



des attentions

Fouad Bouchoucha, Laurence Cathala, Raymond Hains, Susan Hiller,
 Nicolás Lamas, Daria Martin, Antoni Muntadas, Daniel Steegman Mangrané,
 Batia Suter, Suzanne Treister

Batia Suter Bülach, Suisse, 1967
vit et travaille à Amsterdam, Pays-Bas

- 1** *Nightshift, 2019*
Installation, dimensions variables
Papier journal, couvertures de laine
Production: Le Crédac, avec le soutien
du Mondriaan Fund

Très souvent, les installations d'images collectées par Batia Suter résultent d'une intuition fine du contexte, sensible au génie du lieu autant qu'à « l'air du temps ». Le passé ouvrier de la Manufacture des Œillets (autrefois métalliques), qu'occupe le Crédac, réveille chez l'artiste le souvenir d'un grand-père travaillant de nuit, en usine. Le titre de l'installation *Nightshift*, « équipe de nuit », fait allusion à l'organisation d'un travail incessant, permis par le roulement de trois équipes aux mêmes postes, toutes les huit heures. Cette logique productiviste renvoie à une économie de l'attention dictée par une idéologie de la performance, où la concentration, abrutie par la cadence, se réduit à de la vigilance.

Sur les pages d'un journal édité pour l'occasion et déployé au sol, Batia Suter a reproduit en noir et blanc des images issues de magazines en couleurs, datant de l'époque faste de la presse illustrée (*Life, Paris Match, Panorama*, etc.). Dans le flux des images qui nous environnent, cette artiste iconophile décèle ce qui parvient encore à nous « empoigner ». Remarquant que les images d'eau y étaient récurrentes, elle en a établi une collection disparate: il peut s'agir d'ablutions joyeuses comme de naufrages tragiques, de canotage insouciant comme de flottes de guerre, d'inondations saisonnières comme de vagues scélérates. Cette profusion médiatique regorge de clichés nautiques, touristiques et exotiques, au sein desquels se profilent aussi les enjeux géopolitiques des fleuves et des mers: des zones de transit et de fret quadrillées par d'invisibles frontières, rendant toute migration périlleuse.

Les couvertures de laine de seconde main, glissées dans l'échiquier du journal, matérialisent cette vulnérabilité. Objets de premiers secours, elles proviennent d'un monde déclassé et déplacé. Leurs teintes rouges suggèrent l'urgence et le soin, mais aussi une révolte faisant écho à la politique communiste d'Ivry-sur-Seine. *Nightshift* évoque le souci d'un confort, aussi minimaliste soit-il.

Enfin, en jouant la forme du journal, l'œuvre convoque un support d'information – d'attention au monde – en voie d'obsolescence, depuis que la diffusion numérique a concurrencé la presse papier. Le journal *Le Monde* était imprimé à Ivry depuis 1989. Mais en 2015, ses directeurs expliquèrent avoir « fait le choix de préparer la fermeture du Monde Imprimerie afin de concentrer [leurs] investissements sur l'innovation éditoriale et les développements numériques ».

Fouad Bouchoucha Marseille, 1981
vit et travaille à Marseille, France

- 2 a** *Deux-points, 2018*
2 b *Parenthèse, 2018*
2 c *Point-virgule, 2015-2018*
Rotring, encre noire, 110 × 75 cm
Courtesy galleries Yoko Uhoda, Liège,
Belgique / Éric Dupont, Paris

Fouad Bouchoucha aime mettre à l'épreuve les paradoxes qui fragilisent des technologies de pointe, parfois sabotées par leur soif de vitesse, de puissance et de performance. Par exemple, en immobilisant un bolide: pour *Goodbye horses* (2011), l'artiste a fait produire une coque aérodynamique – mais totalement opaque – pour le pare-brise d'une voiture de course (la Bugatti Veyron), conçue pour atteindre une vitesse (400 km/h) à laquelle ses pneus n'auraient de toute manière pas résisté longtemps. Bouchoucha pousse ainsi jusqu'à l'absurde des logiques jusqu'au-boutistes, pour en tester les points de rupture, d'effondrement ou d'implosion.

Avant de bifurquer vers des études d'art, l'artiste a d'abord appris le dessin technique au sein d'un département d'étude et définition de produit industriel. De cette formation initiale, il garde la fascination pour un système de standardisation graphique qui s'envisage comme un esperanto industriel. Le dessin technique fait le pari d'un langage codifié, exact et transparent, écartant toute ambiguïté entre le concepteur et le fabricant. « Quand le monde s'accorde » promet ainsi l'International Organization for Standardization, organisme prescripteur des normes ISO qui règlent les conventions des tracés, des plans ou des cotations. Tout aussi fasciné par l'utopie d'un code universel que dubitatif quant à l'élimination d'interprétations divergentes, l'artiste commande la production d'un même carreau de faïence, découpé selon des motifs décoratifs marocains, à deux prestataires: un atelier artisanal au Maroc, une entreprise de design industriel en France (*La maîtresse et son esclave*, 2013). Au sein d'une normalisation croissante, Fouad Bouchoucha scrute la persistance de particularismes.

Aussi, bien qu'ils aient d'abord été tracés par un ordinateur, *Point-virgule*, *Deux-points* et *Parenthèse* ont finalement été redessinés à main levée. Ces signes de ponctuation, ici convertis en plans d'architecture, appartiennent à des usages linguistiques en transition. Conventionnellement, ils règlent la syntaxe et la prosodie de la phrase, en plaçant des articulations logiques, des respirations et des silences qui insufflent du sens et du style, de la nuance et de la modulation. Certains, comme le point-virgule, semblent pourtant tomber en désuétude. Peu courant, il oscille entre la fonction d'un point et celle d'une virgule. Les trois signes ont cependant trouvé une seconde vie dans le flux d'une communication efficace, accélérée et raccourcie, où, assemblés dans un certain ordre, ils dessinent des visages souriants (ou pas), résumant par l'image ce que la ponctuation articule dans le sens.

Antoni Muntadas Barcelone, Espagne 1942
vit et travaille à New York, États-Unis

3 *Slogans*, 1987

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

« Si l'on observe quelque chose pendant une longue période de temps, on peut commencer à devenir critique. »
(Antoni Muntadas)

Établi à New York depuis 1971, Antoni Muntadas est un grand voyageur et fin observateur des médias, de la publicité la plus *mainstream* aux entreprises les plus expérimentales qu'il a lui-même initiées localement (*Cadaqués-Canal Local*, 1974). Avec sa série *Slogans*, il invite à lire entre les lignes de messages publicitaires, dont les injonctions subliminales peuvent être d'une efficacité redoutable. Mais, là où la publicité profite de notre « temps de cerveau disponible » pour l'offrir à la société de consommation, l'artiste y prête une attention analytique, déconstruisant ses mécanismes jusqu'à l'absurde.

La version de *Slogans* présentée ici (il en existe aussi des versions française et espagnole) puise dans les encarts publicitaires de journaux et magazines nord-américains du milieu des années 1980. L'artiste en a numérisé des extraits pour en faire un diaporama vidéo. Recadrés, ces fragments sont transposés de la presse écrite au petit écran. Décontextualisés, ils sont perçus différemment et trouvent, dans l'image lumineuse, une nouvelle signification. De chaque slogan, plan par plan, se détache un mot clé, recadré par un zoom vidéo. Lentement, le texte se disloque et s'appauvrit, bégayant des termes susceptibles d'attiser les convoitises : plaisir, rêve, magie, aventure, intrigue, succès... L'un des slogans assume la pauvreté d'une « parole bon marché » (*Talk is cheap*), tandis qu'un autre incite à choisir son arme (*Choose your weapon*) ; arme médiatique peut-être, revenant à l'étymologie de « slogan » désignant le « cri de guerre » de troupes écossaises, et évoquant les stratégies offensives d'une publicité se disputant des parts d'audience. Puis, le zoom avant se poursuit dans la structure même de l'image, révélant une mosaïque proche de l'abstraction géométrique, propre à la perte de définition et aux effets de pixellisation.

Slogans parodie un vocabulaire télévisuel enjoué, simulant un générique qui n'annonce rien d'autre que lui-même. La bande sonore de Ray Conniff diffuse une musique d'ambiance appelée *muzak* aux États-Unis et utilisée dans certains lieux publics pour masquer les bruits malvenus ou pour mettre en attente téléphonique. Faits pour une écoute distraite, ces morceaux génèrent une mélodie parasite propice à la dérive de l'esprit. Le mot final de *Slogans*, *Dream* (« rêve »), nous renvoie à cet état de conscience particulier, l'état hypnagogique cher à Raymond Hains : ce moment intermédiaire entre la veille et le sommeil, où l'attention se relâche et permet toutes les divagations, comme toutes les connexions.

Daniel Steegman Mangrané Barcelone, Espagne, 1977
vit et travaille à Rio de Janeiro, Brésil

4 a *Holograma*, 2013

4 b *Holograma 2 (estrutura)*, 2013

4 c *Holograma 6 (estrutura com bicho)*, 2013

4 d *Holograma 4 (galho com bicho)*, 2013

Hologrammes ; env. 26 × 20 cm
Courtesy de l'artiste

« S'il n'y a plus de sujets ni d'objets, il n'y a plus de spectateurs ni d'œuvres d'art, mais des processus de relations de transformations mutuelles. Des combinaisons d'agents qui s'influencent mutuellement. » (Daniel Steegmann Mangrané)

Enfant, Daniel Steegmann Mangrané aurait aimé être biologiste, entomologiste ou botaniste. En 2004, il s'installe au Brésil, à Rio de Janeiro, près de la forêt tropicale qu'il va filmer à plusieurs reprises. Lent travelling avant enregistré par une caméra suspendue à un câble, 16 mm perce d'abord d'une ligne droite la jungle foisonnante. Par un montage très nerveux, coupé et redirigé à chaque fois que chante l'oiseau *Teque-teque*, un autre film offre une vision saccadée – *staccato* – de l'environnement. Le film *Spiral Forest* opère, depuis un point fixe, d'incessantes rotations scannant l'épaisse végétation dans toutes les directions. Ces perceptions désaxées révèlent des perspectives décentrées, des points de vue non-humains, qui pourraient être animal, animiste ou panthéiste. Inspiré par la théorie du perspectivisme amérindien de l'anthropologue Eduardo Viveiros de Castro, l'artiste trouble les propriétés habituellement attribuées aux différentes catégories d'êtres.

Sa rencontre inopinée avec un insecte-brindille, en 2008, est décisive. Étirée comme un bâtonnet, immobile comme une plante, l'espèce mimétique se confond avec son environnement au point de disparaître. Ce roi du camouflage, aussi appelé phasme (du grec « fantôme ») hante plusieurs œuvres de Daniel Steegmann Mangrané. Paradoxe vivant, il incarne des oppositions que l'artiste souhaite désamorcer : l'animé et l'inanimé, le non-humain et l'humain, l'organique et le géométrique, le chaos et l'ordre... Plus largement, la nature et la culture.

Très attentif à la façon dont les images sont fabriquées, Steegmann Mangrané navigue de l'analogique au numérique pour mieux sonder les modalités d'inscription du réel. En plus d'avoir filmé la forêt sur pellicule, il l'a également « scannée » pour la « charger » dans un casque de réalité virtuelle, simulant l'immersion dans cet environnement en train de disparaître (*Phantom*, 2015). Signifiant « écriture totale », l'holographie poursuit l'utopie d'une « photographie intégrale », susceptible d'enregistrer une scène dans ses trois dimensions grâce à l'interférence de deux faisceaux lasers. L'artiste a réalisé une série d'hologrammes, face auxquels il faut savoir être patient en même temps que mobile (interactif) pour pouvoir y déceler les phasmes tapis dans les branchages : embrasser leur stratégie de clandestinité et de discrétion, ne pas sacrifier le fond à la figure, ni l'arrière-plan au premier-plan. En somme, se rendre attentif au contexte et au milieu ; à l'environnement plutôt qu'au signal.

Laurence Cathala Châtenay-Malabry, 1981
vit et travaille à Lyon, France

5 *La Troisième Version, 2019*

Texte imprimé sur papier et encollé au mur,
260 × 200 cm; intervention murale (annotations,
dessins, collages), dimensions variables
Courtesy de l'artiste
Production: Le Crédac

Laurence Cathala redresse le plan du livre à l'échelle du mur, donnant au récit l'ampleur d'une fresque.

La Troisième Version assemble plusieurs écrits, dont la diversité graphique – notes manuscrites et pages typographiées – affichent différentes natures de textes, suggérant la présence de plusieurs auteurs venus d'époques différentes. Au centre, figure la double page d'un livre, qu'on imagine issu d'un roman d'anticipation plutôt catastrophiste : au cœur d'une tourmente environnementale avancée, l'auteure (anonyme) rapporte la déperdition de l'écriture et la disparition du livre au profit d'une oralité, grippée par des périodes de mutisme. Ce scénario rappelle celui imaginé en 1953 par Ray Bradbury pour *Fahrenheit 451*, où l'éradication de l'imprimé entraînait la formation d'un maquis d'« hommes-livres », chargés de mémoriser certains ouvrages dans leur entièreté. Le retour d'une oralité, dépêché par des mutations technologiques, évoque également l'essai de Marshall McLuhan *La Galaxie Gutenberg*, qui pensait, en 1962, que la contagion de la télévision anéantirait l'imprimé. Or, l'avènement du livre imprimé à la Renaissance (avec Gutenberg) avait déjà déclenché de grandes réticences quant au contrôle et à la validation d'idées amenées à être reproduites et diffusées plus largement. Si le petit écran n'a pas tué l'écrit, la question s'est à nouveau posée avec l'avènement de l'informatique et d'internet.

Cette fiction centrale est entourée de notes marginales : des commentaires qui émaneraient d'un lecteur, lancé dans une interprétation de texte proche de l'herméneutique des écritures saintes ou des prophéties, et dont les interrogations, les hypothèses et les approximations signalent des hésitations quant à ces civilisations passées. La disparition de l'imprimé aurait-elle généré des amnésies, des lacunes dans la transmission des savoirs ? *La Troisième Version* fait suite à *La Première Version* et *La Seconde Version*, deux textes eux aussi annotés et désolidarisés de l'objet livre, venant flotter à la surface du mur. Dépourvu de ponctuation, le texte central semble avoir été transcrit par dictée. Les *slashes* (barres obliques) qui le rythment fonctionnent comme les annotations d'une partition et localisent les pauses mentales que ferait spontanément un lecteur silencieux. Le récit évoque le désir de reprendre voix, et suggère la possibilité d'une résistance qui s'organise face à ce que l'on pourrait décrire comme la civilisation des programmes.

La Première Version, La Seconde Version et La Troisième Version sont également présentes dans *rg^x côté jardin*.

Nicolás Lamas Lima, Pérou 1980
vit et travaille à Bruxelles, Belgique

6 *Partial view, 2016*

Pierre, verre, plastique; dimensions variables
Courtesy Meessen De Clercq, Bruxelles

7 *Philippe (Blind gestures), 2014*

Impression jet d'encre sur papier glacé
Collection Marie-Aline Prat, Paris

8 *Contact, 2015*

Ammonite et iPad
Collection Laurent Fiévet, Paris

Un fétiche vaudou posé sur un écran plat; de l'antigel turquoise versé dans le creux d'une carapace de tortue; le buste d'une vénus posé sur une photocopieuse. Nicolás Lamas associe des objets dissonants, dont les assemblages improbables désarçonnent. Quels rapports entre ces fétiches, squelettes, artefacts, produits chimiques et technologies numériques? Des continents, des règnes, des cultures et parfois des millénaires les séparent. Aussi, l'ammonite et la tablette rassemblées pour *Contact* semblent n'avoir aucun lien. Mollusque fossilisé à l'ère secondaire, la première témoigne d'un temps immensément long, fait d'évolutions et d'extinctions. Interface numérique des années 2010, la seconde promet d'être vite supplantée par une logique de surproduction et d'obsolescence accélérée.

L'animal et l'appareil partagent néanmoins de mêmes origines fossiles, *fossilis* désignant en latin « ce que l'on tire de la terre ». Bien que les objets numériques semblent n'avoir rien de naturel, leurs matériaux proviennent eux aussi des sous-sols dont ils sont extraits au prix d'opérations polluantes : or, argent, aluminium, cuivre, étain, palladium, lithium, silicium, carbone, métaux rares, terres rares, etc. Soucieux de cette matérialité souvent ignorée, Lamas s'inscrit dans une approche théorique développée depuis les années 1990 pour sonder l'histoire des technologies passées et de leurs matériaux : l'archéologie des médias.

Avant d'être une fenêtre ouverte sur le monde, l'écran tactile est d'abord une boîte noire : une surface réfléchissante et impénétrable. L'ambivalence du terme « digital » aide à saisir comment Lamas envisage le monde numérique, depuis des perspectives gestuelles. Du latin *digitalis*, digital caractérise d'abord ce qui est relatif au doigt, ce qui en a la grosseur. Le terme ancien *digit* désigne ensuite les chiffres inférieurs à 10, ceux que l'on peut compter sur ses doigts – acte basique de numération qui préfigure les possibilités infinies du monde numérique. Les photographies de la série des *Blind Gestures* montrent les trajectoires de nos empreintes digitales laissées sur les écrans de tablettes éteintes : celles de nos intérêts fugaces, guidés par l'appât du lien et l'interactivité de la navigation. Proches d'une abstraction gestuelle, ces images tracent des recherches sans en enregistrer les objets ; une sorte de black-out qui questionne notre accès au savoir et à l'information, notre capacité à intégrer et mémoriser des contenus toujours consultables en ligne.

Raymond Hains Saint-Brieuc, 1926 - Paris, 2005

- 9 a** *L'amant vert, tag, 1999*
9 b *Les épîtres de l'amant vert, 1999*
9 c *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

À l'occasion de la rétrospective qu'elle organise en 1991 au Centre Pompidou, la commissaire Catherine David résume ainsi le profil de Raymond Hains, artiste « chasseur d'images »: « Raymond Hains c'est d'abord un regard, son instrument de prédilection est l'appareil photo, son musée favori sont les rues de Paris dont il est sans doute l'un des derniers piétons encore digne de Walter Benjamin et des Surréalistes ». En effet, à la fin des années 1940, Raymond Hains et Jacques Villeglé commencent à décoller dans les rues parisiennes des affiches politiques, lacérées par des passants anonymes, arrachées telles quelles, et dans lesquelles s'expriment un moment politique autant qu'un inconscient collectif (*La France déchirée, 1949-1961*). Ce geste de prélèvement restera un invariant de la démarche de l'artiste, ponctionnant des morceaux choisis de villes (des affiches et des palissades) ou de lectures (des fiches et des lapalissades).

Les premiers *Macintoshages* réalisés à la fin des années 1990 transposent ces décollages à l'ère numérique: sur ces captures d'écran primitives, des contenus s'accumulent, se juxtaposent et se superposent au fur et à mesure que s'ouvrent des fenêtres d'images prises par l'artiste. Avec l'aide de jeunes artistes qui maîtrisent pour lui l'outil informatique, et notamment celle de George Dupin, Raymond Hains consulte ainsi sa propre base de données. Les rencontres fortuites de ces consultations, initialement entreprises pour faire un diaporama, le fascinent tout autant que l'interface des premiers Macintosh et leurs bugs de chargement. Il décide alors de figer et d'agrandir ces mosaïques.

Rébus très énigmatiques, les *Macintoshages* fonctionnent par associations d'idées et rebonds homonymiques – des glissements qui anticipent les dérives typiques des recherches sur internet. La série construite autour de *l'Épître de l'amant vert* s'inspire de ce poème écrit au début du XVI^e siècle par Jean Lemaire de Belges (Hains est un lecteur vorace), imaginant des vers composés par un perroquet (vert) pour consoler sa maîtresse de son veuvage, la princesse Marguerite d'Autriche. Sous le tropisme belge, Marguerite devient Magritte, tandis que l'oiseau lui-même dressé pour répéter et rapporter, se répète à plusieurs reprises. Hains musarde ainsi de mythologies à tiroirs en gloses légendaires, tissant la toile de son « Web personnel ».

Suzanne Treister Londres, Royaume-Uni, 1958
vit et travaille à Londres

- 10 a** *HFT The Gardener/Video, 2014-2015*
Vidéo HD ; 11 min 55 s
10 b *HFT The Gardener/Diagram, The holographic dimensions of consciousness, 2014-2015*
Dessin mural basé sur le dessin original
10 c *HFT The Gardener/Botanical Prints, 2014-2015*
12 impressions numériques couleur;
42 x 29,7 cm
Collection 49 NORD 6 EST - Frac Lorraine
Toutes les œuvres: Courtesy de l'artiste, Annelly Juda Fine Art, Londres et P.P.O.W., New York

Dans les années 1980, Suzanne Treister réalise d'étranges peintures simulant des interfaces de jeux vidéo, avant de s'équiper, en 1991, d'un Amiga et d'un logiciel de dessin matriciel. Elle dessine alors sur cet ordinateur des mondes surréalistes et labyrinthiques, puis photographie son écran pour créer une archive jetant le doute sur l'existence de tels jeux. Elle joue alors déjà sur l'ambiguïté entre la réalité et la fiction, et comme pour redoubler ce trouble, ces faux décors posent aux joueurs des questions telles que « Es-tu en train de rêver? ». En 1995, elle réalise son premier site internet intitulé *Would you recognise a virtual paradise?* (« Saurais-tu reconnaître un paradis virtuel? ») proposant une déambulation absurde dans le château de Neuschwanstein, celui-là même qui sert de modèle emblématique à l'univers Disney. L'œuvre de Suzanne Treister élabore ainsi une multitude de mondes parallèles, où se croisent figures fictives et réelles, échafaudant d'étranges systèmes de pensée – complotistes, millénaristes ou kabbalistiques – pour décrypter le réel.

Comme l'alter ego que s'est créé l'artiste en la personne de Rosalind Brodsky, amatrice de réalité virtuelle et de voyages temporels, Hillel Fischer Traumberg est le héros d'une fiction intriquée, dont les initiales HFT signifient également *High Frequency Trading*. Trader à la City de Londres, HFT exécute des transactions financières à haute fréquence, accélérées par l'action d'algorithmes informatiques. Treister imagine la dérive délirante de son personnage, pris d'hallucinations face aux calculs de son écran, interprétant le monde par la correspondance de chiffres obtenus de manière tout à fait ésotérique. Traumberg envisage d'abord d'injecter dans les codes de ses algorithmes la composition chimique des drogues qu'il consomme, avant de déduire des plantes psychoactives des équivalents numériques, obtenus par des opérations de guématrie. Le trader fou cherche ensuite à quel classement des entreprises cotées en bourse correspondent ces chiffres issus des plantes qu'il cultive, et compose des planches botaniques à la manière d'un Ernst Haeckel sous acide. Son système de pensée nécessite des modes de représentations, et Traumberg produit des diagrammes et des aquarelles de ses visions. Après s'être fait jardinier, il devient un artiste sous influence, inspiré par Adolf Wölfli. Le film récapitule cette fable psychédélique, où le monde numérique agit comme un psychotrope.

Susan Hiller Tallahassee, États-Unis, 1940 – 2019, Londres, Royaume-Uni

11 *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

« L'état social, comme l'état hypnotique, n'est qu'une forme du rêve, un rêve de commande et un rêve en action. N'avoir que des idées suggérées et les croire spontanées : telle est l'illusion propre au somnambule, et aussi bien à l'homme social. » (Gabriel Tarde, *Les lois de l'imitation* [1890], 2^e éd., 1895, Paris, Kimé, 1993, p. 100)

Depuis le début des années 1970, Susan Hiller explore les espoirs ésotériques qu'ont suscités de nombreuses technologies. À la manière d'une archéologie paranormale des médias, ses œuvres rejouent les pouvoirs médiumniques associés à certaines machines : la photographie capturant des spectres et des auras, le magnétophone enregistrant des voix de l'au-delà, le téléviseur captant des images fantomatiques. Sans vouloir statuer sur la véracité douteuse de ces phénomènes, Hiller cherche à saisir les croyances et désirs qui s'expriment à travers eux.

Le rêve est un sujet central pour Hiller. Elle y a consacré de nombreux ouvrages, des séminaires, une exposition collective, et plusieurs de ses œuvres. En 1974, elle invite quelques personnes à dormir à la belle étoile, dans une campagne anglaise réputée pour ses « cercles de fées ». À l'issue des nuits passées sur ce site, les rêveurs dessinent des diagrammes de leurs songes. Une fois mis en commun, ceux-ci révèlent des coïncidences suggérant un enchantement collectif (*Dream Mapping*). En 1996, l'artiste convie une communauté élargie à venir rêver sur un autre site : internet. *Dream Screens* (« Rêve écrans ») est un site internet pensé comme un écran de projection sans images. L'internaute choisit l'une des six langues dans laquelle une voix féminine va lui conter des bribes de rêves extraites de films, de romans ou d'essais dont les titres comportent le mot « rêve ». Trois signaux accompagnent ces fragments : un code Morse répétant *I'm dreaming*, *I'm dreaming* (« je rêve, je rêve »), le signal radio d'un pulsar et le battement d'un cœur humain. Parallèlement, l'utilisateur peut cliquer « n'importe où » sur l'écran, pour activer à l'aveuglette l'une des nombreuses couleurs distribuées dans une structure invisible, en forme – symbolique – de toile d'araignée.

Séance d'hypnose exploitant le magnétisme de l'écran, cette navigation génère un état de rêverie, de méditation ou d'attention flottante propice à l'émergence de visions. Comme l'effet stroboscopique de la mythique *Dreamachine* (1958) de Brion Gysin, *Dream Screens* agit sur le corps et la conscience, envoûte et délasse. Engourdi par l'œuvre, notre esprit est plus poreux et influençable. S'il est clair pour Susan Hiller que les images du cinéma et de la télévision ont définitivement contaminé nos rêves, qu'en est-il du monde informatisé ? Sera-t-il un jour possible d'enregistrer électroniquement des rêves, et éventuellement d'en programmer certains ?

Daria Martin San Francisco, États-Unis 1973
vit et travaille à Londres, Royaume-Uni

12 *Soft Materials*, 2004

Film 16 mm, couleur, son ; 10 min 30 s
Courtesy de l'artiste et galerie
Maureen Paley, Londres
Collection KADIST

Tournée dans un laboratoire d'intelligence artificielle à Zürich, *Soft Materials* est une suite de séquences enregistrant la chorégraphie qui se joue entre deux interprètes – un danseur et une comédienne – et des robots. Évoluant dans leur plus simple appareil, les corps et les machines dépourvues d'enveloppes improvisent et s'approprient avec curiosité et sensualité. Qui mène la danse ? Tour à tour, les duos semblent mutuellement guidés par le jeu, le mimétisme et l'apprentissage.

Ces robots faits-main, à l'allure bricolée, résolument low-tech, sont le fruit de recherches en intelligence incarnée, une approche bio-inspirée visant à produire des robots susceptibles de développer leurs comportements en interagissant avec leur environnement physique – et donc d'apprendre et d'évoluer –, plutôt que d'être programmés de manière purement rationnelle et préméditée.

Loin de l'imagerie, parfois angoissante, qui accompagne les progrès de l'intelligence artificielle, Daria Martin inverse les relations attendues entre l'intelligence humaine et l'intelligence robotique. Les automates sont approchés comme des êtres sensibles et maladroits, et en les regardant en action, il est parfois difficile de ne pas y projeter des comportements zoomorphes ou anthropomorphes, ou d'imaginer l'état fondamental d'émerveillement d'un jeune enfant qui teste, caresse, se cogne. Réceptive et vulnérable, l'œuvre de Daria Martin sublime la part d'humanité qui anime le génie mécanique.

Comme pour la plupart de ses films, les performances sont muettes, l'interaction est uniquement gestuelle et mimée, réglée par une bande-sonore – ici conçue à l'aide de Biosonics, un programme développé par le laboratoire – œuvrant à isoler les protagonistes dans une fantaisie à distance du spectateur. Les actions sont filmées et projetées en 16 mm, offrant une matérialité anachronique à ces technologies de pointe : au plus proche de l'épiderme, du souffle et de la présence des corps et des appareils.

13 rg^x côté jardin

rg^x est le dixième *royal garden*, il devance et survit à l'exposition *des attentions*, dont il est une sorte de matrice indépendante, pensive et bavarde. faire de la gymnastique *côté jardin*, c'est expérimenter d'autres exercices de lecture, inspirés tout autant des roues à livres de la renaissance que de l'analyse machinique de contenus numérisés: *lire tous les sens*, dans tous les sens. se promener *côté jardin*, c'est aller à la rencontre des possibles fantômes et avatars des œuvres présentées dans l'exposition *des attentions*, et transposées ici sur le mode des évocations à degrés. consultable à toute heure du jour et de la nuit, rg^x désenvoûte et révèle des associations cachées, fomentées par une équipe éditoriale masquée en rose-gradiva dix: laurence cathala (artiste), brice domingues & catherine guiral (officeabc, designers graphiques et commissaires), vincent maillard (développeur), hélène meisel (commissaire).

rg^x est une proposition faite suite à l'invitation du centre d'art contemporain d'ivry – le crédac. cette proposition fait partie du projet *royal garden* initié par claire le restif et mathias schweizer. rg^x est composé en ibm plex, une famille de caractères dessinée entre 2016-2017 par mike abbink en collaboration avec la fonderie bold monday. le site *royal garden* est, par ailleurs, optimisé pour les plateformes chrome et firefox.

nda: on imagine des notes renvoyant à d'autres notes, des notes évocatrices, textuelles et visuelles, sur des œuvres présentées. on imagine des cheminements associatifs, des évocations dérivées et dérivantes. on imagine un jardin dans lequel vivrait un bandit manchot suggérant des cheminements. on imagine ces cheminements associés à une lexicographie botanique détournée et poétique, où œil, pensée, arborescence ou encore serendip dépassent leur sens premier. on imagine un *royal garden*, dixième du nom, où pousseraient des roses, et où marcherait, par degrés, la gradiva. on imagine cartographier ses marches, et d'autres. belles promenades et avec, tous nos mercis à claire le restif, jean-denis frater, julia leclerc, sébastien martins, léna patier, et mathieu pitkevicht; fouad bouchoucha, laurence cathala, raymond hains, susan hillier, nicolás lamas, daria martin, antoni muntadas, daniel steegmann mangrané, batia suter et suganne treister; françois aubart, thierry chancogne, alexis chrun, george dupin et julien prévieux.

www.credac.fr/rg10

rg^x est un big band
 rg^x est un palais de la mémoire
 rg^x est un jardin typographique
 rg^x est une machine à lire
 rg^x est en cyclo
 rg^x est un joueur
 rg^x est une cartomancienne
 rg^x est cyclothymique
 rg^x est un bandit manchot
 rg^x lit regarde et écoute des images, des textes, des sons
 rg^x lie verticalement et horizontalement
 rg^x connaît claud simon
 rg^x lit le *whole earth catalog*
 rg^x est un flux dans lequel des pauses, des stases ou des échos se produisent
 rg^x joue du disco
 rg^x tire les cartes
 rg^x tricote et démaille des contenus que lient des affinités
 rg^x est un flux *css to print*

Il y a dix ans, nous avons inventé *Royal Garden*, projet curatorial vivant en ligne sur le site internet du Crédac. Nous pensions qu'élargir le programme à d'autres formats que ceux de l'exposition permettrait d'expérimenter un territoire encore neuf. Pour marquer ses dix ans, nous avons envie d'un projet alliant les deux formats, en ligne et dans les murs.

Nous avons invité Brice Domingues, Catherine Guiral et Hélène Meisel à être les commissaires de cet anniversaire. Leur réponse est passionnante. Ils interrogent, à travers le champ de l'art un enjeu économique et éducatif de première importance : l'attention. Cette disposition que l'on exerce, éduque, se dispute. L'art est un terrain privilégié de l'exercice de l'attention, aux contextes, aux matériaux, aux formes, aux relations et au monde, offert au spectateur.

INTENTION Brice Domingues, Catherine Guiral,
Hélène Meisel

Parmi les foules affairées de certains tableaux de la Renaissance, des figures hors jeu pointent leur index vers le cœur trépidant de la scène, interceptant et invitant notre regard, peut-être égaré. Dessinée dans les marges de certains manuscrits puis reproduite en signe typographique, la petite main à l'index tendu (manicule ou *digit*) sert ensuite d'annotation, indiquant au lecteur, peut-être pressé ou distrait, les passages notables d'un texte. Puis, de plus en plus directive, cette main devient pur outil de communication : flèche signalétique, enseigne lumineuse, injonction commerciale. La petite main devient légion, attirant notre attention sur une myriade de signaux émis par la presse, la radio, la photographie, le cinéma et la télévision.

Bien avant que notre environnement médiatique ne mute en cosmos numérique, Walter Benjamin constatait déjà la généralisation d'une « réception par la distraction », signalant « d'importantes mutations de la perception ». Sur internet, c'est encore l'icône d'une petite main, gantée de blanc, qui signale le survol de liens hypertextes, activables par la pression d'un clic, tandis que parallèlement, nos doigts pistent directement sur écran tactile des traques tour à tour inspirées et désœuvrées. Des frayages multiples – captifs ou émancipés – qui dessinent des cheminements mus par l'intérêt, la curiosité, l'étonnement ou le délire associatif.

Dans l'esprit d'une « écologie de l'attention » définie par Yves Citton en 2014, l'exposition *des attentions* s'interroge : « que laissons-nous passer (ou pas) à travers nous » au sein de l'environnement numérisé dans lequel nous évoluons ? Les dix artistes rassemblés pour cette exposition mobilisent une attention fluctuante et vagabonde, affranchie d'un déterminisme technologique comme d'une standardisation monnayable. Plutôt qu'un état d'alerte permanent exigeant d'être immédiatement réceptif et réactif, ils esquissent une veille furtive et modulable, rêveuse et frondeuse ; sourde aux chants des sirènes, mais attentive au contexte, à l'entourage, à l'environnement. Loin des impératifs de performance dictés par une logique quantificatrice, leurs œuvres embrassent une « distraction émancipatrice », une attention flottante capable de faire ses propres mises au point.

Nous remercions les artistes et les prêteurs.

Nous remercions aussi tout particulièrement : François Aubart, Mourad Badoud, Anaïs Brives, Thierry Chancogne, Alexis Chrun, Alain Colardelle, Fabien Cunault, Margot Delalande, George Dupin, Émilie Girault, Antoine Goudet, Sylvie Lefebvre, Marjolaine Lévy, Vincent Marguet, Sophie Monesi, Franck Plichart, Julien Prévieux, Martina Sabbadini, Catherine Thieck, Sara Tucker, Émilie Villeg, et Valentin Wattier.

Enfin, nous remercions l'équipe du Crédac ainsi que l'équipe de montage de l'exposition : Gwendal Coulon, Josquin Gouilly Frossard, Christian Giordano, Jean-Denis Frater, Julia Leclerc, Claire Le Restif, Sébastien Martins, Bigem Nabumrung, Léna Patier, Mathieu Pitkevicht, et Martin Poulain.



Centre d'art contemporain d'Ivry - le Crédac

La Manufacture des Œillets
1 place Pierre Gosnat
94200 Ivry-sur-Seine
01 49 60 25 06 | contact@credac.fr
www.credac.fr

Entrée libre
Ouvert du mercredi au vendredi de 14h à 18h,
le week-end de 14h à 19h

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.