
RAY SANDER

MOTORWORKS 3 / PROTOTYPE

Nous avons le plaisir d'annoncer l'exposition *MOTORWORKS 3 / PROTOTYPE* de Ray Sander.

À l'occasion de la première exposition de l'artiste californien à Paris, mfc-michèle didier est heureuse de collaborer avec la galerie Frank Dumont de Los Angeles. Conçu en deux parties complémentaires, *MOTORWORKS 3 / PROTOTYPE* se déroulera simultanément à Paris et Los Angeles.

La galerie mfc-michèle didier présentera un ensemble de pièces semi-abstraites liées au langage de l'automobile ; tandis qu'à Los Angeles, plusieurs litres d'essence seront versés sur le sol de la galerie Dumont pour activer *a smell of gasoline*, une pièce de 2013 qui évoque notamment l'atmosphère du garage où Ray Sander a longtemps travaillé en tant que mécanicien.

L'exposition se déroulera du 16 février au 7 avril 2018.

Le vernissage aura lieu en présence de l'artiste le jeudi 15 février 2018 de 18h à 21h.



Garage Fauriel, production en cours, 2017

mfc-michèle didier

66 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France

T + 33 (0)1 71 27 34 41 - P + 33 (0)6 09 94 13 46

info@micheledidier.com - www.micheledidier.com

RAY SANDER

MOTORWORKS 3 / PROTOTYPE

Le *ghost-driving*, dans le jargon automobile, décrit notamment le fait de rouler à contresens sur la bande d'arrêt d'urgence d'une autoroute. La pratique est risquée, mais peu d'images conviennent aussi bien au travail de Ray Sander, où sculpture et performance servent à repenser le "mécanique".

Les expériences réunies sous le titre de *Motorworks* ne s'embarrassent pas pour faire entrer la voiture dans le champ de l'art, elles envisagent directement l'automobile comme pur medium. En l'abordant comme un objet autonome, Ray Sander synthétise les courants divergents du Finish Fetish. "Car enfin, écrivait Tom Wolfe au sujet des *hot rod*, ces voitures personnalisées sont bien des objets d'art, en fonction à tout le moins, des critères d'une société civilisée..."

Cette inversion des champs d'opérativité déplace les fonctions de l'objet. Les performances sans public et les carrosseries célibataires changent nos modes de perception comme autant d'invitations à habiter la vitesse.

Les expositions de Ray Sander, parce qu'elles s'élaborent dans un garage plutôt que dans un atelier, produisent des espaces particuliers. La vitesse et le mouvement y sont toujours présents, contenus et gelés sous des formes abstraites. Ces formes mêmes que l'art Californien a emprunté à l'industrie nous reviennent, réinvesties dans une pratique autonome et étendue de l'automobile.

Frank Dumont L.A.

RAY SANDER*MOTORWORKS 3 / PROTOTYPE**MOTORWORKS*

Los Angeles ne pourrait exister sans l'omniprésence de l'automobile et les artistes Californiens, de Ruscha à Burden, l'ont naturellement intégrée à leurs oeuvres. Rares pourtant sont ceux à être allés aussi loin que Ray Sander, pour qui l'automobile est la matière première de chorégraphies qui oscillent entre le chaos et l'imperceptible. Bien que le travail de Sander s'étende aussi à la peinture, la "culture automobile" et les références qu'elle charrie restent au centre de sa pratique. À l'âge de quinze ans, Ray Sander est arrêté dans les environs de Los Angeles pour conduite dangereuse au volant d'une Camaro de 1969 qu'il a lui-même remise en état. La voiture attire l'attention de l'un des policiers et lui vaut, au lieu d'une condamnation, d'être engagé comme mécanicien dans le garage d'Anton Lang.

Ce garage de Venice Beach est une institution discrète, fréquentée par des amateurs qui sont plus souvent des pilotes que des collectionneurs fétichistes. La plupart d'entre eux n'hésitent pas à mettre les mains dans le moteur et il n'est pas rare, en passant au garage, de trouver un habitué lancé dans une discussion enragée avec l'un ou l'autre des mécaniciens. Anton Lang s'est fait une spécialité des *muscle-cars* qu'il répare depuis trente ans. S'il intervient parfois sur les voitures, il dissimule autant que possible les moindres modifications, en une forme subtile de tuning. Sander a trouvé naturellement sa place dans cet écosystème mécanique. Quand il ne s'occupe pas des réglages d'un moteur de Dodge Charger, il retape pour certains clients des épaves achetées dans des ventes aux enchères. Les voitures, renforcées et sécurisées, sont toutes recouvertes d'une couche de la même peinture bleu nuit et terminent leurs carrières dans des *demolition-derbys* sauvages, ces compétitions où des voitures s'affrontent dans une arène jusqu'à ce qu'une seule soit encore en état de rouler.

La réputation des voitures de Sander court jusque sur la côte Est. Un client du garage a croisé, un jour, un pilote qui cherchait à retrouver la teinte exacte de la peinture, uniquement pour pouvoir prétendre que sa voiture venait du garage de Lang. Mais Ray Sander ne se contente pas de son job de mécanicien. Il s'inspire des combats automobiles et autres ballets mécaniques pour réaliser des performances hybrides à mi-chemin entre le *hot rod* et le happening artistique.

RAY SANDER*MOTORWORKS 3 / PROTOTYPE*

C'est Dennis Hopper qui aurait poussé Sander sur cette voie. L'acteur était un client de longue date du garage et c'est Sander qui s'occupait de sa voiture. S'il n'était pas un collectionneur ou un fou de voiture, Hopper n'a cessé d'y revenir comme à un élément clé de la psyché américaine. Il a fait d'ailleurs plusieurs fois appel à Lang comme consultant sur des films ou des séries. Sander parle peu de ses rapports avec l'acteur, mais il semble que Hopper ait eu une réelle affection pour lui et que leurs conversations aient permis à Sander d'établir un pont entre le champ de l'automobile et celui de l'art. Depuis de nombreuses années, ce dernier notifiait dans des journaux toutes ses virées ; des notes accumulées pendant plusieurs années et restées inutilisées. Hopper, connaissant ces notes, a encouragé le jeune mécanicien à leur donner une forme. Il tire alors de ses carnets de brèves indications qui deviennent les partitions minimales de chorégraphies automobiles. En 2007, il met en scène certaines de ces pièces pour voiture qu'il désigne alors sous le nom de *Motorworks*. Hopper, malade, ne peut assister à la première de ces représentations sauvages, mais il y missionne son ami Frank Dumont, collectionneur en passe d'ouvrir une galerie d'art. Les pièces du début dérivent des *demolition derbies*. *Crash-chess*, par exemple, oppose 16 voitures noires et 16 voitures blanches sur un parking de supermarché utilisé comme un échiquier sommaire. Deux joueurs d'un club d'échec local dirigent depuis le toit du centre commercial les mouvements des véhicules. L'enjeu, simplifié par les pilotes, devient rapidement la seule destruction du roi adverse. Le débordement des règles n'affecte pas Sander. Pour lui, la confrontation des deux pratiques doit logiquement produire une friction. Dans un échange avec un amateur d'échec, Sander s'explique: «You think we destroy your game, but you just don't see how much the game have changed the destruction.» La circulation du travail de Sander reste à la fois confidentielle et conflictuelle. Il est parfois difficile de situer la frontière entre le monde des courses sauvages qui s'organisent en bordure de la ville et le milieu policé de l'art contemporain.

En 2009, deux collectionneurs de Los Angeles invités par Frank Dumont sont arrêtés lorsque les forces de police viennent interrompre le *Requiem for Hundred Cars*. Sander, d'un autre côté, craint un milieu de l'art dont il ne maîtrise pas les codes et insiste pour maintenir les représentations de ses pièces dans une clandestinité relative. En un sens, une lecture artistique lui apparaît comme une limitation, en cela qu'elle impose un sens et un cadre à des actions qui valent d'abord par leur perception brute et directe.

mfc-michèle didier

66 rue Notre-Dame de Nazareth, 75003 Paris, France

T + 33 (0)1 71 27 34 41 - P + 33 (0)6 09 94 13 46

info@micheledidier.com - www.micheledidier.com

RAY SANDER*MOTORWORKS 3 / PROTOTYPE*

On peut rapprocher les *Motorworks* d'autres oeuvres - comme le *Helikopter-Streichquartett* de Karlheinz Stockhausen ou certains events de Georges Brecht - mais cela ne peut se faire qu'en considérant que la relation art/mécanique fonctionne à double sens. Souvent les *Motorworks* se trouvent à la limite entre ces deux mondes antagonistes, par exemple *Secret Drive*, une course/performance nocturne entre deux voitures qui se déroule tous feux éteints. Progressivement, les pièces de Sander gagnent en économie et en simplicité. Les plus démesurées, comme le *Requiem*, cèdent place à des actions plus discrètes. Les notes et instructions révèlent une attention précise à des forces et des phénomènes mécaniques qui échappent souvent parce qu'ils sont seulement perçus comme du bruit. Bien que les *Motorworks* restent parfois à l'état de textes, ils valent toujours moins comme partitions que comme expériences. Dans la plupart des cas, le spectateur est embarqué, il est témoin d'une puissance en action et en mouvement; par exemple *3 Cars, Side by Side, at 150 mph*, qui ne peut s'appréhender que de l'intérieur d'une des voitures en mouvement, ou le laconique *Faster*, qui est à la fois un programme, une injonction et un au-delà du texte et de l'environnement. Étant par nature liées à leurs performances, les pièces sont «*site specific*» comme on dit du land art, mais le site est en constant déplacement. La critique Angela Kriesler souligne la relation entretenue avec la route comme à une catégorie particulière d'espace. Elle pose l'hypothèse que le site en mouvement des *Motorworks* constitue une enclave incontrôlable au coeur même de l'espace que Michel Foucault définit comme le lieu du contrôle par excellence. Puisque l'oeuvre s'appréhende avant tout en mouvement, la documentation ou la communication des *Motorworks* s'avère complexe. S'il existe un *flyer* pour *Crash-chess*, la plupart des autres réalisations n'ont été annoncées que de manière informelle, encouragé en cela par la nature souvent illégale des performances. Sander ne conserve aucune image des actions qu'il réalise. Pour lui, documenter les pièces serait «essayer de prendre des photographies dans un concert punk ou au lit avec une fille, on gâcherait le plaisir à vouloir tout faire à la fois». Pour Angela Kriesler, toute représentation est par nature équivoque, sinon impossible, du fait que la perception des pièces est inséparable de leur mise en oeuvre: elles ne peuvent être communiquées à un public comme expériences; elles ne peuvent l'être que comme injonctions. En 2012, pour la première présentation d'un ensemble des *Motorworks* à la galerie Dumont, seules les instructions ont été présentées: des notes manuscrites, laconiques et minimales, parfois juste un simple mot.

RAY SANDER*MOTORWORKS 3 / PROTOTYPE*

Sander ne s'intéresse pas non plus à la publicité de son travail et préfère montrer son travail dans les marges. En 2011 il réalise une exposition dans un garage vide d'Indianapolis durant la saison des grands prix. Au centre de l'espace sommairement dégagé, il présente sur des socles, trois modèles réduits de Buick Grand National. Les voitures au 1/250^e ont été écrasées et martelées avec soin et ressemblent moins à des jouets détruits qu'à des véhicules accidentés. L'exposition est vue par de nombreux pilotes, dont l'ancien champion Walt Andersen qui passe commande à Sander d'une reproduction de l'accident qui manqua de lui coûter la vie en 2002. Des séries de peintures, abstraites et brutes, qu'il réalise sont montrées dans des fêtes, données à des amis et souvent détruites. Il y pointe une influence pop, mais assombrie par un minimalisme sec. Les plus réussies à ce jour sont peut-être sa série des *HA paintings*, des sérigraphies où se répète un rire hystérique. La multiplication monochrome du cri courtcircuité l'écriture manuelle et fait basculer l'humour dans l'inquiétante répétition d'un rire mécanique. «Au départ, raconte Sander, il y avait une seule peinture, un truc plus sonore que visuelle, mais qui ne fonctionnait pas vraiment. Elle a traîné dans l'atelier jusqu'à ce qu'on en fasse un écran de sérigraphie et qu'on commence à la multiplier. Le résultat était sinistre, mais on commençait à entendre quelque chose, un peu comme un rire en boucle, un peu comme ces jouets cassés qui répète «Maman pipi»... Et puis à partir d'un certain nombre, on a trouvé un équilibre, on a commencé à trouver ça drôle, justement parce que c'était en même temps flippant et ridicule, un genre de train fantôme. Finalement on s'est mis à rire. On regardait les toiles et on n'arrivait pas à s'arrêter. Ça a été la fin de la série.» Avec une distance et une simplicité trompeuses, Ray Sander flirte ainsi avec le folklore des sous-cultures californiennes. Ses peintures comme ses pièces pour voitures ne conservent que le squelette du mythe et son utilisation directe des signes ramène nos totems contemporains à leurs origines primitives. L'accident, la vitesse, l'odeur de l'essence, tout chez lui va à l'encontre de l'illusion de sécurité vendue par l'industrie automobile. La voiture chez Sander est dépouillée de ses fonctions utilitaires et symboliques, c'est une pure mécanique qu'il met en route et l'on se retrouve devant ses pièces comme devant les manifestations d'une culture sauvage... la nôtre.

Nicolas Giraud, "Motorworks", dans *Garagisme*, N°4, pp.10-14

VISUELS HD sur demande

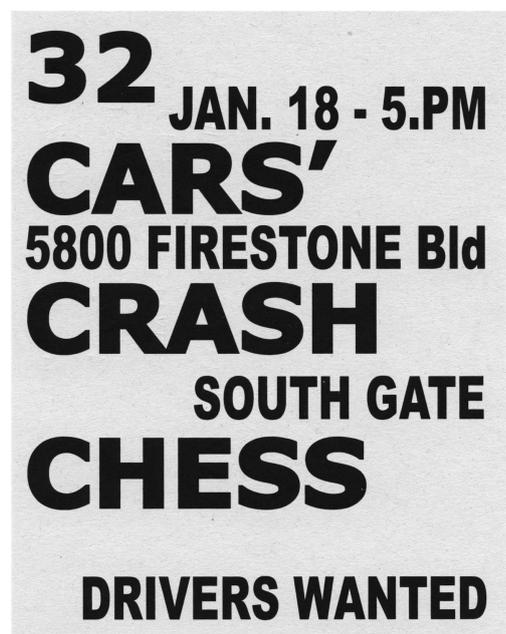


Ray Sander, *SUICIDE motorwork #7 night of destruction*, Irwindale speedway California, 2008

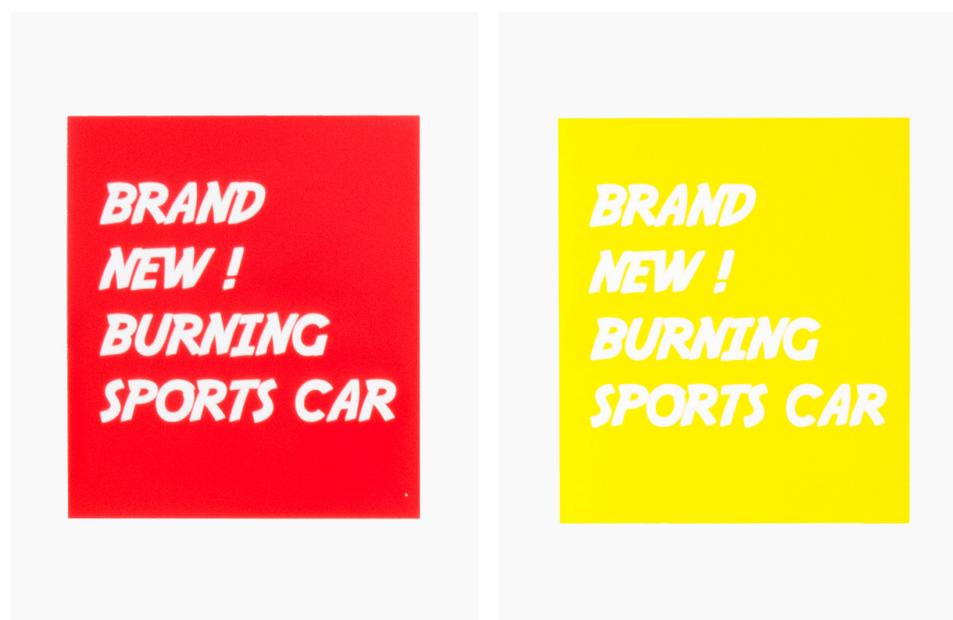


Ray Sander, *accident*, hotwheels car, 2011

.....
VISUELS HD sur demande



Ray Sander, flyer pour motorwork : 32 CARS CRASH CHESS, 2009



Ray Sander, affiches pour motorwork : BRAND NEW ! BURNING SPORTS CAR (rouge et jaune), 2014, sérigraphie sur papier, 49,5 x 39,8 cm chaque

VISUELS HD sur demande



Ray Sander, *FIRE SEASON*, 2017, voiture repeinte et fumée



Ray Sander, *FIRE SEASON*, 2017, voiture repeinte et fumée

