

(née en 1983, vit et travaille à Londres) interroge dans son travail la place et la valeur des émotions dans les sociétés contemporaines, ainsi que les révoltes de l'affect face aux structures de pouvoir qui façonnent notre quotidien. Ses œuvres prennent la forme d'installations, de vidéos, de sculptures ou de performances. La narration y joue un rôle central, permettant de faire cohabiter dans un espace commun plusieurs types de réalités.

Cécile B. Evans

Le projet *Amos’World* est une fiction sous forme de série télévisuelle en trois épisodes qui raconte le destin d’un grand ensemble à visée progressiste, de son architecte, Amos, et de ses habitant.es. Forcé.es de constater que le bâtiment manque à ses promesses, les locataires vont se réapproprier la situation et retrouver leur capacité d’action. Leur révolte bouscule les ambitions de l’architecte, qui s’imaginait avoir créé une structure articulant parfaitement espaces individuels et communs. Le monde construit par Amos commence à s’effondrer.



Le bâtiment d’Amos s’inspire des grands ensembles construits dans l’après-guerre à travers l’Europe. L’objectif de ces structures, sous-produits de l’idéologie Brutaliste, était de produire des espaces privés idéalement articulés aux espaces communs, proposant une harmonie et une concordance parfaite entre l’architecture, l’homme et la nature. Exploitant au maximum les ressources disponibles, faites pour loger de nombreuses personnes en un même lieu, maîtrisant les espaces de loisir, elles semblaient parfaites pour l’époque capitaliste. Ces projets, conçus sans prendre en compte les populations qui allaient y vivre, ont ainsi presque toujours échoué. Les locataires furent tenus responsables de ces échecs, du fait qu’iels ne s’étaient pas conformé.es aux comportements imaginés par les architectes.

L’artiste s’appuie sur cette expérience pour déployer une allégorie de notre époque dominée par le réseau. Celui-ci peut prendre différentes formes au quotidien (urbain, technologique, ferroviaire ou humain, par exemple) et rassemble diverses entités dans un rapport d’interdépendance, hiérarchique ou décentralisé, vertical ou horizontal. Dans *Amos’ World*, le récit fait apparaître les hiérarchies et mécanismes de contrôle qui conditionnent les interactions entre les individus et régulent leurs rapports à l’espace et aux objets. Ce projet, à la croisée de différentes disciplines, déploie une allégorie de notre existence au sein d’une réalité construite, dans laquelle les personnages vont progressivement s’insurger contre les structures physiques, idéologiques et technologiques qui visent à les confiner.

Rassemblant des acteurs, actrices et des personnages animés grâce à des techniques analogues et digitales, la trilogie est visible par les visiteur.euses depuis des structures dont la forme rappelle certaines des architectures brutalistes qui apparaissent dans le film. Ces modules et assises nous amènent à regarder la trilogie en étant « seul.es, ensemble ». Elles proposent une expérience physique qui prolonge dans l’espace la réflexion de l’artiste sur les rapports possibles entre individu et communauté. Des éléments du tournage, reconfigurés en sculptures, ponctuent les espaces d’exposition.



Le projet *Amos’World* est une fiction sous forme de série télévisuelle en trois épisodes qui raconte le destin d’un grand ensemble à visée progressiste, de son architecte, Amos, et de ses habitant.es. Forcé.es de constater que le bâtiment manque à ses promesses, les locataires vont se réapproprier la situation et retrouver leur capacité d’action. Leur révolte bouscule les ambitions de l’architecte, qui s’imaginait avoir créé une structure articulant parfaitement espaces individuels et communs. Le monde construit par Amos commence à s’effondrer.

Le bâtiment d’Amos s’inspire des grands ensembles construits dans l’après-guerre à travers l’Europe. L’objectif de ces structures, sous-produits de l’idéologie Brutaliste, était de produire des espaces privés idéalement articulés aux espaces communs, proposant une harmonie et une concordance parfaite entre l’architecture, l’homme et la nature. Exploitant au maximum les ressources disponibles, faites pour loger de nombreuses personnes en un même lieu, maîtrisant les espaces de loisir, elles semblaient parfaites pour l’époque capitaliste. Ces projets, conçus sans prendre en compte les populations qui allaient y vivre, ont ainsi presque toujours échoué. Les locataires furent tenus responsables de ces échecs, du fait qu’iels ne s’étaient pas conformé.es aux comportements imaginés par les architectes.

L’artiste s’appuie sur cette expérience pour déployer une allégorie de notre époque dominée par le réseau. Celui-ci peut prendre différentes formes au quotidien (urbain, technologique, ferroviaire ou humain, par exemple) et rassemble diverses entités dans un rapport d’interdépendance, hiérarchique ou décentralisé, vertical ou horizontal. Dans *Amos’ World*, le récit fait apparaître les hiérarchies et mécanismes de contrôle qui conditionnent les interactions entre les individus et régulent leurs rapports à l’espace et aux objets. Ce projet, à la croisée de différentes disciplines, déploie une allégorie de notre existence au sein d’une réalité construite, dans laquelle les personnages vont progressivement s’insurger contre les structures physiques, idéologiques et technologiques qui visent à les confiner.

Les épisodes 2 et 3

amènent l’apogée et la conclusion de cette histoire. Le sentiment de supériorité d’Amos s’effrite et l’action se déporte vers les locataires du bâtiment qui commencent à réconcilier leurs actes avec leurs besoins. Alors que chaque personnage se débat avec ses difficultés, ses désirs contradictoires, un événement cataclysmique nommé le ‘tournant’ (the Turn) marque une nouvelle étape juste avant l’épisode 3. Il va pousser les locataires à changer leur manière d’exister au sein du bâtiment, et à changer leur approche pour trouver ensemble une solution.

L’épisode 3 a été filmé en studio, face à un public. À l’image du bâtiment, démantelé, et des contacts entre les locataires qui se font plus fréquents, l’épisode 3 est projeté dans une structure ouverte, où les spectateur.trices sont assis.es dans le même espace.

Amos’ World explore l’écart entre les attentes face à un système et la réalité qu’il façonne. Cet écart entre les deux est source de souffrance pour les personnages du film, même lorsqu’ils commencent à s’imaginer un futur différent et à réagencer les perspectives. Comme le fait remarquer la Voyageuse du Temps: « cela se répand, nous ne le reconnaissons plus. Le bordel est fort. Il est magnifique. Même quand les choses vont mal, il y a la possibilité qu’elles aillent mieux. Tout le monde mérite cela. »



Il fera l’objet d’une publication qui sortira en 2020.

Les Personnages

Dans l’ordre de leur apparition dans le premier épisode :

↳AMOS	↳ELLE / LA MÈRE
L’architecte, qui a conçu le bâtiment	la mère de Gloria, une hironnelle animée, dont la vie est mise en péril par le système de panneaux solaires du bâtiment. Aussi connue sous le nom de « La Mère », une tempête bactérienne générée par son cadavre.
↳LE TEMPS	↳LA VOYAGEUSE DU TEMPS
Le temps (weather), représenté par une voix sans corps	une femme qui vivait dans l’immeuble il y a longtemps, et qui essaie de joindre son amour qui y habite encore par des messages qu’elle diffuse à travers l’immeuble.

LES LOCATAIRES	↳LE CONCIÈRGE
↳LA SECRÉTAIRE	qui a été blessé par un défaut de conception dans l’immeuble et décide de participer activement au changement.
une femme qui a perdu le contrôle de sa propre histoire et qui se construit une idée de ce qu’elle pourrait être. Inspirée d’une anecdote célèbre dans l’histoire de l’intelligence artificielle, dans laquelle Joseph Weizenbaum mentionne que sa secrétaire demanda à parler en privé avec ELIZA (l’intelligence artificielle qu’il avait développée), lui demandant de « quitter la pièce ».	↳UNE VOITURE AUTOMATIQUE
↳LES NARGIS	iels quittent le quartier après l’expulsion de leur passager, leur bravoure inspirant les autres.
trois fleurs adolescentes qui vivent avec la secrétaire. Iels quittent l’immeuble pour rejoindre la Rainbow Connection, une organisation terroriste référencée, composée de personnes déçues par les bâtiments et à la recherche d’une vie meilleure.	

↳GLORIA	
une actrice, de plus en plus frustrée par la circulation d’images qui la montrent, à l’extérieur de l’immeuble. Elle attend le retour de son amour, qui a quitté l’immeuble depuis longtemps.	