

Nathalie Novarina

Autor(en): **Novarina, Nathalie / Pavlovic, Catherine / Coëllier, Sylvie**

Objektyp: **Article**

Zeitschrift: **Collection cahiers d'artistes**

Band (Jahr): - **(2002)**

Heft -: **Nathalie Novarina**

PDF erstellt am: **06.08.2024**

Persistenter Link: <https://doi.org/10.5169/seals-550484>

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Inhalten der Zeitschriften. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern.

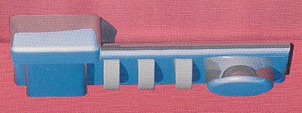
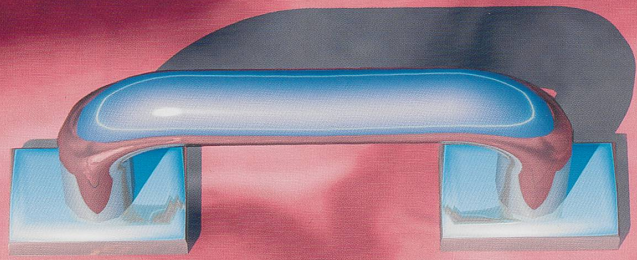
Die auf der Plattform e-periodica veröffentlichten Dokumente stehen für nicht-kommerzielle Zwecke in Lehre und Forschung sowie für die private Nutzung frei zur Verfügung. Einzelne Dateien oder Ausdrucke aus diesem Angebot können zusammen mit diesen Nutzungsbedingungen und den korrekten Herkunftsbezeichnungen weitergegeben werden.

Das Veröffentlichen von Bildern in Print- und Online-Publikationen ist nur mit vorheriger Genehmigung der Rechteinhaber erlaubt. Die systematische Speicherung von Teilen des elektronischen Angebots auf anderen Servern bedarf ebenfalls des schriftlichen Einverständnisses der Rechteinhaber.

Haftungsausschluss

Alle Angaben erfolgen ohne Gewähr für Vollständigkeit oder Richtigkeit. Es wird keine Haftung übernommen für Schäden durch die Verwendung von Informationen aus diesem Online-Angebot oder durch das Fehlen von Informationen. Dies gilt auch für Inhalte Dritter, die über dieses Angebot zugänglich sind.

NATHALIE NOVARINA





Les jouets, les bonbons et les jeux électroniques hantent tout l'univers de Nathalie Novarina. Cet univers artificiel est pourtant constamment traversé par le corps humain, ou plus exactement par une notion du corps. En effet, le corps évoqué n'apparaît jamais en tant qu'objet unitaire fait de chair, mais bien en tant qu'objet fortement médiatisé et codifié. Celui-ci a perdu depuis longtemps son innocence et il n'entretient plus que des rapports assez ténus avec la nature. Si l'on prend en compte les idées introduites par la biotechnologie, il est possible d'admettre que la totalité du vivant est morcelable en un ensemble d'unités élémentaires qui peuvent être lues dans un langage similaire à celui de l'informatique. L'ère électronique est aussi l'ère du cyborg; ce corps mi-humain, mi-machine qui assimile les systèmes de la chair périssable aux circuits immortels de la vie des cellules artificielles. Cet organisme cybernétique – créature issue autant de la réalité sociale que de la fiction – permet de considérer aussi bien les relations vécues dans notre environnement que les projections fantasmatiques.

Certains aspects qui définissent le cyborg sont particulièrement exposés dans les œuvres telles que *The Mental Surgery Project*, (1999) et *Mental Fitness*, (2000). A travers l'image d'une jeune fille modélisée, la première installation propose de combler nos différentes affections par le simple flux de l'image. Quant au second projet, il permet de maintenir son

propre capital énergétique en intégrant un circuit de jogging virtuel. Immérgé dans un univers similaire à celui des jeux vidéo, le corps du spectateur est mis en scène dans une logique de fusion avec la machine, l'efficacité de ses facultés physiques et mentales étant augmentée par simple immersion dans cet environnement. Bien qu'une des mythologies de la science soit ici à l'œuvre – la symbiose de l'être humain avec la machine – il ne s'agit pas pour autant de démontrer le contrôle de la machine sur l'être vivant. Au contraire, si la réalité de la vie peut être traduite en des particules élémentaires au même titre que tout le langage de l'information, alors chaque élément hétérogène est sujet à une multitude d'interprétations. L'ensemble du dispositif souligne, en effet, la perméabilité des frontières entre le corps et la machine tentant ainsi de produire des sensations affectives qui dépassent le fait de la représentation. De plus, l'environnement sonore comme le mode d'exposition participent pleinement de l'intention de provoquer des impressions kinesthésiques.

L'établissement d'une relation affective entre l'objet exposé et le spectateur prend une forme différente dans l'œuvre *ED (Empathetic & Digital)*, (1999) et dans l'installation *4 P.M. à adopter*, (1998). Comme son titre l'indique, *ED* est une créature digitale similaire à un petit chien qui s'anime grâce à une relation d'empathie. Comme tout animal de compagnie, il

réclame attention et affection. Il réagit à chaque fois que l'on touche l'écran et plus celui-ci est touché, plus il est stimulé, voire excité. Le contact physique entre ED et le spectateur est proche de l'exigence tactile présente dans tous les jeux vidéo. Que ce soit par l'intermédiaire du clavier ou de la console, la relation tactile permet au joueur de participer à l'expérience d'une hallucination kinesthésique, et c'est ce sentiment qui donne la possibilité au jeu électronique de devenir une scène pour les expériences sensuelles. ED devient à la fois une extension de notre corps et une prothèse affective.

Bien que les 4 P.M. à adopter ne soient pas issus de l'univers numérique, ils peuvent également être perçus comme des prothèses affectives. Si l'adoption évoque de prime abord une relation filiale, elle évoque également la volonté d'accueillir dans son univers un être pour lequel on éprouvera tout au moins de la sympathie. Ce qui paraît important, c'est l'engagement et le sentiment que Nathalie Novarina tente de provoquer à l'égard de ces jouets: plus qu'une simple sympathie, là aussi, elle cherche à instaurer une relation d'empathie. P.M. correspond aux initiales de Play Mobil, ces petits jouets schématisés qui sont assimilés à la forme humaine comme à une fonction socioprofessionnelle bien définie. Du fait de leur taille – légèrement plus petits qu'un adulte – ceux-ci n'ont que peu de rapport avec le jouet original. D'autre part, il ne s'agit pas d'adopter un enfant

mais bien un gendarme ou un pompier. Qui de l'un protège l'autre? Si la définition socioprofessionnelle représentée par ces jouets est bien de protéger ou de porter assistance au citoyen que nous sommes, nous sommes aussi potentiellement le foyer qui lui offre accueil et protection. Une fois de plus, Nathalie Novarina instaure une relation de réciprocité entre le monde artificiel et le monde réel des relations sociales. Bien qu'elle intègre le jouet en tant qu'objet de transfert et de projection, celui-ci est agencé de façon à perturber nos représentations et conventions.

Si *Frame Up*, (1997) n'instaure pas de lien de réciprocité avec le spectateur, ce travail entretient toujours une relation au corps qui se situe plus précisément au niveau de la représentation. Au moyen d'un cadrage macroscopique, des petites poupées sont mises en scène dans des positions à caractère sexuel, voire dans des situations de sévices corporels. Tout en maintenant une dose d'ambiguïté, ces scènes sont appréhendées dans un système de références issues du paysage médiatique, dont l'imagerie évoque presque le cliché. Dans une logique du corps ayant perdu ses caractéristiques naturelles, l'activité sexuelle ne peut être conçue qu'à travers un système de codes. Il en va de même pour *Sex Sex Sex, That's the Way I Suck*, (1995) qui joue sur le même registre. Le titre qui pourrait aussi être celui d'une chanson rock, énonce clairement l'activité

sexuelle alors que l'image nie toute relation à un corps organique. Ici, le sexe est aussi représenté à travers un élément de transfert, en l'occurrence des bonbons. L'idée du corps en tant qu'objet codifié traverse depuis longtemps le travail de Nathalie Novarina bien que sa représentation suggère des significations diverses. Mais en explorant plus précisément la relation du corps à son environnement, il est presque évident que celui-ci trouve sa pleine expression dans un monde cybernétique.

Il est intéressant de noter que l'œuvre de Nathalie Novarina explore la relation entre le corps et son environnement à travers un monde cybernétique. Cette exploration se manifeste dans son travail artistique, où elle utilise des éléments de transfert, tels que les bonbons, pour représenter le corps organique. L'idée du corps en tant qu'objet codifié est une notion qui traverse son œuvre depuis longtemps. Cependant, c'est en explorant plus précisément la relation du corps à son environnement que cette idée trouve sa pleine expression dans un monde cybernétique.

Toys, sweets and electronic games pervade the work of Nathalie Novarina. At the same time, a constant feature of the world of artifice she creates is the human body – or more precisely a notion of the human body. The body she evokes never appears as a unitary object of flesh and blood, but in a highly mediatized and codified form. Its innocence is long lost and it maintains only a very tenuous relationship with the natural world. If we accept the new ideas deriving from biotechnology, all living things can be broken down into a number of elementary units, which can be read in a language similar to that of information technology. The electronic age is also the age of the cyborg: an integrated man-machine, in which the systems of perishable flesh are subsumed into the imperishable circuits of artificial cells. This cybernetic organism – a creature derived as much from social reality as from fiction – raises issues of the relationships we live out in our modern environment as well as ushering us into the realm of science fiction.

Some aspects of the cyborg are explored in works such as *The Mental Surgery Project* (1999) and *Mental Fitness* (2000). The aim of the first of these installations, featuring the figure of a girl, is to fulfil our emotional needs by subjecting us to a simple flow of images. In the second project, the energy level is maintained by including a virtual jogging circuit. Immersed in a world similar to that of video games,

the viewer's body is as if merged with the machine, the efficiency of his physical and mental faculties enhanced by absorption into this environment. Although this is an attempt to realize one of the great scientific myths – that of a symbiosis between human being and machine – the aim is not to demonstrate the machine's control over a living being. On the contrary, though the reality of life can be translated into elementary particles, like the language of information technology, each different element is subject to a multitude of interpretations. The overall effect of this installation is to emphasize the permeability of the boundaries between body and machine by attempting to produce emotional sensations which go beyond the mere fact of representation. The sound environment and method of presentation are also geared to producing kinaesthetic impressions.

The establishment of an affective relationship between the object on display and the viewer takes a different form in the case of *ED (Empathetic & Digital)* (1999) and the installation *4 P.M. à adopter* (4 P.M.s for adoption; 1998). As its title suggests, *ED* is a digital creature, rather like a small dog, which is animated by an empathetic relationship. Like any pet, it demands attention and affection. It reacts whenever the screen is touched, and the more touching takes place, the more it is stimulated and excited. The physical contact between *ED* and the viewer is simi-

lar to the tactile element inherent in all video games. Whether it occurs via keyboard or console, the tactile relationship enables the player to participate in a kinaesthetic hallucination, and it is because of this sensation that the electronic game can become a vehicle for sensuous experiences. *ED* is both an extension of the human body and an emotional prosthesis.

Although the 4 P.M.s for adoption are not of digital inspiration, they can also be regarded as emotional prosthesis. Adoption inevitably suggests a parent/child relationship, but it also implies a readiness to welcome into one's world a being for whom one will feel at least some liking. What is important here is the commitment and feeling Nathalie Novarina attempts to arouse towards these toys: going beyond mere liking, she tries to create empathy. The initials P.M. stand for Play Mobil, a type of children's toy figure with a well-defined social and professional function. Because of their size – slightly smaller than a mature adult – these figures bear little resemblance to the original toy. In any case, the subject for adoption is not a child but a policeman or a fireman.

Whose job is it to protect whom? While the social and professional role represented by these toys is to protect and assist citizens such as ourselves, we potentially represent the home which offers them shelter and protection. Once again, Nathalie Novarina establishes a reciprocal relationship between

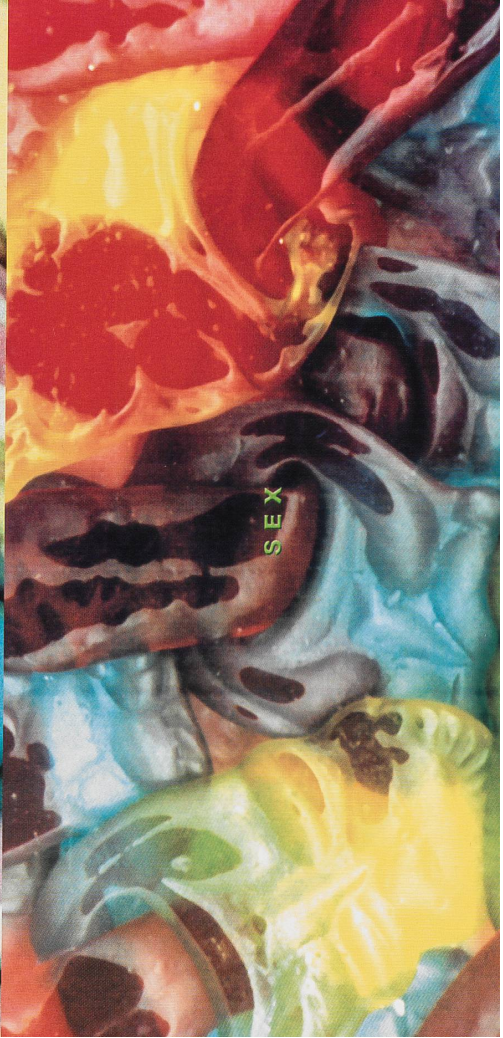
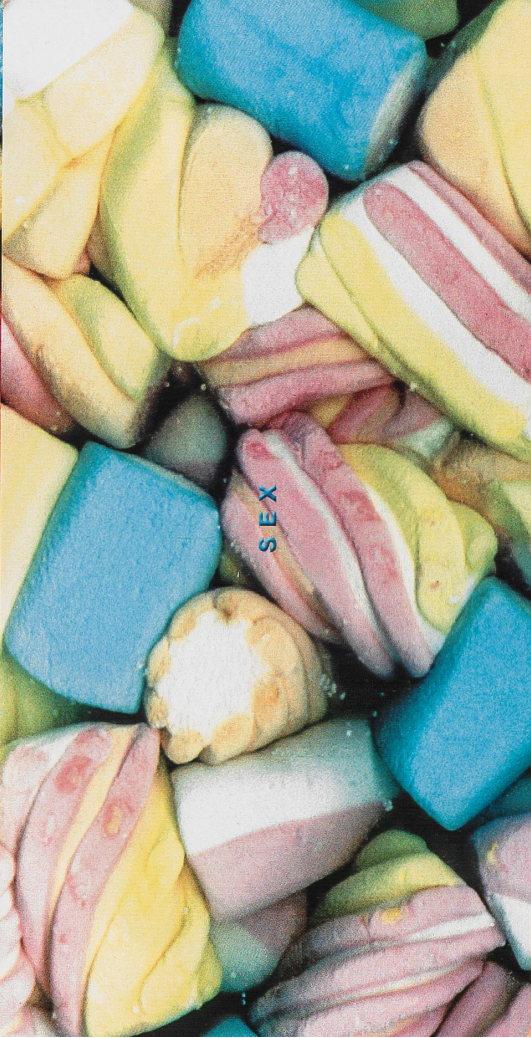
the world of artifice and that of social relationships. Although she introduces the toy as an object of transference and protection, it is designed in such a way as to upset our conventional view of things.

Frame Up (1997) may not seek to create a reciprocal bond with the viewer, but this work also maintains a relationship with the body, in this case more in terms of representation. Using a macroscopic framework, Novarina places small dolls in sexually suggestive positions, or even in situations of physical ill-treatment. While a measure of ambiguity is maintained, these scenes are staged in a system of references deriving from the hackneyed imagery of the media landscape. If we posit a world where the body has lost its natural characteristics, sexual activity can be conceived of only via a system of codes. This is also true of *Sex Sex Sex, That's the Way I Suck* (1995), which plays on the same register. The title, which could well be that of a rock song, clearly proclaims sexual activity, while the image denies any link with an organic body. Sex is again represented by transference, the vehicle in this case being sweets.

The idea of the body as a codified object runs through all of Nathalie Novarina's work, though the way it is represented suggests different meanings. As we explore the relationship between the body and its environment more closely, we begin to wonder if the body might not find its full expression in a cybernetic world.

catherine pavlovic





SEX

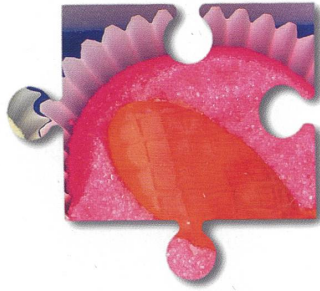
SEX

SEX

sex sex sex, that's the way I suck
photographies – triptyque sensuel
sensual photo-triptych

YOUR CONSUMPTION IS





MY SURVIVAL

atomize

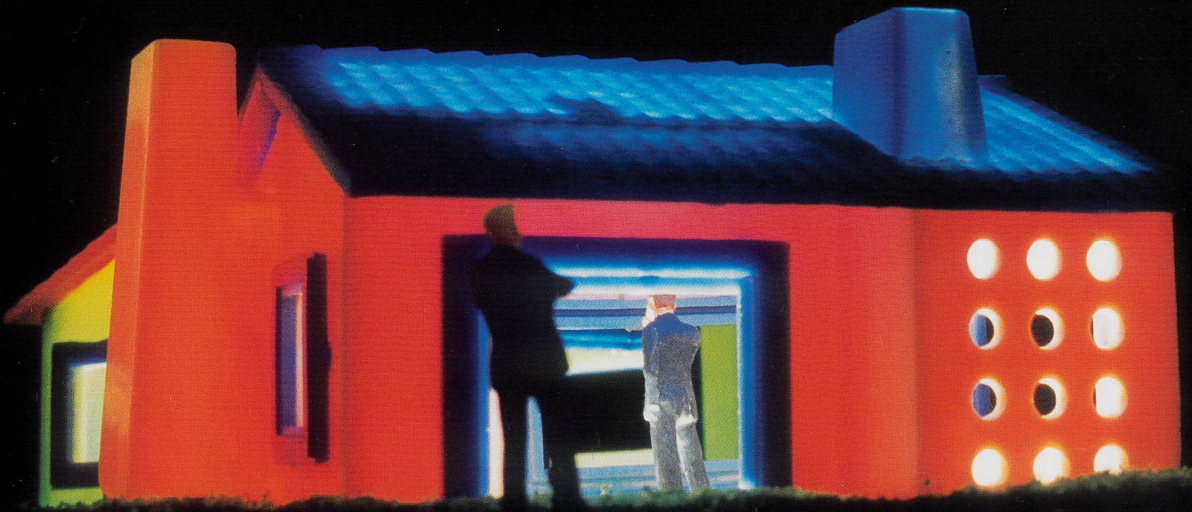
multiple-puzzle géant de 30 pièces
giant 30-piece multiple puzzle





frame up 1, 2, 3

photographies – scènes de la vie quotidienne
photographic scenes of daily life

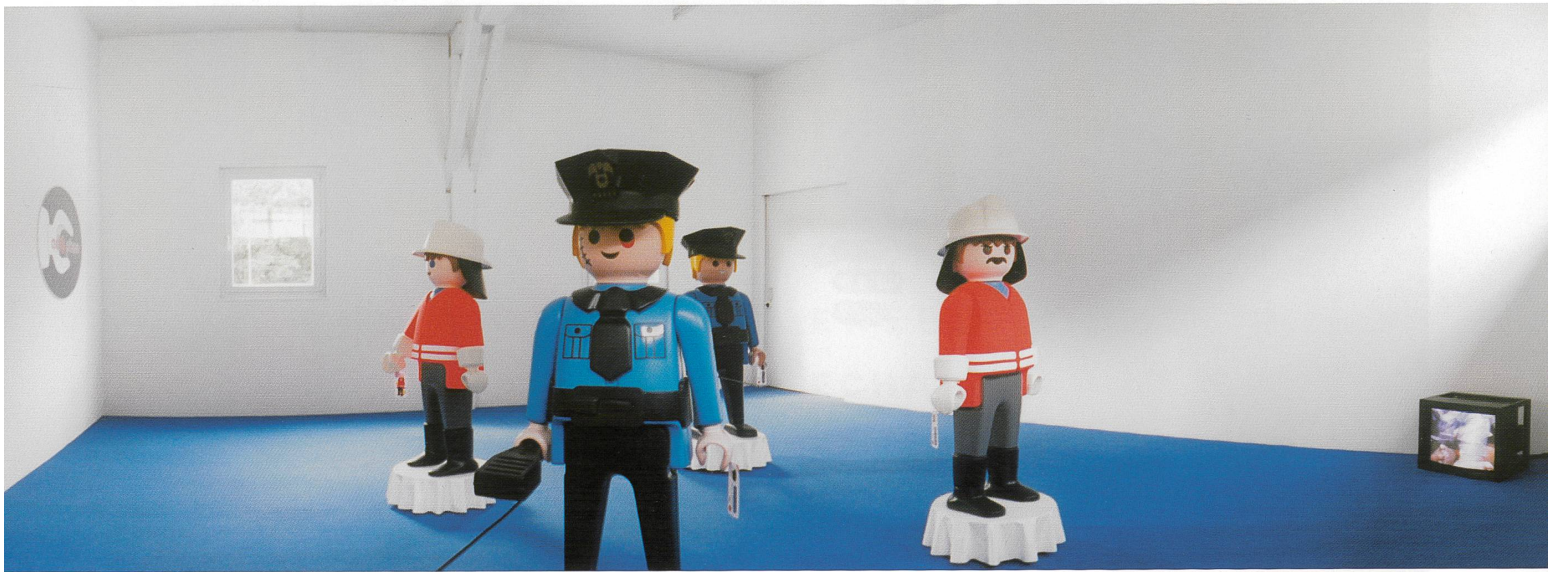




stage right

photographies – scènes de voisinage
photographic scenes of a neighbourhood

D I S P O N I B L E
D O M E S T I Q U E
H Y G I E N I Q U E
D O C I L E
F I D E L E
E C O L O G I Q U E



4 p.m. à adopter

installation – un ami pour la vie
installation – a friend for life

Wow!
a P.M.
to adopt

soon of your
own

It's
mobil

life-like

more dynamic than a pet

4000010019

Marky

- dompteur
- aime les arbres, les couleurs
- aime les sensations fortes
- autonome

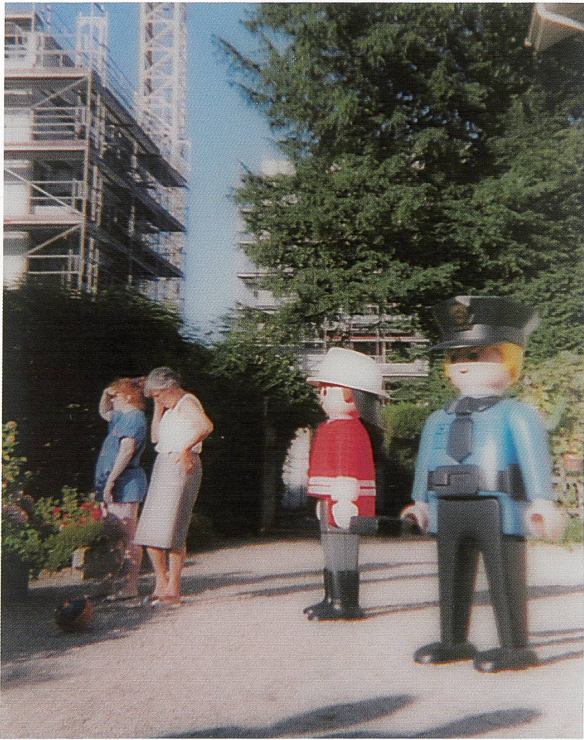
EXTRA
play

nr PE-0751.98

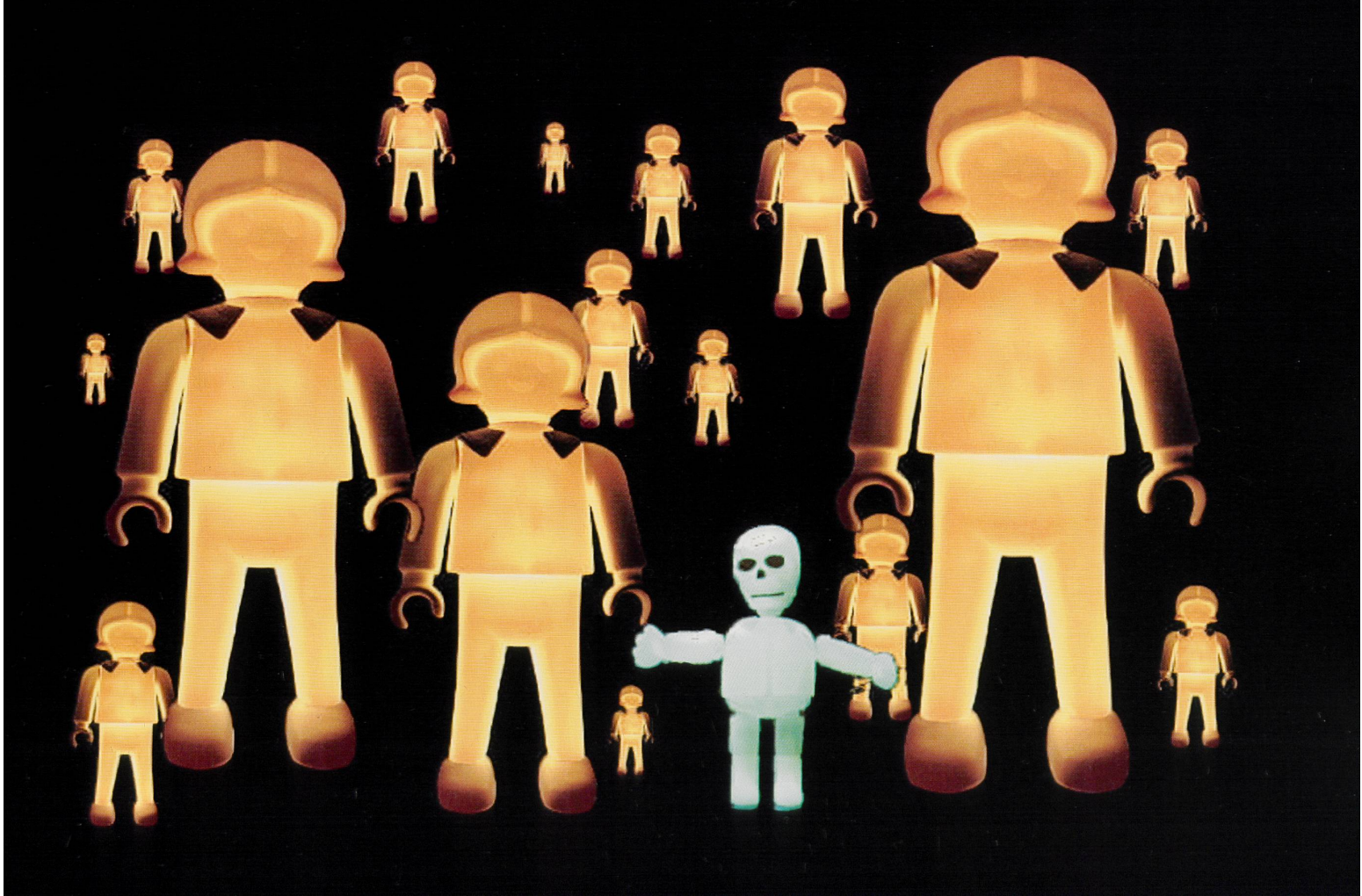
facile à assembler







**EPROUVER DE L'AMOUR
FONDER UNE FAMILLE
CONTROLLER SA SEXUALITE
EXERCER DU POUVOIR
ECHAPPER A LA SOLITUDE
ASSURER SA DESCENDANCE**

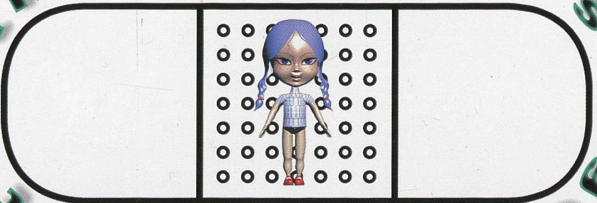
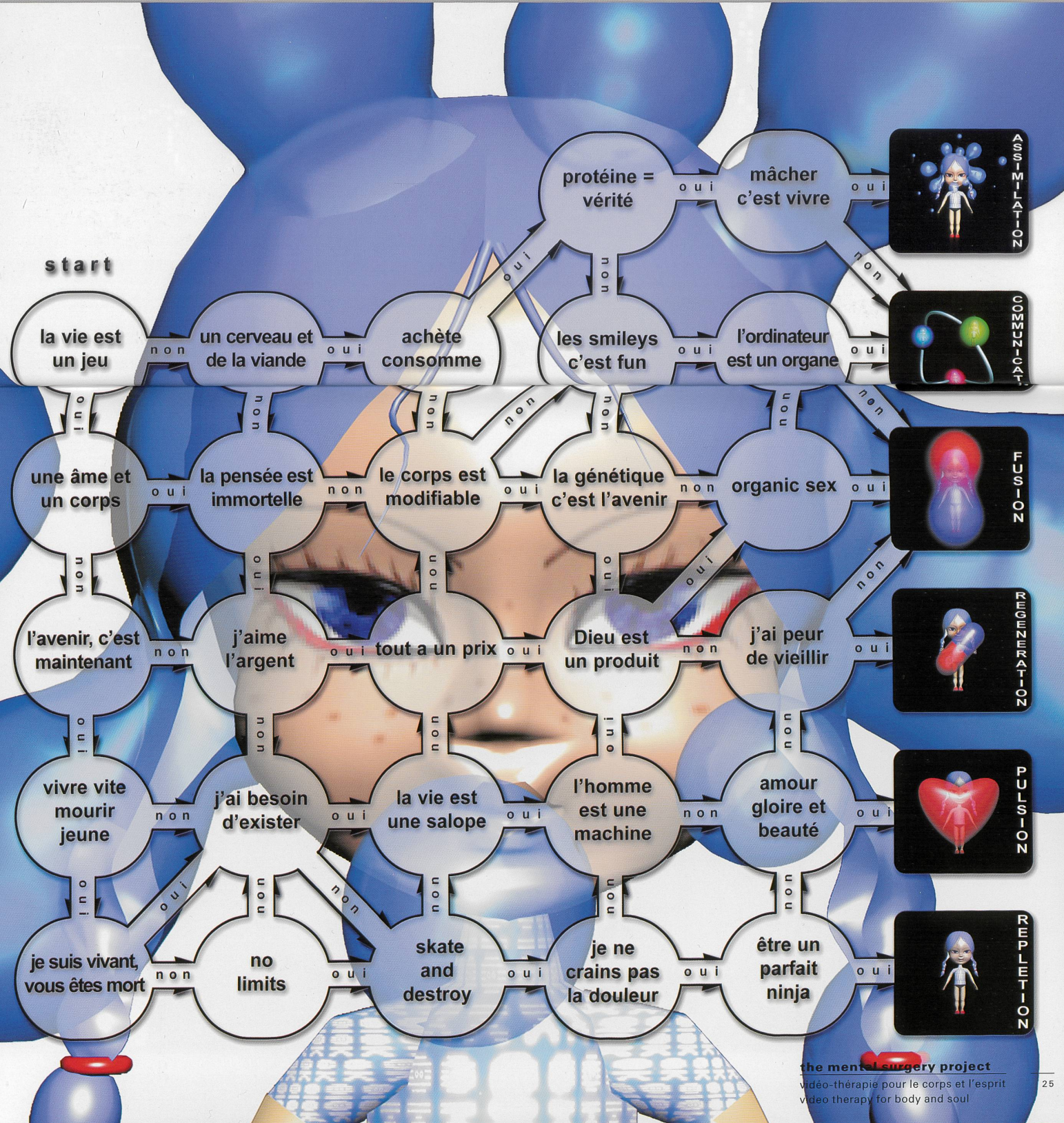


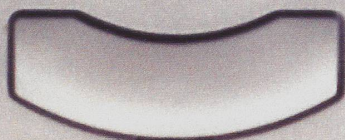
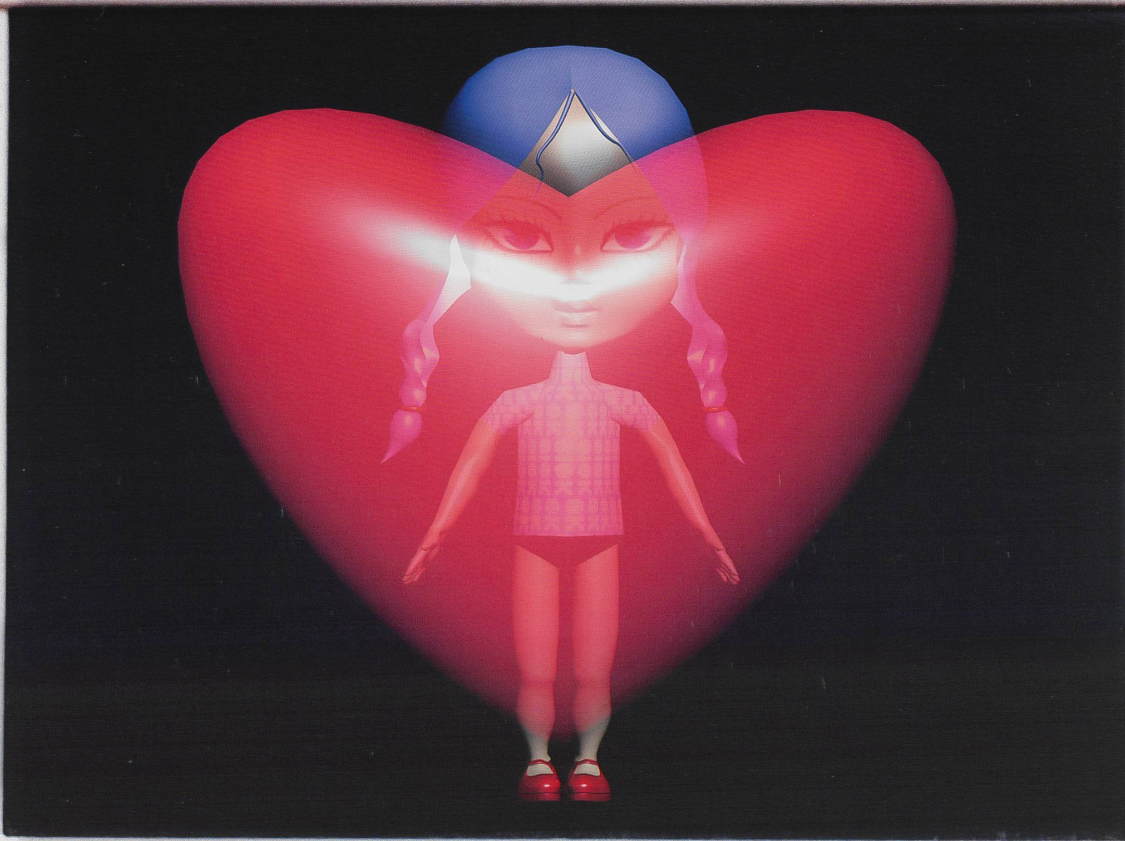


feel human

vidéo-manifeste pour les droits de l'homme
a video manifesto for human rights

the mental SURGERY PROJECT

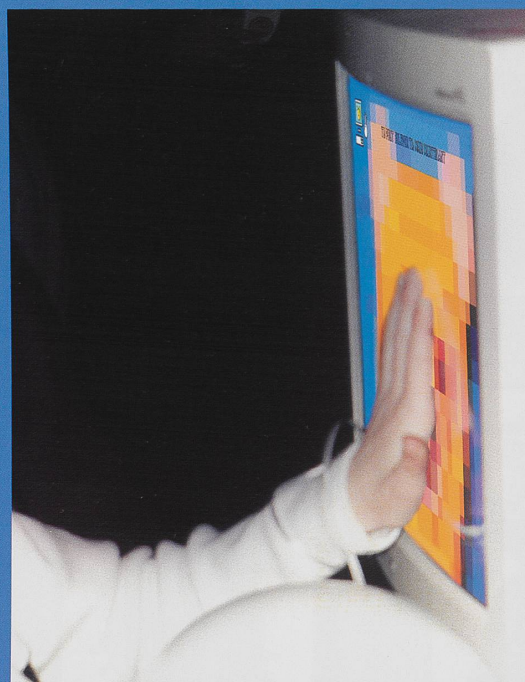


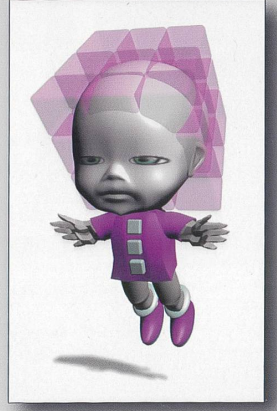
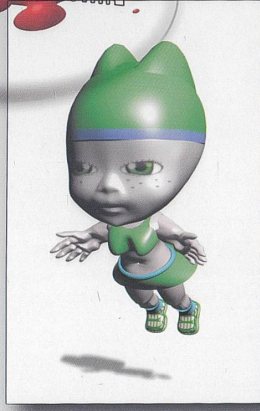
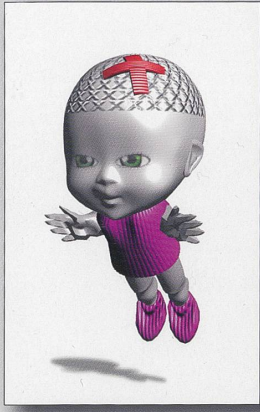


TU PEUX ENLEVER TA MAIN MAINTENANT

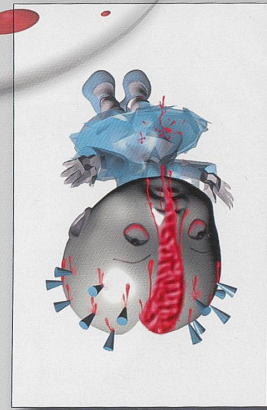
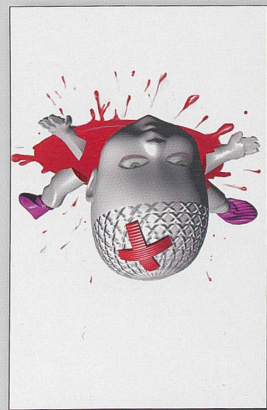
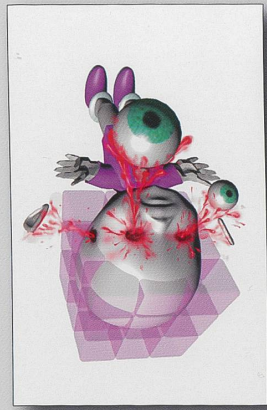
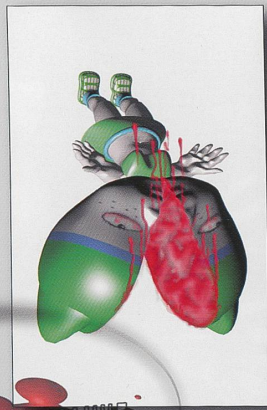
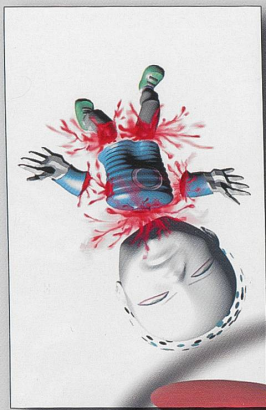
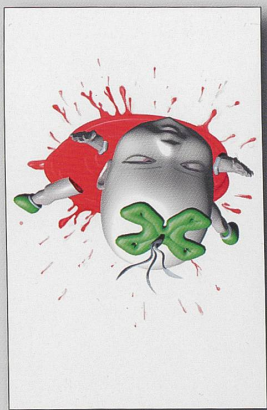


Touche-moi
Encore
Touche-moi
Plus fort
Touche-moi
Mmmhh, c'est bon!
Encore, ENCORE !!!





THE GAME

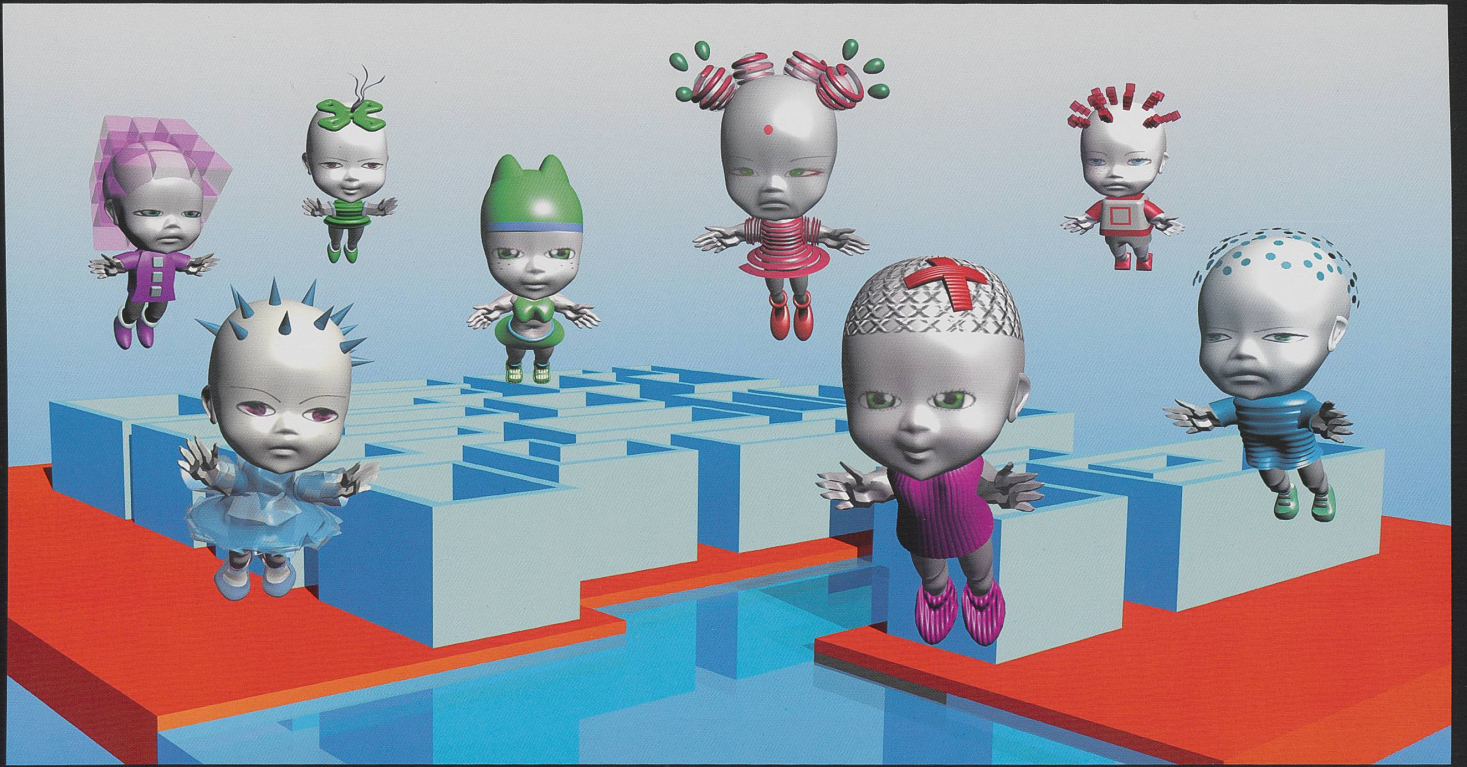


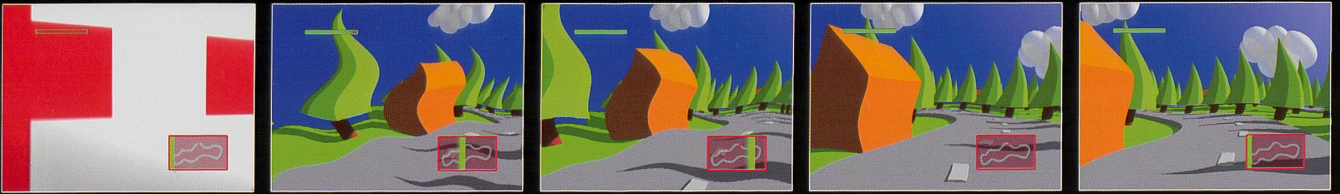
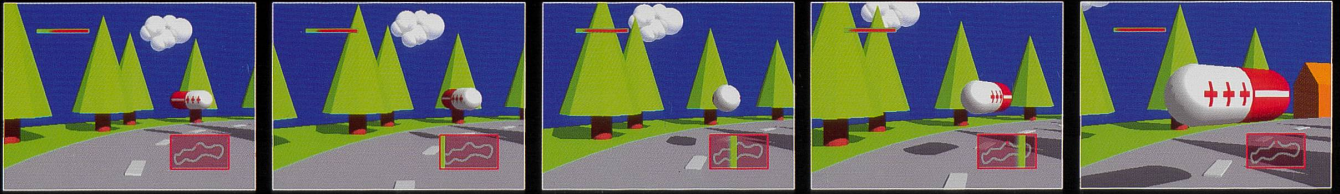
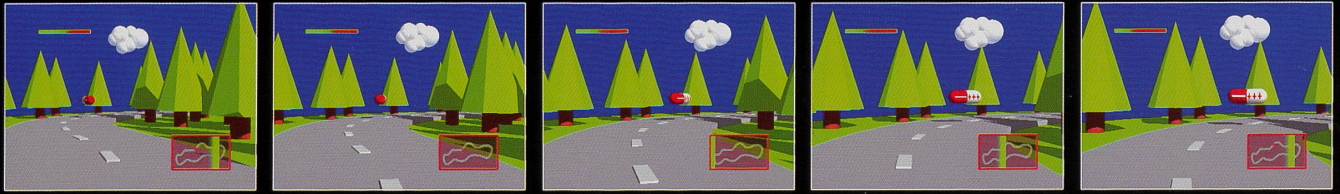
THE GAME

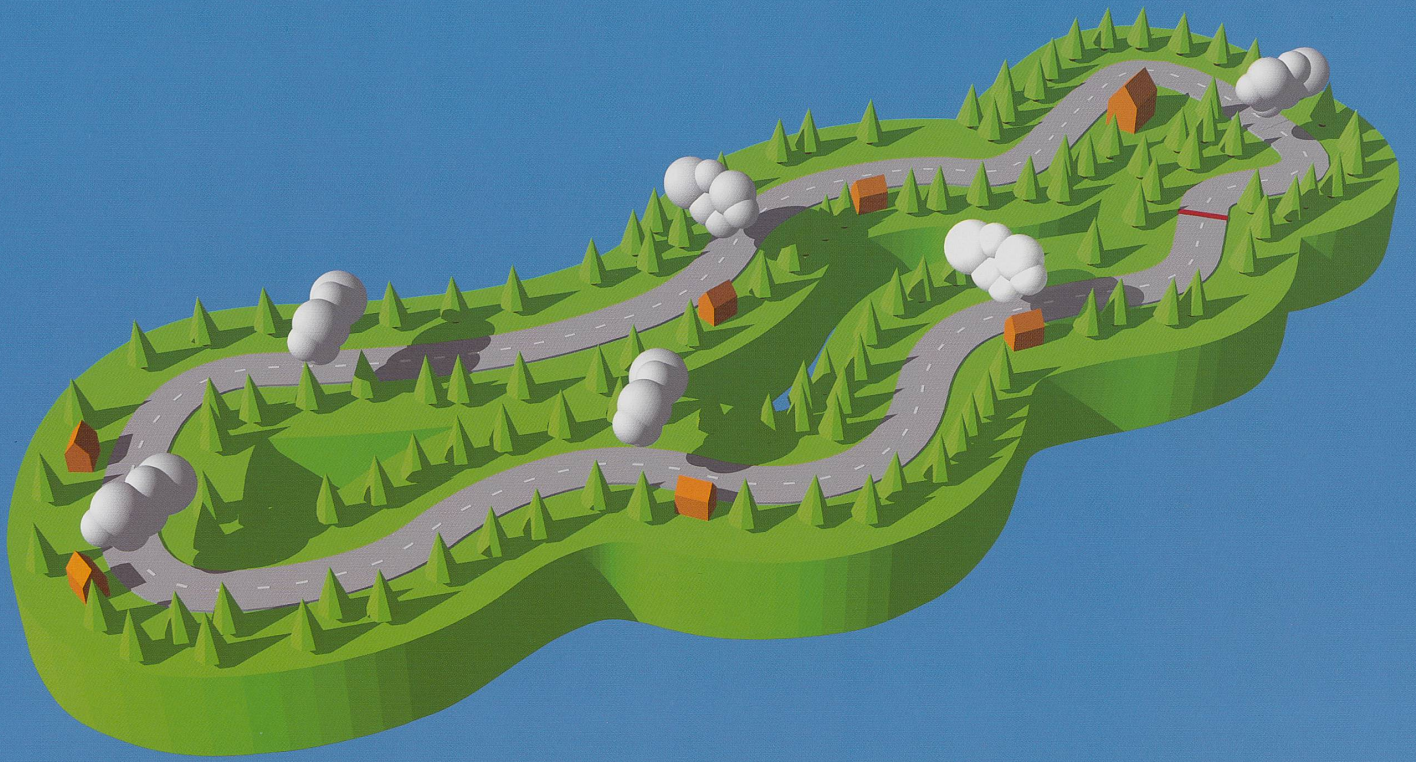
the g.a.m.e.

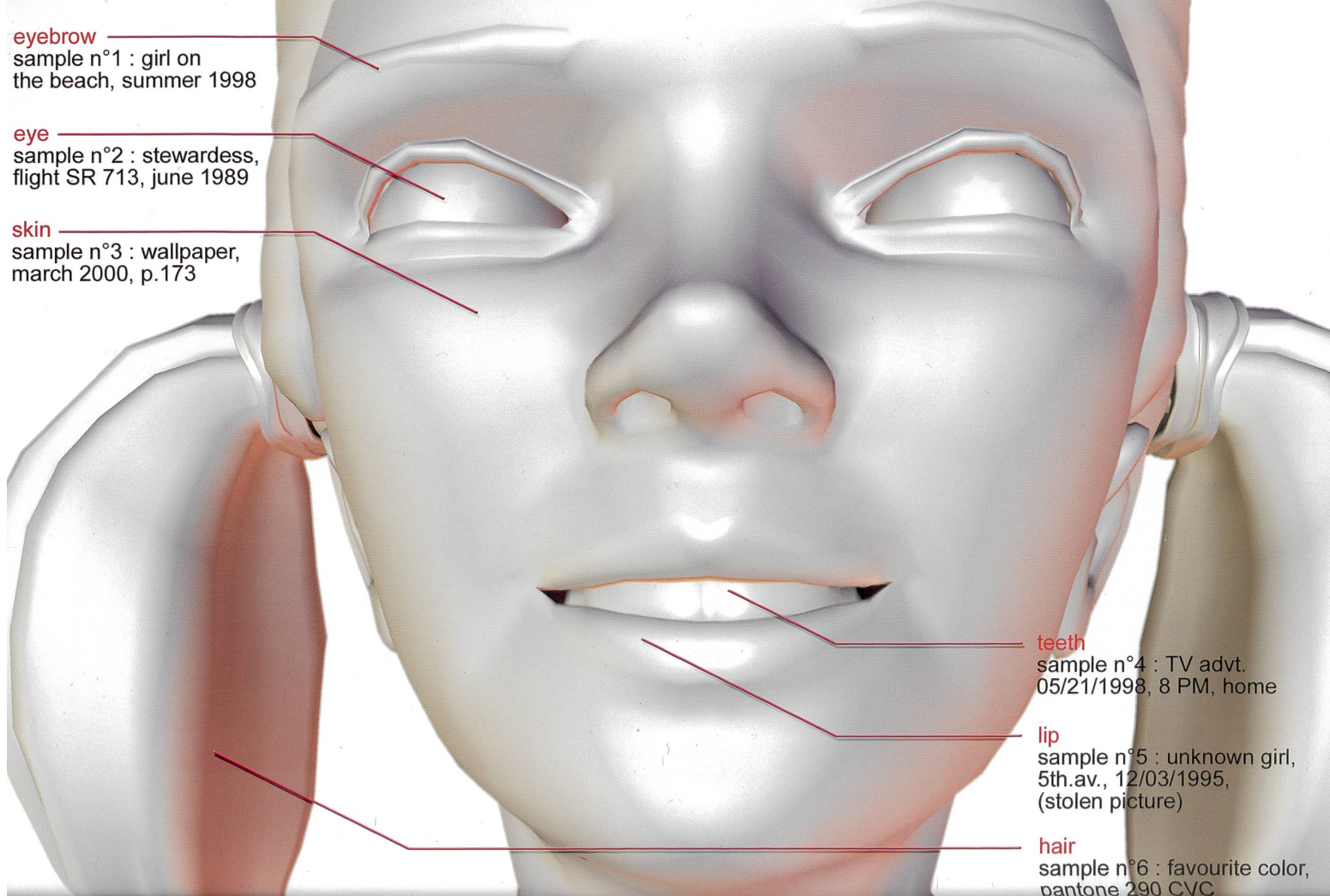
jeu de cartes à collectionner
collectable card game











eyebrow
sample n°1 : girl on
the beach, summer 1998

eye
sample n°2 : stewardess,
flight SR 713, june 1989

skin
sample n°3 : wallpaper,
march 2000, p.173

teeth
sample n°4 : TV advt.
05/21/1998, 8 PM, home

lip
sample n°5 : unknown girl,
5th.av., 12/03/1995,
(stolen picture)

hair
sample n°6 : favourite color,
pantone 290 CVC



happiness sample section

vidéo, sampling romantique
romantic video sampling

AMAPI et les P.M.: un ludique et inquiétant projet

AMAPI (I'm happy) la lisse poupée de la vidéo *Mental Surgery Project* émane de ces modèles à disposition dans les logiciels d'animation 3D, dont Nathalie Novarina aurait accompli le destin. Dans un monde sans heurts, AMAPI répète le programme de notre futur en puissance. Au son d'une pulsation enveloppante et hypnotique, elle promet au spectateur l'accomplissement d'un bonheur par réplétion, d'un nirvâna d'autant plus parfait que l'univers avec lequel il fusionnerait se révèle un miroir d'expansion de soi à soi, l'assurance d'une éternité impeccablement répliquée. Ce futur est l'aboutissement de la maîtrise de l'homme sur l'inconnu. Car il n'y aurait plus d'incertitude: les principes chimiques de Dieu lui-même seraient synthétisés en une gélule déclenchant sa chaîne d'effets sécurisés.

Johnny, Teddy, Marky et Tommy PlayMobil sont des jouets adultes d'un modèle bien connu des enfants. Présentés comme des plots de sécurité, ils attendent le maître (la maîtresse) qui les animera d'un scénario tout aussi Pré-Modélisé qu'AMAPI. En effet, leur costume – que vient légèrement perturber une personnalisation qui les rend, comme on dit, plus «humains» (moustache, cicatrice) – se porte garant de la loi et de l'ordre qu'ils assumeront. Ils sont Pompiers-Modèle,

Policiers-Modèle, et leur dépliant publicitaire circonscrit soigneusement les catégories affectives dont ils pourront régler les dysfonctionnements aussi simplement que leurs accessoires s'enclenchent dans leur poignet en pince. A la différence d'AMAPI, les P.M. (petits monstres!) à adopter engagent le spectateur à prendre en charge son futur: ils lui laissent l'initiative de son bonheur familial. Dans ces deux propositions et la gamme de dérivés qui les accompagnent (formulaire d'adoption, schémas explicatifs, logos), l'offre du futur se fait menaçante par son obstination à annuler l'angoisse. C'est que les procédures engagées par Nathalie Novarina convoquent les troubles du double et de l'inquiétant étranger. Ces notions freudiennes renvoient au malaise que nous éprouvons lorsque, dans une semi-obscurité par exemple, un objet paraît soudain empreint de vie. Certains objets sont plus enclins que d'autres à le provoquer: Freud mentionnait les «*figures de cire, les poupées artificielles et les automates*». Notre disposition à animer les silhouettes dans lesquelles nous pouvons projeter de l'humain, à saisir des fantômes dans les figures inanimées, dit encore en substance Freud, est une réminiscence de la peur ancestrale d'une perméabilité entre le monde des vivants et le monde des morts, qui fait retour lorsque nos certitudes intellectuelles sont ébranlées: lorsque, par exemple, les avancées techniques sont si rapides que nous perdons pied avec le réel. Ainsi

l'historien de l'art Hal Foster (*Compulsive Beauty*, MIT Press, 1993) démontre comment le mythe du Doppelgänger est né avec la révolution industrielle, ce qu'a bien compris le surréalisme avec ses mannequins et ses images alliant la machine au vivant en des négociations monstrueuses de l'inanimé à l'organique, jusqu'à la substitution de l'objet à l'humain. Les surréalistes faisaient face à la reproductibilité de la marchandise. Aujourd'hui, non seulement les objets masquent notre rapport au naturel, mais notre réel est doublé de matrices, de modèles déclinés en autant de variantes «personnalisées» nous laissant l'illusion qu'elles s'adressent à l'unicité de notre être. Immatériels dans leurs algorithmes ou matérialisés *life-like* et «mobiles», ces Produits-Modèles au design ciblant nos convoitises jouent de l'Idée platonicienne (ce qui fait de nous des ombres). Mais la doubleur fantas(ma)tique, numérisée, du réel qu'ils posent autour de nous n'est que le miroir rassurant de nos désirs de représentation et de possession: elle nous transforme en complices de leur prolifération et en produits bien concrets de consommation. AMAPI et les P.M. représentent deux modalités du double, les «produits-modèles» et les jouets. Figure de projection par excellence, le jouet devait, dans certaines sociétés anciennes, aider l'enfant à mener à bien sa séparation du monde larvaire (mi-vivant, mi-mort). Le démembrement du jouet ou son abandon marquait le passage à la pleine vie, permettant

aux ancêtres défunts de ne plus faire retour (cf. Giorgio Agamben réinterprétant Claude Lévi-Strauss dans *Enfance et histoire*, 1979). En ce sens, lorsque les «produits-modèles» offrent à notre soif de représentation une projection de notre monde d'adultes dans un état infantin, par le biais des jouets, des «animations» diverses et des formes au design *soft*, nous permettons au monde ambigu des spectres de s'insérer dans le vivant. Concrètement, la régression que nous proposent les modèles et leurs familles de produits dérivés augmente nos aspirations sécuritaires, et nous mène à l'adoption d'un marchandage insidieux où, insufflant la vie aux objets de consommation, nous recevons en échange un bonheur d'objet, sans affects et sans heurts, un bonheur de mi-mort.

Comme la marchandise, l'art sait user du jeu propre à l'enfance, mais en le retournant du côté du vivant. En manifestant la complexité et la perversité de nos transactions avec le monde des objets, Nathalie Novarina nous invite à rejouer et à déjouer ce marchandage inquiétant. A nous en jouer.

AMAPI and the Play Mobils: a fun project, but very disturbing

AMAPI (I'm happy), the smooth doll in *The Mental Surgery Project* video, is inspired by the figures popular in animated 3D software, which Nathalie Novarina has possibly taken to their ultimate conclusion. In the best of all possible worlds, AMAPI rehearses what the future has in store for us. Against a pulsating background of all-embracing, hypnotic sound, she promises happiness through repletion, a nirvana all the more perfect in that the universe we are intended to embrace is an expanding mirror reflecting self to self, the assurance of a flawlessly replicated eternity. The future is the final result of man's mastery of the unknown. All uncertainties are removed: the chemical principles of God himself have been synthesized into a capsule triggering a chain of totally dependable effects.

Johnny, Teddy, Marky and Tommy Play Mobil are adult versions of the toys well known to children. Advertised as a sort of security blanket, they await the master (or mistress) who will involve them in a scenario as pre-determined as that of AMAPI. Indeed, their get-up – with slightly disturbing personal touches intended to make them more “human” (a moustache or a scar) – is a guarantee of the law and order they will bring to bear on our lives. They are firemen or policemen, and the accompanying

leaflet carefully defines the categories of emotional dysfunction they can deal with – just as easily as their accessories clip on to their fists. Unlike AMAPI, these adoptive Play Mobil figures require the viewer to take charge of his future; where his family happiness is concerned, they leave him the initiative. There is something sinister about the determination to eliminate all anxiety in the kind of future offered by these two products and the range of derivatives which accompany them (adoption forms, instructions, logos). This is because the procedures employed by Nathalie Novarina arouse disturbing associations with the uncanny and the doppelgänger, or second self. These notions, called upon by Sigmund Freud, are linked to the unease we feel when – in semi-darkness, for example – an inanimate object suddenly seems to come to life. Some objects are more inclined to cause these feelings than others; Freud mentioned “wax figures, artificial dolls and automata”. Again, according to Freud, our propensity to project life and humanity onto mere silhouettes, to apprehend ghosts in inanimate figures, is a throw-back to the ancestral fear of a permeability between the world of the living and the dead, which returns when our intellectual certainties are shaken – when, for example, technical progress is so rapid that we lose touch with reality. Similarly, the art historian Hal Foster (*Compulsive Beauty*, MIT Press, 1993) shows how the myth of the doppelgänger was born

with the Industrial Revolution – a fact clearly understood by the Surrealists with their dummies and images combining machines with living things in a monstrous commerce between the inanimate and the organic, to the point of substituting objects for humanity.

The Surrealists were reacting to the reproducibility of consumer goods. Nowadays, not only do objects mask our relationship with the natural world, but our reality is paralleled by matrices or models in a wealth of “customized” variants, giving us the illusion that they address the uniqueness of our being. Whether they work through immaterial algorithms or are given substance as “lifelike” dolls and Play Mobils, these figures designed to tap into our deepest longings play on the Platonic “idea” (which has us to be shadows). But their fantastic/phantasmagorical digitized doubling of reality is no more than a reassuring mirror of our desire to represent and possess. It makes us accomplices of their proliferation and turns us into very definite consumer products. AMAPI and the Play Mobils represent two types of doppelgänger: “model products” and toys. As a projection figure par excellence, in some primitive societies the toy was supposed to enable the child to achieve separation from the half-living, half-dead spirit world. His destruction or abandonment of the toy marked his full transition to life, enabling the shadowy ancestors to rest in peace (cf. Giorgio

Agamben re-interpreting Claude Lévi-Strauss in *Infancy and History: the Destruction of Experience*, Verso, London/New York 1993). In the same way, when “model products” satisfy our thirst for representation by projecting our adult world into a childish state by means of toys, “animations” and cuddly dolls, we allow the ambiguous world of ghosts to take up residence in the world of the living. In practical terms, the regression provoked by the figures and their families of derivatives fuels our aspiration to achieve security and leads us to adopt an insidious consumerism: by infusing life into consumer goods, we are rewarded with an object-based happiness, free of difficult emotions and problems – the contentment of the living-dead.

Like consumerism, art is able to exploit the mechanisms of childhood, but by diverting them into the channels of life. By revealing the complexity and perversity of our transactions with the world of objects, Nathalie Novarina invites us to play along with, and outplay, this disturbing form of commerce. Let the game begin.

Illustrations

- 8/9 «Mom, Dad, Me», 1995
Photographie laminée et collée sur toile, triptyque/laminated photograph pasted on canvas, triptych, 69×99 cm
- 10/11 «Sex Sex Sex, That's the Way I Suck», 1995
Photographie laminée et collée sur aluminium, triptyque/laminated photograph pasted on aluminium, 50×100 cm
- 12/13 «Atomize», 1996
Puzzle de 30 pièces, multiple réalisé pour attitudes, espace d'arts contemporains, Genève, impression laser laminée sur plastique/30-piece puzzle, multiple produced for attitudes, espace d'arts contemporains, Genève, laminated laser print on plastic, 80×100 cm
- 14/15 «Frame Up 1, 2, 3», 1997
Photographie/Photograph, 70×100 cm. Collection Fonds municipal d'art contemporain, Genève
- 16/17 «Stage Right», 1997
Photographie-diptyque/Photo-diptych, 70×120 cm
- 18/21 «4 P.M. à adopter», 1998
4 P.M. en plastique avec étiquettes signalétiques, 4 socles tournants, 1 moquette bleue, 1 logo, 2 vidéos/4 plastic P.M.s for adoption, with descriptive labels, 4 rotating bases, 1 blue carpet, 1 logo, 2 videos. 1 P.M.: 140×60×40 cm. Collection Fonds cantonal de décoration et d'art visuel, Genève
- 19 Vue de l'installation/view of the installation «Johnny-Teddy-Marky-Tommy, 4 P.M. à adopter», attitudes, espace d'arts contemporains, Genève, 1998
- 22/23 «Feel Human», 1999
Vidéo, animation numérique, couleur, son/ video, digital animation, colour, sound, 4'30"; bande son/ soundtrack: Marcel Croubalian; coproduction/ coproduction: Centre pour l'image contemporaine (CIC), Genève
- 24/27 «The Mental Surgery Project», 1999
Vidéo, animation numérique, couleur, son/ video, digital animation, colour, sound, 2'30"; bande son/ soundtrack: Marcel Croubalian
- 36/37 «Happiness Sample Section», 2001
Vidéo, animation numérique, loop, couleur, son/ video, digital animation, 4'30"; loop, colour, sound

Travaux réalisés en collaboration avec/Works produced in collaboration with Marcel Croubalian

- 28/29 «ED», 2000
Programme interactif fonctionnant avec un ordinateur muni d'un écran tactile/interactive program operated on a computer fitted with touch screen. Coproduction/co-production: Fonds cantonal de décoration et d'art visuel (FCDAV), Genève
- 30/33 «The G.A.M.E.» (the global artistic murder experience), 2000
Jeu de cartes à collectionner réalisé pour l'exposition/Collectable pack of cards produced for the exhibition «Version_2000». 2 familles: les vivants, les morts/2 families: the living, the dead. Production/production: FCDAV, CIC, Genève
- 32 «Muse»
9e carte, exemplaire unique/9th card, only copy
- 34/35 «Mental Fitness», 2000
Animation 3D, loop, couleur, son/3D-animation, loop, colour, sound, 1'07". Mode de diffusion: lunettes vidéo/broadcasting mode: video glasses

Nathalie Novarina

est née en 1967 à Genève / was born in
1967 in Geneva
1988–1991 Ecole supérieure d'art visuel,
Genève

nat-marcel@bluewin.ch

Expositions personnelles / Solo exhibitions

- 2000 Kaskadenkondensator, Basel
- 1999 Palais de l'Athénée, salle Crosnier, Genève
- 1998 attitudes, espace d'arts contemporains, Genève
- 1997 «Aparté 1», attitudes, espace d'arts contemporains,
Genève, Musée cantonal des Beaux-Arts, Sion
- 1996 «Vitrine», Saint-Gervais, Genève
- 1992 Galerie Aphone, Genève

Expositions collectives / Group exhibitions

- 2001 «Politique et utopie religieuse», Biennale de
l'Arménie, Hay-Art, Centre culturel, Erevan
«Analogue-dialogue», Musée jurassien des Arts
de Moutier
«Le jeu du réel», Galerie des Grands Bains Douches
de la Plaine, Marseille
- 2000 «Version_2000», Centre pour l'image contempo-
raine, Saint-Gervais, Genève
«Jeux, mensonges et vidéo», Centre d'arts plas-
tiques de Saint-Fons, France
«Only Connect», Fonds cantonal de décoration et
d'art visuel (FCDAV, org.), Fonds Régional d'Art
Contemporain, Nord-Pas de Calais
«Pulsion», Centre culturel suisse, attitudes, espace
d'arts contemporains, Genève (org.), Paris
- 1999 «Incubus family», Fonds cantonal de décoration et
d'art visuel, Genève
«Very 90's», Kunstraum Hotel Zürich
- 1998 «Perspectives», Passage, Zürich
«Dogdays Are Over», Centre culturel suisse, Paris
«Cosmopolitan bonsai 2», Kunstraum Hotel Zürich
«Alternative spaces», Kunsthaus Zürich
- 1997 «The Single Use Camera Show», attitudes, espace
d'arts contemporains, Genève, ProjektRaum, Zürich

- 1996 «High Low Video», Centre d'Art de Neuchâtel
(CAN)
- 1994 «Version 1.0/art, image et ordinateur», Saint-
Gervais, Genève
- 1993 «7 Westschweizer Künstler/Künstlerinnen»,
Kleines Helmhaus, Zürich

Prix et bourses / Prizes and grants

- 1999 Bourse Lissignol, Genève
- 1997 Prix fédéral des Beaux-Arts
- 1992 Prix Kiefer-Hablitzel
- 1991 Prix Kiefer-Hablitzel

Performances**1e partie / Part 1**

Discours amoureux sur Internet: dialogue entre
Genève et New York avec Douglas Davis, diffusion
en direct à la Lehman Art Gallery à New York /
Amorous conversation online: dialogue between
Geneva and New York with Douglas Davis, broad-
cast live to the Lehman Art Gallery in New York

2e partie / Part 2

Participation active au/active participation in the
World's first... collaborative sentence
(<http://math240.lehman.cuny.edu/art>)

Textes/Texts:

Catherine Pavlovic, critique et commissaire de nombreuses expositions, est, depuis 2000, conservatrice adjointe au Musée d'art moderne et contemporain (MAMCO) de Genève./

Catherine Pavlovic, an art critic and exhibition curator, has been deputy curator of the Musée d'art moderne et contemporain (MAMCO) of Geneva since 2000.

Sylvie Coëllier, historienne de l'art contemporain et critique, est Maître de Conférences à l'Université d'Aix-Marseille I./

Sylvie Coëllier, a contemporary art historian and critic, is a lecturer at the University of Aix-Marseille I.

Crédits photographiques/ Photographic credits:

Thierry Parel, pp.14, 15, 19, 20

Traductions/ Translations:

Simon Knight, in association with bmp translations ag, Basel

Rédaction/Editing:

Marielle Larré, Eileen Walliser-Schwarzbart

Concept graphique/Design:

Nathalie Novarina

Conseil et typographie/ Supervision and typography:

Kaspar Mühlemann, Weinfelden

Impression/Printing:

Wolfau-Druck Rudolf Mühlemann, Weinfelden

Collection cahiers d'artistes

Herausgegeben von der Schweizer Kulturstiftung Pro Helvetia

© 2002 Pro Helvetia und die Autorinnen

Editée par la Fondation suisse pour la culture Pro Helvetia

© 2002 Pro Helvetia et les auteurs

Published by the Arts Council of Switzerland Pro Helvetia

© 2002 Pro Helvetia and the authors

Pro Helvetia, Hirschengraben 22, CH-8024 Zürich,

info@pro-helvetia.ch, www.pro-helvetia.ch

ISBN 3-907622-80-4



