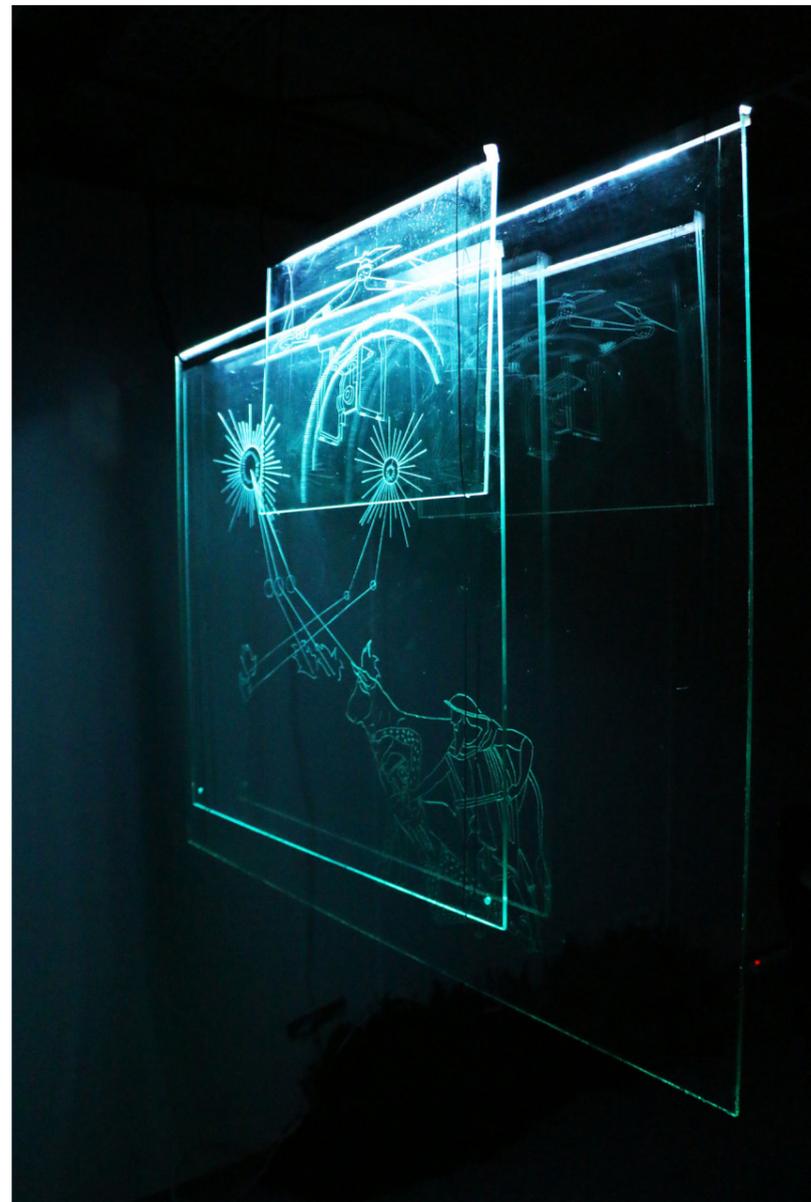
Systeme Optique Nerveux est une installation réalisée à partir de représentations de schémas optiques et industriels gravés sur verre. Des morceaux de verres brisés se juxtaposent avec ces derniers et figurent ainsi le paysage d'une dystopie où l'optique règne en maître.

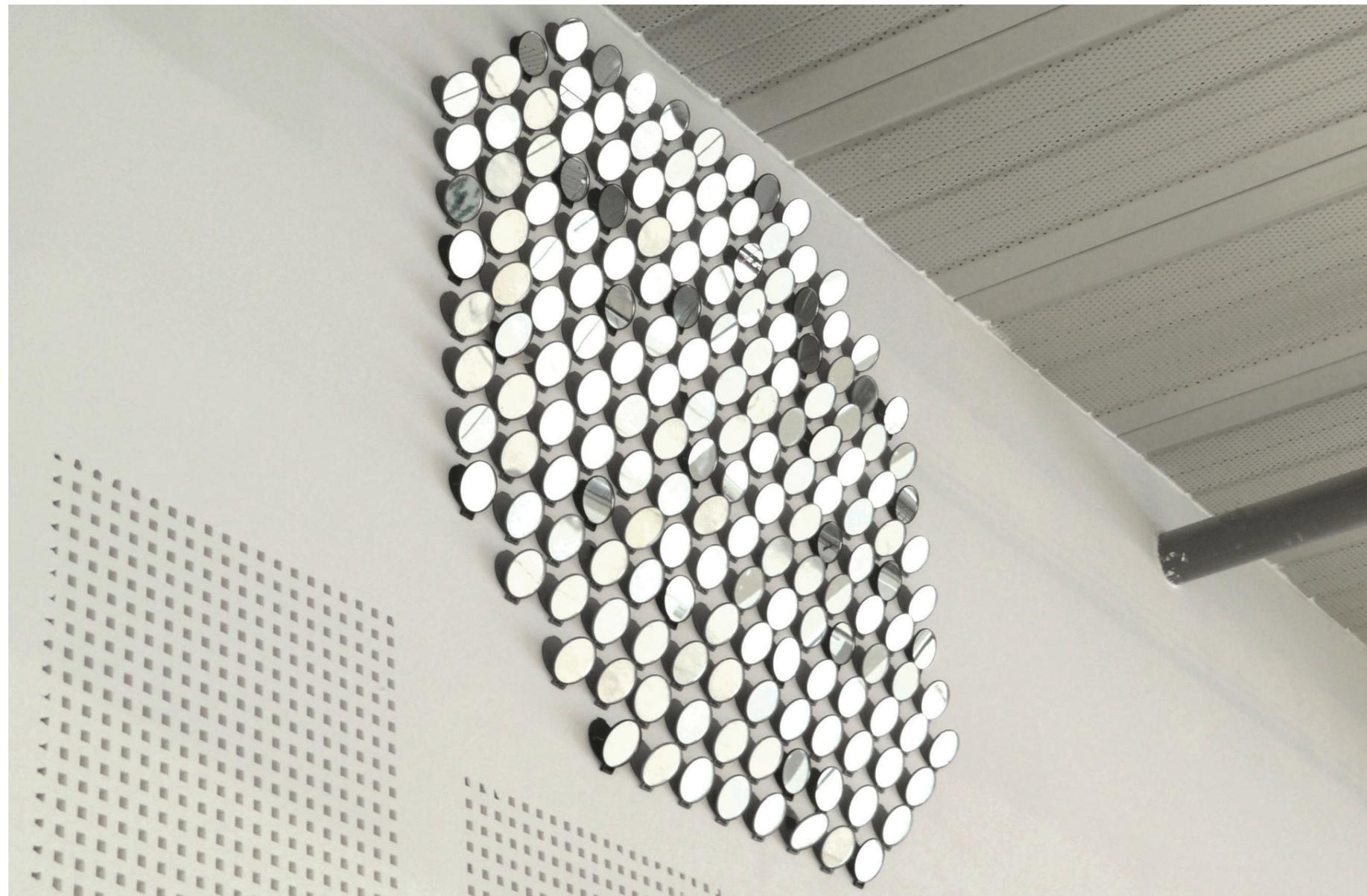
La plupart de ces schémas sont tirés de l'ouvrage *Traité d'optique* de Alhazen écrit en 1015, et notamment d'une représentation de miroirs ardents. Celle-ci illustre un prototype d'arme militaire permettant de renvoyer les rayons du soleil afin d'enflammer les navires ennemis.

La réactivation de ces anciens schémas souligne l'utilisation militaire extrêmement précoce des recherches dans le domaine optique : mieux voir pour mieux contrôler.

systeme optique nerveux

*Gravure sur verre
1.40 m x 86 cm*





150 miroirs de poche ont été accrochés de façon à visionner l'ensemble de l'espace et des individus présents. Cloé Brochard positionne ces miroirs avec la stratégie des dispositifs d'observations : voir sans être vu.

En détournant ces objets intimes de la fonction initiale que nous leur attribuons, elle souhaite mettre en tension le statut de la caméra de surveillance et ces miroirs jusqu'à provoquer la confusion entre l'espace public et privé.

L'œil

Miroirs de poches
130 cm x 130 cm

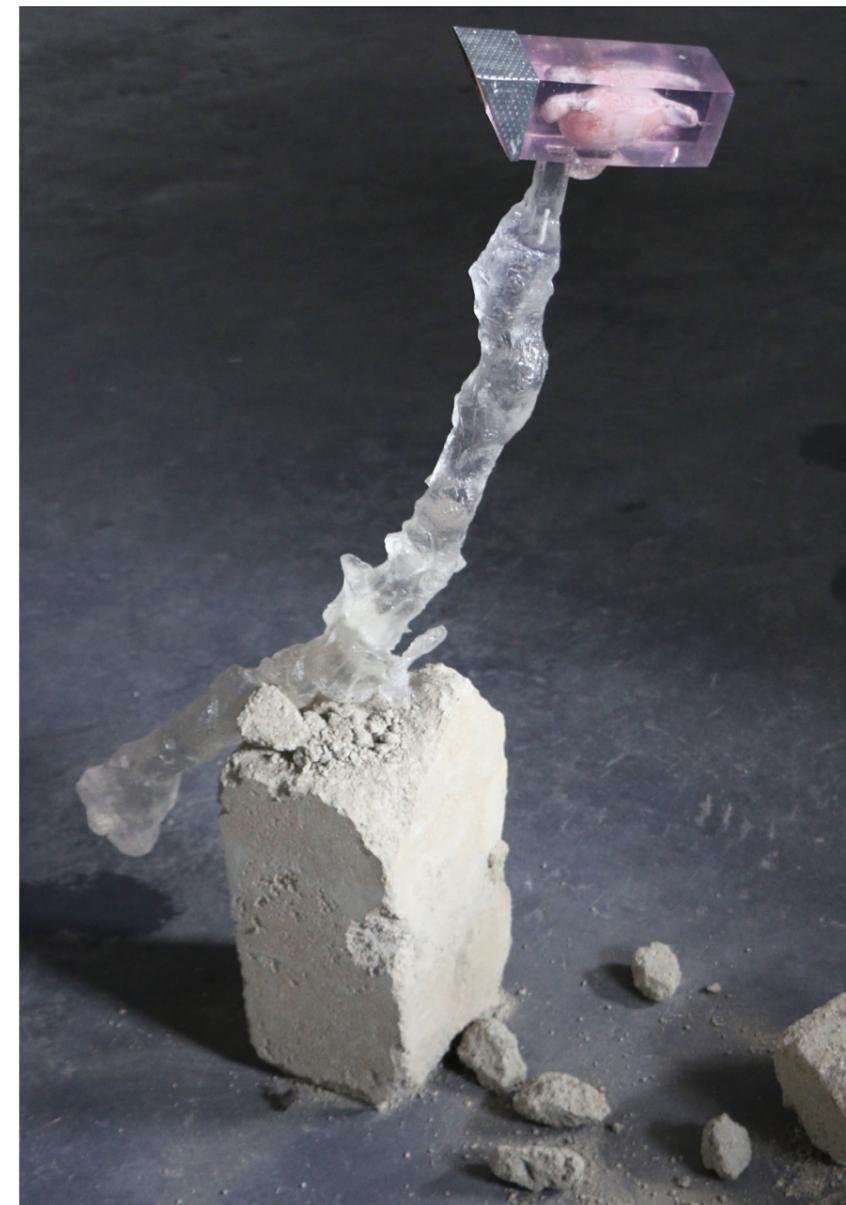


Biomécanique d'un mouchard

Résine, oeil de porc, cervelle de mouton
Dimension variable

À travers ces caméras en résine qui composent l'installation Biomécanique d'un mouchard, nous pouvons apercevoir l'incrustation d'éléments anatomiques (œil de porc, cervelle de mouton). Cet assemblage constitué d'une anatomie et d'une mécanique, nous donne à voir la construction de caméras vivantes rappelant le concept de cyborg.

Ces dernières ont été pensées comme les acteurs d'un futur proche où les sociétés de contrôle continuent d'intensifier leurs politiques de surveillance. L'individu est devenu l'un des rouages principaux de ces dynamiques répressives au côté des nombreux outils déjà installés dans les différents espaces de vie. Il devient alors lui-même un système de surveillance, la caméra et lui ont fini par se fondre l'un dans l'autre. Ici l'artiste cherche alors à souligner la subjectivité de ces types de politiques, dont la forme s'apparente très régulièrement à la délation.





Anti-

Morceaux de verres brisés, dimension variable.

Anti s'inspire directement des murs anti-intrusions, en employant leurs formes systèmes D construites généralement à partir de tessons de verres greffés en haut de murs en bétons.

La transparence des morceaux de verres utilisés pour la construction de ce dispositif empêche de déterminer avec exactitude sa taille et sa localisation dans l'espace.

Anti transforme notre relation à l'espace, le danger que suscite ce dispositif nous soumet à un cheminement spécifique dans l'environnement de l'installation. Nous sommes alors pris de court par la crainte inspirée de ce que l'on ne voit pas.

L'invisibilité inquiète par sa possible omniprésence. Y a-t-il un autre couloir de verre, si oui, où est-il? Réédifier des murs anti-intrusions sous leurs formes la plus archaïques permet d'autant plus de scander la violence de ces mé-





Sans titre

Camouflage digital, canevas
8 m x 1.50 m

Cloé Brochard nous donne à voir un jeu d'assemblage, de collage et de découpage de canevas sur un camouflage digital.

Le camouflage digital est un motif contemporain qui a pour objectif d'échapper à la vision humaine ainsi qu'à l'œil mécanique, il est constitué de l'addition de pixel, souvent tiré de photographie satellite. Ce type de camouflage est actuellement employé par l'armée américaine comme camouflage officiel. Le canevas quant à lui s'inspire d'une tradition iconographique classique qui idéalise ses sujets.

Historiquement pratiqué comme passe-temps, le canevas est fabriqué à l'aide de peu de moyens. La trame de ce dernier s'enchevêtre aux pixels du camouflage. Cloé Brochard s'amuse ici de l'histoire commune du tissage et de l'ordinateur. En effet, la première machine programmable mise au point en 1801 est le métier Jacquard, l'un des prototypes de l'ordinateur.





Lacrimae

*Peinture murale,
Bombe lacrimogène
2.30 m x 1.30 m*

Lacrimæ a été réalisée à partir de bombes lacrymogènes. Ces dernières sont utilisées communément comme moyen de défense à mettre au fond de son sac.

Cette pièce explore une idée fondamentale au sein du travail de Cloe Brochard : le regard comme élément clef des dispositifs militaires. De l'œil du pilote militaire à la caméra infrarouge, jusqu'au satellite, l'œil est au cœur de l'outillage militaire, ses limites sont constamment repoussées.

La lacrymogène est une arme qui instrumentalise l'aveuglement et l'utilise comme moyen de défense ou d'attaque.

Ici le regardeur fait l'expérience de l'aveuglement, Lacrimae vise le regardeur et se soustrait à son regard.

La lacrymogène est un produit volatil, ces effets ainsi que sa pigmentation s'estompent. Lorsque la bombe n'a plus aucun principe actif, elle a en même temps tout à fait disparu et échappe une nouvelle fois aux yeux du regardeur.



(Re)voir

*Vitraux en verres de lunettes,
dimension variable.*

(Re) — voir est une série de deux vitraux construits à partir de verres de lunettes, ici l'artiste engage un regard poétique et sensible, les verres de lunettes sont pour Cloé Brochard la trace de centaines d'yeux humains. Effectivement chacun des verres a été construit et adapté à l'œil d'un individu spécifique.

Chacun de ces verres grossissent, rapetissent, déforment l'environnement dans lequel s'inscrit le dispositif (Re) — voir et reconstruit une réalité nouvelle faite à partir de collages. La réalité devient alors tout à fait subjective et impose à nous l'infinité de ses dimensions.





Razzle Dazzle

Peinture acrylique
5 m x 2.30 m

Razzel Dazzel est un camouflage militaire, utilisé massivement sur les navires de guerre pendant la Première Guerre mondiale.

Les navires étaient peints de motifs géométriques contrastés. Ce camouflage disruptif ne cherchait pas à se soustraire à l'œil humain, mais usait de jeux optiques pour entraver la localisation précise des navires, et empêchait également la possibilité de caractériser le modèle précis du navire camouflé. L'objet ainsi peint reste visible mais sa nature et sa localisation sont difficiles à deviner.