

Zeitschrift: Collection cahiers d'artistes
Herausgeber: Pro Helvetia
Band: - (2007)
Heft: -: collectif_fact

Artikel: collectif_fact
Autor: Laurent, Hervé
DOI: <https://doi.org/10.5169/seals-555519>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 08.02.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Hervé Laurent

collectif_fact

Collection Cahiers d'Artistes 2007

Pro Helvetia

Fondation suisse pour la culture / Schweizer Kulturstiftung

Edizioni Periferia

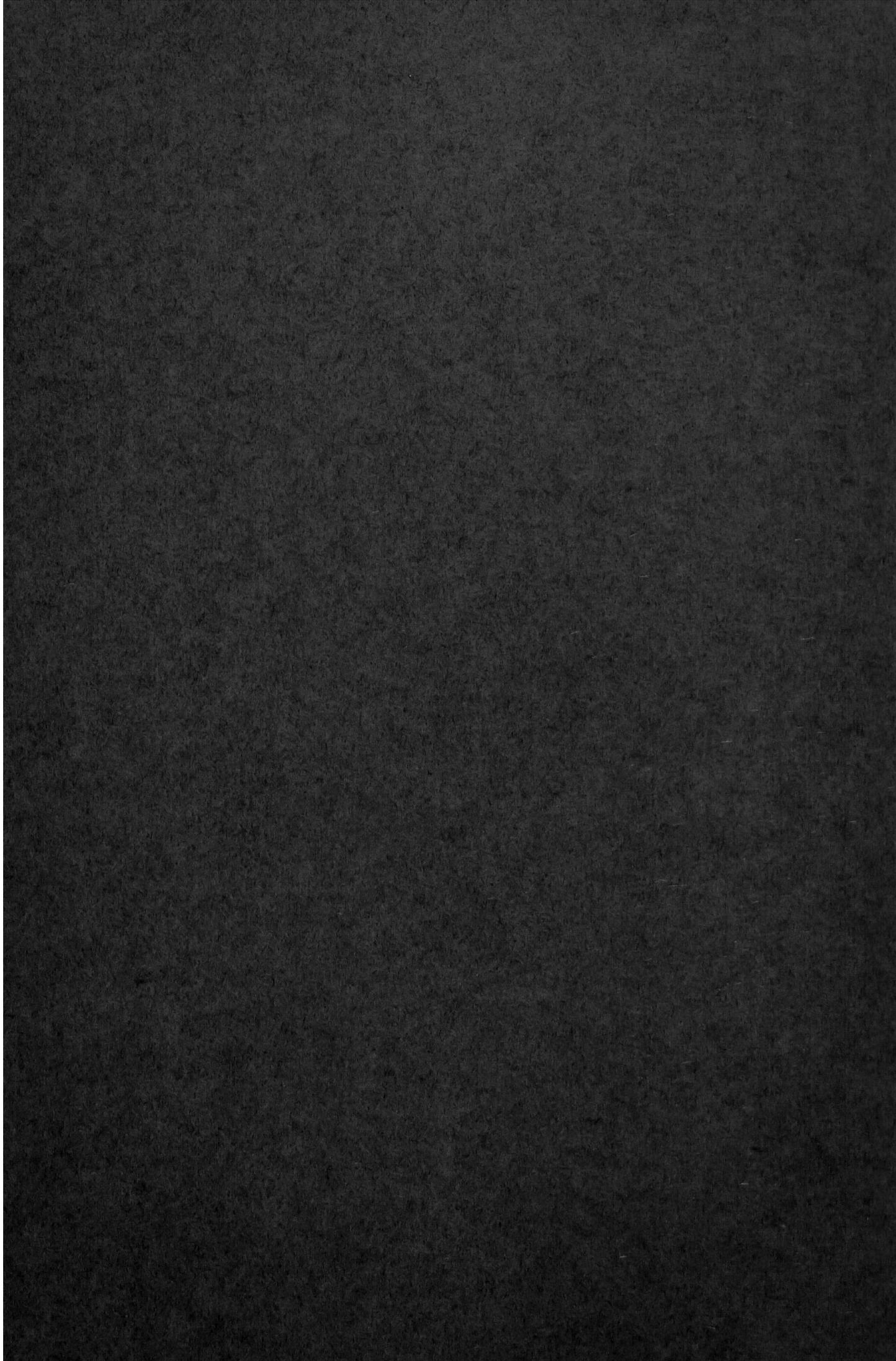
On the road again

2006

Installation, techniques mixtes / Installation, Mischtechnik

25 x 25 x 10 cm, 230 V





collectif_fact

Annelore Schneider

Claude Piguet

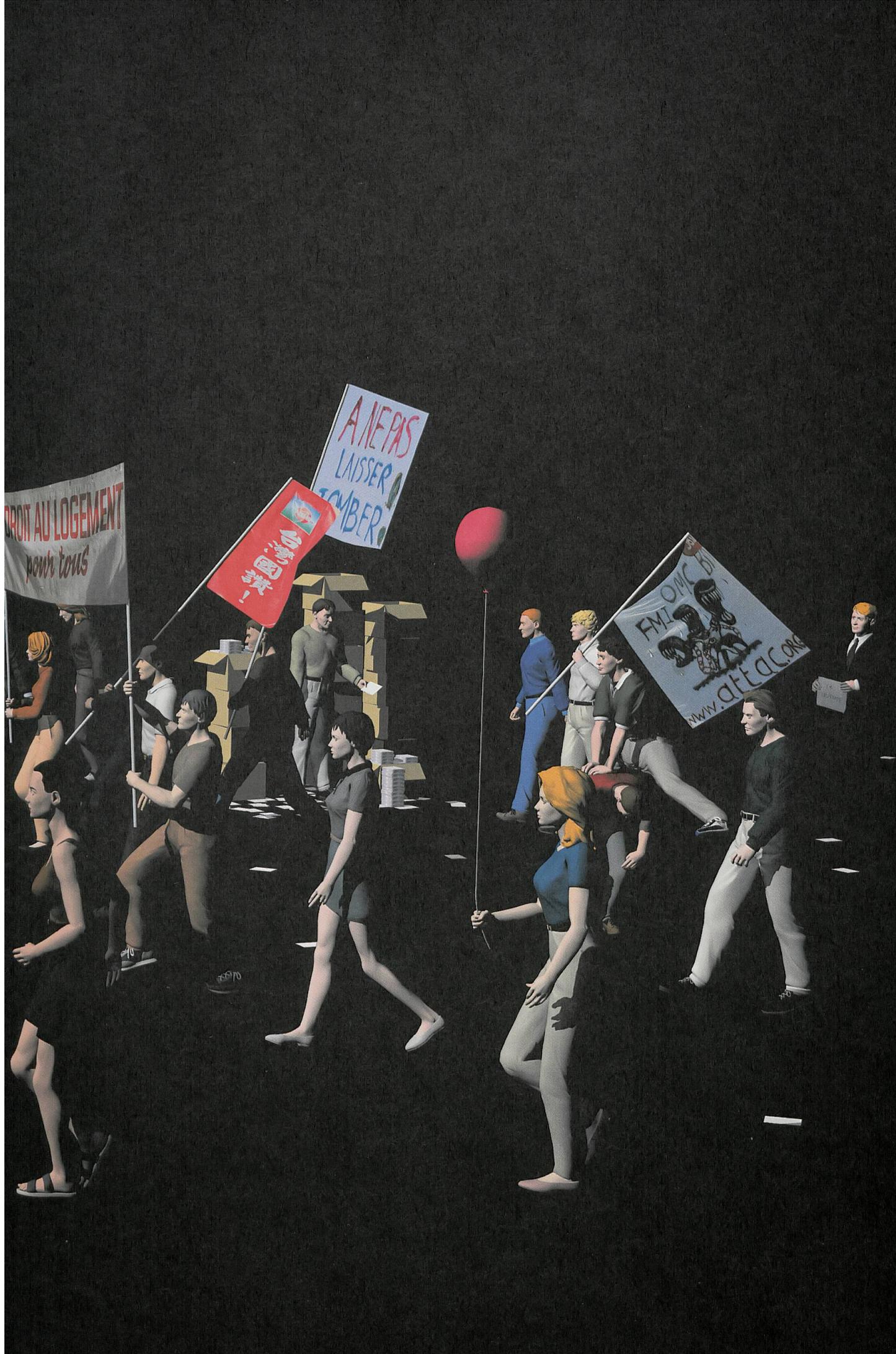
Swann Thommen

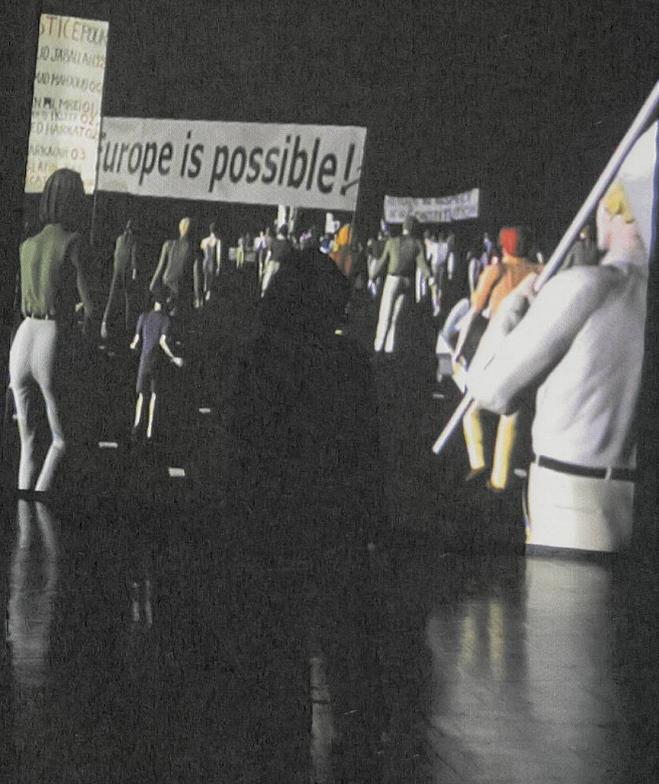


On Stage
2007

Palais de l'Athénée, Genève

Image du catalogue de l'exposition / Seite des Ausstellungskatalogs





On Stage

2007

Palais de l'Athénée, Genève

Vue de l'installation / Installationsansicht

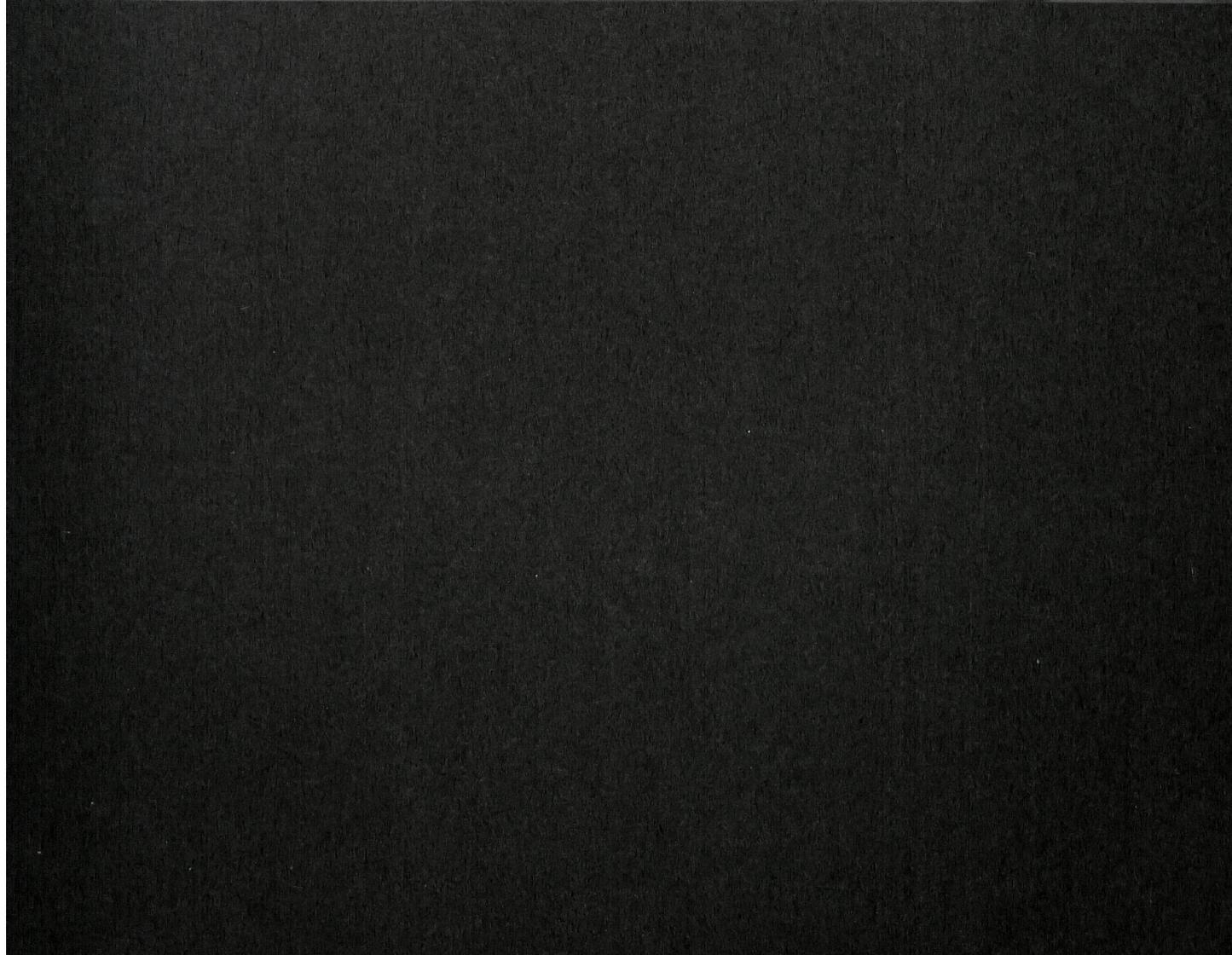
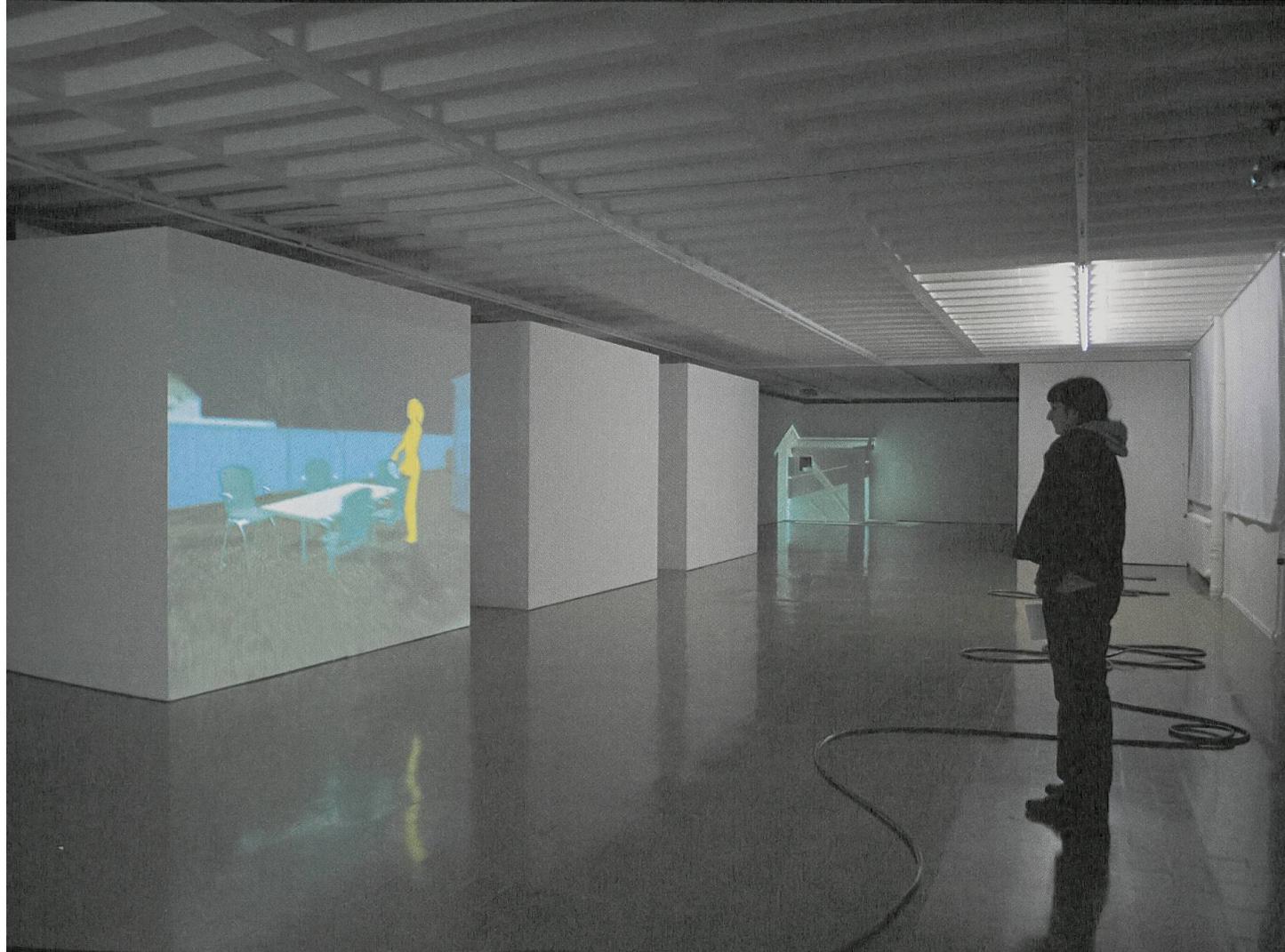
A droite / rechts: Videostills

Installation vidéo en boucle, audio / Videoloop-Installation, Audio
4'53''





Entract
2007
Installation, techniques mixtes / Installation, Mischtechnik
20 x 30 x 10 cm, 230 V

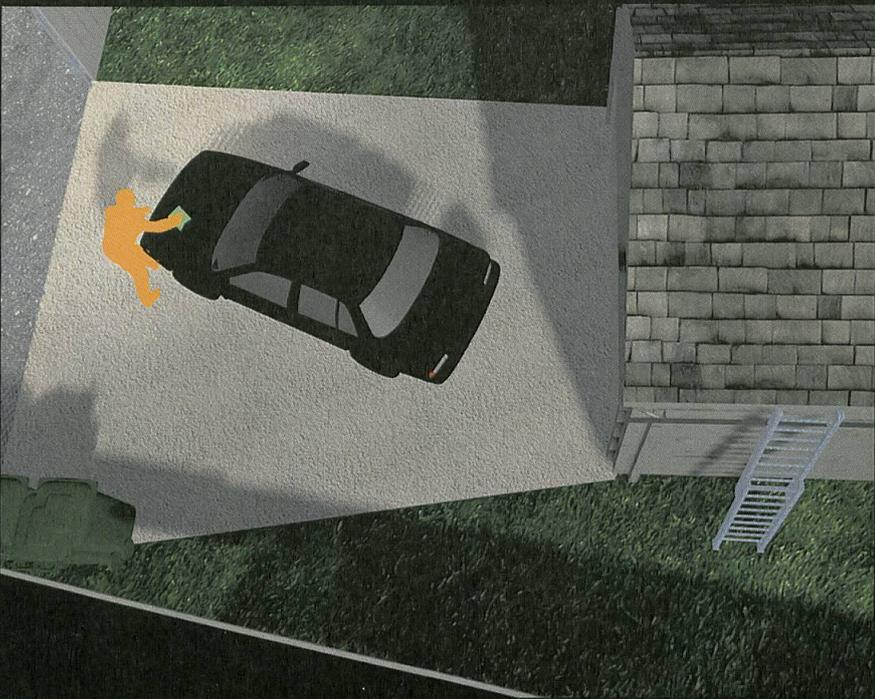




Drag & Drop
2006
Kunstraum Baden
Installation, techniques mixtes, 3 projections vidéo / Installation, Mischtechnik, 3 Videoprojektionen
250 x 300 x 250 cm



habitA
2003
Videostills
Installation vidéo en boucle, audio / Videoloop-Installation, Audio
3'27''





Levittown
2006
Photographie, tirage lambda / Fotografie, Lambdaform
100 x 150 cm

Le bénéfice de la soustraction

D'entrée de jeu collectif_fact travaille une économie de la soustraction. *datatown* (2002), œuvre inaugurale, consiste en un long travelling dans une ville la nuit. Singulière nuit en vérité, puisqu'elle s'avère sélective, noyant l'espace urbain dans une insondable couche de noir qu'interrompent seulement des zones tout de suite parfaitement et toutes uniment éclairées, sans transition de la pénombre à la lumière. Sur ces zones des signes: marquages routiers au sol, panneaux de signalisation et puis enseignes, cadrans, tableaux de bord à l'intérieur des voitures ... on ne peut s'empêcher de remarquer que ni les phares de ces mêmes voitures ni les lampadaires de l'éclairage public n'apportent leur contribution à l'éclairage de cette ville étrange qui semble exhiber ses signes pour mieux disparaître derrière. *datatown* montre avec des moyens peu sophistiqués — c'est une autre caractéristique de l'esthétique développée par le collectif — que la reconstruction des apparences peut fonctionner sur le mode du doute plutôt que sur celui de l'effet mimétique totalement optimisé. A ce titre, ce premier film a valeur de programme. On y voit déjà comment l'enjeu de l'animation en 3d opère une relecture du quotidien à partir d'une sélection de certains traits distinctifs. Le caractère brutal, dû au manque de sophistication des logiciels mis à contribution, n'est pas ressenti comme une imperfection destinée à être surmontée par le progrès de la technique, il est utilisé pour sa capacité à dé-saturer les apparences. Et, pour éviter tout malentendu (ou plutôt « mal aperçu »), le collectif_fact en enlève encore et encore.

On suivait des silhouettes noires sommairement animées dans la nuit de *datatown*, elles sont remplacées par des figurines plantées sur des supports dans *plattform* (2004). Et l'espace, qu'on pouvait encore déduire de l'effet de profondeur que créait le long déplacement dans la ville enténébrée est ici ramené à un empilement de plans d'architecte qui dérivent dans un néant où neige on ne sait quelle matière floconneuse ... L'effet de réalité, qui est d'ordinaire un des challenges majeurs de la modélisation 3d, devient ici un horizon d'hypothèses ouvertes et non contraignantes.

Soustraction encore dans la conduite du récit qui peut se résumer au fondu enchaîné entre deux ou trois images arrêtées, comme dans *ce qui arrive* (2005) où nous suivons le lent déplacement d'un œil virtuel circulant entre les étages d'un immeuble de bureaux. Dans chaque salle traversée, les employés sont immobiles. Parfois, une scène arrêtée est remplacée par une autre mais leur succession nous renseigne bien peu sur ce qui a pu arriver entre les deux. Au lieu de s'engager dans une histoire, de nous raconter *ce qui arrive* précisément, le collectif_fact semble plutôt se demander « Qu'est-ce que c'est qu'une histoire ? comment ça se construit ? à partir de quelles représentations ? en recourant à quels schémas narratifs ? » Les réponses recherchées ne sont pas de type pragmatique, elles visent plutôt à inquiéter des processus implicites, des recettes admises partout qui concourent à instrumentaliser le réel sous prétexte de lui être fidèle, à ne jamais laisser d'espace résiduel pour une approche du monde moins prévisible et aussi moins directement idéologique, moins calquée sur les impératifs économiques, politiques et esthétiques de l'*entertainment*. D'où, sans doute, dans le travail du collectif, une sorte d'inquiétante étrangeté mais qui semble plutôt d'ordre méthodologique, une poésie de la distance critique en quelque sorte. Le langage virtuel permet de construire cette distance non seulement dans ce qu'il dit mais surtout dans la façon qu'il a de le dire. C'est, par exemple, le pêle-mêle d'automobiles de *bubblecars* (2004), qui déboule le long d'une avenue suburbaine, sous la lumière des lampadaires, en une version « refroidie » et répétitive des scènes spectaculaires d'*Independance Day* et de tous

les films à effets spéciaux qui alimentent les hantises catastrophistes des spectateurs — mais ici, le spectaculaire est atténué par un jeu subtil de décalages. D'une manière générale, dans les vidéos du collectif *_fact* les effets sont plus souvent ouvertement spécieux que spéciaux ; ils ramènent l'attention sur le *making off* derrière lequel pointe la question du pourquoi, celle que les fabricants de divertissement ne posent jamais ou qu'ils dissolvent toujours dans celle de la thématique : « ce dont on parle » mais en évitant de se demander « comment on en parle ? » et surtout « qui parle ? »

On Stage (2007), dernier film du collectif, met très clairement en avant ces questions sous-jacentes en dynamitant par la parodie la question des contenus directs. On y défile au cœur d'une manifestation où s'égrène un chapelet de revendications très éclectique. On comprend assez vite qu'il est le résultat d'une collecte de données saisies sur internet puis séparées de leur contexte pour être remises en scène dans ce cortège qui avance indéfiniment mais en boucle ! Pas de dissolution donc à l'horizon de cette manifestation compilée, tout comme elle n'a pas de début et littéralement pas de sens : nous suivons un opérateur virtuel, caméra à l'épaule, qui avance plus vite que les manifestants, ce qui n'est pas difficile puisque, comme pour *ce qui arrive*, les protagonistes sont d'immobiles êtres génériques portant et supportant des slogans qui ne le sont pas moins. Et personne ne s'étonnera que nous lisions, en prime, ces slogans bien que nous les regardions toujours par derrière puisqu'ils ne sont disposés là que pour nous ... il ne s'agit bien évidemment pas d'incohérence mais de libertés prises à l'égard du récit. Elles nous rappellent, à nous qui avons été dressés pour l'oublier, que la fiction n'est qu'un montage, tout comme l'image n'est qu'un collage d'autres images qui s'organisent en elle de manière problématique. La manifestation est à prendre dans plusieurs acceptions, ce que semble indiquer le titre *On Stage*, référence explicite aux arts du spectacle : ce qui se manifeste, aujourd'hui, c'est la généralisation du spectaculaire et la manif' de rue n'est qu'une variété parmi d'autres de l'incontournable médiatisation sans laquelle l'existence n'est plus perçue comme véritablement vécue. De ce vertigineux renversement de perspective, le travail du collectif *_fact* tente de prendre acte ... à un moment, très bref, une fraction de seconde, un mouvement de la caméra vers l'arrière révèle que la banderole derrière laquelle on lisait « droit au logement pour tous » n'a pas d'endroit : un pur néant, la nuit de *datatown* comme revers ou fond sur lequel se distribuent tous les signes. Simple maladresse ? Inadvertance ? On me permettra de penser exactement le contraire, j'ai tenté dans ce qui précède d'expliquer pourquoi.

Hervé Laurent



ce qui arrive #12 / #17 / #26
2005
Photographies, tirages lambda sur support MDF / Fotografien, Lambdaprints auf MDF
30 x 100 x 3.2 / 30 x 60 x 3.2 / 30 x 30 x 3.2 cm



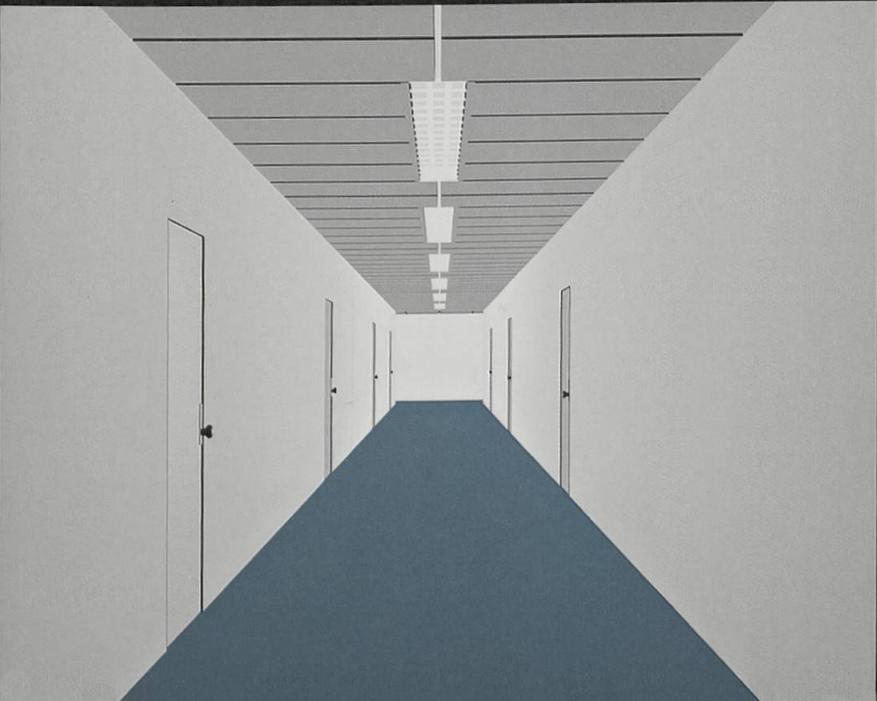
ce qui arrive
2005

Centre Pasqu'Art, Bienne

Installation, vidéo en boucle, techniques mixtes / Installation, Videoloop, Mischtechnik

à droite / rechts: Videostills

5'09''





XIT
2006
Musée Rath, Genève
Détail de l'installation / Installationsdetail
à droite: installation, techniques mixtes / rechts: Installation, Mischtechnik
55 x 230 x 5 cm

XIT





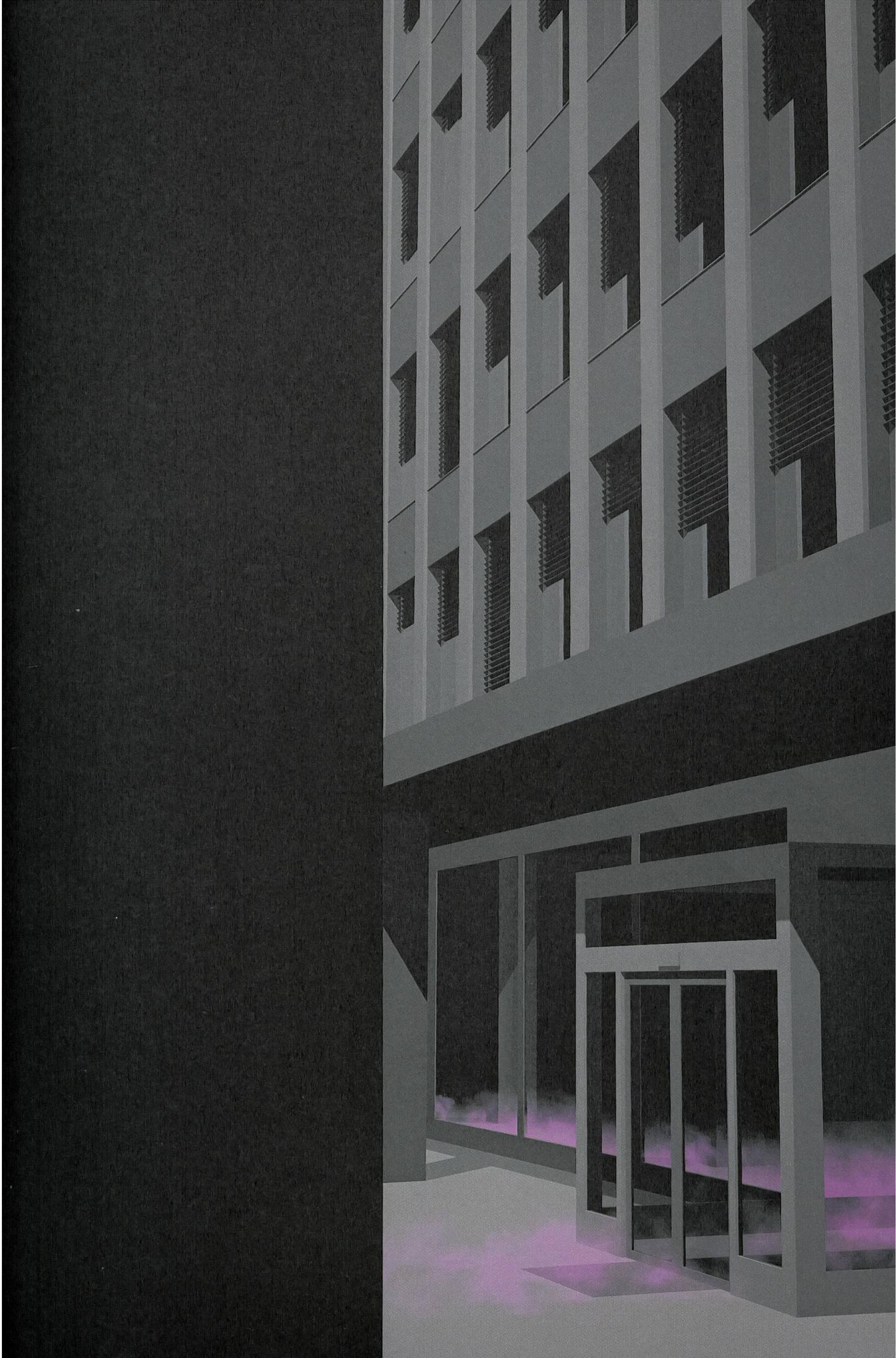
no comment 2-5

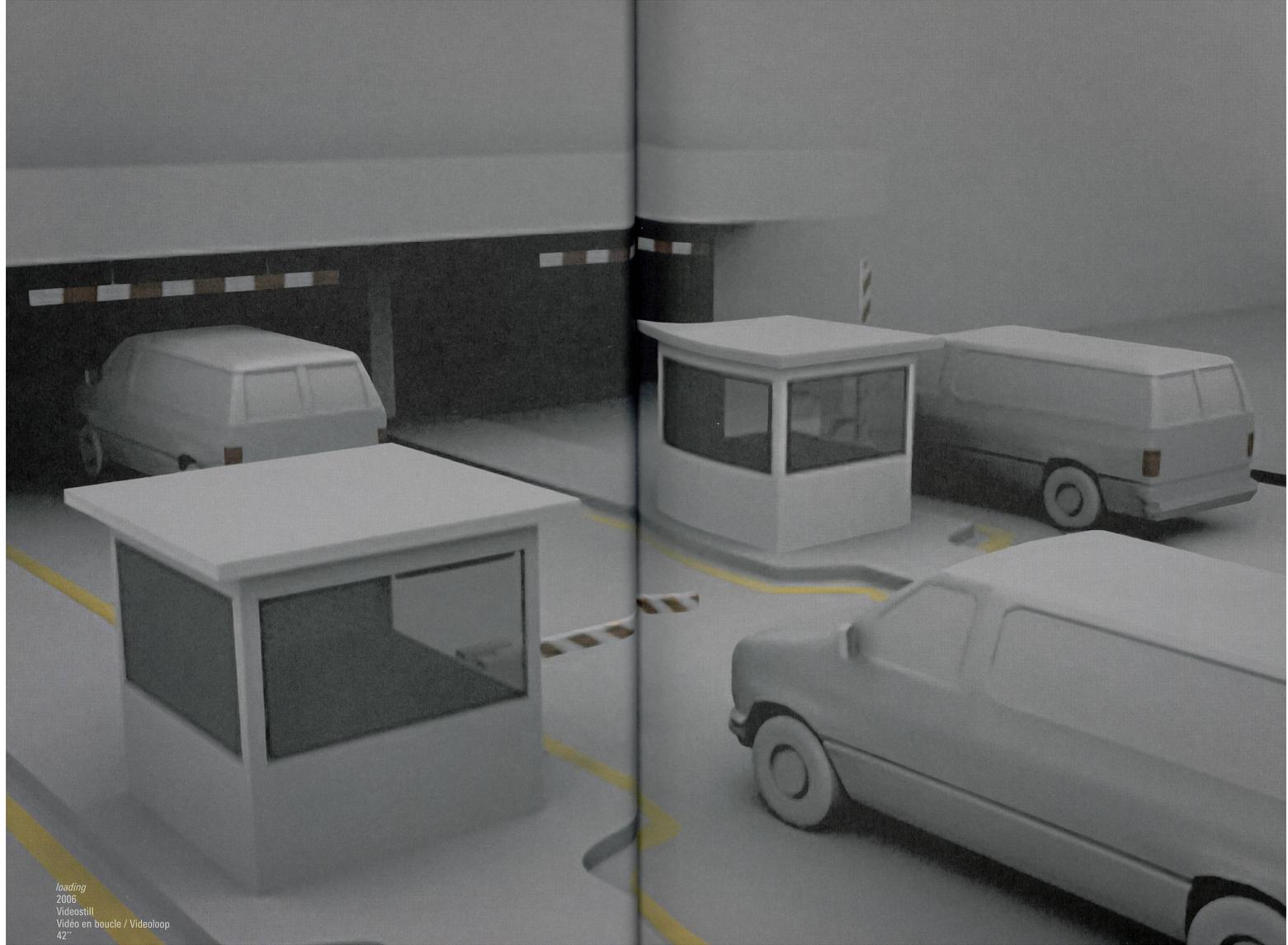
2006

Photographies, tirages lambda / Fotografien, Lambdaprints

à droite / rechts: *no comment 1*

200 x 75 cm





loading
2006
Videostill
Video en boucle / Videoloop
42"



Reliefs

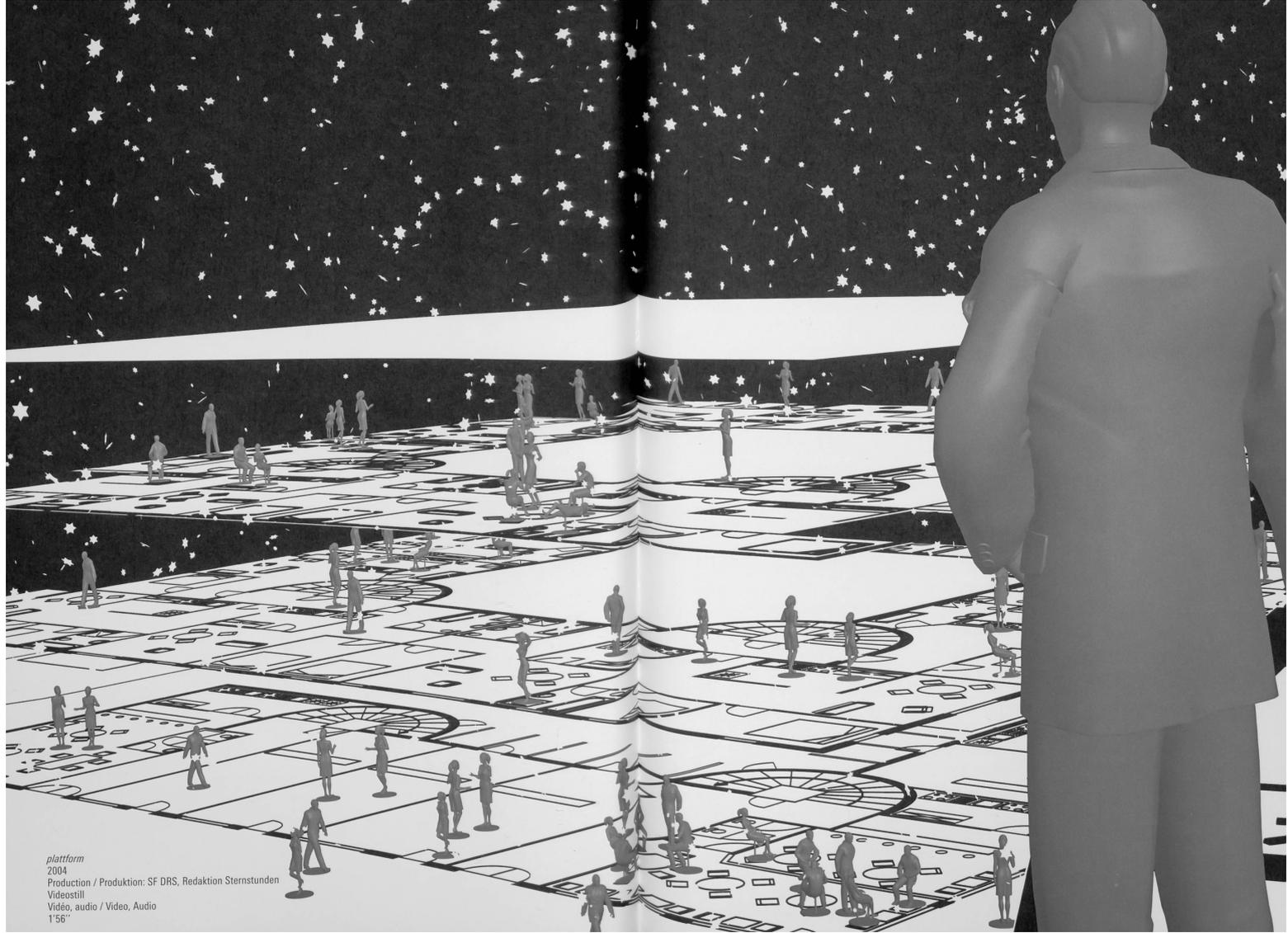
2005

Avec la collaboration de / in Zusammenarbeit mit Samuel Gross

Videostill

Installation, vidéo en boucle, caisson lumineux / Installation, Videoloop, Leuchtkasten

6'44", audio 4.1



plattform
2004
Production / Produktion: SF DRS, Redaktion Sternstunden
Videostill
Video, audio / Video, Audio
1'56"

Vom Nutzen der Subtraktion

Seit seinen ersten Anfängen arbeitet collectif_fact an einer Ökonomie der Subtraktion. *datatown*, die Erstlingsarbeit (2002) des Kollektivs, besteht aus einem langen Travelling durch eine nächtliche Stadt. Eine in der Tat seltsame Nacht, erweist sie sich doch als selektiv, wenn sie den städtischen Raum in eine undurchdringliche schwarze Schicht taucht, die – ohne Übergang vom Halbdunkel zum Licht – nur von gleichmässig beleuchteten Zonen unterbrochen wird. Über diesen Zonen liegen Zeichen: Strassenmarkierungen, Signalisations- und Plakattafeln, Zifferblätter, Armaturenbretter von Autos ... Man stellt fest, dass weder die Autoscheinwerfer noch die Strassenbeleuchtung diese fremde Stadt erhellen, die ihre Zeichen nur zur Schau zu stellen scheint, um besser dahinter verschwinden zu können. Mit sehr einfachen Mitteln – übrigens ein charakteristisches Merkmal der vom Kollektiv entwickelten Ästhetik – zeigt *datatown*, dass sich die Rekonstruktion des Anscheins der Dinge eher durch ein Spiel mit der Unbestimmtheit erreichen lässt als mit der täuschenden Ähnlichkeit der bis zum äussersten optimierten Effekte. Diesbezüglich kommt diesem ersten Film programmatische Bedeutung zu. Man erkennt bereits, wie die Verwendung einer 3D-Animation, die von der Auswahl einiger kennzeichnender Merkmale ausgeht, eine andere Lektüre des Selbstverständlichen auslöst. Sie wirkt zwar wegen der verwendeten, einfachen Computer roh, wird aber nicht als unvollkommen empfunden, was mit dem technischen Fortschritt zu beheben wäre. Das Rohe wird wegen seiner Kapazität gebraucht, die Dinge auszublenden. Um jedem Missverständnis (oder besser «schlechtem Wahrnehmen») zuvorzukommen, fährt collectif_fact damit immer weiter.

Die spärlich animierten schwarzen Silhouetten liessen sich tief in die Nacht von *datatown* hinein verfolgen; in *plattform* (2004) sind sie durch Figurinen auf Ständern ersetzt. Und der Raum, der sich in *datatown* noch aus der Tiefenwirkung der langen Fahrt durch die in Dunkel gehüllte Stadt ableiten liess, wird hier auf das Stapeln von Architekturplänen zurückgeführt, die ins Nichts, in Schnee oder weiss Gott was für ein flockiges Material hinein entschwinden. Der Anschein von Realität, der üblicherweise zu den hauptsächlichsten Herausforderungen von 3D-Modellen gehört, wird hier zu einem Tummelfeld für offene und niemals zwingende Hypothesen.

Subtraktion gibt es auch hinsichtlich des Fadens der Erzählung, die sich auf das weiche Ineinanderfliessen von zwei oder drei fixen Bildern beschränkt, wie in der Arbeit *ce qui arrive* (2005), in der wir einem langsam gleitenden virtuellen Auge durch die Stockwerke und Räume eines Bürohauses folgen, in welchen die Angestellten bewegungslos verharren. Manchmal folgt auf eine festgehaltene Szene mittels Überblendung eine andere. Doch dieser Übergang gibt uns recht wenig Auskunft darüber, was zwischen beiden Bildern passiert. Statt dem Faden einer Geschichte zu folgen und zu erzählen, was da genau vor sich geht, scheint sich collectif_fact eher zu fragen, was eine Geschichte überhaupt ist, wie und aus welchen Vorstellungen und mit welchen narrativen Schemata sich der Stoff konstruieren lässt. Die gesuchten Antworten sind nicht pragmatischer Art. Sie zielen eher darauf ab, die impliziten Prozesse – die überall geltenden Rezepte – zu hinterfragen, die unter dem Vorwand, dem Realen treu zu sein, nur zu seiner Instrumentalisierung beitragen und nie einen Rest Raum offen lassen für eine weniger voraussehbare Erfassung der Welt: weniger unmittelbar ideologisch und weniger den wirtschaftlichen, politischen und ästhetischen Zwängen des Entertainment unterworfen sind. Daher rührt vermutlich die beunruhigende Fremdheit in der Arbeit des Kollektivs, die indessen eher auf

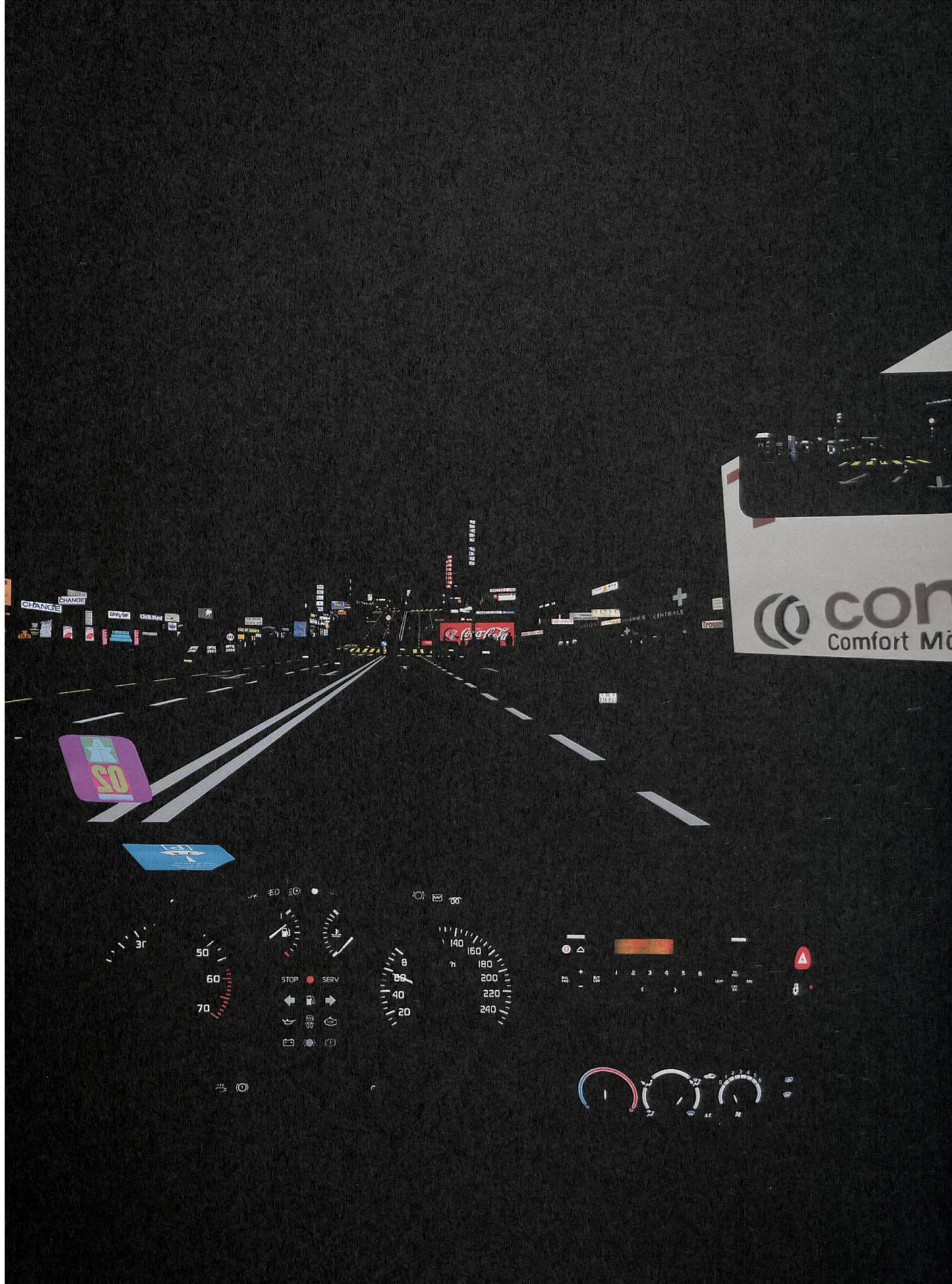
ihrer Methode, einer Poesie der kritischen Distanz sozusagen, zu beruhen scheint. Die virtuelle Sprache ermöglicht es, diese Distanz zu konstruieren, und zwar nicht nur mit dem, was sie sagt, sondern vor allem dadurch, wie sie es sagt. Da wäre der Auto-Wirrwarr von *bubblecars* (2004) zu nennen, der sich entlang einer Vorstadtstrasse unter dem Licht der Strassenlampen in einer sozusagen gekühlten und repetitiven Version der spektakulären Szenen aus *Independence Day* und allen anderen Filmen mit Spezialeffekten abspielt, welche die Katastrophen-Obsession der Zuschauer nähren. Doch in *bubblecars* wird das Spektakuläre durch ein subtiles Spiel von Verschiebungen gedämpft. Allgemein scheinen in den Videos von *collectif_fact* die Effekte offensichtlich mehr Schein- als Spezialeffekte zu sein. Sie lenken die Aufmerksamkeit auf das *making of*, hinter dem die Frage nach dem Warum auftaucht, die sich die Produzenten von Unterhaltung nie stellen oder die sie in der Thematik des «worüber man spricht» verschwinden lassen, während sie den Fragen, «wie man davon spricht» und vor allem «wer spricht», aus dem Weg gehen.

On Stage (2007), der letzte Film des Kollektivs, hebt diese unterschwelligsten Fragen dadurch ganz deutlich hervor, dass er die Frage nach den unmittelbaren Inhalten mit Hilfe der Parodie aufbricht. Wir marschieren mitten in einer Demo, aus der eine beliebige Forderung nach der anderen auftaucht. Man begreift schnell, dass dies das Resultat eines Sammelns von Fakten aus dem Internet ist, die aus dem Zusammenhang gerissen wurden, um hernach in einem Zug von Demonstranten wieder in Szene gesetzt zu werden, der in einer Endlosschleife unaufhörlich vor uns weiterzieht. Es ist keine Auflösung dieser kompakten Demonstration in Sicht, weil es keinen Anfang und kein Ende und buchstäblich keinen Sinn gibt. Wir folgen einem virtuellen Operateur, der mit geschulterter Kamera schneller vorangeht als die Demonstranten – keine schwierige Sache, weil die Protagonisten, wie in *ce qui arrive*, bewegungslose, geschlechtliche Wesen sind, die Slogans tragen oder halten, die es ebenso sind. Niemand wird sich darüber wundern, dass wir diese Slogans als erstes lesen, obwohl wir sie immer nur von hinten anblicken – Sie sind doch extra für uns so angeordnet. Es handelt sich dabei wohlverstanden nicht um Inkohärenzen, sondern um Freiheiten, die man sich gegenüber der Erzählung herausnimmt. Wir, dazu abgerichtet, diese zu vergessen, denken nun daran, dass die Fiktion nur eine Montage ist, so wie ein Bild nur eine Collage aus anderen Bildern ist, die sich auf problematische Art organisieren. Die Demonstration ist in verschiedenen Bedeutungen aufzufassen, worauf schon der Titel *On Stage* hinzuweisen scheint, der sich ausdrücklich auf das Theater bezieht. Was sich heute manifestiert, ist die Verallgemeinerung des Theatralischen; die Strassendemo ist nur eine Variante von vielen der heute unumgänglichen Mediatisierung, ohne die eine Existenz nicht mehr als wirklich gelebt wahrgenommen wird. *collectif_fact* versucht diese schwindelerregende Umkehrung der Perspektive festzuhalten: Während eines sehr kurzen Moments, der Dauer eines Sekundenbruchteils, zeigt ein Kameraschwenk nach hinten, dass das Transparent, auf dem rückseitig eben noch «Recht auf Wohnen für alle» zu lesen war, keine Vorderseite hat – nichts, oder die Nacht von *datatown* als Kehrseite oder Unterlage, auf der sich alle Zeichen verteilen. Nur eine Ungeschicklichkeit? Eine Unaufmerksamkeit? Man wird mir gestatten, genau das Gegenteil zu denken. Ich habe im Vorangehenden versucht, zu erklären warum.

Hervé Laurent



datatown #3
2002
Photographie, tirage lambda / Fotografie, Lambdaprint
60 x 150 cm



datatown
2002

Videostill
Vidéo / Video
5'33'

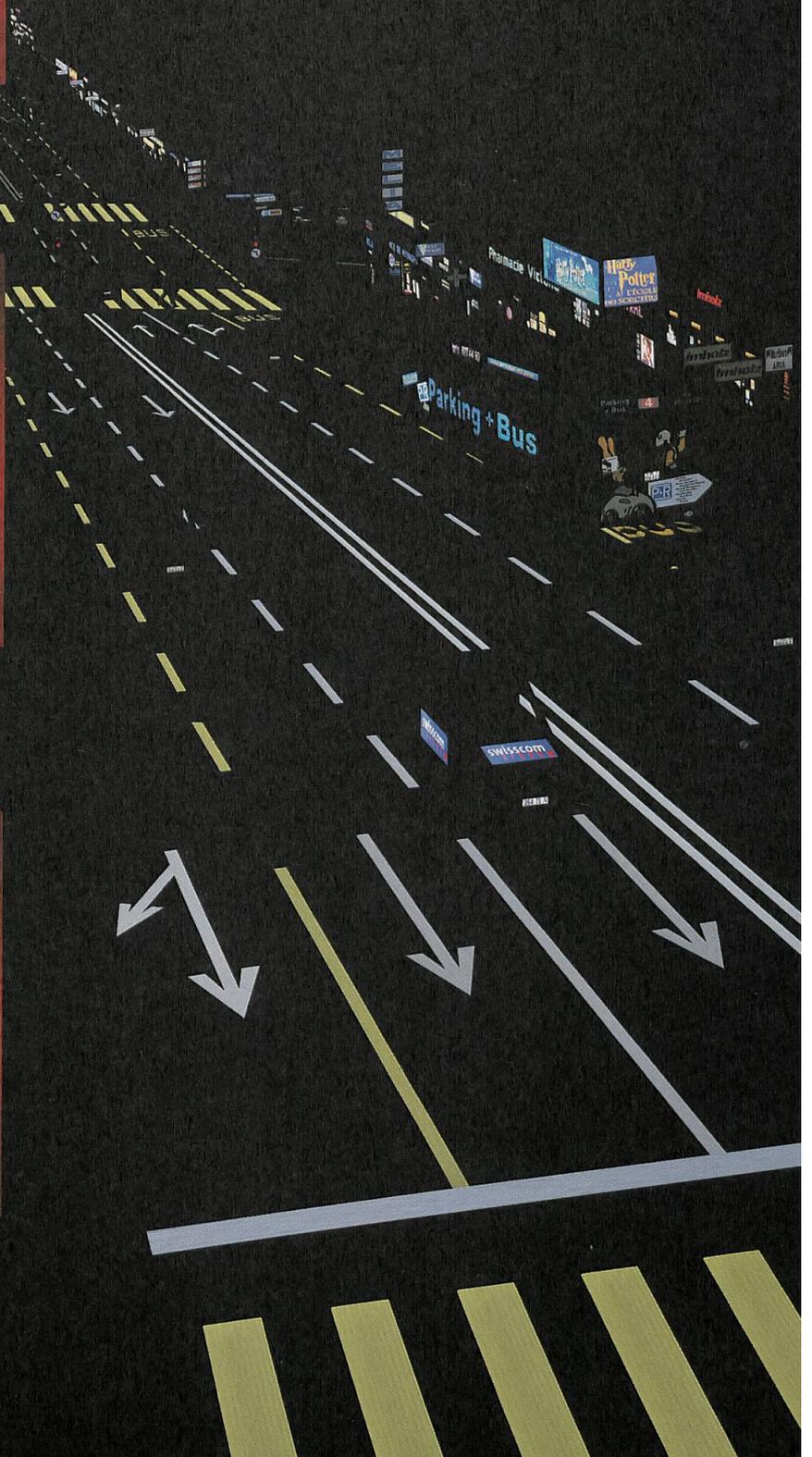
à droite / rechts: *datatown #10*
Photographie, tirage lambda / Fotografie, Lambdaprint
120 x 60 cm

E

E

S

T





circus
2004
Audiol: Jaan-Jacques Duclaux
Videostill
Installation vidéo en boucle, 2 projections dans un angle /
Videolooninstallaation, 2 angsvinkelte Projektionen
5'23"

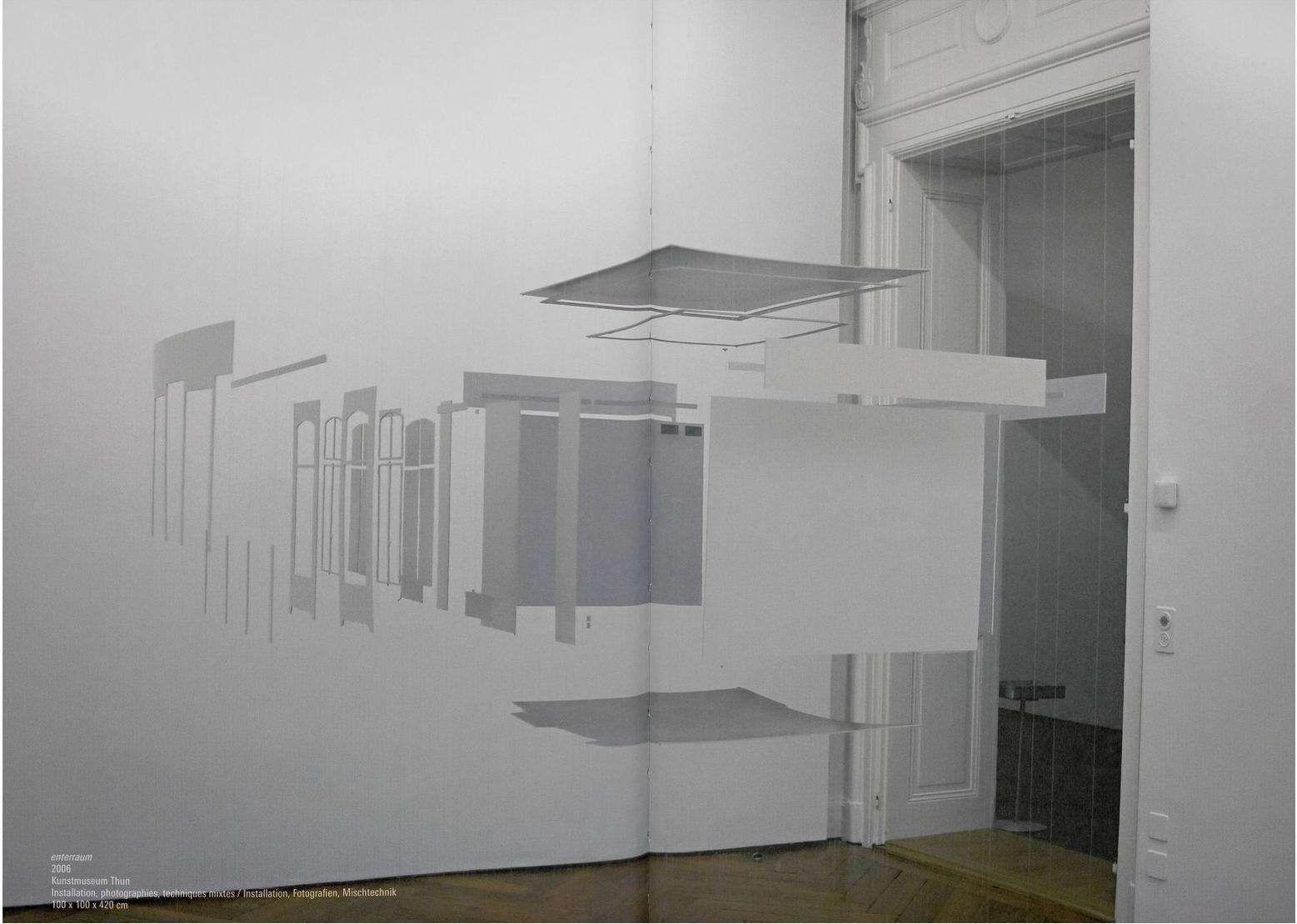


circus
2004

Audio: Jean-Jacques Duclaux
CIC, St-Gervais, Genève

Vue de l'installation / Installationsansicht
à droite / rechts: Videostill

Installation vidéo en boucle, 2 projections dans un angle /
Videoloopinstallation, 2 angewinkelte Projektionen
5'23''



enterraum
2006
Kunstmuseum Thun
Installation, photographies, techniques mixtes / Installation, Fotografien, Mischtechnik
100 x 100 x 420 cm



Expanded Play Time

2004

Videostills

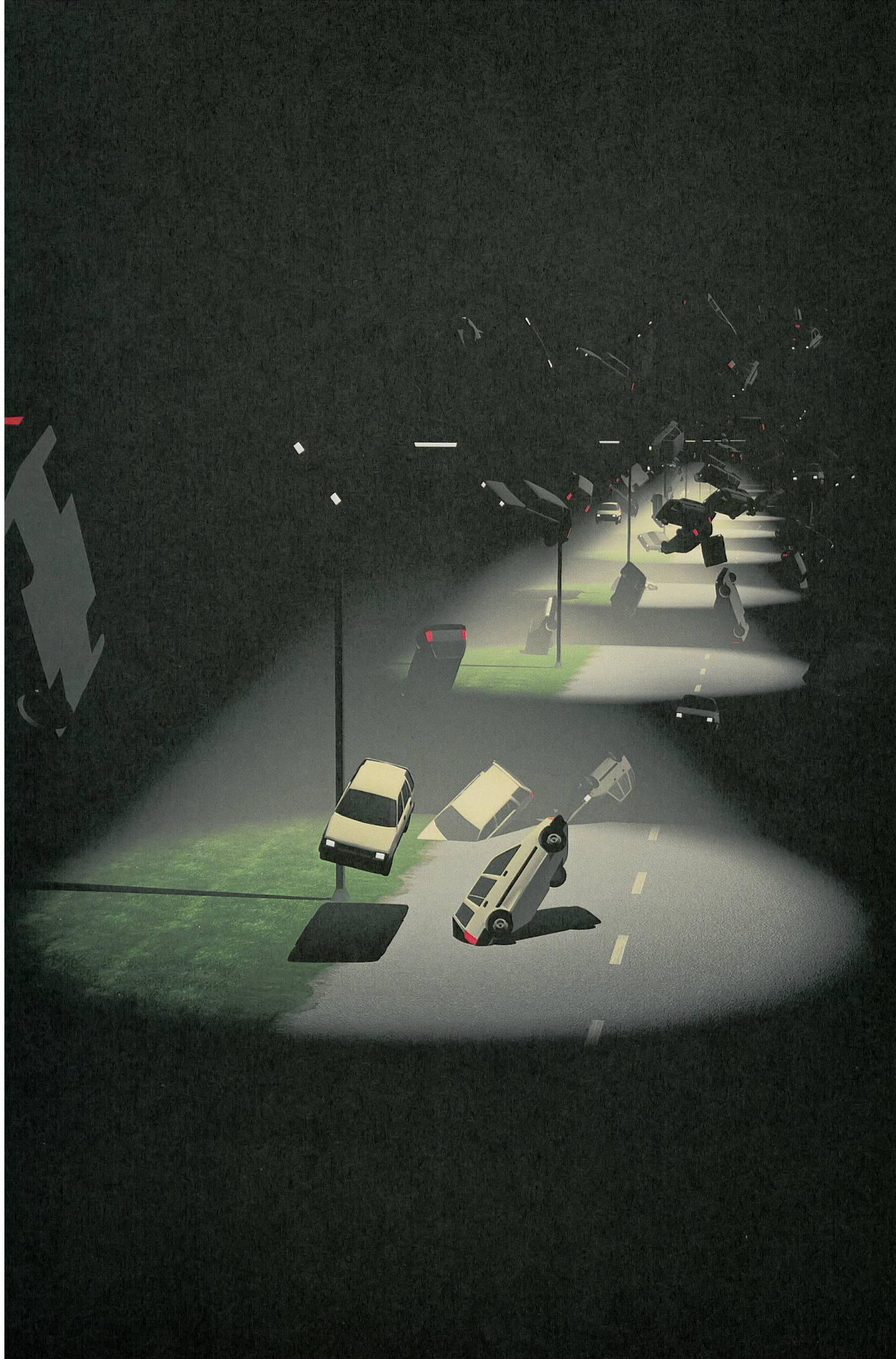
Vidéo, bande audio originale / Video Originaltonband

4'57''





bubblecars
2004
Videostills
Vidéo en boucle, audio / Videoloop, Audio
6'28''



collectif_fact

Annelore Schneider* (1979), Swann Thommen (1979), Claude Piguet (1977) vivent et travaillent à / leben und arbeiten in Genève. Diplôme de l' / Diplom der Ecole Supérieure des Beaux-Arts de Genève.

* Post diplôme de l' / Nachdiplom der Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs de Paris, DEA Arts Plastiques, Université Paris 8

Expositions personnelles / Einzelausstellungen

- 2007 *Just around the corner*, Kunsthau Baselland, Basel
On Stage, Palais de l'Athénée, Genève
- 2006 *Ce qui arrive*, Galerie Edward Mitterrand, Genève
Was sind wir doch winzig klein!, Kunstraum, Baden
Mind the line, [Plug.in], Basel
No comment, Galleria Laurin, Zürich
- 2004 *Wireframe*, Galleria Laurin, Zürich
- 2002 *Datatown*, Galerie Une, Neuchâtel
- 2001 *Ominpolis*, Galerie Mire, Genève

Expositions collectives (sélection) / Gruppenausstellungen (Auswahl)

- 2007 *Art en plein air – Môtiers 2007*, Val-de-Travers, Neuchâtel *
Accélération, Kunststart, Usine Suchard, Neuchâtel *
- 2006 *Reale Fantasien – New Photography from Switzerland*, Fotomuseum Winterthur *
Cité invisible, Champ libre, Grande Bibliothèque, Montréal
Enterraum, Kunstmuseum, Thun
Bubblecars, Haus für Kunst, Altdorf
Georges Abstraction Surface Air, restaurant le Georges, Centre Pompidou, Paris
- 2005 *The Selection vgf*, EWZ-Unterwerk Selnau, Zürich *
Electroscape, Zendai Museum of Modern Art, Shanghai *
Architecture Invisible, Centre Culturel Suisse, Paris *
Office world, espace culturel de la tour de l'OFS, Office Fédéral de la Culture, Neuchâtel
I Click, Therefore I Am, MAR'S gallery, International Biennale of Contemporary Art, Moskva *
- 2004 *Digital Homo Ludens*, media_city seoul, Museum of Art, Seoul *
ruestrassen, Centre Culturel Suisse, Paris
Version 2004, SIMulation city, Centre pour l'Image Contemporaine, St-Gervais, Genève *
Ipermercati dell'arte, Palazzo delle Papesse, Centro Arte Contemporanea, Siena *
Made In ..., video single channel projection, Contemporary Art Fair, Athena
So wie die Dinge liegen, PhoenixHalle, Dortmund *
Swiss Art Videolobby, 10ème BIM, CIC, St-Gervais, Genève / SMC Contemporary Art Center, Vilnius
Interferences, contemporary swiss photography, Fotografisk Center, København *
... lautlos irren, way of worldmaking, too ..., Postbahnhof, Berlin *
Buenos dias Buenos Aires, Swiss Mix 1 & 2, Museo de Arte Moderno, Buenos Aires *
- 2003 *Domestication*, galerie Forde, l'Usine, Genève
Quoi de 9/11 photographes de Genève, Centre de la Photographie, galerie Artrium, Genève *
Seeyouatthepremierefair, High Calibre, Kongreszentrum, Berlin

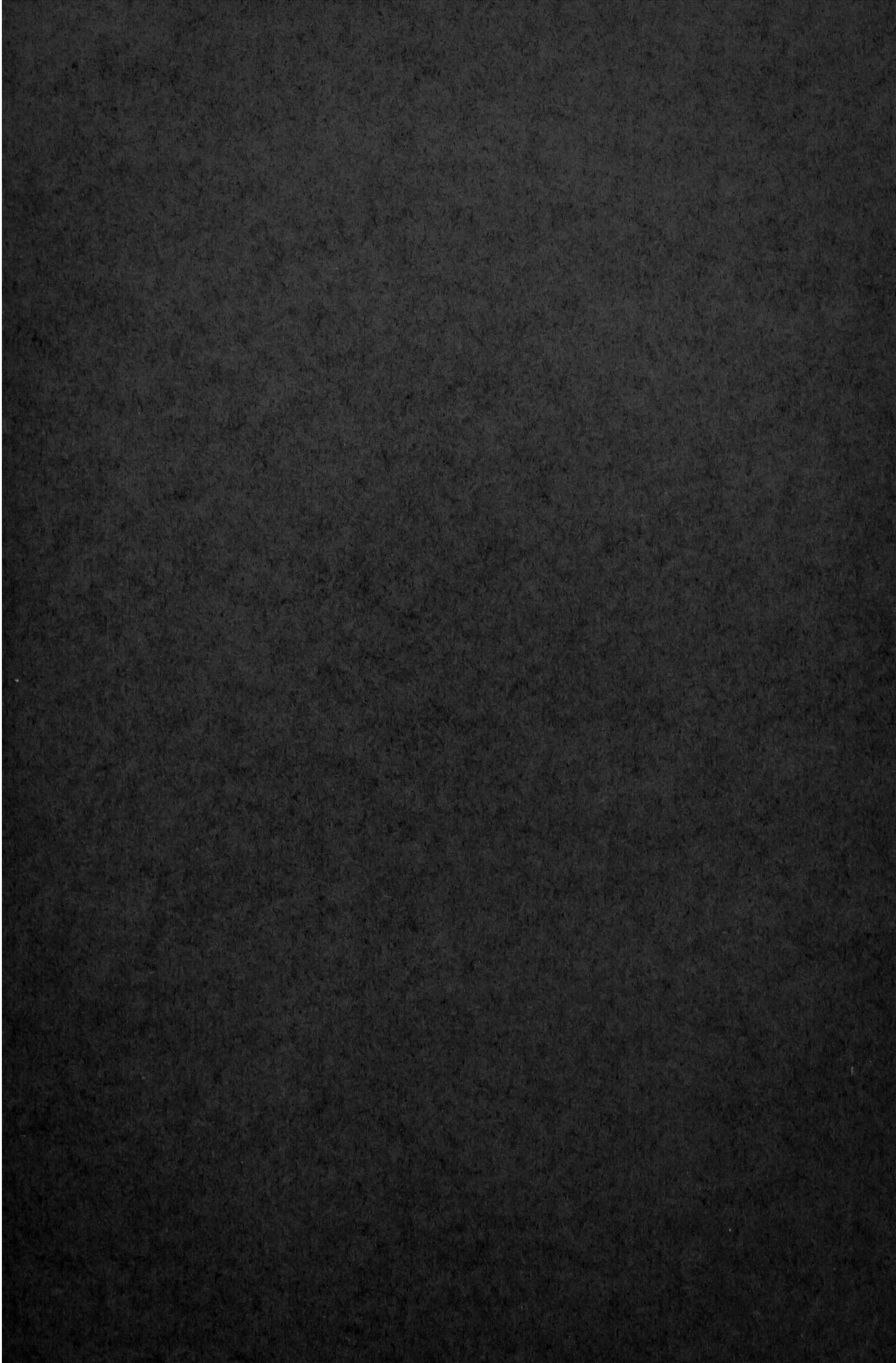
Bourses et prix / Stipendien und Preise

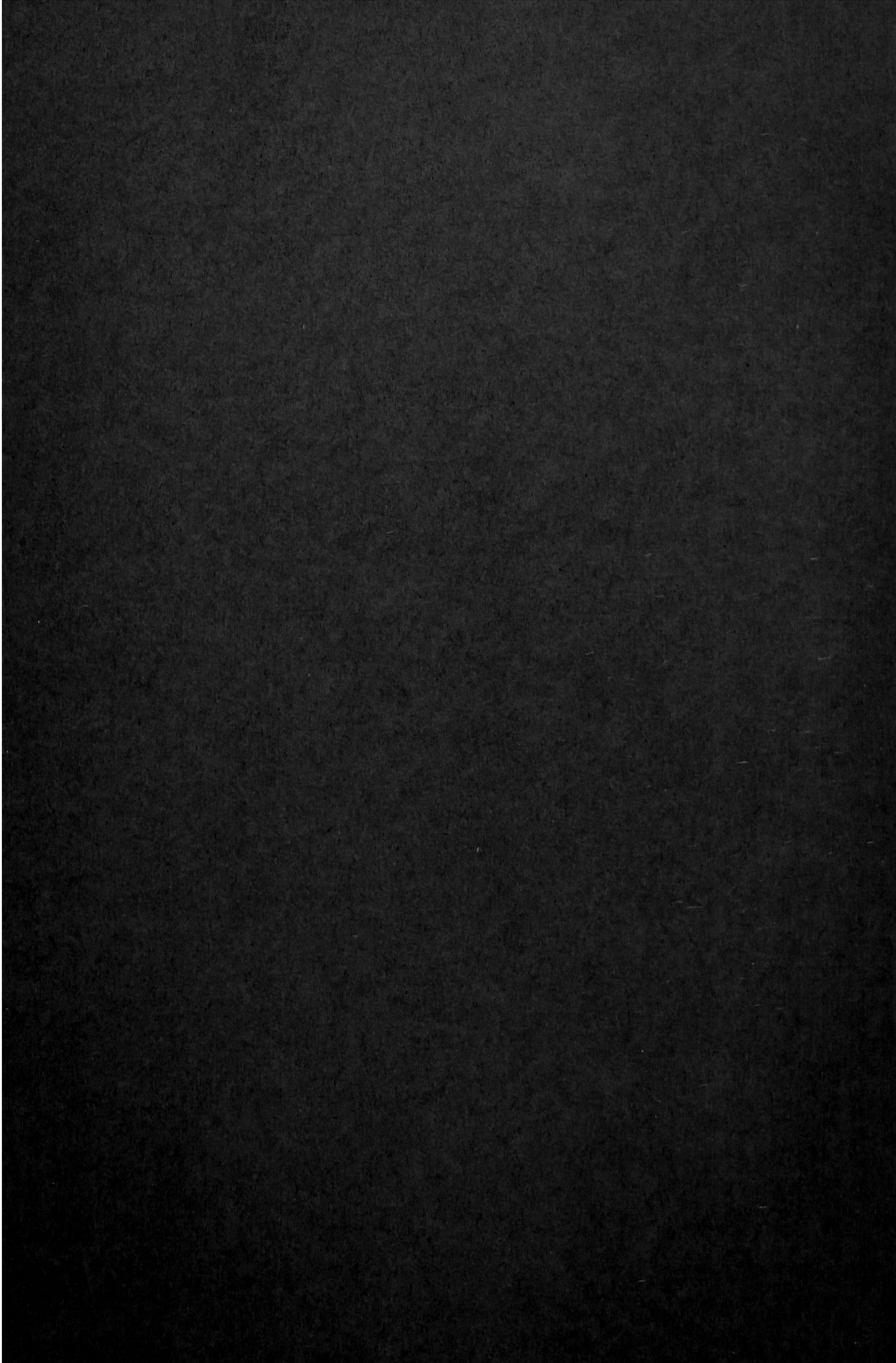
- 2007 Prix de la fondation Liechti pour les Arts Visuels, Nyon
- 2006 Bourse Simon I. Patino, Atelier à la Cité Internationale des Arts de Paris, Ville de Genève
Atelier à la Cité internationale des Arts de Paris, Ville de Neuchâtel
- 2005 Prix fédéral d'art, Basel *
Prix Kiefer Hablitzel, Basel *
Prix d'art de la Nationale Suisse Assurance, Basel
- 2004 Award Impakt festival, Utrecht
Prix Kiefer Hablitzel, Basel *
- 2003 Prix Kiefer Hablitzel, Basel *
Atelier à la Maison des Arts du Grütli, Ville de Genève *
- 2002 V.I.D Award 02, Dampfzentrale, Bern
Premier prix du jury, 65ème Biennale, Musée des Beaux-Arts, la Chaux-de-Fonds *

* avec catalogue / mit Katalog

Hervé Laurent (1958), critique d'art, vit et travaille à Genève, depuis 2001 anime l'atelier d'écriture de la Haute école d'art et de design. Co-directeur de la collection « courts-lettres » consacrées à des écrits d'artistes, éditions HEAD / Héros-Limite, Genève.

Der Kunstkritiker Hervé Laurent (1958) lebt und arbeitet in Genf; er betreut seit 2001 das Atelier für Schriftstellerei der Kunst- und Design-Hochschule (HEAD) in Genf; er ist mitverantwortlicher Herausgeber von « courts-lettres », einer Reihe von Künstlerschriften im Genfer Verlag HEAD / Héros-Limite.





Collection Cahiers d'Artistes 2007

Publié par la Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia
Herausgegeben von der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia

prohelvetia

En collaboration avec / In Zusammenarbeit mit
Edizioni Periferia, Luzern / Poschiavo

Conception / Konzept: Casper Mangold, Basel
Texte / Text: Hervé Laurent, Genève
Editeur / Redaktion: Flurina Paravicini-Tönz, Luzern
Maquette / Gestaltung: collectif_fact, Genève & Casper Mangold, Basel
Traduction / Übersetzung: François Grundbacher, Paris
Impression / Druck: Druckerei Schwabe AG, Muttenz

info@collectif-fact.ch
www.collectif-fact.ch

ISBN 978-3-907474-43-3

© 2007 Pro Helvetia, artistes & auteur / Künstler & Autor

Edizioni Periferia, Luzern / Poschiavo
Museggstrasse 31, CH-6004 Luzern
mail@periferia.ch
www.periferia.ch

ISBN 978-3-907474-43-