

## COMMERCE FORAIN

24, rue de l'Ermitage - 20<sup>e</sup>

N°1 Jan 1981

## LOISIRS

### URBANISME

#### L'HISTOIRE DE NOS VILLES



Les Editions du Seuil préparent la sortie pour novembre des tomes 1 et 2 de l'*« Histoire de la France urbaine »*. Après l'*« Histoire de la France rurale »*, cinq volumes consacrés aux villes françaises paraîtront successivement jusqu'en novembre 1982.

Réalisés sous la direction de Georges Duby, membre de l'Institut et professeur au Collège de France, ils traiteront de « La ville antique » des origines au IX<sup>e</sup> siècle, pour le premier volume, de « La ville médiévale » des Carolingiens à la Renaissance pour le second, de « La ville classique », de la Renaissance aux Révolutions pour le troisième, de « La ville à l'âge industriel » avec le cycle haussmannien (1840-1940) pour l'avant-dernier volume et enfin de la ville aujourd'hui pour le cinquième et dernier.

L'histoire de la ville, c'est l'histoire de l'échange entre les hommes. Cela englobe le commerce, l'industrie et la guerre. En ville se croisent et se rencontrent tous les hommes. Ensemble monumental sans cesse mouvant, la ville est un cadre privilégié pour l'imaginaire social et autant, sinon plus que la campagne, elle représente pour nous « un monde que nous avons perdu ».

Ce monde perdu est maintenant à portée des nostalgiques et des amoureux des villes qui veulent en retrouver la saveur.

En souscription chez les libraires, les cinq volumes sont en vente au prix global de 752 F. ou en deux versements de 414 F. chacun. On peut aussi choisir d'acheter chaque volume à sa sortie : il en coûtera alors 191 F. pour les deux premiers tomes, sans doute un peu plus pour les suivants.

A noter, l'exposition d'architecture, proposée par la Biennale de Paris, qui a lieu au Centre Pompidou jusqu'au 10 novembre et qui a pour thème « A la recherche de l'urbanité ».

Une cinquantaine de jeunes architectes et urbanistes de quinze pays proposent une civilité et une convivialité urbaines nouvelles, écartant les pratiques courantes de brutalisme et de consommation effrénée qui ont trop souvent mutilé la ville.

## CINÉMA

6, Rue Ordener - 18<sup>e</sup>

Déc 1980

### BIENNALE DE PARIS

La Biennale de Paris, qui s'est ouverte cette année au cinéma indépendant, s'est terminée début novembre avec un succès jamais démenti au fil des jours. Au Centre Pompidou, les projections se sont déroulées devant une assistance record. Nombreuses furent les séances où les participants n'avaient d'autres ressources que de s'asseoir par terre. Ce qui n'est jamais arrivé aux spectateurs du *Trou noir* (mais pas à ceux de *l'Empire contre-attaque* qui, dans le genre vaut mieux que la production de Walt Disney ; mais c'est une autre histoire !)

Gérard Courant

**ART PRESS (M)**  
30, rue St-Dominique - 7<sup>e</sup>

Déc 1980



G. Garouste. Cerbère et le masque. Huile/toile

### gérard garouste : galerie durand-dessert

20 septembre — 25 octobre  
Deux données semblent d'emblée présider à une première approche du travail de Gérard Garouste exposé parallèlement à la 11<sup>e</sup> Biennale de Paris et à la galerie Durand-Dessert.

La première pourrait être la dissociation ; la seconde pourrait être la question de l'identification.

*Dissociation* : car le travail exposé à la galerie Durand-Dessert renvoie à l'absence du tableau exposé (du « tableau volé ») à la Biennale intitulé « Cerbère et le Masque ».

*Identification* : car l'énigme proposée oblige le regardeur à retrouver par la neuvième combinaison la fonction d'un intrus dans la « règle du jeu ».

Le 31 juillet dernier, soit quelques deux mois avant l'exposition qui aujourd'hui donc « refuse de s'installer », quatre grands pieux à la tête de bronze et gainés de terre cuite avaient été disposés dans la galerie : trois d'entre eux représentaient des personnages mythologiques Clotho, Atropos (deux des trois Parques) et Thanatos qui se substituaient ainsi à la troisième Parque absent(e) Lachesis. Un quatrième pieu représentait le chien Cerbère, gardien des Enfers.

Par leur installation et leur déplacement dans l'espace de la galerie, les quatre pieux se retrouvaient en fait disposés de telle sorte que, quel que soit le parcours d'un éventuel regardeur, leurs apparitions et disparitions offrent seize combinaisons : les seize combinaisons sont aujourd'hui restituées par des photos, peut-être à

l'instar de Buren les intitulant « photos souvenir ».

C'est ici que l'énigme proposée par la règle du jeu intervient : si, à la présence d'un personnage correspond l'absence d'un objet ayant ici l'allure de l'attribut mythologique de chacun des personnages (le ciseau d'Atropos, le fuseau de Clotho, le papillon de Thanatos), si encore Cerbère parce que chien n'a pas d'attribut, et si pourtant sa seule présence vient transformer les huit combinaisons, la question consistera à découvrir quelle sera la combinaison d'attributs correspondant à l'unique présence de Cerbère, soit la neuvième combinaison, titre du tableau monumental achevé, exposé à la Biennale de Paris.

Mais il faut comprendre cette règle du jeu comme prétexte d'une lecture de la peinture et de son fonctionnement : le grand tableau, les seize combinaisons exposés, aux allures de cartouche, transformé, Garouste en « peintre de théâtre ». La peinture, son « possible d'être » sont au-

## HIFI VIDEO MAGAZINE

42, rue Jacob - 6<sup>e</sup>

N°37 1980

### Vidéo à la Biennale de Paris

La télévision est aujourd'hui le moyen d'expression le plus visible existant dans le monde. Comme pour le film, il faudra encore beaucoup de temps avant qu'elle ne soit reconnue comme une forme d'art. La sélection de bandes présentées à la Biennale

de Paris constitue une tentative d'explorer ce nouveau domaine de l'art-vidéo. Mais la Biennale présente aussi un autre visage de la vidéo : les installations vidéo, qui exigent, pour fonctionner, la participation du public, et sont censées provoquer une réponse du participant vis-à-vis de la télévision elle-même.

11<sup>e</sup> Biennale de Paris, 20 septembre - 3 novembre 1980, Musée d'Art Moderne, 11, avenue du Président Wilson, 75016 Paris.

tant de réflexion sur l'illusion scénique.

Garouste s'embarrasse sciemment d'un support plastique réfutant toute inflexion « avant-gardiste ». Garouste s'encombre habilement de la Mythologie, de l'iconographie, pour inventer autant de pièges dans la lecture de l'image, reprendre avec Duchamp cette réflexion sur le tableau comme « retard » et produire face au didactisme de l'avant-garde bernée ce qui peut-être se trouve être la fonction de l'image : une énigme.

*Cerbère et le masque* ne livreront pas la neuvième combinaison. Celle-ci se travestira en un *repentir* sous le masque du recouvrement de la peinture pour que puisse éventuellement, entre le visible et l'imprévisible, se livrer dans la dé-lecture, le déchiffrement d'une première écriture qui serait « le discours vrai ». Dans l'apparence revêtue d'un délire, dans un travestissement entre vérité et mensonge, il se pourrait bien que Gérard Garouste ait, lui, appris à se méfier de la fidélité des images.

Bernard Blistène