

Susan Hiller

DREAM SCREENS

start *Dream Screens*

SUSAN HILLER

DREAM SCREENS

1996

Dream screens est une narration fragmentée alliée à un fond sonore mettant en scène des souvenirs de rêve sur fond de couleur monochrome. L'œuvre ouvre une réflexion sur le net art.

INDIVIDUELLE
TECHNOLOGIE
COMMUNE
FRAGMENTS
TEMPS
RÊVE
ÉCRAN
PERCEPTION
EXPÉRIENCE
PSYCHANALYSE
PHÉNOMÈNES
RÉALITÉ
MÉMOIRES
INCONSCIENT

1 PREMIÈRE APPROCHE DE L'ŒUVRE

PRÉSENTATION

CONTENU

Dream screens est une narration sonore sur fond d'écran monochrome. La bande sonore correspond à des lectures de textes (qui ont été collectés autour de la thématique du rêve (souvenirs, images décrites de rêves, extraits de documents historiques...), entrecoupés de battements de cœur, de signaux pulsar (ondes radio), de code morse (code permettant de transmettre un texte à l'aide de séries d'impulsions courtes et longues). Les sons se superposent, ils prennent plus d'importance que l'image. Une opposition se crée entre la sérénité de l'écran (les couleurs faisant référence à une carte des rêves) et les sons superposés qui brouillent notre perception. Sur l'écran, les couleurs unies se succèdent en un clic.

Entre son et image, cette œuvre arrête le regard du spectateur et l'emporte dans ses pensées, ses rêves. Cette œuvre a été spécialement conçue pour le web. Le spectateur peut cliquer tant qu'il le veut jusqu'à trouver sa couleur préférée et regarder l'écran rêveusement tout en écoutant le son. Il s'agit d'une navigation errante.

PISTES DE RÉFLEXION

L'écran propose une contemplation, face à la prolifération des images que l'on rencontre habituellement sur le web. Dans cette œuvre notre imagination est appelée à compléter le vide de l'écran. L'interface virtuelle de l'ordinateur, son flux d'information permettent d'entretenir avec l'utilisateur une relation ambiguë, quasiment hypnotique.

Cette imagination provient de la conscience liée à des mots, à des objets communs ou à des images, (comme les vieux films, des romans... dont il est question dans la narration) qui peuvent nous interpeler parce qu'ils proviennent de nos constructions individuelles. Rêves, réalité, réalité virtuelle se mélangent.

CONNEXIONS

Susan Hiller puise son inspiration dans **les rêves**, ceux qu'elle a fait mais aussi ceux qu'on lui a raconté. Elle explore **les notions de temps, de réalité, et de perception de soi, le tout à travers le prisme de l'anthropologie et de la psychologie**. Elle fait ainsi référence à Sigmund Freud et son ouvrage *L'Interprétation des rêves* (publié fin 1899) qui tente une approche scientifique du rêve. De nombreuses références y sont abordées : la peinture monochrome, l'histoire du cinéma, de l'anthropologie et de la psychologie, à travers de nombreuses ressources collectés et triés par l'artiste.

LE TITRE

Dream screens, signifie « écrans de rêve »

Le titre fait référence à l'une des œuvres précédentes de Susan Hiller : *Dream mapping* (1974). Certains des passages sonores de l'œuvre sont des extraits de scènes de films dont les titres contiennent le mot « dream » (rêve). Ses travaux ont toujours été marqués par le rêve, l'inconscient et la mémoire. L'écran est figé, la couleur est monochrome, et le spectateur est bercé par la voix monotone de l'artiste.

PRÉSENTATION DE L'ARTISTE

Susan Hiller (1940-2019) était une artiste américaine résidant à Londres. Elle fut, depuis quarante ans, l'une des artistes les plus influentes de la scène britannique. Elle a suivi des études de photographie, de linguistique, d'anthropologie aux États-Unis avant de partir vivre à Londres où elle débuta une carrière d'artiste dans les années 70. Influencée par le minimalisme, l'art conceptuel et surtout par les recherches qu'elle a mené en tant qu'anthropologue, elle fut l'une des premières artistes à utiliser la vidéo projection. Elle utilise dans ses travaux aussi bien l'écriture que la peinture ou la vidéo pour traiter de sujets touchant notamment aux phénomènes inexplicables ou paranormaux.

2 EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE DE L'ŒUVRE

COMMENT FONCTIONNE L'ŒUVRE ?

Il suffit d'écouter la narration, et de cliquer sur l'interface visuelle afin d'en changer la couleur.

S'INTERROGER

- Pourquoi avoir choisi ce titre d'œuvre ?
- Comment expliquer la superposition des narrations ?
- Pourquoi avoir choisi de mêler souvenirs personnels et références populaires ?
- Pourquoi l'écran est presque vide ?

ATELIERS

- **Le rêve et sa représentation** : atelier vidéo ou photo, reconstitution d'une scène de rêve sans images ou sans sons.
- **La réalité et l'imaginaire** : création d'une interface paisible évoquant des souvenirs réels personnels et des rêves.

ENSEIGNER

Collège :

- « Arts, espace, temps »
- « Arts, ruptures, continuités »

Lycée :

- Champ anthropologique : « Arts, réalités, imaginaires »
- Champ esthétique : « Arts, goût, esthétiques »

select a language for audio,
click anywhere to navigate

Start audio in: English French German Japanese Russian Spanish Help/Exit

3 POUR ALLER PLUS LOIN

RESSOURCES DOCUMENTAIRES

The Provisional Texture of Reality – Selected Talks and Texts (1977-2007)
Susan Hiller, Les presses du réel – domaine Écrits d'artistes – collection Positions, Ed anglaise, 2008

WEBOGRAPHIE

Site web de l'artiste : www.susanhiller.org

Sur l'œuvre :
awp.diaart.org/hiller/index.html