

dossier de réflexion sur l'exposition *des attentions* —

Avec les œuvres de Fouad Bouchoucha, Laurence Cathala, Raymond Hains, Susan Hiller, Nicolás Lamas, Daria Martin, Antoni Muntadas, Daniel Steegmann Mangrané, Batia Suter, Suzanne Treister.

Exposition du 18 janvier au 31 mars 2019

Sommaire

- P.3 :** **Note d'intention**
- P.4 :** **Pointer** —
Autour de Fouad Bouchoucha
- P.6 :** **Recadrer** —
Autour de Raymond Hains
- P.8 :** **Dériver** —
Autour de Susan Hiller
- P.10 :** **Connecter** —
Autour de Batia Suter
- P.12 :** **Capter** —
Autour d'Antoni Muntadas
- P.14 :** **Crédactivités** —
Exo —
Rendez-vous !

Centre d'art contemporain d'Ivry - le Crédac

La Manufacture des Œillets
1 place Pierre Gosnat, 94200 Ivry-sur-Seine
+ 33 (0) 1 49 60 25 06
contact@credac.fr
www.credac.fr

Contact Bureau des publics :
Julia Leclerc et Mathieu Pitkevicht
01 49 60 25 04 / 01 49 60 24 07

Ouvert du mercredi au vendredi de 14h à 18h,
le week-end de 14h à 19h et sur rendez-vous.
Entrée libre

Centre d'art contemporain d'intérêt national

Membre des réseaux TRAM et d.c.a., le Crédac reçoit le soutien de la Ville d'Ivry-sur-Seine, du Ministère de la Culture - Direction Régionale des Affaires Culturelles d'Île-de-France, du Conseil départemental du Val-de-Marne et du Conseil Régional d'Île-de-France.



Note d'intention

L'attention est une capacité dotée d'une histoire propre. Ses dénominations et définitions ont évolué au fil du temps, en même temps que ses objets, ses moyens et ses fins se sont sans cesse reconfigurés. En français, le terme « attention » apparaît au XVI^e, forgé à partir de la racine latine *attentio* signifiant « tendre son esprit vers ». Différente de la vigilance – état d'alerte inscrit dans un réflexe de survie – l'attention est une tension intentionnelle de l'esprit vers un objet, à l'exclusion de tout autre. Promu par les Lumières au XVIII^e siècle comme support d'apprentissage et d'émancipation, l'écrit a formé un type particulier d'attention par l'intermédiaire du livre puis de la presse, de même que les industries du divertissement émergeant au XIX^e siècle ont ensuite fait émerger d'autres formes d'attention, captées et conditionnées par des dispositifs plus spectaculaires comme la photographie, le cinématographe et le phonographe.

Parallèlement, de nouvelles formes d'inattention sont alors décrites – la flânerie, la rêverie ou la distraction – , encore indemnes des connotations pathologiques de ce que l'on nomme à présent « troubles de déficit de l'attention », « hyperactivité » ou « syndrome de saturation cognitive ». Examinée par les sciences cognitives et les neurosciences, avec en ligne de fond des objectifs d'efficacité et de performativité, l'attention semble être aujourd'hui devenue une denrée qui se raréfie à mesure que les industries médiatiques préemptent chez chacun de nous du « temps de cerveau disponible ». Face au déferlement des informations et des données, à la démultiplication des supports technologiques et à l'interconnexion des réseaux, qu'en est-il de l'attention à l'ère numérique ?

Nombreux sont les artistes à interroger les mutations perceptives et esthétiques, mais aussi cognitives, éthiques et politiques des modes d'attention numériques. Des problématiques anciennes se réinventent ainsi dans de nouveaux outils et usages. Les technologies numériques modifient la perception du réel, sa « saisie » et sa « commande » s'effectuant par l'intermédiaire de gestes et d'expériences nouvelles. Elles entraînent aussi d'autres « techniques de soi », de nouvelles formes d'intersubjectivité, d'individuation et de socialisation, où l'hyper-narcissisme côtoie un anonymat total. Elles modifient bien sûr la constitution et la transmission des savoirs, en autorisant une écriture et une mémoire collectives où, sur nos bureaux virtuels, s'ouvrent des fenêtres juxtaposées multipliant les connexions accidentelles. Enfin, « arroseurs arrosés », nous prêtons attention à des applications, des programmes ou des sites, qui eux aussi nous surveillent, nous pistent et nous profilent.

Certains artistes proposent des stratégies de résistance, de piratage ou de contre-emploi susceptibles de subvertir les machines qui nous environnent. Ces démarches critiques dessinent alors la possibilité de se dérober à une attention directive – celle, soumise à l'économie, qui contrôle les pulsions et la consommation – par une attention émancipée et furtive, plus susceptible de revenir à une définition écologique de l'attention : la capacité à être attentionné, à se soucier et à prendre soin.

Brice Domingues, Catherine Guiral
et Hélène Meisel

Commissaires de l'exposition



Fouad Bouchoucha, *Deux-points* (2018) ; *Parenthèse* (2018) ; *Point-virgule* (2015-2018)
 Rotring encre noire
 Courtesy galleries Yoko Uhoda, Liège / Eric Dupont, Paris
 Photo : André Morin / le Crédac



Pointer

Fouad Bouchoucha (né en 1981, vit et travaille à Marseille) a d'abord exercé le métier de dessinateur industriel avant d'intégrer l'École supérieure des beaux-arts de Marseille puis celle de Lyon. L'artiste produit une œuvre protéiforme (sculpture, performance, son, théâtre, vidéo) qui questionne les notions de potentialité, de puissance et de performance, notamment dans les domaines technologiques, sportifs et sonores.

Au Crédac, il représente trois signes de ponctuation avec la précision d'un dessin d'architecte qui préfigurerait sa construction dans l'espace. Mais l'artiste nous livre plutôt le dessin d'un espace-temps perdu, ou qui est en train de se perdre. Ces signes de « ponctuation intermédiaire » permettent le développement, la précision, l'énumération, la pause, la digression. Autant de besoins qui ont perdu de leur valeur au profit de la vitesse, du raccourci, de l'immédiateté. En effet, cette ponctuation est mise à mal dans les nouveaux moyens de communication numériques rapides (sms, emails, messagerie instantanée), et supplantée par les signes de « ponctuation forte » comme le point d'interrogation, le point d'exclamation, les points de suspension et les guillemets, souvent utilisés à outrance.

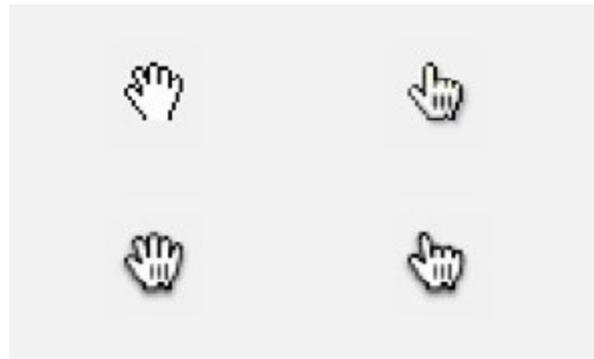
Le point-virgule est une césure appartenant à un mode d'expression au rythme aujourd'hui presque révolu. Son sous-emploi et son mauvais usage peuvent être analysés comme le symptôme d'une pensée de plus en plus instantanée et de moins en moins attentive. Paradoxalement, des subtilités imagées apportent un éclairage et une palette d'émotions dans le texte via les émoticônes, *smileys* et *emoji* ; le point-virgule mal-aimé est ainsi devenu un clin d'œil.

Les émoticônes ne remplaceront pas pour autant la ponctuation habituelle car ils sont limités à Internet et aux smartphones. Ils sont plutôt considérés comme des ornements affectifs du discours et renseignent le destinataire sur la coloration psychologique du message. La parenthèse, les deux-points et le point-virgule de Fouad Bouchoucha sont affichés tels des dessins techniques au fort impact visuel. Désolidarisés du texte qu'ils sont censés accompagner, entourer, rythmer, expliquer, adoucir, ces signes deviennent des logos à part entière devant lesquels notre œil, habitué à déceler des visages dans ce qui nous entoure (la paréidolie), recompose ici sans difficulté des expressions faciales stylisées. ;-)

L'importante dimension de ces signes de ponctuation attire notre attention sur des éléments de la langue écrite se devant d'être aussi discrets que des didascalies, ces courtes notices placées en marge du texte d'une pièce pour donner des indications de mise en scène ou de jeu au théâtre. L'artiste les extrait de leur contexte pour les mettre en valeur, leur redonnant une force graphique et un potentiel architectural. Que peuvent devenir ces dessins ? Un bâtiment ? Du mobilier ? Comment pourraient-ils réintégrer notre quotidien ?



Un chien-manicule explique le texte à un lapin.
Manuscrit du XIII^e siècle reprenant *Libri naturales* d'Aristote
(IV^e siècle avant J.C).



Pointeurs de souris Mac
© Apple

La manicule est un signe calligraphique en forme de petite main, fréquemment utilisé dans les manuscrits au Moyen Âge, dessiné en marge des textes afin d'attirer l'attention sur un passage important. Elle joue le rôle d'un outil intellectuel qui favorise la mémorisation et aide la lecture. C'est aussi une indication supplémentaire qui guide la gestuelle ou l'intonation de l'orateur. Comme les didascalies, ce geste de lecture a pour fonction de modifier à la fois la perception et l'expression du texte.

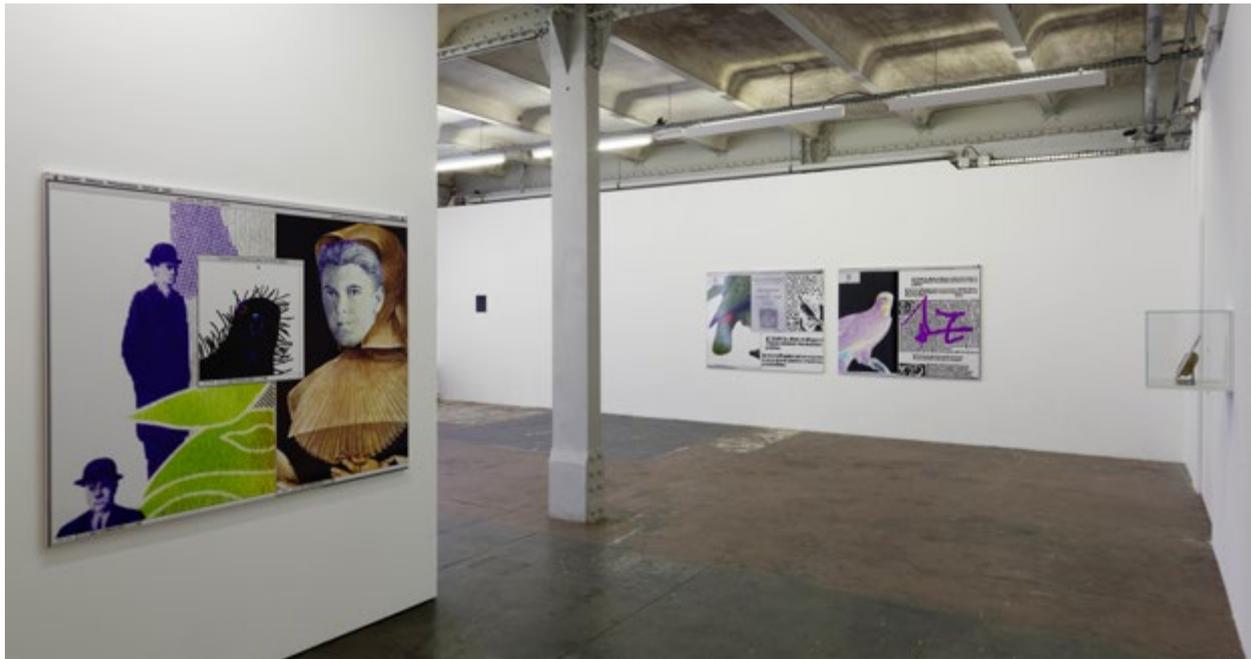
Le doigt pointé aurait fait ses débuts dans le *Domesday Book* (1085). Cette idée originale de Guillaume le Conquérant a été conçue pour l'aider à évaluer la propriété foncière et à lever les impôts du royaume d'Angleterre. Entre le XIV^e et le XVI^e siècle, l'index tendu est devenu un favori des humanistes de la Renaissance qui l'utilisaient généralement en marge de leurs manuels de droit et cahiers.

Aux XIX^e et XX^e siècles, elle est adaptée sous la forme de caractères d'imprimerie standardisés, notamment par la publicité pour capter le regard des consommateurs. La manicule est considérée comme l'ancêtre des pointeurs utilisés dans les interfaces informatiques.

Reléguée dans les « wingdings » au bas de la liste des polices de caractères du logiciel Word, la manicule est plus rarement utilisée aujourd'hui. Elle est néanmoins visible sur nos écrans d'ordinateurs puisque l'index s'est mué en pointeur popularisé par Windows et Apple. Ces manicules, qui miment la position de notre main sur la souris, se sont progressivement ouvertes et aplaties avec l'apparition de l'écriture dactylographiée, passant du crayon au clavier.

Ces petites mains et flèches sont le relais, le prolongement de notre action manuelle exercée sur la souris ou le *trackpad*. Elles indiquent un lien hypertexte cliquable, permettent de pointer, *scroller*, surligner, agrandir ou fermer une fenêtre, et préfigurent l'action de nos doigts directement sur les écrans de nos téléphones portables et tablettes tactiles, maintenant débarrassées des souris.

À ce sujet, l'exposition *des attentions* présente une photographie de Nicolás Lamas intitulée *Blind Gestures* (gestes aveugles), portant le prénom Philippe. L'empreinte digitale – par définition unique – et les traces laissées par le propriétaire d'un iPad sont scannées agrandies. Chaque balayage du scanner enregistre les marques, les égratignures, les traces et la poussière accumulées à la surface de l'écran. Chaque empreinte met l'accent sur la relation étroite entre la tablette et son utilisateur par le biais de son index, dessinant un portrait digital au sens propre du terme.



Raymond Hains, *L'Amant vert, Magritte d'Autriche et Marguerite d'Autriche*, 1999
Macintoshages, tirages argentiques d'après photographies numériques
 Collection privée / Courtesy Galerie de France, Paris
 Photo : André Morin / le Crédac



Recadrer

Raymond Hains (1926 - 2005) étudie aux Beaux-arts de Rennes où il se lie d'amitié avec Jacques Villeglé (né en 1926). Membre du Nouveau Réalisme, Raymond Hains est principalement connu du grand public pour ses affiches lacérées, notamment réalisées avec son ami dès 1949. Aux jeux graphiques de ces présentations d'affiches viennent s'ajouter les possibilités poétiques et visuelles de la lettre qui fascinent l'artiste. Proche du mouvement lettriste, les livres tiennent une place centrale dans la constitution de son univers, dans lesquels il puise une connaissance d'érudit qui lui permet de développer néologismes et jeux de mots à partir d'homophonies approximatives. Il tisse sur le modèle de la toile d'araignée des liens entre les références les plus savantes, les lieux, les personnages historiques et son quotidien.

Les spéculations langagières prennent alors progressivement le pas sur les affiches. Raymond Hains développe ses recherches en réalisant des fiches de lecture détaillées et datées qu'il range, avec ses livres, dans des valises d'aviation bleues. Ce besoin de classement participe d'un art de la mémoire qu'Hains développe au hasard de ses trouvailles. L'avènement de l'ordinateur personnel le conduit à produire des compositions graphiques à partir de l'agencement de textes et d'images issus de sa base de données et ouverts

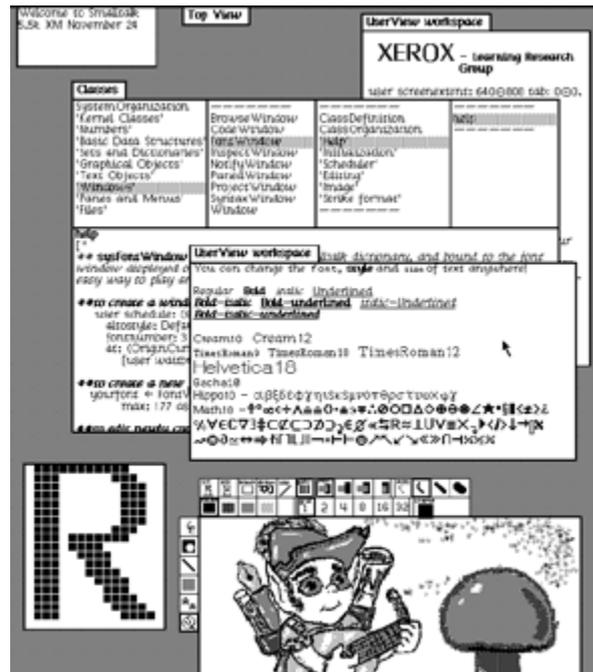
dans différentes fenêtres sur son écran d'ordinateur. C'est en tentant de répondre à l'invitation à réaliser un diaporama qu'il réalise l'intérêt de faire cohabiter les images de façon parcellaire dans un même cadre plutôt que de faire se succéder les images. Les *Macintoshages* sont nés.

Rébus énigmatiques, ces *Macintoshages* fonctionnent par associations d'idées et rebonds homonymiques – des glissements qui anticipent les dérives typiques des recherches sur Internet. La série construite autour des *Épîtres de l'amant vert* s'inspire de ce poème écrit au début du XVI^e siècle par Jean Lemaire de Belges, imaginant des vers composés par un perroquet (vert) pour consoler sa maîtresse de son veuvage, la princesse Marguerite d'Autriche. Sous influence belge, Marguerite devient Magritte, tandis que l'oiseau lui-même dressé pour répéter et rapporter, se répète à plusieurs reprises.

À l'instar d'Antoni Muntadas qui dissout les lettres de ses *Slogans* dans une abstraction purement visuelle, Hains insert et distille le dessin dans le texte et inversement. Il tisse des liens entre la lettre, son usage ornemental et les figures qu'il fait intervenir dans ses compositions. Tels de grands tableaux numériques dont il nous faudrait décrypter la lecture, les agrandissements de captures d'écrans présents dans l'exposition semblent atemporels. Comme les récits d'anticipation que Laurence Cathala plaque sur les murs du Crédac, Raymond Hains se fait l'archéologue-poète de récits mêlant les styles, les époques, les techniques et les personnages. Comme il le disait à propos de son exposition personnelle au Centre Pompidou en 2001, il est « rétro-prospectif ».



René Magritte, *La condition humaine*, 1935
Peinture à l'huile.
Collection du musée du château de Norwich, Angleterre.



Interface graphique *Smalltalk-76*
Saisie d'écran sur un ordinateur Alto, 1976

«Fenêtre» est l'un des mots français les plus polysémiques et sujet à des interprétations symboliques et figurées. Que ce soit pour désigner un laps de temps durant lequel un événement peut se dérouler ou pour désigner par analogie quelque ouverture, le mot a ses acceptions dans de nombreux jargons professionnels. Du latin *fenestra* qui signifie ouverture, passage, la fenêtre peut aussi bien désigner un espace libre laissé dans un manuscrit, qu'un objet symbolique qui permet de porter un regard sur le monde.

C'est dans ce sens que les artistes l'utilisent notamment dans la peinture, la photographie, l'art vidéo ou encore la littérature. Raymond Hains se sert de fenêtres informatiques, autrefois dénommées «feuilles» de par l'analogie avec la représentation d'un bureau sur lequel des documents viennent se superposer, pour confronter ses imaginaires. Marguerite d'Autriche vient se frotter au portrait de Magritte sur un billet de banque belge, l'image d'un perroquet plonge dans un récit du XVII^e siècle. Ces rencontres témoignent de la méthodologie de recherche de l'artiste autant qu'elles suscitent de nouveaux récits surréalistes. Le surréalisme justement, avec des artistes comme Magritte, ont pu user de la figure de la fenêtre pour emmener le regardeur dans des mondes improbables.

Depuis toujours, le thème de la fenêtre fascine les artistes. Indissociable des recherches sur la perspective menées à la Renaissance, elle n'a cessé d'être réinterprétée au gré des époques et des courants artistiques. En 1435, l'architecte et ingénieur Leon Battista Alberti publie le *De Pictura* (De la peinture). Dans ce manuel à l'usage des peintres, il présente notamment les connaissances scientifiques qui leur

sont nécessaires – la géométrie, l'optique –, et traite de la lumière, des couleurs, et de la perspective. Abordant la question de la construction du tableau, il écrit dans un célèbre passage :

«Je trace d'abord sur la surface à peindre un quadrilatère de la grandeur que je veux, fait d'angles droits, et qui est pour moi une fenêtre ouverte par laquelle on puisse regarder l'histoire.»

Jusqu'à la fin du XIX^e siècle, les peintres utilisent son cadre pour guider le regard vers des paysages rêvés, des vues réalistes ou pour faire pénétrer la lumière au plus profond des intérieurs. D'un simple élément de décor, la fenêtre devient peu à peu un sujet à part entière. Les photographes et les vidéastes contemporains accordent aujourd'hui une place fondamentale à la fenêtre dans leur recherche, en jouant souvent sur la connivence entre leur médium et ce thème.

Raymond Hains use de la fenêtre en tant qu'ouverture symbolique sur son univers créatif mais également comme outil technologique développé pour communiquer avec les ordinateurs. L'invention de la fenêtre comme interface visuelle des logiciels informatiques par les ingénieurs du Xerox PARC au milieu des années 1970 permet d'étendre l'usage des calculateurs jusque-là réservés aux spécialistes. Les employés manipulent désormais un bureau symbolique sur lequel ils agencent des dossiers tout aussi virtuels, qu'ils peuvent réagencer dans des fenêtres flexibles.



Susan Hiller, *Dream Screens*, 1996

Œuvre audiovisuelle interactive pour Internet, commandée par la Dia Foundation, New York. Courtesy de l'artiste et Lisson Gallery.
Collection Espace multimédia Gantner, Département du Territoire de Belfort

Photo : André Morin / le Crédac



Dérivée

Susan Hiller (États-Unis, 1940-2019) poursuit des études de photographie, linguistique et anthropologie avant de commencer une carrière d'artiste à Londres dans les années 1970, influencée par le minimalisme, l'art conceptuel et ses recherches menées en tant qu'anthropologue. Elle est l'une des premières artistes à utiliser la vidéoprojection. Nombre de ses pièces explorent la pratique de l'écriture automatique, les expériences de mort imminente et les expériences collectives d'activités inconscientes, subconscientes et paranormales.

Réalisée en 1996, *Dream Screens* est l'une des premières œuvres du Net.art, courant qui désigne les créations interactives conçues par, pour et avec le réseau Internet. Il s'agit d'une narration sonore fragmentée sur fond d'écran monochrome. Sur l'ordinateur et en projection, le visiteur choisit une des six langues dans un onglet et peut changer de couleur à tout moment en cliquant sur un endroit précis de l'écran.

Phonétiquement, le titre de l'exposition du Crédac peut se comprendre comme la « désattention », une inattention qui nous libère du travail nécessitant une concentration de l'esprit sur une tâche productive. L'œuvre de Susan Hiller nous installe d'emblée devant un paradoxe : nous sommes invités à nous asseoir à une table de travail, dans une position proche de celle d'un employé de bureau, contexte dans lequel une productivité est attendue.

Cependant, les journées de travail ne peuvent être entièrement dédiées aux missions que l'on nous confie; notre cerveau est en effet incapable de se concentrer sur une longue durée. Cependant, la place laissée à l'errance mentale dans le monde de l'entreprise induit des capacités créatives plus importantes puisque différentes régions du cerveau sont synchronisées les unes avec les autres lors de ces moments d'évasion.

Dans le contexte de l'exposition *des attentions*, *Dream Screens* apparaît comme un contrepoint à la surenchère d'images qui défilent habituellement sous nos yeux lors de notre navigation sur Internet, et nous invite à la rêverie, à la divagation. L'écran coloré propose une contemplation du vide en réaction à la prolifération de signaux qui nous assaillent. Dépourvu de texte et d'image, le spectateur a la possibilité de se concentrer sur les émotions que procurent les couleurs et les sons qui se succèdent et se superposent parfois. La bande sonore correspond à des lectures de textes qui ont été collectés autour de la thématique du rêve, de l'irrationnel et de l'inconscient (souvenirs, images décrites de rêves, extraits de documents historiques...), entrecoupés de battements de cœur, de signaux pulsar (ondes radio), et de « I'm dreaming » (je rêve) en code Morse.

Néanmoins, ces sons prennent plus d'importance que l'image, créant une opposition entre la sérénité qu'apporte l'écran, dont les couleurs font référence à une cartographie des rêves en forme de toile d'araignée (web), et la parole qui brouillent notre perception.



La Monte Young et Marian Zazeela, *Dream House*, 1990
 © La Monte Young, © Marian Zazeela / Photo : Blaise Adilon



James Turrell, *City of Arhirit*, 1976
 Dimensions variables. © James Turrell

Les recherches sur les sensations perceptives liées aux couleurs dans un environnement spécifique sont au cœur du travail de nombreux artistes : de l'époque des impressionnistes à nos jours, ils ont cherché à placer le spectateur au cœur d'environnements chromatiques pour leur faire éprouver de nouvelles sensations et émotions. Les œuvres de James Turrell, Ann Veronica Janssens, La Monte Young, Philippe Parreno, Pierre Huyghe, Dominique Gonzalez-Foerster, ou de Lola Gonzalez explorent des domaines sensoriels où le corps est soumis à des épreuves physiques et littéralement plongé dans la couleur.

En 1966, le compositeur américain **La Monte Young** (né en 1935) et la plasticienne américaine **Marian Zazeela** (née en 1940) développent l'idée de la *Dream House*, une installation pérenne à partir d'un assemblage de sons électroniques et de lumières colorées. Pour les spectateurs - auditeurs, il s'agit de s'immerger dans le son et la couleur pour en percevoir les nuances, grâce à une expérience physique de la durée au son d'une musique « infinie » générée par des oscillateurs d'ondes sinusoïdales, oscilloscopes, amplificateurs et haut-parleurs pour produire des environnements de fréquences continues. Le visiteur se déchausse et foule la moquette où il peut s'allonger des heures, baigné dans la lumière colorée, l'invitant à la méditation.

City of Arhirit de **James Turrell** (Etats-Unis, né en 1943) est une installation de quatre pièces successives. Chacun de ces espaces est rempli d'une lumière colorée différente. Invisible, la source de lumière mêle la lumière artificielle et naturelle, entraînant des variations de l'intensité de la couleur au fur et à mesure de la journée. Au passage d'une pièce à une autre, la rétine garde en mémoire la couleur de l'espace précédent. Pendant un court instant, la couleur précédente se mêle à la nouvelle couleur pour en créer une troisième, subjective et furtive.

La lecture de ces œuvres par le prisme de la symbolique des couleurs et des réalités multiples rappelle également de nombreuses séquences cinématographiques. En adoptant des tonalités de couleurs particulières à des moments cruciaux, les réalisateurs peuvent influencer sur la psychologie, voire sur les sentiments du spectateur qui réagit de manière spécifique à certaines teintes. La psychologie des couleurs est le résultat du travail du psychologue suisse Max Lüscher, qui durant la seconde moitié du XX^e siècle, a développé un test de couleurs permettant d'évaluer l'état émotionnel d'une personne à un moment précis. Depuis, le cinéma a défini ses propres codes grâce à l'utilisation d'aplats de couleurs dans les films de Michelangelo Antonioni (*Le désert rouge*, 1964 ; *Blow Up*, 1966) ou de filtres de couleurs dans les films d'Alfred Hitchcock (*Vertigo*, 1958 ; *Marnie*, 1964), d'Henri-Georges Clouzot (*L'Enfer*, 1964) ou de Friedrich Wilhelm Murnau (*Nosferatu*, 1922). La question de la réalité et de la perception altérées sont également présentes dans les films des sœurs Wachowski (*Matrix*, 1999) et de Gary Gross (*Pleasantville*, 1998) à travers des codes couleurs bien identifiés.*

*Plus de détails dans le Focus *Perception et couleur dans l'art contemporain et au cinéma* autour l'exposition « *Rappelle-toi de la couleur des fraises* » de Lola Gonzalez (20 janvier-2 avril 2017) à lire dans le *Réflex*³², téléchargeable sur credac.fr (rubrique Publics > groupes et associations > Réflex).



Batia Suter, *Nightshift* (détail), 2019
 Installation, dimensions variables. Papier journal, couvertures de laine
 Production : Le Crédac, avec le soutien du Mondriaan Fund
 Photo : André Morin / le Crédac

04

Connecter

Batia Suter (née en 1967 en Suisse) a débuté ses études à l'Académie des Beaux-Arts de Zürich puis a été formée au graphisme aux Pays-Bas où elle vit et travaille aujourd'hui. Ses installations photographiques conçues in situ développent un univers visuellement hypnotique, où chaque forme en appelle une autre, chaque image est habitée par une possibilité de métamorphose engendrée par la suivante.

Pour *des attentions*, elle s'immerge dans l'histoire de la Manufacture des Œillets, son passé industriel faisant écho à la vie de son grand-père qui fut ouvrier de nuit. Dans l'hommage, la notion de mémoire est centrale, dans le sens où nous nous devons de la perpétuer. Ici, la mémoire est une matière malléable à l'envi, source de créations qui permet à Batia Suter d'associer production industrielle du bâtiment et souvenir du journal *Le Monde* autrefois imprimé à Ivry-sur-Seine. L'œuvre in situ est pour l'artiste un moyen de connecter une histoire intime à un édifice qu'elle investit.

En 2018 au Centre culturel suisse à Paris, c'est sa tante collectionneuse d'images et d'objets qui faisait office de figure tutélaire.

Comme pour André Malraux (1901-1976) et son *Musée imaginaire* ou pour l'historien de l'art et fondateur de l'iconographie Aby Warburg (1866 - 1929) et sa volonté de constituer une histoire comparative de l'art basée sur les motifs des images de son *Atlas mnémosyne*, *Nightshift* use d'une logique similaire pour agencer ensemble des éléments de sources, temporalités et natures différentes et faire émerger de nouvelles lectures. Avec le langage graphique comme conjonction, l'œuvre propose des cheminements inédits dans l'histoire des images de magazines, parfois futiles, dramatiques, des formes et des arts, à rebours d'une analyse purement formelle ou contextuelle des œuvres.

Batia Suter dispose ces reproductions en noir et blanc au sol tel un échiquier sur lequel elle dépose soigneusement des couvertures en laine ça et là. La fragilité qui émane de l'installation laisse supposer une possible réorganisation des images entre elles. À l'ère de l'archivage numérique et des publications que tout un chacun "poste" sur les réseaux sociaux, ces images pourraient se retrouver liées par le même hashtag «#eau». Une uniformisation par le classement que seule l'expérience individuelle permettrait de briser.



Aby Warburg, *Atlas mnémosyne*, 1926 - 1929
 Planche 79: *L'Antiquité aujourd'hui [l'actualité de la mémoire]. L'Église, l'État, le Pouvoir: du sacrifice païen à la sublimation du rituel.*

«Une fois les images patiemment collectées et classées, Batia Suter démarre son jeu de montage et d'assemblage. Car c'est bien d'un jeu dont il s'agit et plus précisément d'un "jeu de hasard", plaçant et déplaçant les images jusqu'à ce que l'évidence surgisse.» (Diane Dufour)

Le travail de Batia Suter s'apparente au montage, et il évoque autant le cinéma que la mise en page d'un livre, une planche contact de photographe que l'*Atlas mnémosyne* de l'historien **Aby Warburg**. C'est dans le travail de ce dernier que la comparaison du surgissement est la plus féconde.

«Warburg se définit lui-même comme "historien", un "historien des images" et non de l'art. En tant que tel, il cherche à retrouver ou à construire les liens qui paraissent unir les époques à partir de l'examen des images. Une telle démarche n'a en soi rien de très nouveau. Ce qui fait son originalité, c'est l'intérêt qu'il manifeste pour ce qui n'est pas l'image, mais que celle-ci rend accessible et qui rend celle-ci compréhensible: la vie des hommes, leurs passions, leurs peurs et leurs désirs, leurs activités, leurs modes de pensée.» (Roland Recht)

Il développa de 1926 jusqu'à sa mort en 1929 une nouvelle approche de sa discipline en établissant des correspondances inattendues entre des reproductions d'œuvres parfois très éloignées dans le temps, le style et la technique, épinglées sur une toile noire puis



André Malraux et son musée imaginaire, Paris Match, janvier 1953.
 Photo: Maurice Jamoux.

photographiées avant d'être éventuellement modifiées. Son but principal était de déceler les représentations des émotions issues de l'art de l'Antiquité et leur résurgence dans les productions de la Renaissance. Il nomma *Atlas mnémosyne* ce projet de cartographie mémorielle et mouvante du savoir visuel.

Le procédé employé par Batia Suter agglomère en un même lieu un ensemble d'images, de mémoires qui constitue une œuvre. La malléabilité induite de ce rassemblement personnel évoque le *Musée imaginaire* décrit par André Malraux dans son ouvrage éponyme de 1947.

Le musée, institution qui se développe à la Renaissance en Europe a imposé une relation nouvelle avec l'œuvre d'art. Il délivre les œuvres de leur fonction, ce qu'**André Malraux** appelle une métamorphose. Une statue religieuse devient une sculpture libérée de son usage originel. La projection mentale qu'en produisent les visiteurs d'un musée remplace cet usage et autorise un rapprochement formel, subjectif des œuvres, que chacun a pu voir lors de ses visites, sous forme de compilation mémorielle. Aujourd'hui, grâce à la photographie, il est possible d'avoir à disposition les œuvres de toutes les civilisations. Il devient donc possible de confronter toutes les œuvres.

«J'appelle Musée imaginaire la totalité de ce que les gens peuvent connaître aujourd'hui même en n'étant pas dans un musée, c'est-à-dire ce qu'ils connaissent par les reproductions, (...) les bibliothèques», déclare Malraux. *Le Musée Imaginaire* est un phénomène mental qui résulte d'une expérience cumulative et visuelle. C'est un domaine de formes qui nous habite. C'est un espace dépourvu d'existence physique, n'existant que par et dans l'esprit du spectateur et se matérialisant par une proposition visible, la photographie éditée.»



Antoni Muntadas, *Slogans*, 1987
 Capture d'écran, bande vidéo U-Matic NTSC numérisée, 4/3, couleur, son ; 9 min 30 s
 Achat en 1990 ; Inv. : AM 1990-256
 Centre Pompidou, Paris ; Musée national d'art moderne / Centre de création industrielle

Capter

Antoni Muntadas (né en 1942 à Barcelone) est l'une des figures de proue de l'art médiatique et numérique. Établi à New York depuis 1971, il est fin connaisseur du fonctionnement des médias, des messages publicitaires auxquels il s'intéresse et dont l'esthétique tend à uniformiser une culture globalisée.

Avec sa série des *Slogans*, il nous invite à lire entre les lignes de ces messages publicitaires. Là où la publicité profite de notre « temps de cerveau disponible » pour nous rendre poreux aux injonctions de la société de consommation, lui y prête attention, déconstruit et expose ses mécanismes de fonctionnement jusqu'à l'abstraction, autant formelle que significative. « Si l'on observe quelque chose pendant une longue période de temps, on peut commencer à devenir critique. » dit l'artiste.

La version de *Slogans* ici présentée prend comme sources des encarts publicitaires de journaux et magazines américains et canadiens du milieu des années 1980. L'artiste a choisi de les numériser puis de

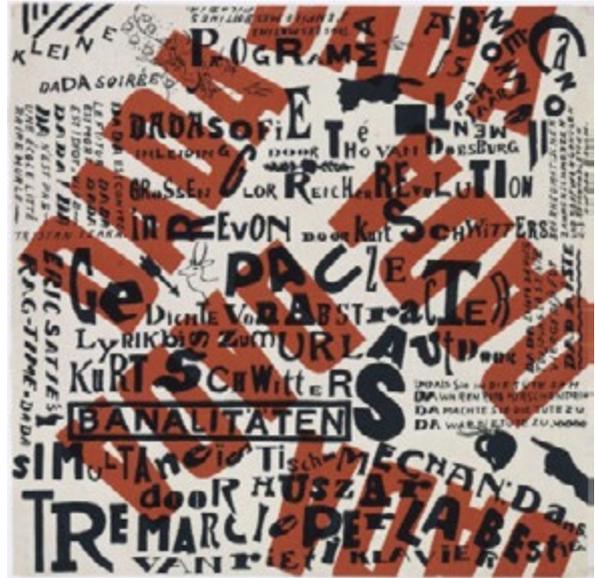
composer une vidéo à partir de ces fragments de textes et d'images. Extraites de leur publication d'origine, ces annonces sont décontextualisées, transformées et diffusées via un nouveau canal. Toutes ces opérations transforment le message dans sa nature même.

D'une impression de journal, nous regardons aujourd'hui un écran cathodique qui diffuse des images recadrées numériquement. Le pixel, élément unitaire autant qu'information sur lequel s'attarde Muntadas, incarne cette translation à travers l'ordinateur. En effet, de chaque slogan, plan par plan, se détache soigneusement un mot emblématique par le procédé vidéo du zoom. L'attention est portée sur le détail ; le zoom se poursuit dans la matière de l'image.

Tout le vocabulaire cinématographique est également employé ici par Muntadas. De la scène d'introduction qui pose le décor de l'action à la bande sonore de Ray Conniff, en passant par les séquences-slogans découpées en divers plans. Il installe un rythme, évolutif, qui se rapporte à la poésie de par sa relation au mot. Cette sélection de slogans dessine un ensemble de signes nouveaux à réinterpréter. Une lecture poétique et graphique de la publicité devient possible. Pour l'artiste, les mots de ces injonctions de consommation n'ont de valeur que dans leur portée artistique. Commercialement, ils sont nuisibles.



Nam June Paik, *Magnet TV*, 1965
Poste de télévision, aimant.
© Nam June Paik



Theo van Doesburg et Kurt Schwitters, *Kleine Dada Soirée*, 1922
Lithographie

Le découpage des mots et leur libre association est un processus qui évoque aussi bien les cadavres exquis des surréalistes ou la « cut-up poetry » de John Giorno. Dans les deux cas, l'importance accordée à l'écriture automatique et à l'inconscient est prédominante. C'est aussi l'inconscient que la publicité vient titiller dans sa manière d'user des mots et de se dissimuler dans l'image. Le dernier mot mis en valeur par le montage de Muntadas, *Dream*, nous renvoie à cet état de conscience particulier, l'état hypnagogique cher à Raymond Hains, ce moment intermédiaire entre la veille et le sommeil, là où l'attention se relâche et permet toutes les fantaisies.

L'attention, c'est justement ce que capte avec force le poste de télévision. Il est partout, il nous permet de surveiller le monde, d'être en adéquation avec tout ce qui se passe et que nous ne voulons manquer mais qui semble toujours nous échapper. En introduisant des téléviseurs et des projecteurs vidéos dans les musées et les galeries d'art, les artistes ont accompagné le développement du *mass media*. Simples téléspectateurs, ils partagent notre ennui, notre fascination ou notre irritation ; mais à travers leurs œuvres, ils tentent de tirer au clair leurs impressions, leurs attitudes face à la télé. Nous invitant à prendre nos distances avec les charmes du petit écran, ils nous donnent à voir autrement le monde et ses images mêmes.

En effet, pour les artistes, il ne s'agit pas seulement de représenter la télévision mais de l'expérimenter, de chercher à contrecarrer les modes de visionnage existants des téléspectateurs. Au-delà de l'aspect divertissant de certaines créations, il s'agit de provoquer le public, de générer des pulsions, d'éveiller le sens critique du public, assommé par les productions commerciales.

Nam June Paik (Séoul, 1932 - Miami, 2006), considéré comme l'un des fondateurs de l'art vidéo, entreprend dès 1963 d'utiliser la télévision comme instrument. À l'origine compositeur et artiste performeur, il expérimente les possibilités techniques offertes par le moniteur et la diffusion de contenu par ce dernier. Dans l'œuvre interactive *Magnet TV* (1965), Paik invite les spectateurs à modifier la production télévisuelle en lignes abstraites en faisant dévier les lignes par le mouvement d'un aimant sur la télévision. L'ambition de moduler et déformer les messages, jusque-là inhérents au flux d'information diffusé par les médias, tend à développer l'esprit critique des spectateurs sur ce qu'ils voient, lisent et entendent. Il manipule littéralement le message pour le transformer en contenu esthétique.

Le détournement de productions de masse à des fins artistiques est également l'apanage d'artistes orientés vers le texte et la poésie comme les dadaïstes Tristan Tzara (1896 - 1963) et Kurt Schwitters (1887 - 1948) ou les artistes de la Beat Generation.

Crédactivités — *Exo* —

Du lundi au vendredi, le Bureau des publics du Crédac propose, pour les élèves de maternelle et d'élémentaire, de collège et lycée, ainsi que pour les étudiants du supérieur et les accueils de loisirs, une **visite** de l'exposition adaptée au niveau de chaque groupe.

Durée : entre 1h et 1h30

Tarifs :

- groupes scolaires : gratuit
- accueils de loisirs : 25 € la visite / 25 € l'atelier
- étudiants : contacter le Bureau des publics
- groupes d'adultes : sur devis

Les mardis, jeudis et vendredis de 10h à 11h30, cette visite peut être approfondie avec un **atelier** de pratique artistique pour les élèves du CP au CM2, à effectuer dans un second temps après la visite au centre d'art.

Informations et inscriptions :

01 49 60 25 06 /

jleclerc.credac@ivry94.fr

mpitkevicht.credac@ivry94.fr

Objet en tant que tel, support de réflexion, lien entre le travail d'un artiste et son public, entre l'enfant et son parent, mais aussi entre l'enseignant et ses élèves, *Exo* est un livret-poster aux multiples fonctions.

Exo possède deux faces : d'un côté un ensemble de jeux et d'exercices permettant une approche à la fois ludique et pédagogique mais surtout plastique du travail de l'artiste, à faire en classe ou à la maison. De l'autre, un poster d'une image choisie par l'artiste exposé.e, que chaque enfant peut afficher dans sa chambre.

Rendez-vous !

Visite-enseignants

Judi 24 janvier 2019 de 17h à 19h

Les enseignants et animateurs découvrent l'exposition avec l'équipe du Bureau des publics, puis réservent une visite et un atelier pour leur groupe.

Gratuit *

Crédacollation

Judi 14 février 2019 de 12h à 14h

Visite commentée de l'exposition par Brice Domingues, l'un des commissaires de l'exposition, suivie d'un déjeuner.

Participation : 7 € / Adhérents : 4 € *

Art-Thé

Judi 28 février 2019 à 16h

Visite commentée de l'exposition par Mathieu Pitkevicht, suivie d'un temps d'échanges autour de références artistiques, de documents et d'extraits littéraires, filmiques et musicaux. Thé, café et pâtisseries sont offerts.

Gratuit *

Atelier-Goûté

Dimanche 24 mars 2019 de 15h30 à 17h

Petits et grands découvrent l'exposition ensemble. Les familles participent ensuite à un atelier de pratique artistique qui prolonge la visite de manière sensible et ludique, autour d'un goûter. Conçu pour les enfants de 6 à 12 ans, l'atelier est néanmoins ouvert à tous !

Gratuit *

TaxiTram

Samedi 30 mars 2019

Le parcours en bus commence à la maison des arts – centre d'art contemporain de Malakoïff par la visite de l'exposition « *Où est la maison de mon ami ?* » un regard sur la scène contemporaine syrienne. Il se poursuit au Crédac avec l'exposition *des attentions* présentée par deux de ses commissaires Brice Domingues et Hélène Meisel. Il se termine au Cneai avec la découverte de l'exposition *GESTE*.

Infos et réservations auprès de Tram : 01 53 34 64 43 / taxitram@tram-idf.fr

* **Réservation indispensable** : 01 49 60 25 06 / contact@credac.fr

Événements

Nuit de la lecture

Médiathèque d'Ivry-sur-Seine – Espace multimédia

Samedi 19 janvier 2019

de 17h à 22h

À l'occasion de la 3^e édition de la Nuit de la lecture, le Crédac s'associe à la Médiathèque et propose de plonger dans les mondes imaginés pour les trois dernières éditions de *Royal Garden*, avec Thierry Chancogne et Mathias Schweizer (*RG⁸*) ; Alex Balgiu et Olivier Lebrun (*RG⁹*) ; Laurence Cathala, Brice Domingues et Catherine Guiral, Vincent Maillard, Hélène Meisel (*RG¹⁰*). Les lecteurs et lectrices avides d'aventures numériques pourront explorer ces récits à la fois extraordinaires, absurdes et iconophiles depuis l'espace multimédia de la Médiathèque.

Entrée libre

Conversation Piece.

Le cours du jardin

Samedi 9 février 2019

à 16h30

Au sein de l'exposition *des attentions*, Laurence Cathala, Brice Domingues, Catherine Guiral et Hélène Meisel s'entretiennent de certaines œuvres et problématiques selon un parcours ordonné par la « tireuse de cartes » qu'est *Royal Garden¹⁰ côté jardin*. Une divagation scénarisée, emmenée par des cavaliers débridés, menés par le démon de l'analogie, du rebond et de l'association.

Gratuit *

* **Réservation indispensable** : 01 49 60 25 06 / contact@credac.fr