ANT FARM

TP 3906273 2

WITHDRAWN
FROM
UNIVERSITIES
AT
MEDWAY
LIBRARY

Couverture / *Cover*
Media Burn, 1975 ; 4 juillet / *July 4*, performance,
Cow Palace, San Francisco. Photo: © John F. Turner

4e de couverture / *4th cover*
Ned Telly and the Golden Spanner, mai / *May* 1976, performance,
Sydney Harbor Bridge. Photo: Doug Michels.

WITHD
FR
UNIVERSI
AT
MEDWAY
LIBRARY

ANT FARM



Space Cowboy Meets Plastic Businessman, 1969 ; performance, Alley Theater, Houston. (Lord & Michels debouts / *standing*, une personne non-identifiée / *unidentified*, Charles Kaufman & Ben Holmes au premier rang / *in front*),

Sommaire / Contents

7 . Jean-Marie Panazol - **Préface** / **Foreword**

9 . Marie-Ange Brayer - **Introduction**

13 . Constance M. Lewallen - **Ant Farm, 1968-1978**

19 . Pamela Lee - **Antennes : Ant Farm et l'écologie des médias** / **Antennae : On Ant Farm's Media Ecology**

33 . Caroline Maniaque - **Construire l'éphémère : Deux ou trois choses à propos d'Ant Farm** / **Building the ephemeral: Two or three things about Ant Farm**

45 . Chip Lord & Pierre Huyghe - **Entretien** / **Conversation**

61 . Bernard Blistène & Marie-Ange Brayer - **Entretien** / **Conversation**

69 . **Œuvres** / **Works**
Textes de / *Texts by* Émilie Retailleau & Camille de Singly

70 . **Gonflables** / **Inflatables, 1970**
96 . **Media Van-ICE-9, 1970-71**
102 . **House of the Century, 1971-73**
112 . **Freedomland, 1973**
114 . **Dolphin Embassy, 1974-78**
124 . **Cadillac Ranch, 1974**
136 . **Media Burn, 1975**
160 . **Vidéos** / **Videos**

168 . **Expositions** / **Exhibitions**
170 . **Bibliographie** / **Bibliography**



Doug Michels, Chip Lord, & Curtis Schreier, devant l'atelier de Ant Farm, avec la Cadillac qui devint le *Phantom Dream Car* / *in front of Ant Farm studio, with the Cadillac that became the* Phantom Dream Car, 1973 ; Pier 40, San Francisco. Photo : Ant Farm

Préface / Foreword

Jean-Marie Panazol

Président du FRAC Centre / President of the FRAC Centre

La collection du FRAC Centre, consacrée à l'architecture expérimentale, comprend désormais un fonds important de dessins, maquettes, documents, du groupe américain Ant Farm, conjointement à l'université de Berkeley et au MoMA (Musée d'Art moderne) de New York.

Dans les années 1970, Ant Farm explora toutes les formes d'expression artistique (vidéos, installations, etc) et architecturales (gonflables, etc), transgressant les limites disciplinaires dans une démarche de contestation sociale et politique, où ses membres s'en prenaient au consumérisme de la société américaine et à ses symboles les plus flamboyants : la télévision et l'automobile, même si cette contestation n'allait pas sans fascination.

Lorsqu'ils plantent en 1974, à moitié enterrées, des Cadillac, alignées dans le désert du Texas, ils se jouent de la monumentalité de l'architecture et de l'hypertrophie du signe. Roland Barthes n'écrivait-il pas, dès 1957, dans *Mythologies* : « Je crois que l'automobile est aujourd'hui l'équivalent assez exact des grandes cathédrales gothiques : je veux dire une grande création d'époque, (…) consommée dans son image, sinon dans son usage, par un peuple entier qui s'approprie en elle un objet parfaitement magique ».

Aujourd'hui la démarche de ces architectes, proches alors du pop art ou d'Archigram en Angleterre, connaît un regain d'intérêt auprès du public par l'actualité de ses questionnements sur la nature médiatique de l'image, la place de l'art et de la technologie dans une société de « communication ».

Cette première exposition sur la scène européenne, après la rétrospective organisée par l'University of California, Berkeley Art Museum, en 2004, et avant celle qui aura lieu en 2008 à l'Université de Columbia à New York, contribue à la compréhension de la démarche protéiforme, hybride d'Ant Farm, qui préfigurait déjà il y a trente ans les ressorts de la société médiatique actuelle.

J'adresse ici mes vifs remerciements à Chip Lord et Curtis Schreier qui ont participé activement à la réalisation de ce projet, ainsi qu'à l'University of California, Berkeley Art Museum, au MoMa de New York pour leur contribution et à l'Ambassade des Etats-Unis d'Amérique pour son soutien.

The FRAC Centre collections, which are dedicated to experimental a tecture, currently hold very important drawings, models and documer the American group Ant Farm, jointly with the University of Berkeley the MoMA (Museum of Modern Art) in New York.

During the 1970s, Ant Farm explored all forms of artistic and arch tural expression (videos, installations, inflatable structures, etc.), tr gressing the limits of all disciplines in an approach characterized by s and political protest, in which its members criticized the consumeris American society and its most flamboyant symbols – the television an automobile – but it was protest which was not devoid of a certain fasc tion with its targets.

When in 1974 they half buried Cadillac cars, lined up in a row in the T desert, they were playing with the monumentality of architecture an hypertrophied sign. As Roland Barthes wrote in 1957, in Mythologie *believe that for today, the automobile is the fairly exact equivalent o great Gothic cathedrals: by this I mean a great creation of the age (…) sumed in its image, if not in its uses, by an entire people, which in so do makes a perfectly magical object its very own".*

Today, there is increasing public interest in the approach of architects to pop art or Archigram in England, mainly due to current questionin the growing influence of the media on the image and about the place o and technology in the "communication" society.

This first exhibition on the European stage, following the retrospe organized by the University of California, Berkeley Art Museum, in and before the one to be held in 2008 at Columbia University in New enables visitors to gain a better understanding of this protean and hy approach used by Ant Farm, whose members work foreshadowed ne thirty years ago the scope of our present media-dominated society.

My most sincere thanks to Chip Lord Curtis Schreier, who have been a participants in the realization of this project, as well as to the Universi California, Berkeley Art Museum, to the MoMa in New York for their tribution and to The United States' embassy in France for its support



Ant Farm (Curtis Schreier, Chip Lord, & Doug Michels)
avec / *with* Kohoutek: Dollhouse of the Future, 1973. Photo: Bud Lee

Introduction

Marie-Ange Brayer

Directrice du FRAC Centre / Director of the FRAC Centre

En 1968, Doug Michels et Chip Lord fondent Ant Farm, groupe d'architectes établis entre San Francisco et Houston, sur la côte ouest des Etats-Unis. Ils sont ensuite rejoints par Curtis Schreier ainsi que par Hudson Marquez, Douglas Hurr et de nombreux autres collaborateurs. Influencé par Buckminster Fuller, Paolo Soleri, Archigram, les modes de vie nomade, les expérimentations chorégraphiques d'Anna et Lawrence Halprin, Ant Farm s'affirme comme un groupe d'architectes « underground », à l'instar du monde des fourmis d'où ils tirent le nom de leur groupe. Fascinés par les voitures, la culture pop, ils réalisent vidéos, performances, installations, déployant une activité conceptuelle multiforme jusqu'en 1978, où l'incendie de leur atelier marque la fin du groupe.

Leurs projets mettent en scène la culture américaine, ses obsessions consuméristes, les nouveaux modes de communication. En 1969, ils envoient à la Biennale IV de Paris *Electronic Oasis*, une « capsule de temps », boîte en carton censée contenir des « souvenirs » de la station Apollo. Si leurs environnements gonflables sont interprétés comme une critique du mouvement brutaliste dans l'architecture américaine des années 1960, Ant Farm propose en plus un manuel de confection de ces gonflables, l'*Inflatocookbook*. En 1971, avec *Media Van*, une camionnette Chevrolet customisée, ils font le tour des universités, déployant leur gonflable *ICE-9* dans une démarche proche des happenings. En 1972, ils construisent au Texas, *House of the Century*, aux formes organiques, véritable architecture, cette fois, mais qui s'inspire directement de leurs gonflables ! Parmi leurs projets utopiques, *Freedomland* est un parc d'attraction pour teenagers, dôme pneumatique sous lequel les câbles de studio de télévision établissent une communication permanente entre les visiteurs, projetés dans une nouvelle société globalisée. Dans *The Dolphin Embassy*, Ant Farm imagine une station maritime, qui aurait pris son siège en Australie, destinée à favoriser la communication entre dauphins et humains à travers les nouvelles technologies de la vidéo.

En 1974, Ant Farm réalise une des œuvres les plus marquantes de l'histoire de l'art du XX^{e} siècle avec *Cadillac Ranch*, près de la mythique Route 66 à Amarillo dans le Texas. Ils enterrèrent partiellement dans le désert

In 1968, Doug Michels and Chip Lord founded Ant Farm, a grou architects operating between San Francisco on the west coast of the and Houston Texas. They were later joined by Curtis Schreier as we Hudson Marquez, Douglas Hurr and many other partners. Influe by Buckminster Fuller, Paolo Soleri, Archigram, nomadic ways of ing and the choreographic experiments of Anna and Lawrence Halp Ant Farm took on the mantle of "underground" architects, in the m ner of the ants that inspired the name for their group. Fascinated by and pop culture, they made videos, held performances, mounted ins lations, undertaking multi-faceted conceptual projects until 1978, year their studio was destroyed by fire and the group disbanded.

Their projects consisted of placing American culture, its consumer ob sions and the new and ubiquitous modes of mass communicatio stage. In 1969, they sent to the 4th Paris Biennale the work entitled E tronic Oasis, a "time capsule." It was a cardboard box which was posed to contain "souvenirs" of the Apollo space flight to the m Though their inflatable environments are interpreted as a criticis the brutalist movement in 1960s American architecture, Ant Farm proposed a do-it-yourself guide for building inflatable structures e tled Inflatocookbook. *In 1971, with their project* Media Van, *a custom Chevrolet pickup, they toured universities across America setting their* ICE-9 *inflatable structure in an approach close to the "happ ings" of that period. In Texas, in 1972, they built* House of the Cent *a structure in organic forms. This time they were building genuine ar tecture but directly inspired by their inflatable works! Among t utopian projects was* Freedomland, *an amusement park for teenag a pneumatic dome under which the cables of a television studio ena ongoing communication with visitors, who were thus thrust into a "global village." In* The Dolphin Embassy, *Ant Farm imagined oceanography station to be built in Australia and designed to foster c munication between dolphins and humans via new video technolog*

In 1974, Ant Farm created one of the epochal works in the history of 2 century art, Cadillac Ranch, *beside the mythical Route 66 near Ama*

ix Cadillac. Proche des œuvres du Land Art, cette installation d'Ant arm s'en différencie par sa critique de la dimension iconique de la voi- ure, tout en renvoyant à une société industrielle dont le déclin s'est morcé. En 1975, *Media Burn*, à la fois performance et vidéo, est le choc rontal entre ces deux icônes de la culture américaine que sont la voiture t la télévision. Une Cadillac customisée percute une pyramide de télévi- eurs en feu devant un parterre de plus de 300 spectateurs figurants. Cette performance obéissait à un scénario très précis qui rend compte de a dimension théâtrale des installations d'Ant Farm. Elle fut immédiate- nent relayée par la télévision locale, invitée à venir assister à un « media vent ». Les membres d'Ant Farm furent parmi les premiers à s'emparer u médium de la vidéo pour mettre en crise son langage narratif et sa pro- uction d'images. *Media Burn* – le média brûle – consume littéralement objet médiatique. La même année, *The Eternal Frame*, « Le cadre ternel », est une vidéo rejouant sur place l'assassinat de Kennedy, pre- nière tragédie à n'exister qu'à travers l'image (celle de Zapruder qui filma e drame), avec une Jackie Kennedy interprétée par Doug Michels. Cette idéo se donne comme une critique virulente du devenir de tout événe- nent au sein d'une société de la communication où celui-ci est réduit à 'être plus que son propre « fantôme médiatique ». L'événement n'est lus qu'une image condamnée à se répéter à l'infini, à tourner en boucle, ris dans sa propre représentation qui le fige en « cadre éternel ». Le emps est annihilé, suspendu, tout comme dans les « capsules de temps ».

Les projets d'Ant Farm relèvent ainsi autant de pratiques artistiques onceptuelles que d'architecture, de théâtre ou d'écriture par leur dimen- ion narrative qui s'inscrit dans une temporalité circulaire et syncopée. La dimension performative d'Ant Farm est aussi tributaire des workshops 'expérimentation architecturale qu'organisaient à la fin des années 1960 Anna et Lawrence Halprin à San Francisco, auxquels participaient dan- eurs, artistes, architectes… Les membres d'Ant Farm en furent forte- nent marqués, ainsi que par la lecture des écrits de Robert Venturi dans esquels celui-ci analyse la dimension iconique de l'architecture. Si on eut les rapporter à l'architecture radicale qui s'affirme en Europe dans es années 1960, avec les groupes Archigram, Superstudio, Archizoom, Coop Himmelblau, Haus-Rucker-Co, etc, Ant Farm s'en détache par ses éférences sociales et politiques à la culture américaine. Même s'ils croi- ent les démarches du Land Art (Smithson, Heizer, etc), la funk architec- ure et son « do-it-yourself », les artistes environnementalistes des années 970 (Alice Aycok, Mary Miss, …), ils s'en différencient à travers leur mploi toujours ironique et destructeur du « média ».

Comme le nota avec pertinence l'artiste Pierre Huyghe, dans l'entretien ublié dans cet ouvrage avec Chip Lord, la dimension de « médiation » est ssentielle à la compréhension des projets d'Ant Farm. À savoir que ce n'est as tant la « performance », l'événement en tant que tel qui importe que on enregistrement, sa retranscription, la fabrique de son « image » au sens e plus large. « Lorsque vous produisez un événement, vous intégrez tou- ours son image, sa représentation à travers le média en question, et vous ppelez cela un événement médiatique. Vous êtes les premiers, dans votre ratique de « l'événement live », à avoir intégré l'idée qu'il n'y a pas moyen l'échapper à l'image : au lieu de la nier, elle est devenue une dynamique de

Texas. Here they half buried 10 upended Cadillacs in the desert. Close to Land Art, this installation of Ant Farm's is nevertheless different in that it criticizes the iconic dimension of the car, while dismissing an industrial society already in decline. In 1975, Media Burn, *both a performance and a video, is the head-on collision of two great icons of American culture, the car and the television. A customized Cadillac crashes into a pyre of flaming television sets before a crowd of 300 spectator/extras. The performance strictly followed a precise scenario that revealed the theatrical dimension of Ant Farm's installations. It was immediately picked up and broadcast by the local television station, invited to attend a "media event." The members of Ant Farm were among the first to seize the medium of video in order to plunge its narrative language and production of images into crisis.* Media Burn *literally consumes the medium as object. That same year,* The Eternal Frame *is an onsite video reenactment of the John F. Kennedy assassination, the first tragedy to exist only through images – Zapruder's, who happened to capture the real life drama on film – with Jackie Kennedy played by Doug Michels. This video comes across as a virulent critique of the future of any event in a communication society in which the event is reduced to nothing more than its own "media ghost." This event is nothing more than an image doomed to an infinite number of repetitions, running in a loop, caught in its own representation, frozen into an "eternal frame." Time is annihilated, suspended, as if placed in a "time capsule."*

Thus, Ant Farm's projects grow as much out of the practices of conceptual art as of architecture, or out of theater or writing in their narrative dimension, which fit into this circular and syncopated temporality. The performative dimension of Ant Farm owes much to the experimental architecture workshops organized by Anna and Lawrence Halprin in the 1960s in San Francisco, in which dancers, artistes, architects and other artists participated. Ant Farm's members were strongly influenced by these, as well as by the reading of Robert Venturi's writings, in which he analyzes the iconic dimension of architecture. Although they can be related to the radical architecture that was gaining ground in Europe in the 1960s, with groups such as Archigram, Superstudio, Archizoom, Coop Himmelblau, Haus-Rucker-Co, etc, Ant Farm differs in its specific social and political references to American culture. Even though their approach was similar to Land Art (Smithson, Heizer, etc), funk architecture and its "do-it-yourself" ethos as well as the environmentalist artists of the 1970s (Alice Aycok, Mary Miss…), they differ here too in their use, always ironic and destructive, of "the media."

As artist Pierre Huyghe remarked in his interview with Chip Lord, which was published in this work, the dimension of "mediation" is essential to understanding Ant Farm's projects. Namely, that it is not so much the "performance", the event per se, that matters but its recording, transcription, the fabrication of its "image" in the broadest sense. "When you produce an event, you always incorporate its image, its representation through the given media, you call that a media event. Before any artists were dealing with live events, you integrated the fact that there's no way to escape from the image and, rather than negate it, with you it becomes part of the dynamics of the work" (Pierre Huyghe). Thus, in

votre travail » (Pierre Huyghe). Dans *The Eternal Frame*, l'artiste-président déclarait ainsi que « le contenu de l'image (…) n'est pas différent de l'image elle-même ».

En effet, l'image est ici tout à la fois : le ressort, la dynamique, la résolution, le commentaire, l'interprétation, le début et la fin, la forme et le fond, etc. Tout se passe comme si chaque projet d'Ant Farm faisait ricocher l'image et ses particules médiatiques à la surface du réel, dans une société qui se plaît plus à « diffuser » qu'à créer. La Cadillac customisée percute un mur de téléviseurs, eux-mêmes émetteurs et récepteurs d'images à l'infini. Les deux conducteurs-astronautes du *Phantom Dream Car* sont confinés dans un habitacle aux ouvertures occultées ; leur perception de l'événement est différée à travers son enregistrement à l'intérieur du véhicule. Ce qui est présenté comme la captation d'un événement sous forme documentaire, comme un reportage journalistique, s'avère en fait un scénario minutieusement écrit ainsi qu'une performance parfaitement réglée qui nous renvoie à la perte de l'objet originel – l'événement en lui-même – sous les couches accumulées et disséminées d'images qui n'ont de cesse de muer…

Media Burn déconstruit le réel pour le révéler sous forme de production fictionnelle, pur artifice, tandis que l'image devient l'objet de toutes les manipulations sémantiques et dévoile son essence apocryphe. Les figurants constituent un pseudo parterre de spectateurs ; l'artiste-président rend trouble les limites entre la figure du créateur et celle de l'homme de pouvoir ; les faux agents secrets côtoient les vrais journalistes à qui l'on a distribué de fausses cartes de presse, etc. Les théories contemporaines de Marshall McLuhan – « le média est le message » – semblent avoir été portées par Ant Farm, sur un mode ironique, à leur point d'incandescence. Le *Dream Car* portait d'ailleurs l'inscription : « Les images créées ici ne seront jamais oubliées ». Le projet même de produire une image dont l'impact serait tel qu'elle ne serait jamais oubliée parce qu'on l'aurait atteint à son essence « médiatique », fit sans nul doute le succès de *Media Burn*. La performance fut ensuite diffusée à travers des milliers de cartes postales, qui démultipliaient encore plus, de manière souterraine, à l'instar des réseaux intriqués du monde des fourmis, une multiplicité d'images, de représentations…

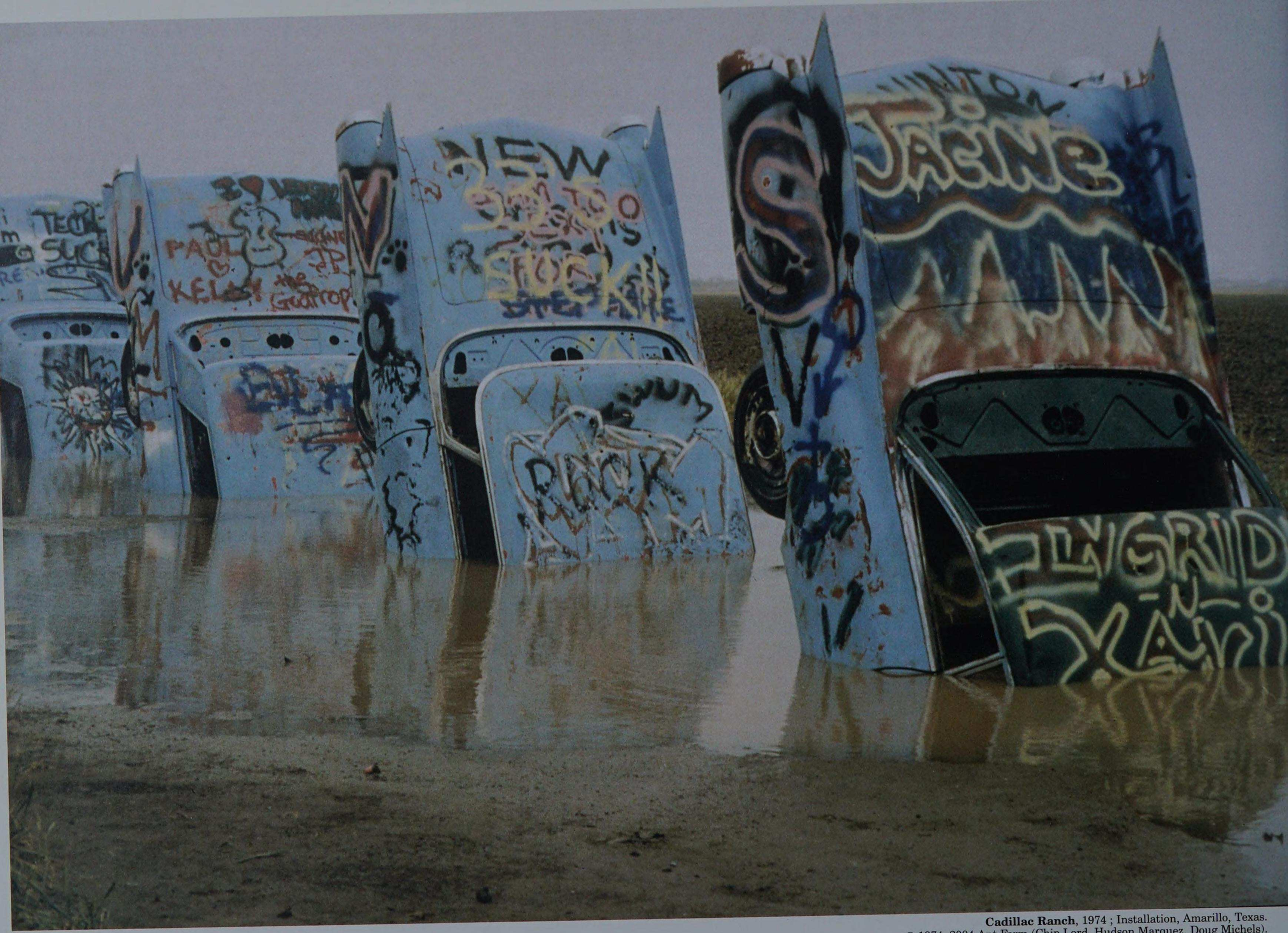
C'est pourquoi les ressorts habituels de la critique d'art ou de la critique d'architecture s'avèrent inopérants face au travail prismatique d'Ant Farm étant donné que celui-ci déjoue en permanence tout protocole critique. Les projets d'Ant Farm mettent à mal les investigations sur la forme : le *Phantom Dream Car* est l'extension prothétique du corps casqué des « astronautes » dans *Media Burn* ; la maison *House of the Century* revendique son origine dans un gonflable, niant ainsi son principe même de fondation… Tout ici est toujours en état de transformation, de « communication » d'une image à une autre… La subversion d'Ant Farm fut ainsi de ne jamais vouloir faire « œuvre », tout en ne faisant pas non plus du « non-art », comme le déclarait l'artiste-président, mais de faire de la propre médiation de l'œuvre, de son transfert « médiatique », le projet lui-même. C'est là que réside leur véritable radicalité.

The Eternal Frame, *the artist-president declares that the "content o image (…) is no different than the image itself."*

Actually, here the image is everything at once: tension, dynamic, r lution, commentary, interpretation, beginning and end, form and stance, etc. Everything unfolds as if each Ant Farm project made image and its media particles ricochet off the surface of the real, society that enjoys broadcasting over creating. The customized Cadi slams into a wall of television sets, which are themselves endless e ters and receivers of images. The two driver-astronauts in Phan Dream Car *are confined in a cabin with hidden openings; their per tion of the event is deferred by its recording from inside the vehicle. W is presented as the witnessing of a live event in the form of a docum tary, like a TV news report, turns out to be a carefully planned scen as well as a perfectly timed performance which refers us to the loss o original object – the event itself – under the accumulated and disse nated layers of images that are constantly changing…*

Media Burn *deconstructs the real in the form of a fictional product pure artifice, whereas the image becomes the subject of semantic ma ulations and reveals its apocryphal essence. The extras constitu pseudo stand of spectators; the artist-president creates a disturban the limit between the figure of the creator and that of the powerful po cian; fake secret agents and real reporters intermingle, to whom press cards have been distributed, etc. Contemporary theories of M shall McLuhan – "the media is the message" – seem to be carried by Farm, in an ironic register, to their ultimate limit. In fact, the* Dr Car *bore the inscription: "The images created here shall never be gotten." The very project of producing an image whose impact woul such that it would never be forgotten because its very "media" esse would have been reached is what, without a doubt, made* Media B *such a success. The performance was then disseminated via thousa of postcards, which were in turn transformed, in a subterranean u like the intricate underground networks of the ant world, into a pleth of images and representations.*

This is why the usual domains of art criticism or architectural critic are inoperative when confronting the prismatic work of Ant Farm, gi that it was constantly foiling any sort of critical protocol. Ant Far projects make any questioning of form highly problematic: the Phan Dream Car *is a prosthetic extension of the helmeted "astronauts* Media Burn*;* House of the Century *assumes its origins in an inflat structure, thereby negating the very principle it is founded upon… H everything is in a constant state of transformation, of the "commun tion" of one image to another. Ant Farm's subversion, therefore, wa never want to make "works of art", while at the same time not mak "non-art" either, as the artist-president declares, but rather to carry the specific mediation of the work, of its "media" transfer, of the pro itself. And it is here that can be found what was genuinely radica their approach.*



Cadillac Ranch, 1974 ; Installation, Amarillo, Texas.
© 1974, 2004 Ant Farm (Chip Lord, Hudson Marquez, Doug Michels).

Ant Farm 1968–1978

Constance M. Lewallen

Ant Farm est un collectif d'architectes radicaux qui étaient également artistes dans les domaines de la vidéo, de la performance et de l'installation ; ils étaient surtout de formidables visionnaires et commentateurs culturels, offrant un regard fascinant sur l'activité conceptuelle de la fin des années soixante jusque dans les années soixante-dix, époque qui s'est révélée extrêmement riche pour les générations suivantes d'artistes audacieux. En 1968, deux jeunes diplômés, Doug Michels (École d'architecture de Yale) et Chip Lord (École d'architecture de l'Université de Tulane) fondèrent Ant Farm, un groupe d'architecture et de design. S'inscrivant dans la mouvance idéaliste de l'époque, ceux-ci étaient déterminés à adopter une vision délibérément alternative. Tous deux furent rejoints par Curtis Schreier (École de Design de Rhode Island), Hudson Marquez (Newcomb Art Department, de l'Université de Tulane), Douglas Hurr (de l'École d'Architecture, de la North Carolina State University) ainsi que par bon nombre d'autres membres qui ne firent que passer. Le groupe dont le quartier général se déplaçait entre San Francisco et Houston finit par se rassembler autour des trois piliers : Michels, Lord et Schreier. Il se considérait comme faisant partie intégrante de la contre-culture, où l'activité foisonne sous la surface et où la collectivité est un mode de vie ; il fut un jour comparé par un de leurs amis au jouet Ant Farm (très populaire dans les années soixante). Ce nom leur resta.

Ant Farm baignait dans la formidable effervescence culturelle de San Francisco où le mouvement pour la liberté de parole, concentré à l'est de la ville, sur le campus de Berkeley, était relayé par les véhémentes manifestations contre la guerre du Vietnam. Attirés par l'Été de l'Amour, des milliers de jeunes y avaient déferlé. Ant Farm partageait l'enthousiasme de la culture jeune pour la vie en communauté, la libération sexuelle, les substances psychotropes, les idéaux utopiques, allant du *Whole Earth Catalog* à la noble conviction qu'ils pouvaient changer le monde. La région de la Baie était également un laboratoire expérimentant de nouvelles formes artistiques telles que la vidéo et la performance, concepts qui trouvaient une résonance toute particulière auprès de Ant Farm, notamment avec leur incursion dans

Ant Farm—a collective of radical architects who were also video, performance, and installation artists but, above all, visionaries and cultural commentators—offers an intriguing look into the conceptual activity of the late sixties and seventies, a time that has proved to be seminal for succeeding generations of adventuresome artists. Ant Farm was founded as an architecture and design group n 1968 by recent architecture graduates Doug Michels (Yale School of Architecture) and Chip Lord (School of Architecture, Tulane University). In the idealistic spirit of the times, they were determined to work outside traditional architecture. They were joined by Curtis Schreier (Rhode Island School of Design), Hudson Marquez (Newcomb Art Department, Tulane University), Douglas Hurr (Architecture School, North Carolina State University), and others who came and went. Eventually, the group, whose base shifted between San Francisco and Houston, solidified into the three principals: Michels, Lord, and Schreier. The collective, who saw themselves as part of the cultural underground, was compared by a friend to a toy Ant Farm (ubiquitous in the sixties), where frenetic activity takes place below the surface and collectivity is a way of life. The name stuck.

Ant Farm worked against a backdrop of tremendous cultural ferment in San Francisco, where the free speech movement, centered just east of the city at the University of California at Berkeley, was followed by passionate antiwar demonstrations. Thousands of young people had flocked to the area, lured by the 1967 Summer of Love. Ant Farm partook of the youth culture's embrace of communal living, sexual liberation, mind-altering drugs, and utopian ideals, from the Whole Earth Catalog *to the grandiose belief that they could change the world.*

The Bay Area was also a center for new art forms such as performance and video, to which Ant Farm gravitated along with their basic foray into radical architecture. Lord had firsthand experience of Anna and Lawrence Halprin's workshop for dancers and architects, "Experiments in Environments," where free expression, collaboration, audience participation, and ritual were emphasized. Anna Halprin's

l'architecture radicale. Lord disposait d'une solide expérience de l'atelier d'Anna et Lawrence Halprin, *Experiments in environments*, destiné aux danseurs et architectes, qui était gouverné par des concepts tels que liberté d'expression, collaboration, participation du public et rituel. L'influence d'Anna allait bien au-delà de la danse moderne (par l'intermédiaire d'étudiants comme Meredith Monk et Yvonne Rainer) et touchait les arts visuels. Son œuvre était une belle illustration de l'esprit d'innovation artistique qui balayait la région tout entière. Ant Farm partageait avec d'autres jeunes artistes d'avant-garde cette volonté d'évoluer en dehors du système (qui, dans tous les cas, offrait peu ou pas de soutien à l'art alternatif), et ceci, dans le but de se frayer leur propre chemin expérimental.

Les premières années, Ant Farm entreprit de définir une conception alternative de l'architecture appropriée à un mode de vie nomade. Trouvant leur inspiration auprès de grands visionnaires tels que Buckminster Fuller et Paolo Soleri ainsi qu'auprès d'Archigram, groupe d'architectes utopique britannique, ils se sont lancés dans le développement de structures gonflables géantes, faciles et peu onéreuses à construire et à transporter. Cette aventure était également le symbole de leur opposition à l'architecture brutaliste, dominante dans les années soixante. C'est ainsi qu'en 1970, à bord de leur *Media Van*, une camionnette Chevrolet modifiée pour l'occasion, ils entamèrent le *Truckstop Network*, une joyeuse tournée des universités. Ils déroulaient et gonflaient leur modèle *ICE-9*, déployaient la caravane Eisenhower, équipée d'une cuisine et d'une cabine de douche, alimentées en eau chaude par l'énergie solaire. Ces rencontres interactives, surnommées plus tard le *Truckstop Tour*, s'apparentaient davantage à des happenings qu'à de véritables expositions d'architecture. Ces événements menèrent à la parution, en 1970, de l'*Inflatocookbook* ou « comment confectionner sa propre structure gonflable ».

Ant Farm mena à bien plusieurs projets d'architecture dont le *Newman Media Studio* (1971) et le *Pool House Remodel* (1974) à San Francisco, le *Antioch Art Building* à Yellow Springs, Ohio (1971) et la *House of the Century* à Angleton, Texas (1971-1973) qui fut couronnée d'un prix. Ils conçurent des projets visionnaires tels que *Freedomland* (1973), un centre commercial destiné aux adolescents, *Convention City* (1972), une infrastructure dernier cri pour accueillir les conventions des partis politiques et *Dolphin Embassy* (1974-78), une station maritime où humains et dauphins pourraient communiquer. Selon Rebecca Solnit , historienne de la culture, ces différents projets architecturaux ont permis à Ant Farm « d'avoir un pied dans la sub-culture et un autre dans le courant dominant ».[1]

Les intérêts du groupe, de par leur diversité et leur inventivité, ne pouvaient donc trouver leur pleine expression dans une seule et unique discipline. Ainsi, dès le début, le potentiel d'expression de la vidéo et de la performance a été exploré. Les événements architecturaux organisés par Ant Farm étaient filmés à l'aide du Portapak de Sony, caméra légère acquise peu de temps après sa mise sur le marché. *Media Burn*, un spectacle saisissant qui, plus tard, devint la vidéo la plus célèbre du

influence extended not only to modern dance (through students such as Meredith Monk and Yvonne Rainer), but also to the visual arts, and her work exemplifies the spirit of artistic innovation that characterized the region as a whole. Ant Farm shared with other young avant-garde artists a commitment to working outside the system (which in any case provided little or no support for nontraditional art) in order to go their own experimental way.

In the early years of the collaboration, Ant Farm set out to create an alternative architecture suited to a nomadic lifestyle. Inspired by such visionaries as Buckminster Fuller and Paolo Soleri, as well as the utopian British architecture group Archigram, they concentrated on developing giant inflatable structures, easy and cheap to build and transport and symbolic of their opposition to mainstream Brutalist architecture of the sixties. In 1970, in their Media Van, *a modified Chevrolet van, they set out on the* Truckstop Network, *a rollicking tour of colleges and universities, unrolling and inflating their* ICE-9 *inflatable and demonstrating the Eisenhower-era trailer, which contained a kitchen and an inflatable shower unit with solar-heated hot water. These interactive events, later dubbed, "The Truckstop Tour", were closer to happenings than to typical architectural demonstrations. These experiments culminated with the 1970* Inflatocookbook, *a publication designed to teach others to make their own.*

Ant Farm completed several successful architectural commissions, including the Newman Media Studio *and the* Poole House Remodel *in San Francisco (1971 and 1974, respectively), the* Antioch Art Building *in Yellow Springs, Ohio (1971), and the award-winning* House of the Century *in Angleton, Texas (1971–73). They proposed prescient projects such as* Freedomland, *a shopping mall designed for teenagers (1973);* Convention City, *a state-of-the-art facility for political conventions (1972) and* Dolphin Embassy, *a sea station where man and dolphin could communicate (1974–78). Through architectural projects, Ant Farm was able "to be both part of the subculture and part of the mainstream," as cultural historian Rebecca Solnit has observed.*[1]

The group's wide-ranging and imaginative interests could not be satisfied within a single discipline, and from the beginning they explored the expressive potential of video and performance. Ant Farm's architectural happenings were documented on video with a Sony Portapak acquired soon after it was commercially available. Media Burn, *a spectacular performance and later a widely distributed videotape, was a literal collision of two American icons the car and the television set. On July 4, 1975, in the parking lot of San Francisco's Cow Palace, Schreier and Michels, outfitted like astronauts, crawled into the Phantom Dream Car—a customized 1959 Cadillac complete with interior video communication—and drove it full speed through a pyramid of flaming TVs. The event was widely covered on TV news, exemplifying Ant Farm's remarkable ability to exploit the very medium it opposed.*

In the late sixties and seventies, experiments in collective living and working reflected the counterculture ethos of pooling talent and resources.

groupe, met en scène littéralement la collision de deux icônes de l'Amérique : l'automobile et la télévision. Le 4 juillet 1975, sur le parking du Cow Palace de San Francisco, Schreier et Michels, tous deux déguisés en astronautes, se glissèrent à bord du *Phantom Dream Car*, une Cadillac 1959 revue et corrigée, équipée à l'intérieur d'un système vidéo et traversèrent un mur de téléviseurs en feu. Cet événement fut largement relayé par les stations de télévision, ce qui illustrait magnifiquement la formidable capacité d'Ant Farm d'exploiter le médium qu'ils combattaient.

À la fin des années soixante et au cours de la décennie suivante, les diverses expériences de vie et de travail en communauté reflétaient le génie de la contre-culture qui consistait à combiner talent et ressources. Les membres d'Ant Farm s'associèrent aux membres du collectif vidéo Raindance et formèrent ainsi TVTV (Top Value Television) ; ce réseau avait pour objectif d'offrir une couverture vidéo alternative des conventions républicaine et démocrate qui se tenaient en 1972. En 1975, ils collaborèrent également avec T. R. Uthco, des artistes de San Francisco tels que Doug Hall, Diane Andrews Hall et Jody Procter, et réalisèrent *The Eternal Frame*. Cette re-présentation filmée de l'assassinat du Président Kennedy, avec Doug Hall dans le rôle du président, Michels dans celui de Jackie et Procter en agent des services secrets est considérée comme un chef d'œuvre des débuts de la vidéo. Il s'agit d'un commentaire quintessentiel sur le remplacement de l'expérience réelle et de la mémoire par la version des mass médias. Dans le cas de l'assassinat du Président Kennedy, les projections nombreuses du film de Zapruder contribuèrent à l'enracinement dans l'inconscient collectif. La couverture télévisuelle jusqu'à saturation d'événements tragiques est désormais un phénomène courant ; une des illustrations des plus dramatiques et célèbres étant l'attaque en direct du World Trade Center. Il paraît évident que Kennedy fut le premier président à devoir sa victoire à la télévision ; sa mort fut la première grande tragédie américaine, couverte en direct et sans coupure publicitaire.

Toutefois, c'est la rareté d'une œuvre qui lui vaut son statut d'icône et *Cadillac Ranch* en 1974, sur la route 66 (aujourd'hui l'I40), à Amarillo, Texas, en est un bel exemple. Mandatés par Stanley Marsh III, Lord, Marquez et Michels enterrèrent partiellement 10 Cadillac, les ailerons pointés vers le ciel, dans un champ de blé situé sur le ranch de Marsh. De toute évidence, c'est l'œuvre d'art *in situ* la plus célèbre aux Etats-Unis ; chaque année, environ 280 000 personnes empruntent paisiblement cette autoroute ; nombre d'entre elles prennent l'initiative de parcourir les 200 mètres à pied qui les séparent de l'œuvre pour la contempler et peut-être graver leur nom sur l'une des voitures. *Cadillac Ranch* est à la fois une célébration de l'aileron, symbole emblématique des Cadillac de 1948 à 1964 ainsi qu'une critique de la firme de Detroit et de son recours à l'obsolescence calculée. Selon Michael Sorkin[2], « son côté 'Stonehenge' suggère précisément l'œuvre d'un culte ambitionnant de pousser l'adoration d'un objet totalement étrange jusqu'à l'absurde ». *Cadillac Ranch* a été chanté par Bruce Springsteen, repris avec ou sans permission par des dizaines d'entreprises pour la promotion d'automobiles (Volvo, Chrysler,

Ant Farm members teamed up with members of the video collective Raindance to form TVTV (Top Value Television) in order to provide alternative video coverage of the 1972 Republican and Democratic conventions. In 1975 they also worked with T.R. Uthco—San Francisco artists Doug Hall, Diane Andrews Hall, and Jody Procter—to create The Eternal Frame. *This videotaped reenactment of John F. Kennedy's assassination, with Doug Hall as the Artist-President, Michels as Jackie, and Procter as a Secret Service Agent, is considered a masterpiece of early video. It is a quintessential comment on the replacement of real experience and memory with a mass-media version—in the case of the Kennedy assassination, one etched into the collective consciousness from countless viewings of the Zapruder film. Television saturation coverage of tragic events is now commonplace, a most dramatic and widespread example being the televised World Trade Center attack. But not only was Kennedy the first president who owed his election victory to television; his death was the first televised American tragedy, covered live and commercial-free.*

It is the rare artwork that achieves the status of an icon, but Ant Farm's 1974 Cadillac Ranch, *along Route 66 (now Interstate 40) in Amarillo, Texas, is one such example. Commissioned by Stanley Marsh 3, Ant Farm members Lord, Marquez, and Michels partially buried ten Cadillacs nose down in a wheat field on Marsh's ranch. Arguably the best-known public artwork in America, it is seen by an estimated 280,000 people each year as they cruise down the highway (not a few of whom make the two-hundred-yard trek to see it up close and perhaps scratch their names into one of the cars). The work is both a celebration of the evolution of the tailfin, which adorned Cadillacs from 1948 to 1964, and a critique of Detroit's practice of planned obsolescence. "Its Stonehenge quality precisely suggests the work of a cult willing to go to absurd lengths in worship of an object of totally strange character," as Michael Sorkin has observed.[2]* Cadillac Ranch *has been celebrated in song by Bruce Springsteen and appropriated with or without permission by dozens of companies advertising cars (Volvo, Chrysler, Lincoln), insurance (GE), computers (Compaq, Tandon) or hip eating establishments (Hard Rock Café, Denver's Cadillac Ranch). As American as apple pie, but at the same time highly critical of the established order, "Ant Farm presented a wonderful alternative model where you can love cars and critique them, where the assassination of JFK can be deconstructed, celebrated, and shuddered at, where private passions and public issues can hit a kind of merge lane," Solnit has said.[3]*

Ant Farm disbanded officially in 1978 after a fire destroyed their San Francisco studio. Fortunately, most of their photographic documentation and videotapes survived, and this, along with Ant Farm materials lent by friends, supporters, and collectors, enabled the University of California, Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive to mount Ant Farm 1968–1978 *the first comprehensive retrospective of their work in 2004.*

What are they doing now? Chip Lord is a media artist and professor in the Film and Digital Media Department at the University of

Lincoln), d'ordinateurs (Compaq, Tandon) ou de restaurants branchés (Hard Rock Café, Cadillac Ranch de Denver). Aussi américain que la tarte aux pommes mais en même temps toujours très critique à l'égard de l'ordre établi, Ant Farm, d'après Solnit, « représentait un merveilleux modèle conceptuel alternatif au sein duquel vous pouvez aimer les voitures tout en les critiquant, où l'assassinat de Kennedy peut être déconstruit, commémoré tout en vous laissant des frissons, où passions privées et problématiques publiques peuvent se rejoindre[3]. »

Ant Farm mit officiellement fin à ses activités en 1978, à la suite de l'incendie qui a ravagé leur studio à San Francisco. Fort heureusement, la grande majorité de leurs documents photographiques ainsi que leurs vidéos survécurent au sinistre. Ces œuvres, ainsi que d'autres prêtées par des amis, des fans et des collectionneurs ont permis à l'Université de Californie, Berkeley Art Museum et à la Pacific Film Archive d'organiser et de présenter, en 2004, la première rétrospective complète d'Ant Farm.

Que sont-ils devenus ? Aujourd'hui, Chip Lord est un artiste des médias et professeur au Film and Digital Media Department de l'Université de Californie à Santa Cruz. Hudson Marquez est peintre-sculpteur à Los Angeles. La galerie d'art La Luz De Jesus expose ses travaux. Quant à Curtis Schreier, il se définit comme un « psylocibe ptérodactyle », mondialement disponible pour toute consultation. Enfin, Doug Michels, architecte d'idées, dirigeait son propre studio à Houston, Texas, avant son décès soudain et tragique en 2003.

Notes

1. Rebecca Solnit, entretien avec l'auteur, 2 novembre, 2002.
2. Michael Sorkin, *Sex, Drugs, Rock and Roll, Cars, Dolphins, and Architecture*, "Ant Farm 1968-1978", UC Press, Berkeley, 2004
3. Solnit, Ibid.

California, Santa Cruz. Hudson Marquez is a painter and sculptor living in Los Angeles. He is represented by La Luz de Jesus Gallery. Curtis Schreier describes himself as psylocybal pterodactor available for worldwide consultation. Doug Michels, an architect of ideas, headed his own studio in Houston, Texas when he died suddenly and tragically in 2003.

Notes

1. Rebecca Solnit, conversation with the author, November 2, 2002.
2. Michael Sorkin, Sex, Drugs, Rock and Roll, Cars, Dolphins, and Architecture *in "Ant Farm 1968-1978", UC Press, Berkeley, 2004*
3. Solnit, Ibid.



100 Television Sets, 1972; Mojo Lake, Angleton, Texas (avec la *House of the Century* en construction en arrière plan / House of the Century *shown under construction in background*). Photo: Chip Lord

Antennes: Ant Farm et l'écologie des média /
Antennae: On Ant Farm's Media Ecology

Pamela Lee

Une performance capturée sur vidéo, mettant en scène un artiste déguisé en Président. Un « oreiller » gonflable aux dimensions monumentales, comme invitant la terre entière à faire une sieste. Un *roadster* futuriste percutant un mur de téléviseurs en feu. Un centre marin destiné à la communication entre espèces. Si on se réfère aux notions d'œuvre artistique, le collectif Ant Farm peut paraître échapper à toute cohérence thématique et stylistique, plongeant gaiement dans une sorte d'éclectisme bohème, en phase avec l'esprit New Age de l'époque. Créé en 1968 par Chip Lord et Doug Michels, rejoints peu de temps après par Curtis Schreier, Ant Farm bénéficia, tout au long de ses dix années d'existence, du concours d'une véritable armée de collaborateurs. En théorie, on pourrait les définir comme un groupe d'architectes expérimentaux, en particulier Lord et Michels, diplômés en architecture. Toutefois les projets d'Ant Farm offrent une diversité telle qu'il est impossible de les ranger dans une seule catégorie. Des livres de cuisine gonflables et des Cadillac ? Des Capsules de temps et des camionnettes média (*Media Van*) ? Super graphisme et Flipper le Dauphin ? Au premier regard, toutes ces activités semblent être reliées entre elles uniquement par leur caractère irrévérencieux. Tout recours à des critères formels visant à expliquer ces expériences ne permettrait en aucune manière de rendre compte de la grande diversité des différentes propositions.

Un critique d'art consciencieux pourrait cependant considérer les projets d'Ant Farm comme étant une série d'inventions et de propositions largement autonomes. Des mots tels que 'génial' ou 'bizarre' surgissent de façon récurrente dans la littérature consacrée au groupe comme pour faire écho à la flamboyante anarchie qui caractérise leur œuvre. Tout ceci paraît juste et pertinent : comment expliquer autrement alors une pratique qui va de la vidéo au travail avec les mammifères marins? Toutefois, à l'image de la fourmi qui leur a servi de mascotte virtuelle, Ant Farm nous invite également à creuser sous la surface des apparences pour y découvrir une structure à la fois pénétrante et omniprésente : en un mot, *environnementale*. Ce terme suggère une perspective plus systématique sur la relation entre les choses irréductibles à des éléments individuels qui incluent une singularité temporelle. La métaphore de l'exploration souterraine s'avère, pour le groupe, doublement justifiée ; d'un

A performance caught on video featuring an artist in Presidential drag. An inflatable pillow scaled up to monumental proportions, as if beckoning the whole earth to take a nap. A futuristic roadster collides with a pyramid of burning television sets. A marine way station designed for interspecies communication. Where notions of artistic oeuvre are concerned, the collective Ant Farm might seem to flaunt any expectations of thematic or stylistic consistency, instead reveling in a kind of boho-eclecticism in line with the Aquarian ethos of its day. Founded in 1968 by Chip Lord and Doug Michels, and shortly after joined by Curtis Schreier, Ant Farm was assisted by a virtual army of colleagues over the course of its ten-year run. Nominally they might be called a group of experimental architects, with Lord and Michels in particular possessing the requisite M. Arc credentials. Yet Ant Farm's proposals range too widely across the spectrum of media to fit any neat disciplinary categories. Inflatable cookbooks and Cadillacs? Time capsules and media vans? Super graphics and Flipper? At first blush, such activities seem united only by the singularity of their irreverence. Any formal criteria used to justify such experiments could only fail to account for the wild diversity of things on offer. Even still, a dutiful art critic might check off Ant Farm's projects as a series of largely autonomous inventions and proposals. Words such as "Funky" and "gonzo" crop up repeatedly in the literature on the group as if to appeal to the spirited anarchy at play throughout their work. All of this seems appropriate and to the point: how else to explain a practice that ranges from video to work with marine mammals? Yet like the figure of the ant that serves as their virtual mascot, Ant Farm also invites us to tunnel below the realm of appearances to discover a structure at once all pervasive and omnipresent: in a word environmental. *For that which is environmental suggests a more systemic perspective on the relation between things irreducible to the individual elements that comprise any singular moment. The metaphor of going underground is doubly inflected for the group as well: On the one hand, it conveys a more foundational approach to the world than merely scanning superficial appearances, and on the other, affirms the countercultural logic motivating the range of their art. Ultimately, in invoking the rubric of "antennae" to characterize their work, one privileges the matter of communication*

côté, elle procure une approche davantage structurelle du monde qu'un simple aperçu d'apparences superficielles. De l'autre, elle asseoit la logique de contre-culture qui a animé leur pratique. Finalement, invoquer les antennes pour caractériser leur œuvre, c'est privilégier l'essence même de la communication à travers le temps et l'espace : celles-ci enregistrent et traitent les invisibles vibrations entre les individus et les choses comme information.
Bien évidemment, le terme qui rend compte au mieux de l'essence de telles activités est celui de *média* ; la notion plus large d'écologie des médias aborde quant à elle les dimensions ambiantes ou environnementales du travail d'Ant Farm. Plutôt que de considérer leur contribution comme une simple suite de travaux et de projets dissociés, de chefs d'œuvre à l'époque des nouveaux médias, pour ainsi dire, il serait plus judicieux d'appréhender la logique opérationnelle reliant entre elles leurs recherches ; le système plus large de communication qui à la fois soutient ces réseaux et offre une critique de leurs excès. Bien qu'Ant Farm revêt avec fierté la cape des plus imaginatifs et irréductibles illusionnistes de son époque, leur démarche était loin de n'être qu'un tour de passe-passe médiatique. Un compte rendu sélectif, en aucune manière exhaustif, de leur travail met en évidence l'écologie sans cesse expansive et parfois conflictuelle des médias de communication, la vidéo étant son ultime emblème.

Sur les rives du Lac Mojo
Nous devrions d'abord admettre que l'expression *écologie des médias* a une résonance curieuse, voire bizarre. Si aujourd'hui, nous faisons une overdose de médias numériques, sous la forme de déploiements toujours plus spectaculaires de culture visuelle (le web, les i-phones, les tableaux d'affichage interactifs), au moment où Ant Farm a commencé ses recherches, il n'y avait strictement rien de banal concernant le potentiel des médias de communication ; qu'il s'agisse de la télévision, de la vidéo, du graphisme ou de l'ordinateur. La façon dont ces techniques novatrices pouvaient créer un monde, fournissant un nouvel horizon à l'engagement social, culturel et politique, se concentre dans le terme *écologie* qui peut sembler être un concept galvaudé, étant donné les circonstances environnementales actuelles. De nos jours, les connotations les plus répandues, ou plus précisément, les clichés négatifs qui proviennent du mot *écologie* recouvrent des associations militantes pour la protection des baleines, des arbres et autres.
Inutile de préciser que la généalogie s'avère en réalité infiniment plus complexe. En effet, au cours des années soixante et au début de la décennie suivante, l'écologie était pleinement un continuum de la théorie des systèmes, liée à la révolution d'après-guerre de la cybernétique et de l'informatique.[1] Si généralement l'*écologie* définit une certaine relation et un certain comportement vis-à-vis de la nature, ses significations plus profondes attestent de la notion de nature en tant que système, un complexe organisationnel au sein duquel les variables mouvantes de ce système évoluent les unes avec les autres dans une interaction flexible et dynamique. Dans le cas de l'*écologie des médias*, expression aisément associée à des personnalités allant de Marshall McLuhan à Buckminster Fuller, en passant par Neil Postman, le média endosse un rôle typiquement attribué au domaine de la nature. Puis, cette connexion fut davantage développée à

across time and space. For antennae register the invisible vibrations between people and things as information.
Of course, the word that further captures the essence of such pursuits is media*; and it is the larger notion of* media ecology *that opens onto the ambient or environmental dimensions of Ant Farm's practice. Rather than chart their contribution as a sequence of discrete works and projects – masterpieces in the age of New Media, so to speak – we would do well to understand the operational logic tying together their investigations, the wider system of communication that both supports these connections and offers critiques of their abuses. Though Ant Farm proudly wears the mantle of its eras' most inventive and inveterate tricksters, theirs was no mere media showboating. A selective, by no means exhaustive, account of their work reveals the ever expansive, sometimes conflicted ecology of communications media, with video serving as its ultimate emblem.*

On the Shores of Mojo Lake
We should begin by admitting the phrase "media ecology" has a curious, perhaps even quaint, ring to it. If today we are largely anesthetized to the surfeit of digital media, which takes form in ever more spectacular displays of visual culture – the web, iphones, interactive bulletin boards – at the moment Ant Farm begin their investigations there was nothing remotely banal about the possibilities accorded communications media, whether television, video, supergraphics or the computer. The sense in which these novel technics could make a world, providing a new horizon for social, cultural and political engagement, is crystallized by the word "ecology," which might itself seem an outworn concept given our current environmental circumstances. Today the popular connotations, or more to the point, bad clichés that stem from the word "ecology" might call up associations of tree-hugging, whale-saving activists and the like.
The genealogy, it should go without saying, is infinitely more complicated. Indeed, in the sixties and early seventies, ecology was wholly continuous with the systems theory tied to the revolutions in cybernetics and computing that emerged in the postwar era.[1] If "ecology" generically describes a certain relation and attitude to nature, its deeper meanings accrued around a sense of nature as a system, an organizational complex in which that system's shifting variables were staged in dynamic and flexible interaction with one another. In the case of "media ecology" – a phrase broadly associated with figures ranging from Marshall McLuhan to Buckminster Fuller to Neil Postman – media itself assumes a role typically attributed to the scene of nature. This connection, in turn, gained currency from postwar discourses on cybernetics, which attempted to establish linkages between the central nervous system and other systems by dint of the operations of feedback and communication. As Stewart Brand, the founder of the Whole Earth Catalogue *and erstwhile co-conspirator of Ant Farm wrote in 1968*[2]*:*
McLuhan's assertion that computers constitute an extension of the human nervous system is an accurate historical statement. The research and speculation that led to computer design arose from investigation of healthy and pathological human response patterns embodied in the topological make-up of the nervous system. Insights here soon expanded into generalizations about communication that permitted the building of analogous electronic devices physically separate from the Central Nervous System.

partir des discours sur la cybernétique, typiques de l'après-guerre ; ceux-ci tentaient d'établir des liens entre le système nerveux central et les autres systèmes par le biais d'opérations de feedback et de communication. Comme l'avance Stewart Brand[2] en 1968, créateur du *Whole Earth Catalogue* et jadis co-conspirateur d'Ant Farm :

« L'affirmation de McLuhan selon laquelle les ordinateurs sont une extension du système nerveux humain se révèle juste historiquement. Les recherches et hypothèses qui ont mené à la conception de l'ordinateur proviennent de la recherche de modes de réponse humains, sains et pathologiques, inscrits dans la structure topologique du système nerveux. Rapidement, ces constatations se transformèrent en généralisations sur la communication qui ont permis l'élaboration d'appareils électroniques analogues, physiquement séparés du Système Nerveux Central. Cependant ils ne sont qu'un artefact de ces nouveaux acquis dans la compréhension de la communication. La société, de l'organisme à la communauté, en passant par la civilisation jusqu'à l'univers, relève du domaine de la cybernétique. »[3]

Cette dernière phrase illustre les solides relations qui existent au sein des différents systèmes de communication : micro, macro, bio ou techno. Il s'agit d'une caractéristique profonde de l'écologie des médias. Ant Farm comprit que la place du média dans la vie quotidienne ne se limitait pas à sa simple apparence mais était, littéralement et métaphoriquement, *architecturale* au sens d'environnement *construit*, que ce soit à partir de ferrociment, de pneumatiques ou d'images. Bref, il n'était pas question de réduire la technologie à des artefacts singuliers ou à des icônes visuelles intelligibles mais plutôt d'adopter une approche qui intègre la relation entre des choses fondamentalement et inextricablement enchevêtrées.

Deux premiers projets montés à Angleton, Texas, nous poussent vers cette réflexion et par la même, ouvrent la voie vers la plus importante de leurs vidéos. Le fait que cette petite ville (population actuelle de 19 000 habitants), située à 45 km de Houston, semble être un endroit peu approprié pour de telles expériences confirme en réalité l'hypothèse selon laquelle le média fonctionne souvent de manière invisible, partout, à travers l'environnement, même s'il sert à l'organiser. En effet, si aujourd'hui, vous cliquez sur le site web officiel de la ville, vous remarquerez qu'elle se vante d'être un « centre de technologie, d'agriculture et d'histoire ». Cette affirmation relève typiquement d'un élan de fierté locale, mais se prétendre une résultante du progrès technologique peut sembler infondé si on se fie uniquement aux apparences : la plate-forme informatique qui nous donne cette information est des plus triviales, voire banales. Cependant, Ant Farm parviendra à démontrer que l'apparence importe peu, là où les problématiques plus larges relatives aux médias et à l'environnement sont en jeu. Leurs projets d'Angleton mettront en avant cette relation à la fois dans la forme et le contenu et révèleront également une proximité entre *nature* et *technologie*, bousculant la vieille tradition qui perçoit ces deux concepts comme antinomiques.

En 1971, Ant Farm avait commencé à travailler sur la *House of the Century*, une maison particulière célébrée dans les pages de *Progressive Architecture* (P/A), obtenant un prix du jury.[4] Elle a été construite pour Marilyn et Alvin Lubetkin, dans une région souvent balayée par les ouragans. En partenariat avec l'architecte Richard Jost, cette *House of the*

But they're just one artifact of these new understandings about communication. Society, from organism to community to civilization to universe, is the domain of cybernetics.[3]

This last sentence highlights the staunch connections between systems of communication – whether micro or macro, bio or techno. It's a conceit that lies deep at the heart of media ecology. Ant Farm understood that the place of media in everyday life was not limited to the fact of its mere appearance but was, both literally and metaphorically, architectural*: architectural in the sense of a* built *environment, whether constructed from ferro-cement, pneumatics or images. In short, theirs was not the reduction of technology to singular artifacts or intelligible visual icons but an approach that understands the relation between such things as fundamentally and inextricably networked.*

Two early projects staged in Angleton, Texas direct us to this way of thinking, pointing the way to their most important video. That this small town 30 miles from Houston, current population 19,000, hardly seems a fitting locale for such experiments only confirms the notion that media often functions invisibly throughout the environment, even as it serves to organize that environment. Indeed, if today you were to click on the city's official website, you might note that it brands itself as "a hub of technology, agriculture and history." It's a typical statement of civic boosterism, but its claim to being a wellspring of technological progress might seem unfounded if one was to go by appearance alone: the digital platform supporting this information is plainspoken to the point of banal. Ant Farm, however, would prove that appearance little matters where larger issues of media and the environment are concerned. In Angleton, their projects would thematize this relation in both form and content and would reveal, along the way, a proximity between "nature" and "technology" that troubles down the longstanding convention that sees these two terms as always oppositional.

In 1971, Ant Farm had begun work on their House of the Century*, a domicile feted in the pages of* Progressive Architecture *(P/A) with a jury prize*[4]*. Built for Marilyn and Alvin Lubetkin in a region with severe hurricane activity, "in partnership with" the architect Richard Jost,* House of the Century *(HOC) dramatized in the most material fashion the convergence of nature and technology in Ant Farm's practice. They had found unusually open-minded and supportive patrons with this project: Marilyn Lubetkin was the President of the Board of Trustees of the Contemporary Museum of Art in Houston, and she was wholly sympathetic to the group's radical experimentation. As Ant Farm's own documentation of the project recalls: "both architects and clients were able to discuss their concepts in terms of images without translating the images into either 'understandable' terms or into conventional presentation media."*[5] *The statement suggestively underscores the group's resistance to subscribing to any overweening aesthetic, not to mention its rejection of the usual avenues of architectural presentation.*

To be sure, the building collapsed the era's space-age aesthetic, with all its hi-tech and futuristic associations, with the language of biomorphic abstraction: the sense that the building was an organism in its own right. Constructed of ferro-cement, it consisted of a glass "entry tube," a tower of three levels (including a master's suite and a children's loft) and a ground level living space, with a fully upholstered interior and all varia

Century illustre de la manière la plus matérielle qui soit la convergence de la nature et de la technologie dans l'œuvre d'Ant Farm. Les membres avaient trouvé, pour ce projet, des mécènes enthousiastes et se révélant d'un grand soutien. En effet, Marilyn Lubetkin se trouvait être la présidente du conseil d'administration du Musée d'Art contemporain de Houston et montrait un grand intérêt à l'égard des expériences radicales menées par le collectif. Comme l'indique Ant Farm, dans ses propres documents sur le projet, « architectes et clients pouvaient débattre de leurs concepts via des images, sans pour cela traduire celles-ci en des termes 'compréhensibles' ou par des moyens de présentation traditionnels ».[5] Ces propos soulignent de manière très significative la volonté du groupe de ne pas adhérer à n'importe quelle forme d'esthétique prétentieuse ainsi que leur rejet total des conventions régissant la présentation architecturale.

De fait, cette réalisation balayait l'esthétique spatiale de l'époque. Avec toutes ses associations high-tech et futuristes, avec son langage d'abstraction biomorphique, elle donnait le sentiment d'être un organisme au plein sens du terme. À base de ferrociment, elle était composée d'une entrée – tunnel en verre, d'une tour à trois niveaux (comprenant une grande pièce pour les parents et un loft pour les enfants) et d'un rez-de-chaussée servant de pièce à vivre. L'intérieur était entièrement tapissé et équipé de toutes sortes d'éléments encastrés complètement nouveaux.[6] Les formes arrondies rappelaient le travail d'autres artistes expérimentaux des années soixante, explorant le même terrain social, thématique et formel, et souvent sous une forme préindustrielle, voire relevant de l'art primitif. (Par exemple, l'*Arcologie* de Paolo Soleri provient des termes architecture et écologie et répond au souhait de produire des configurations d'habitat et de vie alternatives, évitant l'extension urbaine).[7] La contribution d'Ant Farm résidait dans l'association des préoccupations environnementales de l'époque à des motivations télévisuelles et cybernétiques ; en bref, une sorte d'écologie qui faisait son principe premier de la conception de l'environnement telle que le média l'envisageait.

La notion d'architecture organique n'était pas simplement synonyme de formes cellulaires (ou modulaires) qui, se combinant, produisaient et offraient de nouvelles configurations spatiales aux habitants de cette maison ; elle apportait également à l'édifice une dimension quasi vitaliste. La *HOC* peut être considérée comme une entité propre qui vit et respire. Au début des années soixante-dix, l'abstraction biomorphique tenait depuis longtemps une place importante dans l'histoire de l'architecture moderne, incluant des personnalités aussi diverses que Gaudi, Aalto et Wright. Fidèles à ces conventions, les formes flexibles de la HOC semblaient rejeter l'utilisation habituelle qui est faite de la poutre et du poteau : cette conception refusait d'emblée toute architecture à angle droit. Il est également intéressant de souligner que l'édification de la maison était cohérente avec l'idée originelle, dans la mesure où sa conception et son design ne reposaient guère sur une technologie avancée, mais sur une création largement artisanale.[8] Selon Hugh Hardy, président du jury pour *Progressive Architecture's Design Awards*, il s'agit bel et bien « d'un acte de pure conception, une authentique expression de la tradition artisanale, du faire soi-même, de l'architecte artisan. »[9]

Il a pu arriver que cette tendance vitaliste passe inaperçue ; mais les connotations érotiques de la *HOC* (l'édifice dressé verticalement, flanqué

of novel built-ins.[6] The rounded forms recalled the work of other experimental practitioners in the 1960s mining similar social, thematic and formal terrain, often with a pre-industrial or primitivizing appearance. (Paolo Soleri's "Arcology," for instance, meshed the words "architecture" and "ecology" in the desire to produce alternative housing and living arrangements that avoided urban sprawl.) Ant Farm's particular contribution to this genre was its melding of the era's environmental impulses with televisual and cybernetic motivations: in short, as a kind of ecology that took the media's modeling of the environment as its first principle. The notion of an organic architecture was not just based on the cellular (or modular) forms that combined to produce novel spatial configurations for the house's inhabitants but suggested an almost vitalistic dimension to the building itself. The HOC might be regarded as a living, pulsing thing in its own right. By the early 70s, biomorphic abstraction had long enjoyed a storied legacy within the history of modern architecture, encompassing figures as diverse as Gaudi to Aalto to Wright. True to these generalized conventions, the pliant forms modeling the HOC seemed to reject the uses to which post and beam are traditionally put: the house defiantly refused an architecture of right angles. It's also worth noting that the construction of the house was consistent with its initial appearance, insofar as its design and building did not rely on advance technology but was largely artisanal in its production.[8] As Hugh Hardy, the chairman of the jury for Progressive Architecture's Design Awards *noted: "This is an act of total design, a true form of the handicraft, do-it-yourself, architect-as-artisan tradition."[9]*

Should anyone fail to pick up on this vitalistic undercurrent, the erotic associations of HOC – an imposing vertical thrust flanked by two round lobes – were also widely seized upon in the press, even though Ant Farm would claim that there was no preconceived idea to build a house with such imagery. Nonetheless its profile was so striking that the project could attract attention from corners as diverse as the architectural elite (Charles Jencks and William Chatkin remarked there should be no "undue coyness regarding the house's phallic shape"[10] to Playboy, *which appealed to the notion that Ant Farm had created a space-age bachelor pad, complete with sensuous, curvilinear chambers befitting the most advanced Dionysian reveling. For all the prevalence (and transparency) of these readings, it would be a grave mistake to regard the HOC merely in terms of its unintended priapic symbolism. The fact that the house included a children's bedroom, for one, inevitably complicates this interpretation.*

To follow Ant Farm's assessment of the architect/client relation to its logical conclusion (that they could "discuss their concepts in terms of images without translating the images into either 'understandable' terms or into conventional presentation media."), one would not want to hew exclusively to the interpretation of the HOC through the thematic of nature. The point of media ecology, after all, is that it does not subscribe to such stable or fixed iconography; in its larger concerns for a systems view of the world, it is expansive enough to accommodate a range of culturally inflected variables that are mobilized at different turns for specific communicative purposes. Just as HOC recalled the language of biomorphic abstraction – synonymous, for some, with the "fringe" architecture of the 1960s commune movement – it also shored

de deux lobes arrondis) avaient été largement commentées dans la presse, et ce, même si Ant Farm se défendait d'avoir eu la moindre idée préconçue de ce genre. Néanmoins la silhouette était si parlante qu'elle a suscité des réactions de personnalités d'horizons divers : des références en architecture comme Charles Jencks et William Chatkin prétendaient qu'il ne devrait y avoir aucune espèce de timidité exagérée, concernant l'aspect phallique de la maison.[10] Quant au magazine *Playboy*, l'accent était mis sur la création d'un cocon futuriste pour célibataires, constitué de pièces sensuelles, curvilignes propices aux plus grands plaisirs dionysiaques. Malgré la dominance (et la transparence) de ces interprétations, réduire la *HOC* à son symbolique priapisme involontaire serait commettre une grave erreur. Le simple fait que la maison comportait une chambre d'enfants complique sérieusement cette interprétation.

Suivre les principes d'Ant Farm régissant la relation architecte/client jusqu'à leur conclusion logique (« pouvoir discuter de concepts en termes d'images, sans traduire celles-ci en des termes compréhensibles ou en média de présentation traditionnel ») ne signifie pas se conformer exclusivement à une interprétation de la *HOC* selon la thématique de la nature. Après tout, la caractéristique de l'écologie des médias est justement qu'elle ne souscrit à aucune iconographie stable ou figée ; à travers ses préoccupations plus larges relatives à une conception organique du monde, elle se révèle assez expansive pour intégrer des variables culturellement désinentielles, mobilisées à des moments différents à des fins spécifiques de communication. La *HOC* était non sans rappeler le langage d'abstraction biomorphique, synonyme pour certains de l'architecture *marginale* caractérisant le mouvement communautaire des années soixante. Toutefois, cette construction a également eu recours à la technologie et aux médias de pointe ; pour quelques observateurs, cet état de fait semble venir contredire ces idéaux communautaires. La maison, aux formes biomorphiques et apparemment préindustrielles, portait également la trace de l'intérêt de Marilyn Lubetkin pour la science et de l'obsession quasi fanatique d'Ant Farm à l'égard de la culture automobile. Dans les pièces à vivre du bas, un *terminal-média*, équipé d'un écran de télévision et placé au centre, contrôlait toutes les opérations de la construction. De grandes antennes couronnaient la tour, comme pour suggérer que la maison n'était qu'une gigantesque station de radio. L'aspect global de la *HOC* faisait non seulement écho aux premiers travaux d'Ant Farm en architecture pneumatique (à savoir le modèle gonflable *ICE-9*), mais également au design automobile, particulièrement la Cord 1933. Le séjour entièrement tapissé évoquait ainsi l'intérieur élégant de ce nouveau modèle de voiture des plus luxueux.

Cette litanie des caractéristiques culturelles relatives à la conception de la *HOC* paraît suggérer un éclectisme sauvage et débridé. Il est vrai que, dans la perspective lointaine de 2007, ce mélange de l'apparemment *naturel*, du *préindustriel* et du *primitif* (lieu des hippies, des excentriques et autres de leurs camarades) à des médias de pointe, semble renforcer la notion d'une conception métaphoriquement confuse. Et pourtant, même si *nature* et *technologie* sont des termes en opposition générique dans la culture des années soixante, moment formateur pour Ant Farm, leur convergence était à la fois théorique, philosophique et sociale. Fred Turner a démontré de manière exhaustive que les différents mouvements liés à la contre-culture préfigurent, de par leur organisation et leur

up associations of advanced media and technology that for some observers, might seem to contradict these communal impulses. Alongside its biomorphic and seemingly pre-industrial forms, the house was stamped with Marilyn Lubetkin's interest in science and Ant Farm's near-fanatical obsession with car culture. In the living spaces downstairs, a "media servoid" with a centrally positioned television monitor appeared to control the operations of the building. The living tower was crowned with massive antennae, as if to suggest the house was a giant radio station. And the overall form of HOC recalled not only Ant Farm's earlier work in pneumatic architecture (namely, the inflatable ICE-9*) but in automotive design, specifically the 1933 Cord automobile. The fully upholstered living room also suggested the sleek interior of the season's newest and most deluxe cars.*

This litany of cultural touchstones informing the design of HOC might seem to suggest a wild and untutored eclecticism. From the distant perspective of 2007, the meshing of the seemingly "natural," "pre-industrial" or "primitive" - the terrain of hippies, freaks and their comrades - with advanced media might seem to add up to a metaphorically confused design. And yet if "nature" and "technology" are terms generically opposed within the culture, in the 1960s – the formative moment of Ant Farm's existence – their convergence was at once theoretical, philosophical and social. As Fred Turner has exhaustively demonstrated, the various movements associated with the Counterculture prefigured in both their organization and ethos the subsequent phenomena of cyberculture, with its pronounced rhetoric of networks and ease of communication. His research shows that Stewart Brand (among others) would prove instrumental in setting the ground for the coming digital age.[11] Indeed, to page through the Whole Earth Catalogue*, once described by Todd Gitlin as the Sears catalogue of the New Age, is to encounter in printed form the vast array of novel "tools" at this generation's disposal. These tools might include such back-to-nature-type paraphernalia as teepees, buckskin shoes, camping gear and manuals on solar energy, but it also included books on Information technology, volumes with titles such as* The Techniques of Television Production *and, the Holy Grail of them all, Norbert Wiener's* Cybernetics – or Control and Communication in the Animal and the Machine. *This particular constellation of interests informs much of Ant Farm's projects and betrays in no uncertain terms that works such as HOC are not so much funky one-offs as they are the crytallizations of a moment working through the problem of dynamic networking.*

This is not to deny the great spirit and wit animating projects such as HOC or any of Ant Farm's other ventures, for that matter. The images of the house convey a relaxed and playful ambience matched in kind by its progressive spatial arrangements: truly, this was a "House of the Century."[12] The work trafficked easily between humor and the surprise of advanced (read: serious) design. By the same token, to lay claim to some deeper gestalt structuring Ant Farm's Angleton project is to acknowledge that it was all a part of a historical piece; that it registered, antennae-like, a dense cross-section of cultural and social currents that were mutually inflected in turn. For those who might miss this media-inflected message, the group also produced a strange installation on the shores of Mojo Lake, which riffed incisively on the ecological strains of media environments. With 100 Television sets *(1973), a colony of monitors appeared to*

originalité, les phénomènes ultérieurs de cyberculture, avec une rhétorique marquée des réseaux et moyens de communication. Ses recherches révèlent toute l'importance de Stewart Brand (parmi d'autres) dans l'avènement de l'ère digitale.[11] En effet, parcourir le *Whole Earth Catalogue* (selon Todd Gitlin, le catalogue Sears du New Age[12]) équivaut à rencontrer, sous forme imprimée, la panoplie complète des nouveaux outils dont disposait cette génération. Ces outils allaient de l'attirail 'retour à la nature' du genre tipis, chaussures en daim, matériel de camping et autres manuels sur l'énergie solaire, à des ouvrages sur la technologie de l'information, avec des titres tels que *The Techniques of Television Production* et la bible dans ce domaine, *Cybernetics – or Control and Communication in the Animal and the Machine* de Norbert Wiener. Cette constellation particulière d'intérêts nous renseigne davantage sur les projets d'Ant Farm et démontre en réalité que des réalisations telles que la *HOC* ne sont pas tant de géniaux inédits que la cristallisation d'un moment lié à la problématique de la dynamique des réseaux.

Il ne s'agit nullement de nier le caractère et l'esprit des projets d'Ant Farm tels que la *HOC* ou n'importe quelle autre aventure. Les images de la maison dégagent une atmosphère à la fois détendue et joyeuse, en accord avec ses configurations spatiales progressistes : de fait, c'était une *Maison du Siècle*.[13] L'œuvre oscillait entre humour et la surprise d'un design avancé (entendez : sérieux). De même, invoquer une approche gestaltiste plus profonde pour le projet d'Angleton serait admettre que l'ensemble fasse partie d'un tout historique ; que telles des antennes, il capte une image en coupe transversale, très dense, de courants culturels et sociaux qui, tour à tour, s'altèrent mutuellement. Pour ceux qui ne parviendraient pas à saisir ce message altéré par les médias, le collectif fut également à l'origine d'une étrange installation sur les bords du Lac Mojo ; installation qui jouait de manière incisive sur les contraintes écologiques de l'environnement des médias. Dans l'œuvre intitulée *100 Television Sets*, réalisée en 1973, une multitude d'écrans émergent des profondeurs de l'eau saumâtre, comme des formes de vie primitive s'éveillant à la conscience culturelle. L'écosystème marécageux du lac Mojo faisait cohabiter entre elles des espèces allant de l'alligator au mocassin. Ant Farm choisira ce terrain primordial pour y installer son étonnant élevage technologique.

Ce n'était pas la première fois que le collectif utilisait la télévision, mais *100 Television Sets* offrait une nouvelle perspective sur cette icône culturelle ambivalente, autant critiquée pour sa capacité à détruire tout échange sensé au sein de la sphère publique, que louée comme fournisseur d'informations. À travers cette singulière itération, la télévision vint à symboliser la troublante incursion d'Ant Farm dans le Land Art, qui jouissait toujours d'une réputation mondiale, et ceci, depuis la fin des années soixante. Incluant des personnalités comme Michael Heizer, Walter de Maria et Robert Smithson (ce dernier était intervenu de manière significative dans le paysage texan, avec le soutien de l'un des mécènes d'Ant Farm[14]), le Land Art correspondait généralement à un rejet de la sphère urbaine et du système des galeries d'art. L'installation du Lac Mojo n'exprime aucune naïveté sur un retour à une expérience univoque de l'environnement. La télévision était devenue une seconde nature en elle-même, avec ses propres lois internes et sa propre volonté ; une variable décisive et d'une influence croissante, au sein d'un écosystème qui comportait à la

lumber from the depths of the brackish water like some primitive life forms emerging into cultural consciousness. Mojo Lake's swampish ecosystem could accommodate species ranging from alligators to water moccasins. Ant Farm would tap into this primordial ambience by staging a bizarre technological breeding ground.

100 Television Sets *was not the first time the TV had appeared in Ant Farm's work, but it offered a new perspective on this ambivalent cultural icon, as much maligned for its capacity to destroy meaningful exchanges within the public sphere as well as celebrated as a dispenser of information. In this particular iteration, the TV came to emblematize Ant Farm's uncanny take on Land Art, which was still enjoying an art-world reputation inaugurated in the late sixties. Associated with the likes of Michael Heizer, Walter de Maria and Robert Smithson (the last of whom made notable interventions into the Texan landscape with support of one of Ant Farm's own patrons[13]), land art was commonly described in terms of a rejection of the urban sphere and the gallery system along with it. With their Mojo Lake installation, Ant Farm expressed no naivete about returning to an unmediated experience of the environment. The television had now become second nature in its own right, with its own internal laws and volition: it was a decisive, increasingly influential, variable in an ecosystem that could likewise include trees and poisonous reptiles. As Doug Miches noted: "The idea of that piece was evolution, a play on Darwin, where early black and white sets were in the water, crawling out of the swamp, and the final ones (the ones farthest from the water) were color TVs."[14] Thus natural selection was expressed through the predominance of major broadcast networks. "The proposal was that there would be three brand-new color sets plugged in," Chip Lord recalled, "and they'd be on continuously: ABC, NBC, CBS."[15]*

The message was loud and clear. The media (especially the television) was on the march, progressively colonizing the environment. The global village had been naturalized, root and branch. Here now, television had transgressed the boundaries of the domestic sphere to assume an increasingly expansive site-specific dimension, radiating ever out from the home into the land.[16] And where television and media communications in general are at issue, Ant Farm would take on a range of surprisingly connected projects, opening onto both their utopian and dystopian possibilities, at once playful, parodic and grave.

Interspecies Communication as Media Ecology

As we shall see, the television (and its counterweight in the form of video) will come to haunt the range of Ant Farm's proposals, assuming an increasingly important place, both physically and metaphorically, within the public sphere. Before we can get there, however - analyzing in particular the more critical undercurrents surrounding these investigations - we need consider another proposal by the group that literally dovetailed with the ecological imperatives of the moment. With the Dolphin Embassy, *an unrealized proposal, Ant Farm explored the deeply futurist potential of interspecies communication.*

A model for the Dolphin Embassy *first appeared in Ant Farm's Houston exhibition* 20:20 Vision (A Scan on Tomorrow) *in 1974, though the notion first emerged in 1973; as Michels put it, it was then conceived as "a fantasy event, a reaction to the exploitation of the whales that was*

fois des reptiles venimeux et des arbres. Comme le suggérait Doug Michels, « l'idée était celle de l'évolution, un clin d'œil à Darwin : les tout premiers postes noir et blanc étaient dans l'eau, comme s'extirpant du marécage, et les derniers, les plus éloignés de l'eau, étaient des téléviseurs couleur. »[15] Ainsi la sélection naturelle se trouvait exprimée par la prédominance des grands réseaux de diffusion. Pour Chip Lord, « le principe était de brancher trois téléviseurs couleur neufs et de les laisser allumer en permanence : ABC, NBC, CBS. »[16]
Le message était clair. Les médias, et tout particulièrement la télévision, étaient en marche et envahissaient progressivement l'environnement. Le village mondial avait été naturalisé, de la racine aux branches. Désormais, la télévision avait transgressé les frontières de la sphère privée pour endosser une dimension géographique de plus en plus expansive, émettant toujours plus loin du foyer vers les terres.[17] Ant Farm, en ce qui concerne la télévision et la communication des médias en général, se lancera dans une série de projets étonnamment cohérents, ouvrant sur des possibilités utopiques et dystopiques, se révélant tout à la fois joyeux, parodiques et sérieux.

L'écologie des médias ou la communication entre espèces

Comme nous le verrons, la télévision (et son contrepoids que représente la vidéo) s'immisceront dans les différents projets d'Ant Farm, prenant une place de plus en plus importante au sein de la sphère publique, tant d'un point de vue physique que métaphorique. Cependant, avant de nous y arrêter et d'analyser en particulier les courants sous-jacents plus critiques entourant ces recherches, il est nécessaire de considérer un autre projet du collectif qui cadrait parfaitement avec les impératifs écologiques de l'époque. La *Dolphin Embassy*, projet non abouti d'Ant Farm, illustre l'exploration du potentiel profondément futuriste de la communication entre espèces.
Un premier modèle de la *Dolphin Embassy* fit son apparition en 1974 lors de l'exposition Ant Farm à Houston, intitulée *20:20 Vision (A Scan on Tomorrow)*. Le concept, lui, naquit en 1973. Selon Michels, il s'agissait alors « d'un événement issu de l'imaginaire, une réaction à l'exploitation des baleines qui, dans ces années-là, attirait l'attention du pays ».[18] Dès lors, jusqu'à la fin des années quatre-vingts, alors que Doug Michels poursuivait l'aventure conceptuelle bien après la séparation du groupe, cette architecture cétacé fut mise en avant de différentes manières comme étant une œuvre radicalement futuriste : comme ils l'ont un jour prétendu, « une expérience de pure conception ». Ant Farm a déclaré dans les pages du magazine *Domus* que « la *Dolphin Embassy* était un projet de centre de recherches, servant à promouvoir le contact entre l'homme et les nombreuses espèces de petites baleines intelligentes. (...) La communication avec les dauphins est considérée comme un premier pas important dans un programme plus ambitieux visant à développer des approches générales sur la relation, à l'avenir, entre l'homme et les autres espèces intelligentes. »[19]
Ses premières versions, avec des croquis colorés et vifs réalisés par Curtis Schreier, illustrant différents points de rencontre entre l'homme et le mammifère marin, présentaient une ambassade sous l'aspect d'un hydrofoil aux formes triangulaires, fonctionnant à l'énergie solaire et muni d'une voile. L'objet se voulait mobile, propulsé par de grandes ailes

receiving national attention at the time."[17] From then until the late eighties, when Doug Michels continued to pursue the concept long after Ant Farm had split, this cetacean architecture was variously promoted as a radically futuristic enterprise: "an experiment in pure design process" as they once put it. As Ant Farm reported in the pages of Domus *magazine: "The* Dolphin Embassy *is a design for a research station to promote the contact between humans and the many species of intelligent small whales. Communicating with the dolphins is seen as an important first step in a larger program of developing general approaches toward human contact with other intelligent species in the future."[18]*
In its earliest iterations – vivid and colorful drawings by Curtis Schreier that picture various points of intersection between human and marine mammal - the embassy was envisioned as a triangular shaped hydrofoil, powered by the sun and equipped with a sail. The work would be mobile, propelled by wind-powered airfoils, and its controls would " be arranged so that human or dolphin might command the vessel."[19] Like the House of the Century, *which was built with techniques drawn from the construction of boats, the hull of the* Dolphin Embassy *was "a skin of ferrocement capable of using compound curves to gain fantastic strength."[20] In both cases, the unimpeachable association with watercrafts – ship building and the like – was consistent with Ant Farm's aesthetics of movement in general, from the portability and putative ease of their earlier inflatables (a kind of nomadic architecture widely explored and popularized during the 1960s) to their ongoing fascination with cars. Scheirer's bold and imaginative renderings would propose two different spatial configurations for the* Dolphin Embassy*; a later drawing reduced its proportions to a more intimate, "conversational" scale.*
As this description suggests, the embassy was not some land-locked construction in which humans gained the upper hand in communication against their dolphin interlocutors. Its central idea was to keep the "embassy" at sea – to meet the dolphins where the dolphins lived – rather than in the sterile and artificial world of a university laboratory. This last point is critical in understanding the embassy as a form of media ecology. Dolphins and humans were placed on an equal playing field; diplomacy was the operative metaphor for a mutually beneficial dialogue; and underwater video cameras further enabled these new relations. As one journalist observed, "the instant feedback capabilities of video recorders will enable the crew to scrutinize their own interactions with dolphins."[21] Ant Farm suggested that this particular instance of interspecies exchange was only the tip of the iceberg in seeing a mobile environment as a nexus of communication. "Limited human understanding," they wrote, "has termed the sea our 'last frontier.' Time may show us the sea as a highly civilized public space – an agora for the intelligence that shapes and reshapes the earth."[22] To that end, in 1977, the group would receive money from the Rockefeller Foundation to study dolphin communication more extensively. An earlier (and coincidental) meeting with an architecture student in Brisbane, Queensland, had led to the idea of constructing the Dolphin Embassy *in Australia. For his part, Michels would travel to Australia extensively after the breakup of Ant Farm to study dolphin communication.[23]*
As romantic, futuristic and utopian as the Dolphin Embassy *might seem, all of the above begs the question: for many contemporary readers, surely*

se déployant au vent ; les commandes « permettraient que l'engin soit piloté soit par l'homme, soit par le dauphin. »[20] À l'image de la *House of the Century* qui fut érigée avec des techniques inspirées de la construction de bateaux, la coque de la *Dolphin Embassy* était « constituée d'un revêtement en ferrociment, capable d'utiliser les courbes composées pour obtenir une résistance incroyable ».[21] Dans les deux cas, cette indéniable association avec les bateaux (construction navale et autres) coïncidait plus généralement avec l'esthétique du mouvement d'Ant Farm, allant de leurs premières structures gonflables facilement transportables (une espèce d'architecture nomade largement étudiée et popularisée dans les années soixante) jusqu'à leur indéfectible fascination pour l'automobile. Les propositions de Schreier, imaginatives et audacieuses, consistaient en deux configurations spatiales différentes ; un dernier croquis avait réduit les proportions de l'Ambassade à une échelle plus intimiste, plus « propice à la conversation ».

Ainsi que le suggère cette description, l'ambassade n'était pas censée être une construction fermée sur terre, où l'homme, dans le lien de communication, prendrait le dessus sur ses interlocuteurs, les dauphins. L'idée maîtresse était de garder cette 'ambassade' en mer, à la rencontre des dauphins, là où ils vivaient, plutôt que dans l'univers stérile et artificiel d'un laboratoire universitaire. Ce dernier point est primordial pour comprendre l'ambassade comme étant une forme d'écologie des médias. L'homme et le dauphin étaient placés sur un plan d'égalité ; la diplomatie correspondait à la métaphore en vigueur pour illustrer un dialogue mutuellement bénéfique et les caméras vidéo sous-marines permettaient ces nouvelles relations. Un journaliste faisait remarquer que « les capacités de feedback instantanées des magnétoscopes permettront à l'équipe d'examiner minutieusement leurs propres interactions avec les dauphins.»[22]

Ant Farm estimait que cet exemple précis d'échange entre espèces n'était que la pointe de l'iceberg, dans la façon de voir un environnement mobile comme un lien de communication. « Une compréhension humaine limitée », ont-ils écrit, « a décrit la mer comme étant 'notre ultime frontière'. Il se peut que le temps nous montre la mer comme un espace public hautement civilisé, une agora pour l'intelligence qui façonne et remodèle la planète . »[23] À cette fin, le collectif reçut en 1977 un financement de la part de la Fondation Rockefeller pour étudier de manière plus approfondie la communication des dauphins. Quelque temps auparavant, la rencontre purement fortuite d'un étudiant en architecture de Brisbane, Queensland, avait fait naître l'idée de construire la *Dolphin Embassy* en Australie. Pour sa part, Michels se rendra en Australie à de nombreuses reprises dans le but d'étudier le système de communication des dauphins, même après la séparation du groupe.[24]

Aussi romantique, futuriste et utopique que semble être la *Dolphin Embassy*, tout ceci soulève tout de même la problématique suivante : pour beaucoup de lecteurs contemporains, la notion même de communication entre espèces ne laisse pas d'apparaître quelque peu farfelue. En fait, les possibilités concernant de telles perspectives étaient largement répandues aux deux extrémités du spectre culturel dans les années soixante et soixante-dix ainsi que dans les milieux populaires, universitaires et *underground*. D'un côté, la série télé populaire, *Flipper le Dauphin* (1964-67) montrait un dauphin vedette entraîné, faisant un joyeux

the very notion of interspecies communication can't help but sound just a bit wacky. In fact, the possibilities for such engagements were widely embraced at both ends of the cultural spectrum in the 1960s and 1970s, and in both popular, academic and countercultural circles circle. On the one hand, the popular television show Flipper *(1964-67) saw a trained dolphin in its starring role, happily "chatting up" a teenage friend or saving people from imminent danger.[24] For Ivan Tors, the producer, what was perhaps most compelling about the series was the possibility of interspecies communication that the dolphin represented. "It is a mystic experience for a normal human being to make contact with a dolphin, " he observed, "…it makes me feel humility. Man is supposed to be on top of the heap, but when you reach the dolphin, you are forced to recognize a superior creature." [25]*

This statement cleaves with the pop cultural (read: televisual) philosophy surrounding the growing ecology movement; and it points to the sense in which Ant Farm's proposal drew deeply from the cultural terrain. In 1963 – in a moment seen as pivotal for the rise of environmentalism - Rachel Carson appeared on television in a controversial broadcast in which she described her even more controversial book, Silent Spring.[26] *From its beginnings, in other words, the prospects for the ecology movement relied heavily on advanced media technology. Nature and culture were not in collision with one another - were not only mutually mediated - but were structured around the same organizational principles of feedback and response. Perhaps nowhere was this conceit better represented than in the work of the neuroscientist John Lilly (1915- 2001), a colorful figure in the annals of postwar science as much known for his New Age persona and his pharmacological adventures as for the hardnosed data of his earlier laboratory research. Lilly's numerous books (i.e.* Man and Dolphin, Mind of the Dolphin*) were enthusiastically championed in the* Whole Earth Catalogue *and were of keen interest to the members of Ant Farm. According to Lilly's obituary, his work also "inspired two movies,* Day of the Dolphin, *in 1973, in which the Navy turns the animals into weapons, and* Altered States, *in which scientists combining drugs and isolation tanks see reality dangerously unravel." [27]*

Lilly's wildly heterodox example goes a long way to explain the myriad implications of the Dolphin Embassy. *Though Ant Farm's marine architecture was irredeemably roseate in its outlook - a future in which the whole earth itself was experienced as a new age agora – the group was equally sanguine, sometimes to the point of cynical, about media's redemptive potential.*

Media, Blocked and Moving

No doubt this was the case because the capacity of media to remain in dynamic interaction with the environment was repeatedly transgressed by both corporate and political culture. In the 1960s and 1970s, after all, the balance of power regarding control of the media was in critical and dramatic tension. If the introduction of the Sony Portapak in 1965 is mythically upheld as the *moment when advanced communication technologies were radically democratized for and by artists, the institutional record would show a far more complicated picture, from debates on the so-called "television war" in South East Asia to FCC Chairman Newton Minow's famous screed against television as a "vast wasteland." Indeed,*

'brin de conversation' avec un adolescent ou sauvant des individus de dangers immédiats.[25] Selon le réalisateur, Ivan Tors, ce qu'il y avait de fascinant dans cette série, c'était la possibilité de communication entre les espèces représentée par le dauphin. Il déclara « qu'entrer en contact avec un dauphin relève de l'expérience mystique pour tout être humain, et vous rend humble. L'homme est supposé être tout en haut de l'échelle, mais lorsque vous côtoyez le dauphin, vous êtes contraint de reconnaître une créature supérieure. »[26]

Cette affirmation est fidèle à la philosophie culturelle pop (entendez : télévisuelle) entourant la mouvance écologique croissante et met en avant le fait que les projets d'Ant Farm s'inspiraient profondément du terrain culturel. En 1963, à un moment considéré comme essentiel à la montée de l'environnementalisme, Rachel Carson apparut à la télévision dans une émission controversée au cours de laquelle elle présenta son livre, qui l'était davantage, intitulé *Silent Spring*.[27] Selon elle, les perspectives du mouvement écologiste reposaient depuis le début, pour une très large part, sur la technologie des médias avancée. Nature et culture n'étaient pas en conflit mais étaient dans une relation d'arbitrage mutuel, structurées selon les mêmes principes organisationnels de feedback et réponse. Cette idée trouve peut-être sa meilleure expression auprès du physicien John Lilly (1915-2001), une figure légendaire dans les annales scientifiques d'après-guerre, autant connu pour son personnage New Age et ses aventures pharmacologiques que pour les données pragmatiques de ses premières recherches en laboratoire. Les nombreuses publications de Lilly (à savoir, *Man and Dolphin*, *Mind of the Dolphin*) étaient célébrées avec enthousiasme dans les pages du *Whole Earth Catalogue* et furent d'un grand intérêt pour les membres d'Ant Farm. Selon la notice nécrologique de Lilly, son travail « inspira la réalisation de deux films, *Day of the Dolphin* en 1973, dans lequel la Marine américaine utilise ces animaux comme armes et *Altered States*, où des scientifiques associent drogues et caissons d'isolement, et découvrent une réalité s'effilochant de dangereuse manière. »[28]

L'exemple largement anticonformiste de Lilly suffit à expliquer les innombrables implications de la *Dolphin Embassy*. Bien que l'architecture marine d'Ant Farm était indiscutablement teintée de rose dans sa conception – un futur où la planète elle-même était considérée comme l'agora d'une nouvelle ère – le collectif pouvait prendre des couleurs allant parfois jusqu'au cynisme lorsqu'il s'agissait du potentiel rédempteur des médias.

Les médias, blocage et mouvement

Nul doute que tel était le cas car la capacité des médias à demeurer dans une interaction dynamique avec l'environnement fut très souvent transgressée par la culture politique et d'entreprise. Après tout, au cours des années soixante et soixante-dix, l'équilibre du pouvoir concernant le contrôle des médias connaissait une tension critique et dramatique. Si l'introduction du Portapak par Sony en 1965 est de manière mythique décrite comme « le » moment où les technologies de communication de pointe furent radicalement démocratisées pour et par les artistes, l'histoire institutionnelle offrira, quant à elle, une image beaucoup plus complexe ; des débats sur la fameuse *guerre télévisée* en Asie du Sud-est à Newton Minow, président du FCC, et son célèbre laïus contre la télévision,

video and television collectives in the 1960s and 1970s such as Top Value Television (TVTV), T.R. Uthco, Raindance, Video Free America, Raindance, Optic Nerve, Videofreex and many more were formed in response to a growing urgency around the collapse of public discourse via the tele vision.[28] Ant Farm had been participating in this dialogue since its formation; and its collaborations with many of these groups speak to the collective sense of emergency stemming from this problematic. The medium-specific dimensions of video – particularly its real-time and feedback capacities – would work to countermand this logic.

Ant Farm had used video since 1969, but it was in 1975 that they made their most famous video work, based on performances. For every gesture on Ant Farm's part that seemed to affirm the radical prospects of new media, an equal but opposite project sounded a cautionary note on the dangers arising from its seizure or control. It is striking to see that work that falls under the first category is unfailingly thematized through the rhetoric of mobility, as if media on the go (whether actually moving or metaphorically in motion) were better equipped to accommodate the dynamic nature of communication itself. Circulation might read as a metaphor for free information. (In addition to the Dolphin Embassy, *one could count the projects* Media Van, Truckstop Network *and* Freedom Land *as falling under these terms.) On the other hand, work that fell under the second category, often of a distinctly parodic or caustic nature, is notable for insisting upon a virtual freezing of movement, in the process reveling a certain blockage or censure of communication.[29] One aspect of this conceit is the prevalence of repetition within the culture of spectacle. Repetition within the broader culture might register the failure of things to move forward, as if in productive dialogue. Repetition might represent a short-circuiting in the ecology of media, in which the communicative imbalance between sender and receiver was either jammed or set on permanent pause.*

Such is the case with Ant Farm's notorious performance The Eternal Frame *(1975, in collaboration with T.R. Uthco), which took the Zapruder footage of JFK's assassination as a case study in the ways in which the relentless broadcasting of an image consolidates – or even freezes – meaningful discourse within the public sphere. Filmed on site at the Dealey Plaza in Dallas,* The Eternal Frame *puns on the image death of John F. Kennedy, not incidentally the American president who inaugurated the era of telegenic politics. The title of the work says it all, and with a pronounced McLuhanesque inflection. In short, if "the media is the message," to follow the* lingua franca *of the global village, the framework for understanding this event – its televisual-driven context – is that which survives the event itself to ultimately become it, repetitiously and indeed, eternally. The video is rabidly funny in a gallows humor sort of way: the grotesque performance of T.R. Uthco's Doug Hall as the "artist president," is only slightly less absurd than the image of Doug Michel sporting Jackie O drag. Yet it also raises serious questions about how the world of appearances brackets our responses to world-historical events. Indeed, the Zapruder representation of JFK's assassination has come to be equated with the event itself. While it is appropriate that* The Eternal Frame *has been considered in light of theories of the simulacra, we need also attend to the deeply material implications that obtain from the lockdown of images within the culture.*

cet « immense terrain vague ». En effet, les collectifs vidéo et de télévision des années soixante et soixante-dix, tels que Top Value Television (TVTV), T. R. Uthco, Raindance, Video Free America, Optic Nerve, Videofreex et tant d'autres s'étaient formés en réaction à l'urgence croissante liée à l'effondrement du discours public à travers la télévision.[29] Ant Farm avait pris part à ce dialogue depuis la formation du groupe et leurs collaborations avec bon nombre de ces collectifs témoignent de l'urgence émanant de la collectivité face à cette problématique. Les caractéristiques propres de la vidéo, en particulier ses capacités de feedback et d'exploitation en temps réel, contribueront à anéantir cette logique.

Ant Farm utilisait la vidéo depuis 1969, mais c'est en 1975 qu'ils ont produit leur travail vidéo le plus célèbre, reposant sur des performances. Pour chaque geste de la part d'Ant Farm qui semblait affirmer les perspectives radicales des nouveaux médias, un projet égal mais à l'opposé résonnait comme un appel à la prudence sur les dangers liés à toute forme de contrôle. Il est frappant de constater que la production classée dans la première catégorie est immanquablement thématisée à travers la rhétorique de la mobilité, comme si les médias en marche (qu'ils soient réellement mouvants ou métaphoriquement en mouvement) étaient mieux équipés pour composer avec la nature dynamique de la communication elle-même. La circulation peut être interprétée comme une métaphore de l'information libre. (En plus de la *Dolphin Embassy*, des projets tels que *Media Van*, *Truckstop Network* et *Freedomland* pourraient être inclus comme répondant à ces termes) D'un autre côté, les réalisations tombant dans la deuxième catégorie, souvent de nature clairement caustique ou parodique, marquent par leur insistance sur une paralysie du mouvement, révélant un certain blocage ou censure de la communication.[30] Il faut évoquer la fréquence de la répétition au sein de la culture du spectacle. La répétition dans la culture au sens le plus large peut signifier l'incapacité des choses à aller de l'avant, comme au cours d'un dialogue fécond. Il se peut que la répétition représente un processus de court-circuit dans l'écologie des médias, où le déséquilibre de communication entre l'expéditeur et le receveur est soit obstrué, soit bloqué de manière permanente sur pause.

On en trouve un bel exemple avec la célèbre performance d'Ant Farm intitulée *The Eternal Frame*, réalisée en 1975 avec la collaboration de T. R. Uthco. Les membres prirent les séquences de Zapruder sur l'assassinat de Kennedy pour étudier les façons dont la diffusion incessante d'une image consolide, voire fige, tout discours porteur de sens au sein de la sphère publique. Filmée *in situ* au Dealey Plaza de Dallas, *The Eternal Frame* joue sur la mort en image de John F. Kennedy, le président américain qui, de manière non fortuite, inaugurera l'ère des hommes politiques télégéniques. Le titre parle de lui-même, avec une flexion McLuhanesque prononcée. En bref, si « le média est le message », pour reprendre la *langua franca* du village mondial, le cadre pour comprendre cet événement, son contexte fortement contraint par la télévision, est celui qui survit à l'événement lui-même, pour finir par le devenir, de manière répétée et, en effet, éternelle. La vidéo est férocement drôle, à l'humour macabre : la performance grotesque de Doug Hall en *artiste président* est à peine moins absurde que l'image de Doug Michels travesti en Jackie. Toutefois, cela soulève un certain nombre de questions plus sérieuses sur la façon dont le monde des apparences limite nos réactions

The Eternal Frame, *as such, remains a deeply critical work for all its wit and apparent bonhomie. It is the equal but opposite of a practice that otherwise stresses the free circulation of information within a dynamic environment. Yet one work captures both sides of this media coin for Ant Farm, as both homage and critique; and it is not incidental that it is arguably one of their most iconic projects. On the afternoon of July 4, 1975, a half year before* The Eternal Frame, *Ant Farm staged* Media Burn *in the parking lot of the Cow Palace in San Francisco. The event featured a highly stylized, futuristic automobile (the "Phantom Dream Car") driven into a wall of burning television sets. Two years earlier,* 100 Television Sets *witnessed the emergence of the television from the swampy depths of Lake Mojo onto land; here, the evolution of TV reached an apocalyptic crescendo, in which media was pitted against television. The press release itself stipulated that the event was closed to the public; and that only members of the press corps were admitted to the event. There was an invited audience that in fact constituted a "public" or witnesses to the event – about 350 people came, a result of the post card invitation that stated, "this card admits a carload".*

The idea for Media Burn *began in Houston not long after the completion of* House of the Century. *It is telling that its origins lie with a single – and singular - image: a car crashing into a bank of TVs. In 1974, Ant Farm pitched a proposal entitled "Easy Money on Main Street," envisioning this very act with a "modified Ford Thunderbird" jumping the Southwest freeway in Houston. Perhaps unsurprisingly, the Houston iteration of* Media Burn *would find no takers. Nevertheless, the image at the center of this proposal would gain momentum in San Francisco, ultimately encompassing a performance staged exclusively for the media; a seminal work in the archives of video art; and a raft of souvenir ephemera (t-shirts, postcards, hats). This was media, in other words, about the media, an endless feedback loop parroting television's own circulation as a closed system.[30] On one level, the event parodied a storied American tradition: a speech by a politician given on Independence Day, often in connection with a cheesy patriotic ritual. In this case, the politician (called the "artist-president") was played by Doug Hall of T.R. Uthco who was accompanied by a group of Secret Service Men. Emerging from that most presidential of vehicles –a Lincoln limo – the Artist President delivered a grandiloquent speech introducing the event. His concluding words are prophetic: "The image created here," he intoned, "shall never be forgotten." Shortly after, the woozy strains of the Star Spangled Banner affirm the event's ironically patriotic message on militarism, monopoly and media.*

Media Burn *would continue to press on the intractability of an image captured and circulated by popular media, a notion ensured by the fact that Ant Farm was at pains to keep the event closed to the public. Before a group of 350 spectators, Schreier and Michels assumed the role of "Media Matadors," also known as the drivers (or "artist-dummies").* The Phantom Dream Car, *a radically customized 1959 Cadillac El Dorado Biarritz engineered by Schreier, was itself a mobile communications system. The central tail fin encased a camera that delivered images on the dashboard monitor to the Media Matadors, who otherwise had no visual means to guide the car – missile-like – into the bank of burning TVS. The crash itself appears like a dream. Caught by different camera*

face à des événements historiques. En effet, le film de l'assassinat de JFK, tourné par Zapruder, a fini par être assimilé à l'événement lui-même. Bien qu'il soit fort à propos d'envisager *The Eternal Frame* à la lumière de la théories sur les simulacres, il n'en reste pas moins nécessaire de se pencher sur les implications profondément *matérielles* obtenues par le confinement des images au sein de la culture.

The Eternal Frame demeure en tant que telle une œuvre éminemment critique, en dépit de l'humour et de l'apparente bonhomie qui la caractérisent. Elle s'inscrit à l'opposé d'une pratique qui met l'accent sur la libre circulation de l'information dans un environnement dynamique. Cependant une réalisation d'Ant Farm parvint à saisir les deux faces des médias, à la fois hommage et critique, et ce n'est pas un hasard s'il s'agit indiscutablement d'un de leurs projets les plus emblématiques. Dans l'après-midi du 4 juillet 1975, six mois avant la réalisation de *The Eternal Frame*, Ant Farm mit en scène *Media Burn* sur le parking du Cow Palace à San Francisco. L'événement présentait une automobile hautement futuriste et stylisée (*The Phantom Dream Car*), percutant un mur de téléviseurs en feu. Deux ans auparavant, *100 Television Sets* assistait à l'émergence de la télévision des profondeurs vaseuses du lac Mojo vers les terres. Dans le cas de *Media Burn*, l'évolution de la télévision subissait un crescendo apocalyptique, au cours duquel le média avait pour adversaire la télévision. Les médias eux-mêmes ont précisé que l'événement n'était pas ouvert au public et que seuls les gens de la presse y étaient admis. Mais il y eut des personnes invitées qui, en fait, constituaient un 'public' ou des témoins de la scène ; environ trois cent cinquante personnes vinrent sur carte d'invitation qui indiquait : « Cette carte autorise une voiture pleine de passagers ».

L'idée de *Media Burn* a germé à Houston, peu de temps après la construction de la *House of the Century*. Cela montre que ses origines reposent sur une seule et singulière image : une voiture percutant un mur de téléviseurs. En 1974, Ant Farm lança un projet intitulé *Easy Money on Main Street*, imaginant un scénario avec une « Ford Thunderbird modifiée » qui sauterait de l'autoroute Southwest à Houston. Il n'est peut-être pas surprenant d'apprendre que cette itération texane de *Media Burn* n'eut aucun acquéreur. Néanmoins, l'image au cœur de ce projet sera séduisante à San Francisco, incluant *in fine* un spectacle exclusivement mis en scène pour les médias ; une œuvre phare dans les archives de l'art vidéo et une tonne d'articles souvenirs (t-shirts, cartes postales, casquettes). En d'autres termes, c'était le média à propos du média, une boucle au retour sans fin, imitant la propre circulation de la télévision en tant que système fermé.[31] Sur un point, l'événement parodiait une légendaire tradition américaine : le discours d'un homme politique, le jour de la fête nationale, souvent en rapport avec un rituel patriotique quelque peu ringard. Dans le cas qui nous intéresse, l'homme politique (appelé l'*Artiste Président*) était joué par Doug Hall, escorté par un groupe d'agents des Services secrets. Surgissant du plus présidentiel des véhicules, une limousine Lincoln, l'Artiste Président prononça un discours grandiloquent présentant l'événement. Son mot de la fin relevait de la prophétie : « L'image créée ici », déclara-t-il, « restera dans toutes les mémoires ». Quelques minutes plus tard, les accords confus de l'hymne national confirment le message ironiquement patriotique de l'événement : militarisme, monopole et médias.

angles, the collision is slowed down on tape so as to better savor the sublime moment of contact. Here the mobility of communication (as represented by the Phantom Dream Car*) meets up with its immobility as imprisoned by the television wall. The circulation of images collides with its closure. The very icon of the event – a monitor on wheels – captures the dynamic capacity of media as it barrels through its fortress-like imprisonment.*

With Media Burn, *Ant Farm plays fast and loose with the mise en abyme that is our media ecology. The work, in all its manifestations, erupts the closed system of communications technology even as it makes ample use of its logic. It shows us, in a manner at once biting and witty, the extent to which we have internalized its laws as second nature: that the built environment progressively unfolds as levels of communications media to both occupy and escape. Ant Farm's larger project is to denaturalize such a world precisely by inhabiting its ecology, and thus ramifying its possibilities across the environment. This critical, indeed, urgent message is one that demands replaying today.*

Notes

1. I am indebted to James Nisbet for underscoring the broader notion of ecology in his own doctoral research on Walter de Maria and the The Lightening Field. *Nisbet reminds us that the word "ecology, originally oecology ('study of the house in Greek') was coined by nineteenth century biologists to describe the natural environment of a species, but in the twentieth century it began also denoting social environs." James Nisbet, unpublished proposal, May 2007.*

2. Ant Farm collaborated with Brand in the production of a supplement to the Whole Earth Catalog; in 1969, in the Saline Valley (west of Death Valley), Ant Farm built the 50 x 50' Pillow, an inflatable production studio that contained a geodesic dome within its structure. The installation was up for close to three weeks.

3. Stewart Brand, "Cybernetics," The Whole Earth Catalog, *reprint 1981 (1968) unpaginated*

4. See the two articles in Progressive Architecture. *"House of the Century,"* Progressive Architecture *(January 1973): p. 95 and "House of the Century,"* Progressive Architecture, *June 1973, pp 126-131.*

5. Ant Farm "House of the Century," reprinted in Ant Farm 1968-1978 *(Berkeley: University of California Press, unpaginated "Timeline" section).*

6. In addition to Lord, Michels and Jost, the building crew also included Tom Morey, Pete Eichenlaub and later, Doug Hurr. The ceramics were designed by the artist CAS. Ibid., p. 60

7. Paolo Soleri, Arcology: The City in the Image of Man *(Cambridge, MA: The MIT Press, 1969). Just as relevant here, if from the perspective of urbanism, is Reyner Banham,* Los Angeles: The Architecture of Four Ecologies *(New York: Harper and Row, 1971). That Banham in essence described the car as motivating the "ecology" of Los Angeles only goes to support Ant Farm's own constellation of themes and interests.*

8. "For weather resistance in a hurricane-prone area, Michels, Lord and Jost decided to apply ferrocement boatbuilding technology to the house. Beginning with a three foot three dimensional grid interval, 1/2 in. pipe was hand bent to form the compound curves. The configuration of the pipe contours could have been solved more easily with a computer, the architects point out, but since none was available, they did the work themselves." Ant Farm "House of the Century," reprinted in Ant Farm, *op. cit (Berkeley: University of California Press, unpaginated section).*

9. Hugh Hardy, quoted in Ibid.

10. Charles Jencks (with a contribution by William Chaitken), Architecture Today *(New York: H.N. Abrams, 1982): p. 291*

11. Fred Turner, From Counterculture to Cyberculture: Stewart Brand and the Whole Earth Network *(Chicago: University of Chicago Press, 2007)*

12. On practical grounds, however, the title is debatable. As Chip Lord recalls, the house was extraordinarily hot; circulation was an issue. Its siting would prove deeply problematic as well. The house was flooded by the Brazos River in 1985 and from that time on sunk into a futuristic looking ruin.

13. Stanley Marsh commissioned Robert Smithson's Amarillo Ramp *in 1973 and would become the patron of Ant Farm's* Cadillac Ranch *(also in Amarillo) a year later, in 1974. It's worth noting that* Cadillac Ranch, *like* 100 Television Sets, *is also a work of land art that addresses the evolution – and then obsolescence – of technology: namely, the design of Cadillac tailfins from 1949-1964.*

14. Ant Farm, *op, cit. p.59*

15. ibid.

16. On the site-specific evolution of television (namely, the phenomenal presence and impact of television outside the home), see Anna McCarthy, Ambient Television: Visual Culture and Public Space

Media Burn continuera de mettre en avant le caractère intraitable d'une image capturée et véhiculée par les médias populaires, une notion renforcée par le fait qu'Ant Farm eut du mal à tenir le public éloigné de l'événement. Devant un groupe de trois cent cinquante personnes, Schreier et Michels endossèrent le rôle de *Tueurs de Médias* (*Media Matadors*) également connus sous le nom de conducteurs (ou *artistes mannequins*). Le *Phantom Dream Car*, une Cadillac 1959 El Dorado Biarritz, entièrement remaniée et élaborée par Schreier, était lui-même un système de communication mobile. En effet, l'aileron central comportait une caméra qui renvoyait les images vers un écran fixé au tableau de bord, dispositif sans lequel les *Medias Matadors* n'auraient eu aucun moyen de diriger la voiture, tel un missile, vers le mur de téléviseurs en feu. La collision elle-même ressemble à un rêve. Prise sous différents angles par la caméra, elle est jouée au ralenti comme pour mieux savourer encore le sublime moment de l'impact. Ici, la mobilité de la communication (symbolisée par le *Phantom Dream Car*) rejoint son immobilité, emprisonnée par le mur de téléviseurs. La circulation des images rentre en collision avec sa résolution. L'image même de l'événement, un écran sur quatre roues, saisit la capacité dynamique des médias tandis qu'il fonce vers sa forteresse prison.

Avec *Media Burn*, Ant Farm se joue de la *mise en abyme* qu'est notre écologie des médias. L'œuvre, dans toutes ses manifestations, dénonce le système clos de la technologie des communications, même si elle utilise pleinement sa logique. Cela nous montre, de manière à la fois cinglante et astucieuse, à quel point nous avons intériorisé ses lois comme une seconde nature : l'environnement construit se déploie progressivement à la manière de niveaux de médias de communication qu'il faut fuir et occuper. Le projet plus large d'Ant Farm consiste à dénaturaliser un tel univers, précisément en habitant son écologie et en ramifiant ses possibilités à travers l'environnement. Aujourd'hui ce message urgent et critique demande à être rejoué.

Notes

1. Je suis reconnaissante envers James Nisbet pour avoir mis en évidence la notion plus large d'écologie dans ses propres recherches doctorales sur Walter de Maria et *The Lightening Field*. Nisbet nous rappelle que le terme « d'écologie, à la base oikos/logie (étude de la maison en grec) fut utilisé par les biologistes du XIX[ème] siècle pour décrire l'environnement naturel d'une espèce ; au cours du siècle dernier, ce terme se mit à désigner également les environs sociaux. » James Nisbet, étude non publiée, mai 2007.
2. Ant Farm collabora avec Brand et produit un supplément du *Whole Earth Catalogue* ; en 1969, dans la Saline Valley (à l'ouest de Death Valley), Ant Farm construisit le *50 x 50' Pillow*, une structure gonflable disposant d'un dôme géodésique. Cette installation demeura ainsi pendant presque trois semaines.
3. Stewart Brand, 'Cybernetics', *The Whole Earth Catalogue*, réimpression 1981 (1968). Pages non numérotées.
4. Voir les deux articles parus dans *Progressive Architecture*. "House of the Century", *Progressive Architecture* (Janvier 1973): p. 95, et "House of the Century", *Progressive Architecture*, juin 1973, pp. 126-131.
5. "House of the Century", repris dans *Ant Farm* (Berkeley: University of California Press, section non numérotée).
6. En plus de Lord, Michels et Jost, l'équipe de construction comprenait également Tom Morey, Pete Eichenlaub et plus tard, Doug Hurr. Les objets en céramique furent réalisés par l'artiste CAS. Ibid., p. 60
7. Paolo Soleri, *Arcology : The city in the Image of Man* (Cambridge, MA : The MIT Press, 1969). D'un grand intérêt, notamment sur le plan de l'urbanisme, Reyner Banham, *Los Angeles : The Architecture of Four Ecologies* (New York : Harper and Row, 1971). L'idée de Banham selon laquelle l'automobile

(Durham: Duke University Press, 2001)
17. Ross Warneke, "Meeting the Dolphins," November 24, 1976, reprinted in Ant Farm *1968-1978, op. cit., unpaginated*
18. Ant Farm, "Dolphin Embassy/ uomini e delfini, una stazione di ricerca," Domus, *Volume 542m February 1975, p. 16*
19. ibid.
20. ibid.
21. Warneke, "Meeting the Dolphins," op.cit.
22. ibid.
23. Susan Tameluvich, "Flipper does D.C.?" Washington Post, *Section: Magazine, p. w15, column: J Street, April 23, 1989*
24. Produced by Ivan Tors, who had already established a reputation in the 1950s for the series Sea Hunt, *Flipper rode the wave of ocean-themed television in the 1960s that included* The Undersea World *of Jacques Cousteau (1966-1973). (Doug Michels would cop to being a great fan.)*
25. Ivan Tors quoted in David Rothel, The Great Show Business Animals *(San Diego and New York: A.S. Barnes & Company, Inc.,1980): p. 42*
26. With thanks again to James Nisbet for bringing my attention to this event.
27. Andrew C. Revkin, "John C., Lilly Dies at 86: Led Study of Communication with Dolphins," New York Times, *Section 1A, Column 1; National Desk, October 7, 2001, p. 44*
28. For a brilliant account of this history, see David Joselit, Feedback: Television Against Democracy *(Cambridge: The MIT Press, 2007)*
29. A notable exception to this rule is Ant Farm's interest in Time Capsules, *which by their very nature play with conflicted temporalities. Oriented to the future, they are intended to erupt the transparency of the present through the image of the past. One of Ant Farm's* Time Capsules *took the form of a refrigerator as its container, and was buried in 1972. Commissioned by the newly opened Contemporary Art Museum in Houston it was originally intended to be opened in 1984; in 1981, a flood in the basement forced its removal.*
The second Time Capsule *was commissioned by Art Park in Lewiston, New York. Buried deep underground, insulated with roofing tar and outfitted with drain pipes, it was a 1968 Oldsmobile Vistacruiser and called the* Citizen's Time Capsule. *The car contained some thirty suitcases which were themselves stuffed with all types of ephemera.*
30. For the best account of the video of Media Burn, *see Steve Seid, "Tunneling Through the Wasteland: Ant Farm Video," in* Ant Farm, *op. cit., pp 28 – 35.*

aurait des conséquences sur l'écologie de Los Angeles va de pair avec les propres préoccupations et thématiques d'Ant Farm.
8. Pour résister aux intempéries et dans une région secouée par les ouragans, Michels, Lord et Jost décidèrent d'utiliser le ferrociment, un matériau servant à la construction de bateaux. Ils commencèrent par l'élaboration d'une grille tridimensionnelle avec des intervalles tous les mètres et plièrent chaque tuyau d'une épaisseur d'un centimètre pour ainsi former les courbes. Selon les architectes, la configuration des contours du tuyau aurait pu être résolue de manière beaucoup plus simple à l'aide d'un ordinateur ; n'en ayant aucun à leur disposition, ils firent le travail eux-mêmes. "Ant Farm, House of the Century", repris dans *Ant Farm*, op. cit., (Berkeley: University of California Press, section non numérotée).
9. Hugh Hardy, Ibid.
10. Charles Jencks, avec la contribution de William Chaitken, *Architecture Today* (New York : H.N. Abrams, 1982) : p.291
11. Fred Turner, *From Counterculture to Cyberculture : Stewart Brand and the Whole Earth Network*, (Chicago : University of Chicago Press, 2007)
12. *Sears* est le nom d'une chaîne de magasin célèbre aux États-Unis, l'équivalent du *Printemps*, du *BHV*,... NdT.
13. Toutefois, sur un plan purement pratique, ce titre est quelque peu discutable. Ainsi que l'avait remarqué Chip Lord, il faisait incroyablement chaud à l'intérieur de la maison ; il y avait un problème de circulation d'air. L'emplacement de la maison se révèlera également problématique. En effet, en 1985, la Rivière Brazos sortit de son lit et inonda l'édifice qui, depuis, ne ressemble guère qu'à une sorte de ruine futuriste.
14. Stanley Marsh commanda l'*Amarillo Ramp* de Robert Smithson en 1973 et deviendra, un an plus tard, le commanditaire de *Cadillac Ranch* (également à Amarillo). Il est à remarquer que tout comme *100 Television Sets*, *Cadillac Ranch* relève aussi du Land art, abordant l'évolution puis la dégénérescence de la technologie : l'aileron Cadillac de 1949 à 1964.
15. *Ant Farm*, op, cit., p.59
16. Ibid.
17. À propos de l'évolution géographique de la télévision (à savoir l'impact et la présence incroyable de la télévision en dehors du foyer), voir Anna McCarthy, *Ambient Television : Visual Culture and Public Space*, (Durham : Duke University Press, 2001).
18. Ross Warneke, "Meeting the Dolphins", 24 novembre 1976, repris dans *Ant Farm*, op. cit., section non numérotée
19. Ant Farm, "Dolphin Embassy/ uomini e delfini, une stazione di ricerca", *Domus*, Volume 542 m, février 1975, p.16
20. Ibid.
21. Ibid.
22. Warneke, "Meeting the Dolphins," op.cit.
23. Ibid.
24. Susan Tameluvich, "Flipper Does D.C.?", *Washington Post*, Section : Magazine, p. w15, colonne : J Street, 23 avril 1989.
25. Produit par Ivan Tors qui s'était déjà forgé une réputation dans les années cinquante avec la série "Sea Hunt", *Flipper le Dauphin* surfait sur la vague de programmes de télévision abordant les thèmes de l'océan dans les années soixante et incluaient *The Undersea World* de Jacques Cousteau, (1966-1973). (Doug Michels se révèlera être un véritable fan de cette série documentaire.)
26. Ivan Tors cité par David Rothel dans *The Great Show Business Animals*, (San Diego et New York : A. S. Barnes & Company, Inc., 1980) : p. 42
27. Je remercie vivement James Nisbet d'avoir attiré mon attention sur cet épisode.
28. Andrew C. Revkin, "John Lilly Dies at 86 : Led Study of Communication with Dolphins", *New York Times*, section 1A, colonne 1 ; National Desk, 7 octobre 2001, p. 44
29. David Joselit nous livre un brillant compte rendu de cette histoire avec *Feedback : Television Against Democracy* (Cambridge : The MIT Press, 2007)
30. Une exception de taille à cette règle est l'intérêt d'Ant Farm pour les *Time Capsules* qui, de par leur nature même, jouent avec des temporalités perturbées. Orientées vers l'avenir, elles ont pour but de faire jaillir la transparence du présent à travers l'image du passé. Une des Capsules de temps d'Ant Farm prit la forme d'un réfrigérateur comme réceptacle et fut enterrée en 1982. Commandée par le tout nouveau Musée d'Art Contemporain de Houston, la Capsule devait à l'origine être ouverte en 2000, mais l'inondation du sous-sol en 1981 contraignit les organisateurs à retirer l'œuvre.
La deuxième *Time Capsule* fut commandée par Art Park à Lewiston, New York. Enterrée très profondément, protégée avec une couverture bitumée et équipé de tuyaux d'écoulement, la Oldsmobile Vistacruiser de 1968 fut nommée la *Citizen's Time Capsule*. La voiture contenait quelque trente valises qui, elles-mêmes, étaient remplies de toutes sortes d'objets.
31. Pour l'une des meilleures études sur *Media Burn*, voir Steve Seid, "Tunneling Through the Wasteland : Ant Farm Video", in *Ant Farm*, op. cit., pp. 28-35.



50 x 50' Pillow, 1969 ; installation temporaire / temporary installation, Freestone, California, 1970. Photo: Chip Lord

Construire l'éphémère: Deux ou trois choses à propos d'Ant Farm /
Building the ephemeral: Two or three things about Ant Farm

Caroline Maniaque

En mars 1972, le fondateur de la revue française underground *Actuel*, le journaliste Jean-François Bizot, consacre un numéro spécial sur le mal de vivre dans les villes et la responsabilité des architectes, des urbanistes et des politiciens. Le constat pessimiste du monde de l'architecture est contrebalancé par la description quelque peu idéalisée des expériences constructives de la culture alternative nord-américaine. C'est un monde que le journaliste connaissait bien, ayant voyagé plusieurs étés de suite depuis 1965 aux États-Unis et séjourné à Berkeley en 1969 :

« Les freaks quant à eux font appel aux technologies les plus modernes pour passer de l'utopie idéale à la pratique : le dôme géodésique et les gonflables. Aux États-Unis, de multiples communes se sont couvertes de dômes les plus hétérogènes, dodecaëdron (sic), icosaëdron (sic), etc, faits en plastique, de bois, de contreplaqué, de capots ou de toits d'automobiles équarris. Le collectif Ant Farm, qui vit près de San Francisco, explore, quant à lui l'univers du P.V.C., chlorure de polyvinyle gonflé à l'aide d'un ventilateur, d'un moteur d'aspirateur ou, s'il est énorme, d'un petit compresseur. Les conseils d'Abbie Hoffman et la morale écologique ont porté leurs fruits : le rebut se porte bien – des boîtes de bière en aluminium, soudées, peuvent servir d'armature à un bâtiment. »[1]

En évoquant ainsi les travaux de Steve Baer (l'ingénieur-inventeur de systèmes passifs solaires à Drop City près de Trinidad, Colorado, en 1965), Mike Reynolds (l'architecte construisant avec des pneus et des cans de bière et de sodas sur le plateau désertique près de Taos) et Ant Farm (le groupe d'artistes/architectes/vidéastes radicaux de San Francisco), Jean-François Bizot contribue activement à diffuser cette culture radicale qu'il a vécue[2]. Ses réseaux nord-américains (surtout la côte Ouest) s'étendent de la sphère informationnelle, radio, films, édition, musique, à la sphère architecturale. Ainsi les vingt-neuf numéros d'*Actuel*, vendus chaque mois à environ soixante mille exemplaires de 1970 à 1973 à un lectorat français, captent l'air du temps et le traduisent sur des pages bigarrées. Bizot évoque, entre autre, la figure canonique de Buckminster Fuller et les expériences constructives du

In March 1972, journalist Jean-François Bizot, founder of the magazine Actuel, *dedicated a special issue to the feeling of despair reigning in cities and architects, urban planners and politicians' responsibility for it. This pessimistic realization of the state of the world of architecture is counterbalanced by the somewhat by the idealized description of the constructive experimentation going on in North American Counter culture. This was a world the journalist new well, having spent several summers in a row traveling around the U.S. beginning in 1965 and with a stay in Berkeley in 1969:*

"The freaks utilize the most up-to-date technologies to transition from utopia to practice, such as the geodesic dome and inflatable structures. In the U.S., numerous communes are covered with the most heterogeneous domes, dodecahedrons, icosahedrons, etc., in plastic, wood, plywood or squared-off car bonnets and roofs. The Ant Farm collective, which lives near San Francisco, explores the universe of P.V.C., inflated by means of a ventilator, a motorized ventilator or, if it is enormous, with a small compressor. Abbie Hoffman's advice and ecological morality have born fruit: trash holds up quite well – soldered aluminum beer cans can indeed serve as the framework of a building." [1]

Jean-François Bizot evoked the work of Steve Baer (the American engineer-inventor of passive solar systems in Drop City near Trinidad, Colorado, in 1965), Mike Reynolds (the American architect building with tires and beer and soft drink cans on the desert plateau near Taos), and Ant Farm (the radical San Francisco group of artists/architects/video makers). He thus actively contributed to spreading the radical culture he had experienced [2]*. His North American networks (especially on the West Coast) stretched from the informational sphere - radio, films, publishing, music - to the architectural. Thus, the twenty-nine issues of Actuel, with a monthly circulation of about sixty-thousand copies from 1970 to 1973, capture the spirit of the times and translate it across their colorful pages for a French readership. Bizot mentions, among others, the mentor figure of Buckminster Fuller and the building experiments of the Farallones Institute, founded by Sim van der Ryn and Sanford*

Farallones Institute fondé par Sim van der Ryn et Sanford Hirshen en Californie, promouvant l'usage des rebuts de la société de consommation. L'appréciation de la scène contre culturelle nord-américaine est cependant entachée par la crainte de la société hypertechnologisée. Les rédacteurs d'*Actuel* se demande aussi si les Américains sont capables de développer une nouvelle conscience qui placerait les valeurs humanistes au dessus des valeurs de la culture technologique. Ils recommandent la lecture de Rachel Carson (*Silent Spring*, 1962) à Marshall McLuhan (*Pour comprendre les médias*, 1964), de Barry Commoner (*Science and Survival*, 1966) à Paul R. Erlich (*The Population Bomb*, 1968)[3], autant d'écrits alertant l'opinion des désordres courus par la société capitaliste. Leurs ouvrages représentaient une facette de « l'autre Amérique », celle de Jack Kerouac, celle de Martin Luther King et de Malcom X, celle d'Elvis Presley et de Bob Dylan, celle de Mario Savio et de Murray Bookchin, une Amérique qui s'opposait à l'Amérique impérialiste et raciste du gouvernement d'alors.

Publicité pour une culture alternative

Le magazine *Actuel* puise aussi ses informations architecturales dans le magazine britannique *Architectural Design*. En effet, dès le milieu des années 1960, Monica Pidgeon et ses directeurs techniques – Kenneth Frampton de 1962 à 1965, Robin Middleton de 1965 à septembre 1972, puis Peter Murray à partir d'octobre 1972 – se plaisent-ils à montrer une Angleterre secouée par Archigram, une Italie transformée par Archizoom et Superstudio et des États-Unis ébranlés par les protestations contre la guerre du Vietnam[4]. La revue se fait aussi l'écho d'autres pratiques notamment dans la section Cosmorama : l'usage du bois, du métal ou des matériaux recyclés y est signalée. Les structures légères, qu'elles soient tendues ou gonflables, sont appréciées, ainsi que tout l'imaginaire galactique suscité par l'aventure spatiale: « Nous avions cette petite section au début de la revue [Cosmorama] où nous rapportions ce que les revues racontaient et où nous faisions des résumés. Les gens sont devenus de plus en plus intéressés à cette rubrique, plus en fait qu'au contenu de la revue (...). Nous avons produit un numéro sur Archigram (...). Alors, d'autres gens – Ant Farm, tous ces petits groupes à travers le monde – ont commencé eux aussi à nous envoyer des documents. Au début, tout ce que nous recevions était publié. »[5]

En 1972, sans opérer de différence fondamentale entre les États-Unis et l'Europe, tissant une cartographie d'attitudes et de discours parallèles, le critique américain Jim Burns regroupait sous le nom d'*Arthropods* des groupes aussi divers que Coop Himmelb(l)au, Onyx, Superstudio ou Utopie. Il captait ainsi l'esprit qui unissait ces collectifs actifs à la fin des années soixante. Il remarquait notamment qu'en croisant les disciplines et en s'autorisant à être autant artistes, architectes, technologues ou psychosociologues, ces groupes manifestaient une volonté de transformer les positions de pouvoir. Dans cette saga, Ant Farm (Chip Lord, Doug Michels, Hudson Marquez et Curtis Schreier), architectes fascinés par la vidéo, les médias et les automobiles, prêche pour la mobilité et l'expérience partagée. Ces « nomades environnementaux » érigent des gonflables qu'ils appellent « pillows », construisent des dômes géodésiques et proposent des méthodes architecturales alternatives. Ils

*Hirshen in California, who advocated using consumer society's refuse. And yet, the appreciation of the North-American counter-cultural scene was marred by fear of a society in the grip of technology run wild. The editors of Actuel also wondered if Americans were really capable of developing a new consciousness that would place humanist values above the values of technological culture. Their reading recommendations ran from Rachel Carson (*Silent Spring, *1962) to Marshall McLuhan (*Understanding the Media, *1964) and from Barry Commoner (*Science and Survival, *1966) to Paul R. Erlich (*The Population Bomb, *1968)*[3], *a series of books aiming to warn the public of the disruptions caused by capitalist society. Their works brought to the fore another facet of this "other America", that of Jack Kerouac, Martin Luther King and Malcom X, of Elvis Presley and Bob Dylan, of Mario Savio and Murray Bockchin, the America that opposed the imperialist and racist policies of the government.*

Advertisements for a counter culture

The magazine Actuel also drew its information on architecture from the British magazine Architectural Design. From the mid 1960s, Monica Pidgeon and her technical editors – Kenneth Frampton from 1962 to 1965, Robin Middleton from 1965 to September 1972, then Peter Murray from October 1972, delighted in showing an England shaken by Archigram, an Italy transformed by Archizoom and Superstudio and the U.S. in turmoil over the war in Vietnam[4]*. The revue echoed other practices too, especially in its Cosmorama section: the use of wood, metal or recycled materials appeared here. Light structures, whether tensile or inflated, were especially valued, as well as the imaginary galactic realm inspired by adventures in space: "We had a small section at the front of the magazine [Cosmorama] where we gave an overview of what was going on elsewhere. Our readers became increasingly interested in this section, even more than in the content of the magazine (...). We put out an issue on Archigram (...). Then, others – Ant Farm, all these small groups across the planet – began sending us documents. In the beginning, we published everything that came in."*[5]

In 1972, without making any fundamental distinction between the U.S. and Europe, sketching out a map of parallel attitudes and proposals, the American critic Jim Burns gathered under the label Arthropods groups as diverse as Coop-Himmelblau, Onyx, Superstudio or Utopie. He thus captured the spirit that united these collectives that were active in the late 1960s. He noticed in particular that by mixing disciplines and by allowing themselves to be at once artists, architects, technologists, or psycho-sociologists, these groups manifested a will to transform the establishment. In this saga, Ant Farm (Chip Lord, Doug Michels, Hudson Marquez and Curtis Schreier), architects fascinated by video, the media and the automobile, preached for shared mobility and experience. These "environmental nomads" put up inflatable structures they called "pillows", built geodesic domes and advocated alternative architectural methods. Part of the 'Keep on Truckin' generation, their favorite tool, the Chevrolet Media Van, *carried them on an epic journey across the country, along the* Truckstop Network. *Transporting the equipment required for erecting inflatable structures, supplying the*

appartiennent à la génération 'Keep on Truckin' et leur outil de prédilection, le Chevrolet *Media Van*, les transporte dans une épopée à travers le pays, le *Truckstop Network*. Véhiculant le matériel nécessaire à l'érection des structures gonflables, fournissant l'énergie pour les pompes à air, diffusant images et informations, leur *Media Van* est le dispositif de propagande des idées.

Dans le contexte de l'avant-garde, les structures gonflables ont un pouvoir de transformation. Dans les mains de Chip Lord, Hudson Marquez, Doug Michels et Curtis Schreier, ce type de construction, bénéficiant d'une aura de technologie avancée, s'harmonise avec le mode de vie et l'esprit de liberté en sympathie avec la génération contre culturelle. Les structures gonflables impliquent le provisoire, l'éphémère, la flexibilité, la transparence et l'émancipation. Ces qualités caractérisaient une série de performances menées par Ant Farm, telle que l'érection du *Clean Air Pod* sur le campus de l'université de Californie à Berkeley en 1970. Le but du happening était d'alerter les étudiants et le personnel de l'université des dangers de la pollution de l'air (et notamment de pointer le fait que les laboratoires de chimie de l'université participaient à la mise au point de produits toxiques utilisés autant dans l'agriculture que comme arme destructrice dans des conflits guerriers). Des hommes habillés de combinaisons blanches, portant des masques à gaz, appellent chacun à venir se protéger sous l'enveloppe[6]. Exploitant la paranoïa ambiante concernant la destruction environnementale, Ant Farm tente de rompre les conventions séparant les artistes des spectateurs, les invitant à prendre part à l'événement. Ils défient ainsi les hiérarchies classiques de l'acte architectural, incitant les usagers à prendre charge de leur environnement.
Il est aisé de considérer le travail artistique d'Ant Farm dans le sens baudelairien du terme – modernité définie par l'action, par un mode de vie alternatif ancré dans le transitoire et l'éphémère[7]. Je concentrerai mon attention dans un premier temps sur la structure gonflable comme étant le paradigme de la (non)forme et interpréterai, ensuite, leur publication l'*Inflatocookbook* comme un genre de manifeste, avant d'évoquer leur *House of the Century*, un vrai morceau d'architecture, construit en ferrociment.

De l'utilisation militaire à l'industrie des loisirs
Avant d'être réappropriées par les avant-gardes architecturales des années 1960, les structures gonflables ont été utilisées d'abord par les ingénieurs. Protection militaire du territoire nord-américain dans les années 1950 (en ces temps de guerre froide) et conquête spatiale sont à l'origine de leur développement dans le champ de la construction. Les financements de l'industrie militaire et aéronautique permettent de fabriquer de nouveaux matériaux étanches à l'air (nylon, rayonne, tissu de polyester enduit de PVC, dacron, fibre de verre), de proposer des structures légères et pliables, de penser la miniaturisation. Rappelons ainsi les travaux de l'ingénieur Américain Walter Bird (1912-2006) au laboratoire aéronautique de Cornell dès 1946. Il s'agit alors de constituer une couverture non métallique (pour éviter les interférences des ondes de réception) destinée à couvrir une ligne d'antennes radars disposées le long de la frontière de l'Arctique. Le succès de ces radômes permet à Walter Bird de glisser du secteur militaire aux activités de loisirs.

energy for air pumps, disseminating images and information, their Media Van *was the propaganda vehicle for their ideas.*

In this avant-garde context, inflatable structures had transformational power. In the hands of Ant Fam this type of construction, bathed in an aura of advanced technology, was in harmony with the lifestyle and the spirit of freedom of the counter cultural generation. Inflatable structures imply the temporal, the ephemeral, flexibility, transparency and emancipation. These qualities characterized a series of performances given by Ant Farm, such as the construction of the Clean Air Pod *on the campus of the University of California at Berkeley in 1970. This happening was intended to warn university students and personnel of the dangers of air pollution (and especially to point out the fact that the university's chemistry laboratories were participating in the development of toxic products used not only in agriculture but also as destructive weapons in armed conflicts). Men clothed in white safety suits, wearing gas masks, exhorted passers-by to come into their protective envelope[6]. Taking advantage of the widespread paranoia about environmental destruction, Ant Farm attempted to break the conventions separating artists from spectators, inviting them to take part in the event. In this way they defied the classic hierarchies of the architectural act, inciting users to take control of their environment.*
One can easily view Ant Farm's artistic work through the prism of Baudelairian understanding of the term 'modernity', as being defined by action, by an alternative lifestyle anchored in the transitory and the ephemeral[7]. I will concentrate my attention first on the inflatable structure as being the paradigm of the (non)form and would then interpret their publication the Inflatocookbook as a kind of manifesto, before mentioning their House of the Century, a real piece of architecture, built in ferrocement.

From the military to the leisure industry
Before their re-appropriation by the architectural avant-garde of the 1960s, inflatable structures were first used by engineers. The military defense of North America in the 1950s (during the early years of the Cold War) as well as the conquest of space spurred their development in the field of construction. Financing from the arms and aeronautics industries made it possible to manufacture new air- and water-tight materials (nylon, rayon, polyester fabrics coated in PVC, Dacron and fiberglass), to propose light, folding structures, and furthermore enabled the development of miniaturization. We are thus reminded of the work of American engineer Walter Bird (1912-2006) at the Cornell aeronautics laboratory beginning in 1946. He was seeking to develop a non-metallic covering (to avoid interference from incoming radio waves) for covering a line of radar antennas set up along the Arctic frontier. The success of these radomes enabled Walter Bird to shift from the military sector to the leisure industry. In 1955 he created his own company, Birdair, which marketed inflatable structures for covering tennis courts, swimming pools and exhibition halls. The publicity he received on the cover of Life magazine in 1957 – of children swimming in a pool protected by a semi-cylindrical envelope – launched the fashion for inflatable envelopes. Textile, tent and parachute manufacturers began

Il crée en 1955 sa propre entreprise, Birdair qui commercialise les structures gonflables pour couvrir courts de tennis, piscines et pavillons d'exposition. L'image médiatique dont il bénéficie grâce à la première de couverture du magazine américain Life en 1957 – des jeunes gens se baignent dans une piscine protégée par une enveloppe semi-cylindrique – lance la mode des enveloppes gonflables. Fabricants de tissus, de tentes et de parachutes se mettent à fabriquer des bâtiments gonflables de forme simple, principalement semi-cylindriques ou hémisphériques. La mise en œuvre d'une structure gonflable et plus particulièrement le maintien d'une surpression interne posent des problèmes délicats[8].

"Pneu World"

Le photomontage que Richard Buckminster Fuller réalise en 1960, une enveloppe souple de trois kilomètres de diamètre, protection environnementale contre les intempéries et la pollution destinée à couvrir cinquante blocs d'immeubles à Manhattan stimule l'imagination des architectes[9]. Il n'empêche qu'elle suscite cette question : qui est à l'intérieur ? Qui reste à l'extérieur ? Cette immense structure est protectrice pour certains et facteur d'exclusion pour d'autres.

Rappelons également l'impact des travaux menés par Frei Otto depuis la fin des années 1950. Son laboratoire d'expérimentation de l'université de Stuttgart deviendra en 1968 l'Institut für leichte Flächentragwerke. Frei Otto confronte les disciplines en invitant des chercheurs en biologie, physique, mathématique, philosophie, architecture ; il établit des analogies entre les formes naturelles (toile d'araignée, radiolaires, squelettes de radiolaires) et les formes construites ; il invente une machine à observer et photographier les bulles de savon. Celles-ci sont pour lui un champ d'observation sur les comportements de la surface minimale vis-à-vis de la masse et de l'énergie. Par la qualité de ses publications (spécialement la revue *IL*), Frei Otto a certainement contribué au désenclavement des structures légères, les faisant passer du domaine strictement technique à la sphère culturelle[10]. Si l'exposition universelle de Montréal avait permis de montrer les structures légères de Frei Otto et l'immense dôme de Fuller, celle d'Osaka en 1970 marque l'apothéose des structures gonflables[11].

Après avoir été le joujou des ingénieurs, la structure gonflable devient un champ d'expérimentation pour les architectes, les artistes et les designers[12]. Citons d'abord les créateurs de meubles : le groupe Aérolande dessine le fauteuil *Tore* en PVC en 1967[13], Quasar et Bernard Quentin créent des meubles, Gernot Nalbach produit un fauteuil pneumatique en 1967. Les artistes adoptent aussi les caractéristiques des enveloppes gonflables en les utilisant pour leurs performances : Archigram et leur *Instant City* ; le groupe autrichien Haus-Rücker-Co propose B*alloon for Two* à Vienne en 1967 ; Coop Himmelb(l)au présente en 1971 *Restless Ball* à Zurich et *Giant Soccer* à Vienne, des ballons de plage de taille gigantesque. Le public est impliqué dans ce nouvel espace-temps qui renouvelle le rapport au corps. Toutes ces expériences cherchent à modifier la perception en libérant le corps de l'espace géométrique orthonormé. *Architectural Design*, qui consacre son numéro de juin 1968 au « Pneu World », participe à la diffusion de l'information.

producing inflatable buildings in basic forms, mainly semi-cylindrical or hemispherical. However, the installation of an inflatable structure and, more specifically, its maintenance under internal pressurization pose some difficult challenges[8].

"Pneu World"

The photomontage made by Richard Buckminster Fuller in 1960, a flexible envelope 3 kilometers in diameter, offering environmental protection from inclement weather and pollution and designed to cover 50 blocks of Manhattan, excited the imagination of architects[9]*. It nevertheless raised the questions: Who is inside? Who stays outside? This immense structure is protective of some while being a force for exclusion of others.*

We are also reminded of the impact of Frei Otto's work from the late 1950s. His experimental laboratory at the University of Stuttgart became the Institut für leichte Flächentragwerke *in 1968. Frei Otto fostered an inter-disciplinary approach by inviting researchers in biology, physics, mathematics, philosophy and architecture. He drew analogies between natural forms (spider's webs, radiolarians and skeletons of radiolarians) and built forms. He also invented a machine for observing and photographing soap bubbles. For him, bubbles were a field of observation of the behavior of the minimal surface in relation top mass and energy. Through the quality of his publications (especially the magazine* IL*), Frei Otto undoubtedly contributed to opening up light structures to wider applications, taking them out of the strictly technical domain and into the cultural sphere*[10]*. Though the Montreal Worlds fair provided an opportunity to showcase Frei Otto's light structures and Fuller's enormous dome, the one in Osaka in 1970 marked the apotheosis of inflatable structures*[11].

After being the plaything of engineers, the inflatable structure became a field of experimentation for architects, artists and designers[12]*. Let's mention first the furniture designers: the Aérolande group with their "Tore" armchair in PVC marketed in 1967, the furnishings of Quasar and Bernard Quentin and the pneumatic armchair by Gernot Nalbach, of 1967*[13]*. Architects too adopted the features of inflatable envelopes by using them for their performances: Archigram and their* Instant City*; the Austrian group Haus-Rücker-Co proposed "Balloon for Two" in Vienna in 1967; in 1971 Coop Himmelb(l)au presented "Restless Ball" in Zurich and "Giant Soccer" in Vienna –gigantic beach balls. The public was drawn into this new space-time, which was revitalizing the relationship with the body. All this experimentation sought to change perception by freeing the body from the orthogonal geometric space.* Architectural Design*, which dedicated its June 1968 issue to "Pneu World", participated in disseminating this information.*

The imaginative pneumatic world of Ant Farm

It was against this background that Ant Farm came on the scene. Between biomorphism and technology, inflatable structures as promoted by Ant Farm are always places for experimentation and learning, simultaneously blending collective life and individual perception. The architects emphasized this by claiming this type of environment was

L'imaginaire pneumatique d'Ant Farm

C'est donc dans ce contexte que le groupe Ant Farm intervient. Entre biomorphisme et technologie, les structures gonflables telles qu'elles sont encouragées par Ant Farm sont toujours les lieux de l'expérience d'un apprentissage qui mêle simultanément vie collective et perception individuelle. Les architectes insistent en prétendant que ce type d'environnement est censé offrir des expériences qui touchent les sens. Ils fabriquent un environnement fantasmatique dans lequel les catégories de la géométrie orthogonale sont rejetées : « La liberté et l'instabilité d'un environnement dont les murs deviennent plafonds, dont le plafond devient plancher, dont la porte se déplace d'un bout à l'autre du plafond dégagent, d'une certaine manière, beaucoup de cette énergie qui est généralement restreinte par les limites imposées par les trois dimensions d'une pièce normale ».[14] Aux parois rigides correspondrait un comportement rigide, aux parois souples correspondrait un comportement fluide, libre, inattendu, non conventionnel. La structure gonflable est vécue comme un antidote à l'étroitesse de la pensée bourgeoise : « Se déployer, se gonfler et se retrouver dans un immense ballon noir blanc rouge violet peut (si les conditions sont réunies) contribuer à faire disparaître les barrières que les gens ont érigées pour définir l'autre et leurs propres capacités, et peut suggérer que peut-être, n'importe qui peut/devrait/doit prendre en mains une création d'espace embelli. »[15] Condition de l'émancipation, la fluidité de la paroi est donc un outil important dans la stratégie d'Ant Farm qui s'enthousiasme pour la magie de ces espaces en rupture avec la rigidité de l'espace euclidien : « Le fait de rechercher un moyen, une façon de faire, une expression toute particulière à des alternatives aux voies architecturales rigides qu'on nous a inculquées quand on était enfant. Des images de ce que l'environnement peut signifier lorsqu'un individu s'en saisit, par le toucher et en modelant des formes nouvelles. [C'est] une méthode tellement simple qu'on peut la partager à volonté sans jamais perdre la sécurité de l'abri. »[16]

« Experiments in environment »

Ant Farm remarque que la forme du gonflable et les effets qu'il produit sur le comportement lorsque que l'on pénètre à l'intérieur sont loin d'être anodins. Comme la drogue, c'est un amplificateur d'émotion qui modifie les comportements humains. Ant Farm fait observer que les hommes et les femmes entrant dans une structure gonflable deviennent attentifs à leurs corps. Fascinés par ces transformations physiques et psychologiques, les membres Ant Farm s'inscrivent dans une lignée artistique qui évoque les happenings d'Allan Kaprow ou les « Events » des Halprin. Formés à l'école d'architecture de l'université de Californie à Berkeley, Chip Lord et Curtis Schreier participent, en effet, en 1968 aux ateliers « Experiments in environment » proposés par le paysagiste Lawrence Halprin, la chorégraphe Anna Halprin et par le gestaltiste Paul Baum. Dans ces performances, corps et esprit sont convoqués pour explorer les effets de l'être humain sur l'environnement et vice versa. Ces ateliers consistaient en une série d'actions collectives, en ville ou hors de la ville, mêlant psychologie du comportement, théâtre, mouvement et conscience du corps d'une part, design, écologie et planning de l'autre. Un des exercices proposés par Lawrence et Anna Halprin illustre le rôle de la nudité dans le processus cérémoniel: « Déplacez-

intended to provide experiences that awaken the senses. They created fantastical environments in which the categories of orthogonal geometry are rejected: "The freedom and instability of an environment where the walls are constantly becoming the ceilings and the ceiling the floor and the door is rolling around the ceiling somewhere, releases a lot of energy that is usually confined by the xyz planes of the normal box-room".[14] Rigid walls call forth rigid behavior, whereas flexible ones correspond to fluid, free, unpredictable, non-conventional behavior. The inflatable structure is experienced as an antidote to the narrowness of bourgeois thinking: "To unfold, inflate and see each other in a black-white-red-purple-cloud balloon can (conditions right) help to break down people's category walls about each other and their own abilities and can be a hint at the idea that maybe, maybe anybody can/should/must take space-making beautifying into her, his own hands".[15] Prerequisite for emancipation, the fluidity of the walls was thus an important tool in the strategy of Ant Farm, which is enthralled by the magic of spaces that have broken free of the rigidity of Euclidian geometry: "Searching out a means, a way of doing, a special expression of alternatives to the rigid architectural paths we were led down as children. Images of what environment can mean when a person takes it in his own hands, feeling it and molding new forms. A beginning, a method so simple we can share it at will and never lose the security of being sheltered."[16]

"Experiments in environment"

Ant Farm pointed out that the inflatable structure and the effect it has on behavior when one penetrates inside are far from harmless. Like a drug, it amplifies emotions, and thus changes human behavior. They drew attention to the fact that men and women who enter an inflatable structure gain a heightened awareness of their body. Fascinated by these physical and psychological transformations, the members of Ant Farm followed in the footsteps of an artistic line of approach evoking Allan Kaprow's happenings or the "Events" of the Halprins. Trained at the University of California at Berkeley's school of architecture, Chip Lord and Curtis Schreier did indeed participate in 1968 in the "Experiments in environment" workshops held by the landscape architect Lawrence Halprin, the choreographer Anna Halprin and by the Gestaltist Paul Baum. In these performances, mind and body were invited to explore the effects of human beings on the environment and vice versa. These workshops consisted of a series of collective actions, in town and out in the countryside, blending behavioral psychology, theatre, movement and awareness of the body on the one hand, with design, ecology and planning on the other. One of the exercises given by the Halprins illustrates the role of nudity in the ceremonial processes: "Move onto the sunlit deck, select a partner. Take off your clothes as you feel comfortable doing it. Oil each other's bodies, becoming aware of their structure, strengths, weaknesses, movements; stroke, mash, push, pull, pet, caress – discover what the body is. Then wash each other and move together through the woodland fantasy environment".[17] These experiments were intended to encourage perception of the body in space while simultaneously developing the perception of feelings (of the pleasures and hardships of collective living). Ritual was an important part of the process.[18]

vous sur l'estrade, au soleil, choisissez un partenaire. Enlevez vos vêtements de la manière qui vous est la plus confortable. Que chacun passe de l'huile sur le corps de l'autre, en prenant conscience de la structure de son corps, de ses forces, de ses faiblesses, de ses mouvements. Caressez, pétrissez, poussez, tirez, cajolez, câlinez – découvrez ce qu'est le corps. Ensuite, lavez-vous l'un l'autre et avancez ensemble dans le milieu fantasmatique de la forêt. »[17] Favoriser la perception du corps dans l'espace tout en développant la perception des sentiments (des plaisirs et des peines de la vie collective) sont les enjeux de ces expériences. Le rituel était une part importante du processus.[18]

L'Inflatocookbook : Couper/Coller
Pour promouvoir cette relation radicale avec l'environnement, Ant Farm publie en décembre 1970 l'*Inflatocookbook* (1970) : les idées de base du groupe s'inscrivent dans un tissu complexe de mots et d'images de référence qu'il s'agit de déchiffrer. La publication repose sur un double statut. C'est tout d'abord un manuel d'instruction pour ériger des enveloppes gonflables donnant tous les détails nécessaires à de telles érections, et c'est ensuite un libelle dont l'enjeu consiste à nier les hiérarchies et à adopter un positionnement critique vis-à-vis des modes de transmission du savoir. La langue utilisée s'exprime tant sous forme de texte que sous forme d'images. Les métaphores visuelles et les méthodes de représentation visuelle – la technique de montage, par exemple – est l'exemple paradigmatique des aspirations avant-gardistes d'Ant Farm.

L'*Inflatocookbook*, littéralement « fiches de cuisine gonflable », est composé de quatorze pages de 21,6 x 27,9 cm et de huit pages de 27,9 x 43,2 cm. Il est diffusé à deux mille exemplaires et vendu par correspondance pour la somme de trois dollars sous une pochette plastique. La publication rassemble des informations pour réaliser soi-même une enveloppe gonflable : renseignements techniques, adresses de fournisseurs d'éléments indispensables trop difficiles à fabriquer soi-même, service de distribution par correspondance. Chaque fiche est illustrée de schémas de détails soutenus par un texte manuscrit et tapuscrit. Sous cet aspect, l'*Inflatocookbook* s'insère dans la tradition des publications underground « How to do it» comme le *Dome Cookbook* (1968) de Steve Baer, le *Farallones Scrapbook* de Sim van der Ryn (1969) et *Domebook One* (1970) de Lyold Kahn.

L'*Inflatocookbook* affiche un dédain pour les conventions de mise en page et de typographie qui recommandent la lisibilité. La production est relativement archaïque et joue sur une organisation non hiérarchique des informations, pleine de spontanéité et d'individualisme. Pour transmettre cette spontanéité, les méthodes de fabrication de l'image de la presse alternative sont sobres : stencil, sérigraphie, photocopie, transfert d'images photographiques, écriture manuscrite. L'économie technologique est minimum pour un impact émotionnel fort. Le recours à l'écriture manuscrite agit dans le même sens : c'est un rejet de l'uniformité et de la répétitivité induites par la typographie mécanisée, en faveur de l'artisanat. L'effet de distance et d'autorité des typographies standardisées est détourné au profit d'une invitation à l'engagement et à la participation. Tout est organisé pour inciter les lecteurs à mettre la main à la

The Inflatocookbook: Couper/Coller
To promote this radical relationship with the environment, in December 1970 Ant Farm published the Inflatocookbook*: the group's basic ideas fit into a complex fabric of words and reference images, which have to be deciphered. The publication served a two-fold purpose. It was first and foremost an instruction manual for building inflatable envelopes providing all the necessary details for such constructions, and secondly, it was a pamphlet whose challenge was to negate hierarchies and to adopt a critical position vis-à-vis the methods for transmitting knowledge. The language used is expressed in both text form and in images. The visual metaphors and visual methods of representation – the assembly technique, for example – is the paradigmatic example of Ant Farm's avant-garde aspirations.*

Inflatocookbook *consisted of fourteen eight-and-a-half-by-eleven-inch pages and eight eleven-by-seventeen-inch pages. Two thousand copies were distributed and sold by mail for three dollars each and shipped in a plastic pouch. The publication gathers information for DYI inflatable structures: technical tips, addresses of suppliers of indispensable elements that were to hard to make oneself and a mail-order service. Each sheet is illustrated with diagrams of details expounded upon in the accompanying handwritten and typed texts. The look of* Inflatocookbook *fits in with the traditional style of underground "how-to" guides like Steve Baer's* Dome Cookbook *(1968), the* Farallones Scrapbook *by Sim van der Ryn (1969) and* Domebook One *(1970) by Lyold Kahn.*

The Inflatocookbook *displays a certain disdain for the conventional page layout and typography recommended for legibility. The production is relatively simple and plays with a non-hierarchical organization of information, full of spontaneity and individualism. And to convey this spontaneity, the methods used for making images in the counter-cultural press are restrained: stencil, silkscreen, photocopy, transfer of photographic images and handwritten text. Technological economy, kept to a minimum, carried a powerful emotional impact. Handwritten texts had the same effect: it is a rejection of the uniformity and repetitiveness resulting from mechanized typography, in favor of craftsmanship. The effect of distancing and authority of standardized typographies is jettisoned for an invitation to engagement and participation. Everything is organized to give readers the incentive to get involved, whether by building an inflatable shelter or producing their own manifesto. The amateur quality of the publication, like the simplicity and humor of the language used in explanation of technical details, alters the hierarchical position of knowledge.*

The graphics are quite varied: photo collages, offset prints, printing on green backgrounds, double sided printing, single sided printing, different paper sizes, a graphic layout of the page mixing typed text and handwritten recommendation, excerpts from articles on inflatable structures from Architectural Design*, press clippings, addresses of the main suppliers of inflatable structures, bibliography... The various communication techniques developed by the underground culture all converge here: comics, caricatures, psychedelic colors and graphics.*[19]

pâte, que cela soit en érigeant un abri gonflé ou en produisant eux aussi un manifeste. Le côté amateur de la publication comme la simplicité et l'humour du langage adopté pour expliquer les détails techniques altèrent la position hiérarchique du savoir.

Le graphisme en est très varié : collage de photographies, impression offset, impression sur fond vert, double page imprimée, simple page imprimée, différents grammages de papier, organisation graphique de la page mêlant pavé tapuscrit et recommandation manuscrite, extrait d'articles sur les gonflables provenant d'*Architectural Design*, coupure de presse, adresses des principaux fabricants de structures gonflables, bibliographie… Les différentes techniques de communication développées par la culture underground sont ici réunies : bandes dessinées, caricatures, couleurs et typographies psychédéliques.[19] Dans un souci d'interactivité, le lecteur est sollicité à faire part de son expérience, succès ou déboires : « Avez-vous utilisé l'*Inflatocookbook* pour construire un gonflable ?… Envoyez-nous vos idées. Comment vous êtes-vous senti dans la bulle ?… Où en êtes-vous ? Renvoyez vos commentaires à … »[20] Le feedback est vivement apprécié comme étant une étape fondamentale de l'apprentissage et de l'appartenance. Ant Farm reprend la formule qui consiste à approcher la technologie constructive de façon ludique en employant des techniques de communication qui favorisent le jeu. L'icône des ciseaux ouverts invitant à découper soi-même (icône caractéristique des publications destinées aux enfants) est présentée à plusieurs reprises. Aucune prédisposition technique n'est exigée ; les outils nécessaires pour l'érection des structures restent facilement accessibles : larges feuilles de plastique polyéthylène, sacs de sables ou d'eau, ventilateurs… Ant Farm, quant à eux, proposent de fournir les parties complexes de ces constructions : « Avec ces nouveaux composants Ant Farm, vous pouvez désormais concrétiser vos rêves sans avoir à vous occuper des tâches ingrates. »[21]

L'*Inflatocookbook* agit comme un manifeste. Il appelle à une « révolution » où vie et architecture se mêlent pour proposer de nouvelles sensations. Ant Farm s'inscrit dans une tradition qui milite pour le pouvoir de transformation de l'art sur la vie. Si le médium en est différent (les structures gonflables et non la photographie ou le collage) la stratégie d'Ant Farm est similaire à celle invoquée par Moholy-Nagy dans ses ouvrages *The New Vision* et *Vision in Motion*. Moholy-Nagy perçoit combien le monde a été fortement modifié par les outils technologiques d'observation mis à notre disposition. L'appareil photo, les rayons-X et des nouvelles techniques telles que le collage ou le photo-montage permettent de créer « une nouvelle dynamique et une existence en kinescope libérée du cadre statique et figé hérité du passé. »[22] Ces prolongements mécaniques ont aussi contribué à bouleverser les modes de vie, remarque Moholy-Nagy. Le photographe, par exemple, a su délivrer l'individu de ses œillères qui limitaient son champ de perception. Il en est de même de l'architecte qui est capable de libérer l'humain « en faisant voler en éclats les schémas de pensée traditionnels, pour laisser la place aux expériences et découvertes personnelles qui lui permettent d'explorer ses propres potentialités et limites ».[23] Les propos tenus par Ant Farm dans l'*Inflatocookbook* ne sont pas éloignés de ces injonctions. Mais au lieu de

To make the book more interactive, readers are encouraged to send in their own experiences, successes or failures. "Did you use the Inflatocookbook to build an inflatable?… Send ideas. How did the bubble make you feel?… Where ya at? Send feedback to…"[20] *Feedback is greatly appreciated as a fundamental step in learning and belonging. Ant Farm adopts the strategy of using construction technology in a ludic spirit employing communication techniques to support such playfulness. The icon of the open scissors inviting the reader to cut out the diagrams (a common feature of children's publications) is used on several occasions. No special technical knowledge is required; the tools needed for putting up these structures are easily found: big sheets of polyethylene plastic, water or sand bags, fans, etc. For their own part, Ant Farm offered to supply the complicated parts to these constructions: "With these new Ant Farm Components you now can realize your fantasies with most of the dirty work already done."*[21]

The Inflatocookbook *functions as a manifesto, by calling for a "revolution" in which life and architecture intermingle to offer new sensations. Ant Farm continues in that traditional vein, militating for the transformational power of art over life. Although the medium is different (the inflatable structures and not the photograph or the collage) Ant Farm's strategy is similar to the one called for by Moholy-Nagy in his two works* The New Vision and Vision in Motion. *Moholy-Nagy perceives the extent to which the world has been transformed by the technological tools for observation available to us. The camera, the X-ray and new techniques such as collage or photo-montage, enable the creation of "a new dynamic and kinescopic existence freed from the static, fixed framework of the past."*[22] *These mechanical extensions have also helped to revolutionize lifestyles, Moholy-Nagy observes. The photographer, for example, removed the blinders that restricted individual's field of vision. The same is true for the architect, who is able to free the human "by breaking down conventional patterns of thought in order to make way for personal experiences and discoveries which enable him to see his own potentialities and limitations".*[23] *The positions taken by Ant Farm in the Inflatocookbook are not far from these injunctions. But instead of photography or collage, the inflatable structures are the agents of this liberation. For Moholy-Nagy, as for Ant Farm, the quest for formal lightness was more stimulating than designing low-income housing.*

From the "Outlaw area, Energy credit" to the "World's Largest Snake: an invitation to a sensorial adventure

The diversity of graphic representations like the diversity of paper sizes is a way of taking account of the diversity of teamwork, the originality of each one of a team's members. Valuing the group is preferred over the authority of the author. To take into account the richness of this overlapping discursive activity, to broadcast its message, text and image, I have taken three double pages as examples:
The first is composed of a series of silk-screens in the style of Robert Rauschenberg, in dominant pink and brown tones, which evokes the geodesic domes and groups of people gathered together. The spontaneity of the representation suggests silkscreen techniques as they are

la photographie ou du collage, ce sont les gonflables qui sont les agents de cette libération. Pour Moholy-Nagy comme pour Ant Farm, la recherche de la légèreté formelle était plus stimulante que la conception de logements sociaux.

Du « Outlaw area, Energy credit » au « World Largest Snake »: une invitation à l'aventure sensorielle

La diversité des représentations graphiques comme la diversité des grammages sont un moyen de rendre compte de la diversité du travail d'équipe, de l'originalité de chacun des membres. La valorisation du groupe est préférée à l'autorité de l'auteur. Pour témoigner de la richesse de cette activité discursive qui enchevêtre, pour émettre son message, texte et image, je prends pour exemple trois doubles pages:

La première est composée d'une suite de sérigraphies à la manière de Robert Rauschenberg, à dominante rose et brun, qui évoque les dômes géodésiques et des groupes de gens rassemblés. La spontanéité de la représentation suggère l'apprentissage à la sérigraphie tels qu'il pourrait être enseigné dans des ateliers d'art graphiques. Sur la deuxième page, à dominante rose et vert, Ant Farm se met en scène en indiquant son adresse « 247 Gate Five Road Sausalito ». Des billets de banque à l'effigie de Buckminster Fuller associés à la figuration de dômes géodésiques et à une plante de marijuana constituent le fond de la page. La socio-économie suggérée par le slogan « Outlaw area, Energy credit » a pour monnaie d'échange l'énergie ou la drogue et non le billet vert. Le troc est la monnaie de l'économie alternative.

La troisième double page présente le « World's Largest Snake », le serpent aux couleurs de l'arc-en-ciel. Ce serpent est évoqué par grand tube d'une centaine de mètres explicitement érotique dans lequel on peut se faufiler. Erigé par le souffle projeté des camions, le serpent est comme une structure vivante, fluctuante : « The World's Largest Snake eats videoscreens - g & a 5 man crew explores limits, blows up buildings, destroy Fat City, build real (C)ity, Solar energy, dreams, enviroyesterday mobiletomorrow AND we give 10X energy credits with fillup."[24] Il est impossible de traduire ce texte où se mêlent invention de mots, typographie non conventionnelle, propos qui pourraient être qualifiés d'incohérents. Il s'agit là d'une stratégie discursive caractéristique de l'*underground*, prompt à laisser agir les effets de la drogue sur la langue. Que se passe-t-il donc à l'intérieur du serpent ? À quelle expérience est-on convié ? Ant Farm propose une aventure corporelle qui commence par un massage aux huiles essentielles, continue par une projection d'images et se poursuit par une invitation à s'étendre dans le « Snake rattle & Roll room ». On peut noter l'emploi de « Snake » (la référence au serpent) au lieu de « Shake », « secouer » utilisé dans la phrase des chansons de Rythm and Blues « shake rattle & Roll room » qui suggère le rythme de l'acte sexuel. Ce parcours dionysiaque est stimulé visuellement par le motif répété de la pénétration suggérée par les éléments graphiques.

Dans sa forme et dans son contenu, l'*Inflatocookbook* est le paradigme des gonflables : c'est une production radicale et non hiérarchique, éphémère

taught in graphic arts studios. On the second page, in dominant pink and green tones, Ant Farm places itself at center stage by indicating its address "247 Gate Five Road Sausalito". A bank note with the likeness of Buckminster Fuller, associated with images of geodesic domes and a marijuana plant, provides the background of the page. The socio-economics inferred by the slogan "Outlaw area, Energy credit" uses energy or drugs as currency and not the greenback. Barter is the means of exchange in the alternative economy.
The third double page presents the "World's Largest Snake", a serpent in rainbow colors. The snake is evoked by an enormous, explicitly erotic, 100-m tube which one can slip into. Inflated by the blower trucks, the snake is like a living, fluctuating structure: "The World's Largest Snake eats video screens - g & a 5 man crew [sic] explores limits, blows up buildings, destroys Fat City, build real (C)ity, solar energy, dreams, enviroyesterday mobiletomorrow AND we give 10X energy credits with fillup."[24] This text is a jumble of invented words, unconventional typography, and seemingly incoherent mutterings. It was a discursive strategy characteristic of the underground, quick to allow the effects of drugs to act on language. So, what happens inside the snake? What kind of experience are we invited to have there? Ant Farm proposes a corporeal adventure that begins with a massage using essential oils, then continues with a projection of images and carries on with an invitation to let it all hang out in the "Snake rattle & Roll room". This Dionysian progression is visually underscored by the repeated motif of penetration suggested by the graphics.

In both form and content, the Inflatocookbook *is the paradigm of inflatable structures: a radical, non-hierarchical product, at once ephemeral and shapeless, cheap and fostering participation, making itself accessible by the language chosen and making use of* low technology. *However, the non-academic language they chose to convey turns out to be just as distinctive as the language of erudition: it plays with codes which exclude neophytes. In this discursive realm, Ant Farm offered new technologies that challenged Technology and invents a form of publication that rejects the classic modernist tradition. Moreover, Ant Farm considered the printed object an architectural project in itself. They were not alone. Many architects participated in the 1960s and 1970s in the profusion of magazines on architecture in parallel with the beginnings of a radical transformation of architectural culture.*

From the ephemeral to ferrocement

Since 1968, Ant Farm conducted a guerilla war against built architecture. And yet, in 1972, they designed a weekend house by a lake near Houston – The House of the Century (no less), which, though being a kind of performance, constitutes an architectural work. The affluent young couple, Marilyn and Alvin Lubetkin, gave them carte blanche: "Trust - I just knew that we would get their very best... It was trust – total trust and I just knew that it was going to be great from the beginning".[25] Indeed, Chip Lord, Doug Michels and Richard Jost built this house with its very organic profile with their own hands in ferrocement; the project took fifteen months: they valued the act of building as much as the act of designing, with no distinction between builder and

et informe, bon marché et appelant à la participation, se voulant accessible dans son langage et faisant appel à la *Low technology*. La langue non académique qu'ils choisissent de véhiculer s'avère cependant aussi distinctive que la langue savante : elle joue sur des codes qui excluent les néophytes. Dans ce territoire discursif, Ant Farm milite pour une technologie qui nargue la Technologie et invente une forme de publication qui rejette la tradition moderniste. Ant Farm considérait d'ailleurs la chose imprimée comme un projet architectural en soi. Il n'était pas le seul. Nombreux sont les architectes qui participent dans les années 1960 et 1970 à la prolifération de revues d'architecture parallèles à l'origine d'une transformation radicale de la culture architecturale.

De l'éphémère au ferrociment

Depuis 1968, Ant Farm mène une guérilla contre l'architecture construite. Et cependant en 1972, ils conçoivent une maison de week-end près d'un lac non loin de Houston – The *House of the Century* (la maison du siècle, rien de moins) – laquelle, bien qu'étant aussi une sorte de performance, constitue un travail d'architecture. Le jeune couple très aisé, Marilyn et Alvin Lubetkin, leur offre carte blanche: "Je savais que nous aurions obtenu le meilleur d'eux-mêmes. Nous leur avons fait confiance – une confiance totale et dès le début, cela a été formidable"[25]. En effet, ce sont de leurs propres mains que Chip Lord, Doug Michels et Richard Jost construisent cette maison en ferrociment au profil très organique – le chantier dure quinze mois –, revendiquant l'acte de construire autant que l'acte de concevoir sans être tenu de respecter la distinction entre entrepreneur et architecte (en fait aucun entrepreneur ne s'était aventuré à répondre à l'appel d'offre). Récompensant l'originalité de la *House of the Century*, la revue d'architecture nord-américaine *Progressive Architecture* commente en 1972 : "C'est une œuvre d'art total, un pur produit de la tradition de l'architecte-artisan, bricoleur, doué d'une grande habileté manuelle ».[26] Déjà en 1966, le rédacteur en chef de *Progressive Architecture* C.Ray Smith avait noté, dans le numéro de mai 1966, l'originalité introduite par quelques étudiants de l'École d'Architecture de Yale, en construisant de leurs propres mains, dans le Vermont, le centre de loisirs Prickly Mountain, refusant ainsi de déléguer la tâche à un entrepreneur. D'autres groupes d'architectes-constructeurs suivront ce modèle, tel que Jersey Devil (Steve Badanes, John Ringel, Jim Adamson, Greg Torchio)[27].

Pour décrire la *House of the Century* la métaphore sexuelle est appropriée. Doug Michels présente aux clients une planche avec, au centre, dessiné au crayon de couleur orange et jaune, une sorte de poulpe gigantesque (la maison)[28] et un piédestal surmonté d'une Ford Crown Victoria 1955 (la voiture s'appelle Marylin !), entourés par divers documents : photos détourées, polaroïd décoloré représentant les clients, leurs enfants, les architectes. C'est un commentaire sur le rôle de l'architecte face à la commande bourgeoise par excellence. Une première photo, frontispice d'un texte intitulé « Trust your architect ! », extrait d'un ouvrage des années 1950, représente un architecte en costume sombre, indiquant d'une règle le plan qu'il a composé pour le couple assis à la table. Il s'agit d'une injonction sans doute ironique sachant qu'Ant Farm partage une certaine méfiance vis-à-vis de la figure de l'architecte au plein pouvoir.

architect (in fact, no builder answered the invitation to tender). In recognition of the originality of the House of the Century, the North-American architectural magazine Progressive Architecture commented in 1972: "This is an act of total design, a true form of the handicraft, do-it-yourself, architect-as-artisan tradition".[26] Already in 1966, the editor-in-chief of Progressive Architecture*, C.Ray Smith, had noted, in the May 1966 issue, the originality of a few students from the Yale school of architecture, who built with their own hands the Prickly Mountain leisure center in Vermont, having refused to entrust the job to a contractor. Other groups of architect-builders would follow this model, such as Jersey Devil (Steve Badanes, John Ringel, Jim Adamson, and Greg Torchio)[27].*

Sexual metaphor is appropriate to describe the House of the Century*. Doug Michels presented a design to his clients with, in the middle, drawn in orange and yellow pencil, a kind of gigantic octopus (The house)[28] and a pedestal topped by a 1955 Ford Crown Victoria (the car was named Marylin!), surrounded by various documents: cut-out photographs and a faded Polaroid representing the clients, their children and the architects. It is a commentary on the role of the architect facing the bourgeois commission par excellence. A first photo, frontispiece of a text entitled "Trust your architect!", taken from a work dating form the 1950s, shows an architect in a dark suit, pointing with a ruler to the plan he designed for the couple sitting at a table. It is doubtless an ironic injunction, as Ant Farm shares a certain mistrust regarding the figure of the all-powerful Architect. Ant Farm distorts the meaning of the image by renaming the architect in the dark suit Richard [Jost] and the newlywed husband, Chip [Lord]. The transposition of the image of the bourgeois commission to the hippie style is explained in the Polaroid photos showing Doug Michels in conversation with Marylin Lubetkin. On the right of the image, a photo shows the architects casually presenting their model realized in modeling clay. Deciding to build in ferrocement is also a way of staking out a position in relation to architecture as the building technique is a rather modest one, generally used in the construction of chicken houses and boats: three to five layers of chicken wire, covered with cement, form the structure. But for Ant Farm, it is a way of transposing the curved architecture of inflatable buildings into a durable shelter.*
What justifies this abandonment of the culture of the ephemeral? Actually, although it is 'bricks and mortar' architecture, the design, construction and destiny of this house belong as much to the happening as to traditional architecture.[29]

The most striking thing about the exterior and interior views of the house is the sensuality given to the slightest element, excessively smoothed: from the padded effect of the walls to the undulations of the kitchen table, from the oval windows to the softened crater of the floor, serving as a banquette, to the TV set, royally ensconced between the two gigantic kitchen sinks in laminated wood. It is a space for contact, to enable one's gaze to actually feel the furniture, the walls, the floor, to allow oneself to be invaded by them, losing oneself in them. It is indeed one of the "charming and zany projects of the architects trying through

Ant Farm détourne l'image en renommant l'architecte au costume sombre Richard [Jost] et le jeune mari, Chip [Lord]. La transposition de l'image de la commande bourgeoise en style hippie s'explique dans les photos polaroïds montrant Doug Michels en conversation avec Marylin Lubetkin. À la droite de l'image, une photo montre les architectes présentant aux clients de façon plutôt informelle leur maquette en pâte à modeler. Décider de construire en ferrociment est là encore une prise de position sur l'architecture puisque la technique constructive est modeste, utilisée pour des poulaillers ou des bateaux : trois à cinq couches de grillage que l'on ploie facilement, couvertes de ciment, forment la structure. Mais pour Ant Farm c'est un moyen de transposer l'architecture courbe du gonflable et de la toile tendue en un abri résistant.
Comment justifier cet abandon de la culture de l'éphémère ? En fait, bien qu'architecture en chair et en os, la conception, la construction et le destin de cette maison appartiennent autant au happening qu'à l'architecture traditionnelle.
Le pamphlet qu'ils réalisent avec Robert Jost, fournit les instructions pour, dans un premier temps, réaliser une modélisation du projet suivant les techniques de modélisation des automobiles puis d'appliquer la technique du ferrociment : « L'autre source d'inspiration a été la manière dont les constructeurs d'automobiles utilisaient certaines techniques pour marteler la tôle jusqu'à ce qu'elle prenne les formes arrondies d'une carrosserie, en bâtissant un cadre de bois pour y adapter ensuite les courbures ».[29]

Ce qui frappe en regardant les vues extérieures et intérieures de la maison, c'est la sensualité portée aux moindres éléments, lissés à l'excès : de l'effet capitonné des parois à l'ondoiement de la table haute de la cuisine, de l'ovale des fenêtres au cratère adouci du sol, en guise de banquette, jusqu'au poste de télévision, royalement situé entre les deux bacs d'un gigantesque évier en bois laminé. C'est un espace de contact qui permet au regard de palper les meubles, les parois, le sol, de se laisser pénétrer par eux et de s'y perdre. Il s'agissait bien d'un des « projets bouffons et charmeurs d'architectes cherchant à détourner par l'humour le sens morbide de la ville» que signalait Jean-François Bizot dans l'article évoqué plus haut[30]. En 2002, la *House of the Century* n'est plus qu'une étrange ruine, envahie par la végétation. Le cycle classique de l'éphémère, du projet fantastique à la ruine pittoresque, s'accomplit en quelque vingt ans.

Notes

Cet article est une version de l'article « Searching for Energy », Constance Lewallen et Steve Seid (dir.), *Ant Farm 1968-1978*, University of California Press, 2004, pp.14-21.
1. Jean-François Bizot, « Les villes brûleront », *Actuel*, n°18, mars 72, p.7. *Actuel*, magazine underground, transmet les expressions variées de la contre culture.
2. Les débuts d'*Actuel* et notamment les liens entre ses rédacteurs en chef Jean-Michel Burnier, Bernard Kouchner et Jean-François Bizot sont racontés dans l'ouvrage de Hervé Hamon, Patrick Rotman, *Génération 2. Les années de poudre*, Paris, Éditions du Seuil, 1988, pp. 249-266.
3. Jim Hays, « Global Village News », *Actuel*, n°8, mai 1971, p. 36.
4. Forrest Wilson, le rédacteur en chef de la revue nord-américaine *Progressive Architecture*, avait consacré en juillet 1970 un dossier spécial à la scène contre culturelle, laissant libre expression graphique et textuelle à quelques-uns des groupes présents au festival de Freestone en Californie du 20 au 22 mars 1970 (parmi ceux-ci, le Center for Environmental Structures de Christopher Alexander ; le

humor to undo the morbid sense of the city", Jean-François Bizot remarked in the article mentioned above[30]. In 2002, the House of the Century was nothing more than an eerie ruin, invaded by vegetation. The classic cycle of the ephemeral, from the fantastic project to the picturesque ruin, took about twenty years.

Notes

This article is a version of the article "Searching for Energy", Constance Lewallen and Steve Seand (dir.), Ant Farm 1968-1978, *University of California Press, 2004, pp.14-21.*
1. Jean-François Bizot, "Les villes brûleront", Actuel, *n°18, March '72, p.7*
2. The beginnings of Actuel *and notably the links between its editors in chief Jean-Michel Burnier, Bernard Kouchner and Jean-François Bizot are recounted in the work by Hervé Hamon, Patrick Rotman,* Génération 2. Les années de poudre, *Paris, Editions du Seuil, 1988, pp. 249-266.*
3. Jim Hays, "Global Village News", Actuel, *n°8, May 1971, p. 36.*
4. Forrest Wilson, editor-in-chief of the North-American magazine Progressive Architecture, *dedicated in July 1970 a special report on the counter culture, allowing free graphic and textual expression to a few of the groups present at the Freestone festival in California from 20 to 22 March 1970 (among these, the Christopher Alexander's Centre for Environmental Structures ; the Farallones Institute founded by Sim van der Ryn and Sanford Hirshen; Baer's Zomeworks Steve; the Big Rock Candy Mountain; Stewart Brand's Whole Earth Catalog : the Earth People's Park ; Marc Treib's Soft Kamasaki). "Advertisements for a Counter Culture",* Progressive Architecture, *July 1970, pp. 70-93.*
5. Robin Middleton, technical director of the magazine Architectural Design, *1965-1972, in Beatriz Colomina et al.,* Monter/Brocher/Plier 2, *Entretiens, Centre Canadien de l'Architecture, 2007.*
6. The ideological dimension of the group's environmental rhetoric is developed in by Felicity D. Scott, "Media Ecology", in Eeva Plekonen and Eas Laaksonen (dir.), Architecture + Art. New Visions, New Strategies, *Alvar Aalto Akatemia, 2007, pp. 136-155.*
7. I am referring to the article by Charles Baudelaire, "Modernité", Le Peintre de la vie moderne. *"By 'modernity' I mean the ephemeral, the contingent, the half of art whose other half is the eternal and the immutable".*
8. For a contribution to the definition and classification of pneumatic constructions, refer to the article by Gernot Minke, "Structures membranes à surfaces portantes" (load-bearing surface membranes, Techniques & architecture, *n° 3, April 1971, pp. 64-70.*
9. "Architectures fantastiques", L'Architecture d'aujourd'hui, *n°102, June-July 1962, p. 13.*
10. Also deserving mention, his work: Frei Otto, Tensile Structures, *vol. "Pneumatics Structures", Cambridge, Mass., MIT Press, 1967.*
11. Of which two are particularly noteworthy: the Fuji pavilion by Yukata Murata and Mamoru Kawaguchi and the American pavilion realised by the architects Davis, Brody & associates and the engineer David Geiger.
12. See Marc Dessauce (dir.) on this subject, The Inflatable Moment: Pneumatics and Protest in '68, *New York, Princeton Architectural Press, 1999.*
13. In May 1967, for the Paris Biennale, the Utopie group presented a brief entitled "Pneumatic Living – Economical/Mobile". Moreover, the diploma by shared the three architects of the group, Jean-Paul Jungmann, Jean Aubert and Antoine Stinco, Pneumatic Architectures, *was presented at the École des Beaux-Arts in 1967. The partners carried their research further by organising the exhibition "Inflatable Structures" in March 1968 at the Musée d'Art Moderne de la Ville de Paris.*
14. Ant Farm, Inflatocookbook, 1970, not paginated.
15. Ant Farm, Inflatocookbook, 1970, not paginated.
16. Ant Farm, Inflatocookbook, 1970, not paginated.
17. Jim Burns, Arthropods: New Design futures, *Praeger Publishers, 1972, p. 153.*
18. Anna Halprin, Moving Toward Life. Five Decades of Transformational Dance, *Wesleyan University Press, 1995, p. 14.*
19. Recall the impact of the graphics chosen to illustrate the book by John Muir [a pseudonym], How to Keep Your Volkswagen Alive *published en 1969, accompanied by the drawings of Peter Aschwanden.*
20. Ant Farm, Inflatocookbook, *not paginated.*
21. Ant Farm, Inflatocookbook, *not paginated. Here are a few examples of these elements: 45° Angles, Flat Tees, Curved tees, Rigi-Flex Fan Tunnels, Zipper hatha-yoga Access Panels.*
22. Laslo Moholy-Nagy, The New Vision and Abstract of an Artist, *George Wittenborn edition, 1947.*
23. Laslo Moholy-Nagy, Ibidem.
24. Ant Farm, Inflatocookbook, *1970, not paginated.*
25. "Trust - I just knew that we would get their very best… It was trust – total trust and I just knew that it was going to be great from the beginning" Marilyn Lubetkin, in Constance Lewallen and Steve Seid (dir.), Ant Farm. 1968-1978, *op. cit., n.p.*
26. "This is an act of total design, a true form of the handicraft, do-it-yourself, architect-as-artisan tradition", Jury Chairman Hugh Hardy, in Constance Lewallen and Steve Seid (dir.), Ant Farm. 1968-1978, *op.cit., n.p.*

Farallones Institute fondé par Sim van der Ryn et Sanford Hirshen ; le Zomeworks de Steve Baer; le Big Rock Candy Mountain ; le Whole Earth Catalog de Stewart Brand : le Earth People's Park ; le Soft Kamasaki de Marc Treib). « Advertisements for a Counter Culture », *Progressive Architecture*, juillet 1970, pp. 70-93.

5. Robin Middleton, directeur technique de la revue *Architectural Design*, 1965-1972, in Beatriz Colomina et al., *Monter/Brocher/Plier 2*, Entretiens, Centre Canadien de l'Architecture, 2007.

6. La dimension idéologique de la rhétorique environnementale du groupe est développée par Felicity D. Scott, « Media Ecology », in Eeva Plekonen et Eas Laaksonen (dir.), *Architecture + Art. New Visions, New Strategies*, Alvar Aalto Akatemia, 2007, pp. 136-155.

7. Je fais référence à l'article de Charles Baudelaire, « Modernité », *Le Peintre de la vie moderne*.

8. Pour une contribution à la définition et à la classification des constructions pneumatiques, se reporter à l'article de Gernot Minke, « Structures membranes à surfaces portantes », *Techniques & architecture*, n° 3, avril 1971, pp. 64-70.

9. « Architectures fantastiques », *L'Architecture d'aujourd'hui*, n°102, juin-juillet 1962, p. 13.

10. Rappelons également son ouvrage : Frei Otto, *Tensile Structures, vol. « Pneumatics Structures »*, Cambridge, Mass., MIT Press, 1967.

11. Deux d'entre elles retiennent particulièrement l'attention : le pavillon Fuji de Yukata Murata et Mamoru Kawaguchi et le pavillon américain réalisé par les architectes Davis, Brody & associates et l'ingénieur David Geiger.

12. Voir à ce propos Marc Dessauce (dir.), *The Inflatable Moment: Pneumatics and Protest in '68*, New York, Princeton Architectural Press, 1999.

13. Le groupe Utopie propose en mai 1967 pour la Biennale de Paris un dossier intitulé « Habiter Pneumatique – Économique/Mobile ». Le diplôme commun des trois architectes du groupe, Jean-Paul Jungmann, Jean Aubert et Antoine Stinco, présenté à l'École des beaux-arts en 1967, s'intitule d'ailleurs *Architectures pneumatiques*. Les compères approfondissent leurs investigations en organisant l'exposition « Structures gonflables » en mars 1968 au musée d'Art moderne de la Ville de Paris.

14. Ant Farm, *Inflatocookbook*,1970, non paginé

15. Ant Farm, *Inflatocookbook*, 1970, non paginé. "To unfold, inflate and see each other in a black white red purple cloud balloon can (conditions right) help to break down people's category walls about each other and their own abilities and can be a hint at the idea that maybe, maybe anybody can/should/must take space-making beautifying into her/his own hands".

16. Ant Farm, *Inflatocookbook*,1970, non paginé. "Searching out a means, a way of doing, a special expression of alternatives to the rigid architectural paths we were led down as children. Images of what environment can mean when a person takes it in his own hands, feeling it and molding new forms. [This is] a method so simple we can share it at will and never lose the security of being sheltered."

17. Jim Burns, *Arthropods : New Design futures*, Praeger Publishers, 1972, p. 153. "Move onto the sunlit deck, select a partner. Take off your clothes as you feel comfortable doing it. Oil each other's bodies, becoming aware of their structure, strengths, weaknesses, movements; stroke, mash, push, pull, pet, caress – discover what the body is. Then wash each other and move together through the woodland fantasy environment".

18. Anna Halprin, *Moving Toward Life. Five Decades of Transformational Dance*, Wesleyan University Press, 1995, p. 14.

19. Rappelons l'impact du graphisme choisi pour illustrer le livre de John Muir [un pseudonyme], *How to Keep Your Volkswagen Alive* publié en 1969, accompagné par les dessins de Peter Aschwanden.

20. Ant Farm, *Inflatocookbook*, non paginé. « Did you use the *Inflatocookbook* to build an inflatable?... Send ideas. How did the bubble make you feel?... Where ya at ? Send feedback to... »

21. Ant Farm, *Inflatocookbook*, non paginé. « With these new Ant Farm Components you now can realize your fantasies with most of the dirty work already done. » Voici quelques exemples de ces éléments : 45° Angles, Flat Tees, Curved tees, Rigi-Flex Fan Tunnels, Zipper hatha-yoga Access Panels.

22. Laslo Moholy-Nagy, *The New Vision and Abstract of an Artist*, édition George Wittenborn, 1947.

23. Laslo Moholy-Nagy, *Ibidem*.

24. Ant Farm, *Inflatocookbook*, 1970, non paginé

25. "Confiance - I just knew that we would get their very best... It was a trust – a total trust and I just knew that it was going to be great from the beginning" Marilyn Lubetkin, in Constance Lewallen et Steve Seid (dir.), *Ant Farm. 1968-1978*, op. cit., n.p.

26. "This is an act of total design, a true form of the handicraft, do-it-yourself, architect-as-artisan tradition", Jury Chairman Hugh Hardy, in Constance Lewallen et Steve Seid (dir.), *Ant Farm. 1968-1978*, op.cit., n.p.

27. Michael J. Crosbie, *Jersey Devil. Design/Build Book*, Layton, Peregrine Smith Books, 1985; Susan Piedmont-Palladino and Mark Alden Branch, *Devil's Workshop*, New York, Princeton Architectural Press, 1997. A propos du Prickly Mountain, voir Karrie Jacobs, "The Revolution That Never Quite Was", *Metropolis*, octobre 2006.

28. Le profil de la maison évoque la maquette de maison biomorphique de F. Kiesler, Endless House ou encore les coques légères des maisons-bulles et des palais-bulles (près de Théoule sur la Côte d'Azur) de l'architecte Antti Lovag.

29. Curtis Schreier, in Constance Lewallen and Steve Seid (ed.), *Ant Farm. 1968-1978*, op.cit., p. 60. « The other thing that was inspiring was the way automakers used certain techniques in order to pound out the curves on an auto – building a wooden grid and then making the compound curve fit ».

30. Jean-François Bizot, « Les villes brûleront », *Actuel*, n°18, mars 72, pp 2-3.

27. Michael J. Crosbie, Jersey Devil. Design/Build Book, *Layton, Peregrine Smith Books, 1985; Susan Piedmont-Palladino and Mark Alden Branch,* Devil's Workshop, *New York, Princeton Architectural Press, 1997. On Prickly Mountain, see Karrie Jacobs, "The Revolution That Never Quite Was",* Metropolis, *October 2006.*

28. The profile of the house evokes the model of the biomorphic house of Frederik Kiesler, Endless House or the light shells of the bubble houses and bubble palaces (near Théoule on the French Riviera) by the architect Antti Lovag.

29. Curtis Schreier, in Constance Lewallen and Steve Seid (ed.), Ant Farm. 1968-1978, *op.cit., p. 60.*

30. Jean-François Bizot, "Les villes brûleront", Actuel, *n°18, March 72, pp 2-3.*



20:20 Vision, Vue de l'installation au / *Photography of the exhibition as installed at the* Contemporary Art M
Houston, Texas

Entretien / Conversation

Chip Lord & Pierre Huyghe

PH : Je ne sais par quoi commencer ; il y a tant de choses ! Je trouve qu'Ant Farm demeure très contemporain et nos parcours ne sont pas si éloignés l'un de l'autre. D'une manière générale, je suis très intrigué par votre usage des protocoles temporels et de ses formes d'exposition, je voudrais parler des scénarios et des structures narratives qui traversent vos projets ainsi que de la manière dont vous incorporez sa médiation, l'image. Nous devrions également aborder l'aspect ironique et la forme de collaboration qui caractérisent votre pratique. Vous voyez, le terrain de discussions s'avère très vaste !

PH: There are so many things to discuss. I don't know where to start. Ant Farm work is very contemporary in many ways and I find our experience is rather similar in many ways. Generally I'm interested in the way you are dealing with time based protocol and its exhibition. The use of scenario and narrative structure displayed through different formats, from a house to a public event and the way you incorporate its mediation, the image. Also we should talk about the ironic element and the collaborative form of your work. Well, there's a broad landscape of interest that can be discussed.

CL : Vous faites allusion à la phase d'élaboration même et il est vrai qu'elle émane de la collaboration qui, bien souvent, se limitait à trois personnes ; toutefois, le groupe pouvait s'élargir en fonction du projet.

CL: You're referring to the process and in a sense it comes from the collaboration which was, most of the time 3 people working on a project, but sometimes a larger group that would expand for the project.

PH : En d'autres termes, ce n'était pas une association figée, mais un organisme vivant.

PH: It's not a rigid association, but a living organism.

CL : Vous vouliez en savoir davantage sur la *Dolphin Embassy* ; il s'agissait de notre premier entretien, au moment où vous prépariez votre expédition en Antarctique. Comment connaissiez-vous la *Dolphin Embassy* ?

CL: You contacted me about the Dolphin Embassy. *That was the first communication we had, and that was when you were beginning to plan your expedition to Antarctica. How did you know about the* Dolphin Embassy*?*

PH : Je connaissais votre travail depuis longtemps mais lorsque j'ai préparé cette expédition en Antarctique, j'ai découvert quelques dessins relatifs à un projet du nom de *Dolphin Embassy*. J'étais curieux de comprendre ce scénario ouvert. Cela commence par une hypothèse, un désir irrationnel de dialoguer avec une autre espèce vivante ; ensuite, vous vous donnez les moyens de produire une réalité qui donnera forme à cette hypothèse, pas tant pour la confirmer que pour la détourner. Vous êtes engagés dans un processus à long terme : vous produisez des véhicules élaborés, un bateau, vous inventez des outils de communication, vous imaginez même un bâtiment, une ambassade pour représenter les dauphins à Washington, et enfin vous envisagez même la réalisation d'un long métrage pour documenter ce projet ! Il est fascinant de voir toute la chaîne narrative autour de l'objet, ainsi que la grande diversité des formats auxquels vous avez fait appel. On peut également inclure une apparition à la télé australienne…

PH: I had been aware of your practice for a long time but when I planned this expedition to Antarctica, I discovered some drawings of a project called the Dolphin Embassy *and wanted to understand this open-ended scenario. It seems, to start with, just a hypothesis, an irrational desire to speak with another life form. Then you gave yourself the means to produce a reality that would allow this hypothesis to take shape, not so much to resolve it but to turn around in a distracted way. You engaged a long-term process, produced complex vehicles, a boat and invented tools for communication, you even thought about a building, an embassy to represent dolphins in Washington, and a feature film to document the project! It's fascinating to see the narrative around the object, the heterogeneity of formats that this project took. It also includes an appearance on Australian television…*

CL : Vous faites allusion au talk show australien ou à la présentation vidéo ?

PH : En fait, je pense que cette émission correspondait à une autre partie du projet. Lorsque vous produisez un événement, vous intégrez toujours son image, sa représentation à travers le média en question, et vous appelez cela un événement médiatique. Vous êtes les premiers, dans votre pratique de l'événement *live*, à avoir compris qu'il n'y a pas moyen d'échapper à l'image : au lieu de la nier, elle est devenue une dynamique de votre travail.

CL : Peut-être devrions-nous parler de *Media Burn*, car c'est un bien meilleur exemple que la *Dolphin Embassy* qui, d'une certaine manière, n'a jamais abouti. *Media Burn* commence par une image, une idée qui jaillit de la culture du début des années soixante-dix, de l'insatisfaction à l'égard de la télévision traditionnelle et de l'image d'une voiture fracassant des téléviseurs. Nous avions soumis des propositions à diverses personnes et institutions et à chaque fois, la voiture, son dessin, prenait des formes différentes. Dessiner la voiture était assez amusant en fait. Puis, en 1974, Tom Weinberg nous a fourni un petit capital de départ pour monter le projet et on arrêta une date. Le processus se mit en route et devint l'événement, qui impliquait la conception et la construction de la voiture, activités technique et sculpturale. Nous avions des croquis. Curtis en était responsable ; il a réalisé les grandes lignes, puis des dessins plus précis de l'aileron et devait réfléchir à la manière d'y insérer un téléviseur. Ensuite, il fallait faire en sorte de concevoir l'événement lui-même, le mettre en scène. Vous mentionnez l'intégration des médias. À un moment donné, nous avons rédigé un communiqué de presse. Nous nous sommes pliés à un certain nombre de protocoles et nous sommes chargés nous-mêmes des relations publiques. Nous avons envoyé ce communiqué à toutes les stations télé. Le moment majeur est, selon moi, le jour de l'événement : tous les journalistes sont arrivés en arborant la carte de presse que nous avions confectionnée ! Ainsi munis de leur carte, ils devaient se rendre dans l'espace que nous avions délimité, « réservé à la presse ».

PH : C'est donc la télévision qui donne une réalité au projet ?

CL : Effectivement, c'est la réalité. Nous jouions le même jeu médiatique ; la planification, le développement et la mise en scène n'étaient que quelques-uns des points communs.

PH : Vos projets comportent toujours une certaine forme de théâtralité… La « mise en scène » est pensée dans ses moindres détails, du discours inaugural en passant par le communiqué de presse, jusqu'au *merchandising*.

CL : Très tôt, nous avions en tête cette journée du 4 Juillet ; bien évidemment, il y a déjà cet autre spectacle, la fête nationale américaine. Mais, c'est également un jour où il ne se passe pas grand chose sur le plan des nouvelles. Nos chances de voir les stations télé débarquer étaient donc plus grandes, sauf si un tremblement de terre ou un incendie survenaient !

PH : Tout est dans le *timing*, le « quand », le positionnement de l'événement dans le temps. Vous saviez qu'il y aurait peu de nouvelles, donc l'éventualité de vous retrouver en direct *live* était forte.

CL: The Australian talk-show, or the video presentation?

PH: Actually, I think this talk show was another part of the project, its mediation. When you produce an event, you always incorporate its image, its representation through the given media, you call that a media event. Before any artists were dealing with live events, you integrated the fact that there's no way to escape from the image and, rather than negate it, with you it becomes part of the dynamics of the work.

CL: Maybe we should talk about Media Burn, *because it is a much better example than the* Dolphin Embassy, *which in a sense was never fully realized.* Media Burn… *It begins with one image, an idea that springs from early 1970's culture, the dissatisfaction with mainstream television and the image of the car smashing the TVs. We made proposals, 2 or 3 proposals to different places and different institutions, and each time the car was a little bit different, the drawing of a car. You know, it's the fun part, designing the car. Then in 1974 there was a little bit of seed money to do the project from Tom Weinberg and we fixed on a date. Then the process starts to open up because it becomes the event, and it's also the design and construction of the car, which is a sculptural activity, a technical activity. So you have drawings. Curtis was in charge of that, so he produced the cutaway drawing, and detailed drawings of how to produce the tailfin, how to put a TV in there, and so forth. And the event itself has to be designed. At a certain point, because you mention how the media is integrated, of course, we made a press-release. So we were following a certain series of protocols for the event and doing the public relations ourselves. We sent the press release to all the TV stations. And I think the key moment was when on the day of the event, all the TV reporters showed up and they were all wearing the press pass that we made. We had designated an area for "press only" and you had to wear a press pass.*

PH: So, it was the TV coverage that was creating the reality of the project?

CL: Yes, it was in fact. We were playing the same media game. I mean planning, development and staging were only some of the shared aspects.

PH: There's always something theatrical about your projects. The staging is organized down to the last detail, from the inaugural speech to the press release and the merchandising.

CL: Because very early on we selected July the 4th as the day of the event, and of course, it already has all this spectacle attached – the American celebration. But it's also a "slow-news day". That meant there was more likelihood, unless there's an earthquake or fire, that the TV stations would come.

PH: It's all about timing, the 'when', the placement in a time line. You knew it would be a slow news day, so you had a strong chance of getting on the air.

CL: Exactly. Back to the process for a moment. I think, because we were

CL : Mais, revenons un peu au processus. Je pense que, par notre formation en architecture, la question du travail de l'architecte prenait tout son sens. Au début, il y a une sorte d'idée toute simple de ce que l'image de la maison ou du bâtiment pourrait être. Ensuite, viennent se greffer des éléments d'ordre technique, structurel et esthétique. Enfin, parfois des années plus tard, une série de documents permet au projet de se concrétiser. Mais, *in fine*, vous revenez à l'image et une seule question demeure : dans quelle mesure l'image finale se révèle-t-elle fidèle à l'image originelle ?

PH : Vous partez d'une intuition, passez à travers une série de négociations pour que quelque chose puisse se produire, et ce périple se termine en une icône, comme vous dites. L'image finale est en fait le mouvement de ce périple.

CL : Exactement.

PH : *Cadillac Ranch*, bien évidemment, existe toujours ; alors que de *Media Burn*, il ne reste qu'un enregistrement, la voiture peut-être…

CL : …Et la carte postale.

PH : Une représentation iconique, n'est-ce pas ?

CL : Oui, et dans le contexte de l'époque, en 1975, on tentait de s'affranchir du système des galeries d'art ou du produit qu'est l'art. Donc faire une carte postale, cet objet le plus éphémère et le plus évanescent qui soit, nous paraissait tout à fait approprié. En fait, cette carte postale est devenue une carte postale d'art *à succès* au sein de ce petit univers, avec plus de cent mille exemplaires disponibles !

PH : C'était l'intention de départ, c'est dans le titre. C'était prédisposé à devenir une image. En ce qui concerne *Media Burn*, l'événement n'a de sens que par son enregistrement ; vous anticipez les conséquences de l'action, de la médiation parce que tel en était l'enjeu.

CL : *Media Burn* a été conçu en une seule image ; il s'agissait d'une action filmée, d'un film d'action, ce qui implique que nous devions disposer de plusieurs caméras pour avoir la meilleure couverture. Une des façons d'obtenir ces multiples caméras est de faire venir la presse. En fait, dans une des stations télé, il y avait un type sympa qui était journaliste à Sacramento ; il avait déjà réalisé un sujet sur Ant Farm et s'était arrangé pour apporter une caméra vidéo à vitesse rapide, qui pourrait filmer au ralenti.

PH : Identique à celle utilisée lors de crash test ?

CL : Effectivement ! La manière de filmer est devenue centrale : comment obtenir de multiples angles, des vues différentes et faire défiler ces images au ralenti. Mais toutes ces choses se sont développées au fur et à mesure qu'on s'approchait de l'événement. C'était parti de… : « Ce sera une carte postale sensationnelle, tout le monde va adorer… » Mais, de toute évidence, l'expérience de la vidéo allait s'avérer différente de celle de la carte postale ; différente également de l'expérience telle qu'elle pouvait être

trained as architects, it's really, in a sense, how an architect works as well. At the very beginning of the process there's a kind of a simple idea of what the image of house or of a building could be, then an expanding series of technical and aesthetic and structural elements. And finally, sometimes years later, a set of documents allows the project to be built. And at the end you go back to the image, there's always that question: how faithful is the final image to the original image.

PH: You start with an intuition and then go through a long series of negotiations to make something happen and the journey ends up with an icon as you say. Actually, the final image is one of the movement of that journey.

CL: That's right.

PH: In the case of the Cadillac Ranch, *of course there's still the monument. In the case of* Media Burn *there's a recording, maybe there's the car…*

CL: …And there's the postcard.

PH: This iconic image, right?

CL: Yes, and within the context of that moment –1975 – there was the turning away from the gallery system, or of the commodity that is art. So, to make a postcard, which is the most disposable ephemeral kind of object there is, made sense. And actually, the postcard itself did become a "bestselling" art postcard within that small world - there are over a hundred thousand in print.

PH: It was within the original intention, in the title. It's predisposed to become an image. In Media Burn, *the event only exist for its recording, you anticipate the future of the action, the mediation consequences because that was the whole issue.*

CL: In the case of Media Burn, *of course, it was conceived in one image. It's an action shot, an action movie, and it means that you have to have more than one camera so you have some coverage. And one way to ensure the multiple cameras is to bring in the media. In fact at one of the TV stations there was a friendly TV reporter from Sacramento who came. He had done an earlier story about Ant Farm and he arranged to bring a high-speed film camera that would shoot in slow motion.*

PH: Like the one they use for crash tests?

CL: Yes! And it became the footage at the center, to create multiple angles, multiple views and then to replay it in slow motion. But all those things developed in the process of moving towards the event. It opened up from "It'll be a great postcard, everybody will love it too". But the experience of the video tape is going to be different from the postcard obviously, and also different from the experience for the people who were there in person, who witnessed it. For them maybe there were moments that were boring, when things were not going on…

vécue par les personnes présentes qui étaient témoins. Certains moments ont dû d'ailleurs leur sembler ennuyeux, lorsque rien ne se passait…

PH : Vous êtes très conscients du rôle de l'image. L'événement est associé à son image et à son commentaire. Je pense à *Learning from Las Vegas* de Robert Venturi et à la métaphore du garage et du canard… l'intégration de l'image dans l'architecture. Bien que dans ce cas précis, il s'agissait davantage de décorum et de symbole.

CL : L'image toute simple, de la rue, qui se cache derrière l'icône… Ce livre a été publié lorsque nous étions de jeunes étudiants en architecture et il nous a grandement influencés. Par ailleurs, nous travaillions avec un réseau d'artistes qui commençaient à utiliser la vidéo. Naturellement ce mouvement s'inscrivait dans la contre-culture ; une opposition très critique s'était développée à l'égard des médias dominants, du caractère prévisible de l'information, du journaliste rapportant l'histoire auprès du public. Tout cela faisait l'objet de nombreux débats, de théories et de critiques. Donc, de toute évidence, c'était quelque chose que nous comprenions et que nous connaissions. Les médias viendraient jouer leur rôle : c'était prévisible…

PH : Smithson travaillait sur la dialectique Site/Non Site. D'une certaine façon, ce qui se perdait au cours de l'enregistrement de l'événement gagnait en potentiel de fiction. Quelle était la nature de l'événement ?

CL : Il relevait de la fiction mais les gens de la vidéo avec lesquels nous travaillions, tous volontaires, étaient habitués au style documentaire. Vous vous retrouvez par conséquent avec des équipes vidéo en train de tourner un événement fictif, sous un mode documentaire.

PH : Bien sûr ; vous élaborez d'abord une fiction, que seulement ensuite vous documentez.

CL : Les tropes du style documentaire assurent une certaine autorité à la fiction.

PH : Oui, une teinte de vérité. Werner Herzog a développé un point intéressant sur la *Nouvelle Vague* et la problématique réalité/vérité. Qu'en est-il de *The Eternal Frame*, qui consistait en une reconstitution de l'assassinat de Kennedy ?

CL : D'une certaine manière, vous avez travaillé dans le même domaine de la re-création, de la simulation et de la critique des médias.

PH : J'interrogeais notre relation au présent et à ses formes narratives. Pasolini essayait de trouver quel langage il fallait construire pour saisir la réalité. Selon lui, seul l'agencement de diverses prises pouvait s'en approcher. Il prit pour exemple l'assassinat de Kennedy, prétendant que si la scène avait été filmée, non pas avec une, mais avec des milliers de caméras, on aurait eu une représentation de la réalité. Je crois que vous avez également choisi cet événement pour la raison qu'il n'existe que par son image.

PH: You're self-conscious about the role of the image. An event goes with its image and commentary. I'm thinking about Robert Venturi's Learning from Las Vegas *…and the metaphor of the garage and the duck… the integration of the image into the architecture, although in that case it was more about decorum and symbol.*

CL: The simple image out at the street level that's behind the icon. And of course, because we were architecture students when that book came out, that was very influential. That was one aspect, and the other was working with the network of early video people. And of course that movement was embedded in the counter-culture. There was very much a critical opposition to the mainstream media. And thinking about the predictability of the news and the reporter's translating the story for the audience. There was theory and discourse around that, and critique, so that was something we obviously understood and knew about. The media will come and play their role - it's predictable…

PH: Smithson was working on the Site/non Site dialectic. In a certain way, what is lost during the recording of an event gains a fictional potential. What was the nature of the event?

CL: The event is a fiction, but the video people we worked with, all of whom were basically volunteers, were trained in documentary style, so you have, I think, video crews shooting documentary style of a fictional event.

PH: I agree. You first develop a fiction, which you then document afterwards.

CL: And the tropes of the documentary style give authority to the fiction.

PH: Yes it gives the fiction a semblance of truth. There is an interesting point made by Werner Herzog on the Nouvelle Vague *about the relation between reality and truth. What about* The Eternal Frame, *which was a re-enactment of the Kennedy assassination?*

CL: Yeah, I think we can talk about it. Because in some ways, you've done work in the same area of recreation, simulation, revisiting media and all of that.

PH: I was questioning our relation with narratives in the present. Pasolini tried to discover what sort of language had to be constructed to be able to capture reality. He determined that the only way to come close was by arranging multiple shoots from different angles. As an example, he took the assassination of Kennedy, arguing that if it had been filmed not with one camera but with thousands of them, we would have a genuine representation of its reality. I guess you also choose the event, because it only exists for us through its image.

CL: Yes, and one thing that's interesting about The Eternal Frame *is of course the collaboration with another group, Ant Farm, and T.R. Uthco. Each brings something. Doug Hall, who was a part of T.R. Uthco, and his partner Jody Procter, had both gone to Harvard, so they had this*

CL : Tout à fait, et l'autre chose intéressante est la collaboration d'Ant Farm avec le collectif T. H. Uthco, chacun apportant sa contribution. Doug Hall, qui faisait partie de T.H. Uthco, et sa partenaire Jodie Procter, étaient tous deux allés à Harvard et connaissaient la vie à Boston. Kennedy était allé à Harvard, les gens imitaient son accent, etc. Toute cette histoire existait déjà, mais d'une certaine manière, la dynamique entre T. H. Uthco et Ant Farm expliquait la raison pour laquelle Doug Michels a joué Jackie Kennedy. Il ne faisait aucun doute que c'était Doug Hall qui serait Kennedy, mais quant à savoir qui ferait Jackie… À l'évidence, il fallait que ce soit quelqu'un de chez Ant Farm, justement pour équilibrer cette dynamique entre les deux collectifs. Donc, Doug Michels s'est proposé et est devenu Jackie. Mais, d'un autre côté, cela n'avait que peu d'importance… Vous savez, la manière fictionnelle de procéder aurait été de trouver une actrice qui lui ressemblât et de l'habiller *à la Jackie*. Avec cette utilisation de la vidéo, c'était davantage un documentaire, notamment par la relation de l'image vidéo à l'image de télévision.

PH : Une équation, en fait.

CL : Oui, une équation. Donc, après cela, ne serait-il pas formidable de faire un remake de cet événement où il y aurait une image forte, le *cadre éternel*, bien évidemment, tel que présenté sur la couverture du magazine *Life* ? Après, le travail consiste à désigner l'emplacement des caméras, à s'assurer qu'il y en a assez, s'il faut tourner en noir et blanc, en couleur ou en super-8.

PH : Comment vous est venue cette idée ? Ant Farm a l'art de développer des scénarios dont les résolutions sont très différentes. Il demeure difficile de classer Ant Farm dans une seule catégorie. Vous êtes liés à l'architecture, mais il est clair qu'on pourrait vous dire artistes ou affiliés au monde du théâtre. Toutefois, je considère qu'il est quand même important d'aborder votre travail sous l'angle de l'architecture. Le fossé entre la *House of the Century* et *The Eternal Frame* semble énorme. Mais, en fait, il s'agit d'idées récurrentes qui finissent par trouver leur forme appropriée. C'est un mouvement d'idées probablement issues de la dynamique du groupe, la complexité des dialogues, et de la distraction.

CL : On a fait nos débuts en tant qu'architectes *underground*. Cela signifie qu'à l'époque, nous devions être nous-mêmes à l'origine des projets et ne pas attendre qu'un client vienne frapper à la porte. Donc, en fin de compte, c'est peut-être davantage en rapport avec le travail d'un artiste. Et pourtant, la collaboration en terme de création est plus pertinente avec la manière dont fonctionne une agence d'architecture ; en général, il y a plusieurs partenaires, plusieurs niveaux de participation et différentes compétences interviennent. L'ensemble a un lien avec la façon dont les projets évoluent. Il est évident qu'effectivement, *Media Burn* était une création interne, mais ce projet a également bénéficié de sources et d'idées diverses et variées, notamment avec la participation du mouvement de *Guérilla Vidéo*. En revanche, *Cadillac Ranch* était une commande de Stanley Marsh qui, à l'époque, nous avait dit : « Je suis disposé à voir l'un de vos projets, donc si vous avez quelque chose à me proposer, n'hésitez pas. J'ai déjà travaillé avec John Chamberlain et Robert Smithson, et je

background of living in Boston, Kennedy went to Harvard, you know, people would imitate the Kennedy accent and so forth. All that history already existed but somehow the dynamics between Ant Farm and T.R. Uthco explained why Doug Michels played Jackie Kennedy. There was no doubt that Doug Hall would have to be Kennedy, but who would be Jackie? It obviously had to be someone from Ant Farm to balance out the dynamics between the two groups. So, Doug Michels volunteered and became Jackie, but on another level it didn't matter … You know, the fictional way to do it would be that you find an actress who has some resemblance and you costume her. And somehow with the video medium, it was almost more inherently documentary because of the relationship of the video image to the television image.

PH: An equation, in fact.

CL: Yes, an equation. So after that, wouldn't it be amazing to do a remake of that event, and an event in which there's one key image, the eternal frame*, of course, as pictured on the cover of* Life *magazine. But again, it became, you know, the job is to designate where the cameras should be, and to make sure there were many cameras, and it whether it would be black-and-white, in color or if it would be in super-8 film.*

PH: How did this idea come up? Ant Farm develops scenarios with very different endings, so it has been difficult to classify your practice within a specific field. You have been linked to architecture, but one can certainly relate to you as artists or as coming from the theatre field. Still I think it is important to see your practice as an architect. The gap between the House of the Century *and* The Eternal Frame *seems big. But it is related to recurrent ideas that finally find their own adequate form. It is a movement of ideas probably driven by the dynamics of the group, the complexity of the dialogue, and by distraction.*

CL: We began as "underground architects". It meant that we had to invent the projects ourselves and not wait for a client to knock on our door. So as a result, maybe that's more like how an artist works. And yet the creative collaboration is more consistent with how an architecture firm works, where there's often more than one partner, there are different levels of participation, there are different skill sets. So that process has something to do with how projects evolve and certainly Media Burn *was a project that was created internally, but it came from lots of different sources, ideas and in part from this participation in the Guerrilla Video movement.* Cadillac Ranch *on the other hand was an invited commission from Stanley Marsh. He said, "I'm open to hearing a project, so if you want to propose something to do. I've worked with John Chamberlain and Robert Smithson, and I've got a big ranch here." Even before that invitation there was an internal dialogue within Ant Farm about the Cadillac tailfin because it was something that Hudson and Doug and I had experienced as kids growing up during those years when the tailfin.*

PH: It's a car extension in an aquatic animal form! The fantasy of speed.

possède un immense ranch. » Avant même cette invitation, il y avait une discussion interne au sein d'Ant Farm à propos de l'aileron Cadillac. Doug, Hudson et moi avons grandi avec l'aileron !

PH : C'est l'extension d'une voiture sous la forme d'un animal aquatique ! L'imaginaire de la vitesse…

CL : Il y a une publicité, non pas pour Cadillac, mais pour Chrysler, datant de la même époque, où l'on voit un père et son fils, un avion miniature à la main, debout devant l'aileron. Dans les deux cas, il s'agit du pouvoir des médias à travers la publicité qui nous avait marqués lorsque nous étions enfants, de reprendre et d'utiliser l'aileron comme élément central. L'autre publicité était pour Cadillac, en 1959, au cours de laquelle étaient montrés des clichés de l'aile arrière de chaque modèle Cadillac précédant celui de 1959. On pouvait ainsi voir l'évolution de l'aileron.

PH : Une évolution darwinienne de l'image de la voiture, car après tout, l'aileron n'a aucune fonction. J'aimerais qu'on se penche sur la relation entre un jugement critique de la société et le mode participatif de la célébration. J'aimerais également aborder l'aspect ironique, absurde, voire dadaïste de votre travail. Il y a une dimension joyeuse, spectaculaire, populaire. Il se caractérise aussi par une absence de crainte et une forte dose de liberté. Vous ne vous contentez pas simplement de juger le monde, mais vous le saisissez, même à travers la destruction.
Nous parlions tout à l'heure de Smithson, allant dans le désert, pour travailler avec le paysage, comme vous travaillez avec le paysage culturel. Dans les deux cas, il y a entropie… En ce qui vous concerne, la relation entre l'événement et sa représentation est entropique. Vous enterrez des voitures, créez un monument pop et au même moment, vous jouez avec les médias des courants dominants. Il y a une dissémination. Vous intégrez les notions de temps et de mouvement, ainsi que l'image de façon entropique.

CL : En fait, être des outsiders, de la façon dont nous nous considérions comme tels à l'époque, fait que nous étions en dehors de l'architecture traditionnelle et n'appartenions pas réellement au monde de l'art non plus. Bien sûr, Smithson était à la fois un penseur et un écrivain ; ses écrits étaient publiés dans *Artforum*. Il est peut-être un penseur plus sérieux, mais en tant qu'outsider, le recours à l'ironie et à l'humour s'avère un mode plus logique pour faire passer le message.

PH : …sans être enfermé dans une structure narrative rigide.

CL : Je conçois que *Cadillac Ranch* soit un projet issu de l'environnement culturel des valeurs sociales rattachées à l'automobile aux États-Unis. Le slogan de Cadillac dans les années cinquante était le standard du monde ; il semble qu'aujourd'hui, ce n'est guère le cas. Il ne se fabrique plus aux États-Unis. *Cadillac Ranch*, en 1974, vient un an après l'embargo pétrolier infligé par le Moyen-Orient. Les voitures américaines consommaient toujours énormément de carburant mais leur design était quelconque. Donc, disons que c'était une phase de transition sur le plan culturel, mais également pour le marché de la construction automobile.

CL: There's actually an ad, it's for Chrysler, not for Cadillac, from the same period when they show a father and a son holding an airplane in front of the tailfin. In both cases it was the power of media through advertising that had somehow imprinted us as kids, and being brought back and used as the structure of the piece, because the other ad was for Cadillac in 1959, where they actually showed photos of the rear fender of each Cadillac preceding the 1959, (so you could) see how the tailfin evolved.

PH: A Darwinian evolution of the image of a car, because, after all, the tailfin has no function. I would like to talk about the relation between a critical judgment on society and a participative mode of celebration. Also we should talk about the ironic and absurd Dadaist aspect of your work. There is something joyful, theatrical and pop in it. There's a freedom, something done without fear. It isn't a position from which you judge the world but you embrace it, even through its destruction.
We talked earlier about Smithson going out in the desert, playing at scale with the landscape as you play at scale with the cultural landscape. In both cases we can talk about entropy … in your case, the relation between the event and its representation is entropic. At the same time that you bury cars, you create a pop monument and play with the media, the mainstream. You're playing at scale with the mainstream in an ephemeral way. You integrate time and movement in the practice, as well as the image, in an entropic way.

CL: But I think, being an outsider, in the sense that we thought of ourselves as outsiders, we were outside the established architectural practice, we weren't really in the art world either. Well, of course Smithson was a thinker and writer, and was published in Artforum, *and maybe he's a more serious thinker, but as an outsider, using irony and humor is a more logical way to get your message across.*

PH: …without being trapped in a rigid narrative.

CL: The Cadillac Ranch, *I agree that it's drawing from the cultural environment of the social values around the automobile in America. You know, the slogan for Cadillac during the 1950s was "The standard of the world", and today obviously the standard of the world is not made in the USA. Also, the* Cadillac Ranch *in 1974 comes one year after the oil embargo by the Middle East of the US. At that moment, American cars were still gas guzzlers but their design was just undistinguished. So it's a transition moment, let's say, culturally, and for the business of making automobiles too.*

PH: So Cadillac Ranch *embodied the crash of the automobile industry.*

CL: That's right. And the photo of Cadillac Ranch *was used by both* Newsweek *and* Time *to illustrate articles in the business section - "The threat to the American auto industry". It can be read in that way. But we also called it a monument to the tailfin. I think it was our experience; we embodied the love of the object as readymade. It's such a beautiful object and it's from a moment that hasn't been repeated really because since then, everything moves towards more efficiency in design. But at*

PH : Si je vous suis bien, *Cadillac Ranch* symbolisait la faillite de l'industrie automobile.

CL : C'est cela et d'ailleurs, la photo de *Cadillac Ranch* fut utilisée par les magasines *Newsweek* et *Time* pour illustrer certains articles dans les pages 'économie' du genre « L'industrie automobile américaine est menacée ». Effectivement, on peut l'interpréter de cette manière. Cependant, on cherchait également à rendre hommage à l'aileron. Je pense que cela faisait partie de notre expérience et on souhaitait exprimer notre attachement envers cet objet comme *ready-made*. C'est un si bel objet qui remonte à une période qui ne s'est pas véritablement renouvelée, puisque depuis, on n'a cesse de rechercher l'efficacité dans le design. Mais, en même temps, on ne pouvait pas traverser la guerre du Vietnam et la naissance du mouvement écologiste sans invoquer les concepts d'absurdité et de gâchis. Je crois qu'on symbolisait les deux : la critique et l'amour de tout cela, ainsi que le *ready-made* que représentait la Cadillac. Puis, l'idée d'enfoncer ces voitures dans le sol a entraîné la question du paysage. Amarillo était l'endroit idéal, de par son terrain plat. Au début, Stanley Marsh III nous avait dit : « Je vais vous prêter la camionnette et quelqu'un va vous y emmener, comme ça, vous pourrez faire le tour du ranch. Vous déciderez de l'endroit où vous allez l'installer. » Il a accepté notre projet. Toutefois, la question qui restait en suspens était celle du lieu exact : fallait-il un coin plutôt isolé, là où se trouve l'*Amarillo Ramp*, où les visiteurs doivent y être conduits, ou bien un espace beaucoup plus public, le long de l'autoroute ? Il s'agissait de la Route 66.

PH : Et *Cadillac Ranch* est désormais incontournable ; c'est devenu un monument national ironique, donnant lieu à toutes sortes d'interprétations. Chaque année, on s'y presse et on le célèbre. Le récit de ce projet continue d'évoluer… J'aime l'idée que pour observer le land art, il est nécessaire d'avoir une voiture, de conduire quelque part. En ce qui concerne *Cadillac Ranch*, le véhicule qui vous permet de vous y rendre, cette liberté de mouvement, sont devenus eux-mêmes les objets à contempler. La fin du périple est annoncée par la voiture elle-même. Il y a à nouveau une sédimentation du mouvement. La crise du pétrole survient et l'industrie de l'automobile percute le sol. *Cadillac Ranch* est effectivement une icône dramatique : c'est de l'humour noir.

CL : Il y a également toute l'excitation d'un *road trip* et d'une collision… Nous faisions également référence au récit en évolution, l'histoire qui continue bien après la réalisation de l'objet. On n'y avait pas trop réfléchi, à l'époque. Nous avons fait un certain nombre de choix, comme l'angle, la profondeur, etc. ; puis, on s'en est, pour ainsi dire, éloignés. Et en fait, on est réellement repartis en Californie. Mais nous avons pris la décision de faire en sorte que ce soit accessible depuis l'autoroute ; beaucoup de voitures y circulent, c'est important.

PH : On les voit de l'autoroute ?

CL : Oui. La distance est intéressante car les Cadillac ne sont pas à exactement à côté de l'autoroute. Elles peuvent vous échapper si vous ne faites pas attention. En plus, la distance est telle que non seulement vous

the same time, living through the Vietnam War era and the beginning of the ecology movement, there was the obvious absurdity and wastefulness. I think we embodied both the criticism and love of that, of the readymade, that the Cadillac was. And then, putting them in the ground brings in the issue of landscape. And Amarillo was the perfect place, because it's so flat. In the beginning Stanley Marsh 3 said: "I'm going to give you the truck and somebody to drive you, so you can drive all over the ranch. You decide where you're going to put it". He accepted the proposal, but it was a question of where it should be. And the fundamental question became between putting it in a remote place, which is where the Amarillo Ramp is, you know a visitor has to be driven out there, or a very public place, right along the highway? And the highway is Route 66.

PH: And Cadillac Ranch *became a landmark, an ironic national monument that has inspired many interpretations, and which is now visited and celebrated year in and year out, the narrative of the project continues… I like the fact that to experience land art, you need a car, to drive somewhere. In* Cadillac Ranch *the vehicle that allows you to go out there, that gives you the freedom to move, became itself the object to contemplate. The end of the journey is the vehicle itself. There is sedimentation of movement again. The oil crisis happens and the car industry hit the ground. Cadillac ranch is a dramatic icon. It's dark humor.*

CL: There's the excitement of a road trip and a crash… And also we referred to the evolving narrative, the story that goes on after it was made. We didn't think too much about it. We made a lot of choices, the angle, the depth and so forth, and then we basically walked away. And actually, physically went back to California. But we made the decision that it be accessible from the highway. Lots of people pass by and it changes.

PH: Can you see it from the highway?

CL: Yeah, you see it. It's an interesting distance because it is not immediately next to the highway. You can miss it if you're not paying attention. And then additionally, the distance is such that not only can you see it, but you can recognize maybe not that these are Cadillacs, but you can see that profile, the silhouette. So I think the distance is a very good choice, because to visit you have to stop, get out of your car and walk that distance. And then you are in an interesting relationship because of the angle, and you are sort of eye-to-eye with the rear wheel.

PH: To speak about attraction… You kindly gave me the 20:20 catalog, which takes the form of a calendar, an interesting format, it starts with the World Fair, an exhibition, a celebration of tomorrow, a place where experience and representation are melting as in an attraction park. Ford and General Motors had pavilions in the '64 New York World Fair. You took up the world fair attraction format as a possible form of expression. Cadillac Ranch *is an attraction.*

CL: You know, the decision to put it beside a road made it a roadside

pouvez les voir, mais vous pouvez également reconnaître, non pas qu'il s'agit de Cadillac, mais un profil particulier, une silhouette. Donc, je suis convaincu que la distance relève d'une très bonne décision. Vous devez vous arrêter, descendre de votre voiture et effectuer à pied la distance qui vous sépare de l'œuvre. Et là, vous entrez dans une relation étonnante à cause de l'angle : vous vous retrouvez comme nez à nez avec la roue arrière !

PH : À propos du format de « l'attraction », vous m'avez offert ce catalogue *20:20* qui se présente sous l'aspect d'un calendrier. Les premières pages sont consacrées à l'Exposition Universelle, une célébration de demain, du progrès, un lieu où l'expérience et la représentation se fondent comme dans un parc de loisirs. Lors de l'Exposition Universelle de 1964 à New York, Ford et General Motors disposaient tous deux de pavillons. Vous vous êtes saisis du format des attractions de l'exposition universelle comme une forme possible d'expression. *Cadillac Ranch* est une attraction.

CL : Vous savez la décision de la placer non loin d'une route en a fait une attraction de bord de route. On en plaisantait : « On devrait y installer un stand de boissons fraîches, on devrait pouvoir y acheter des t-shirts, des choses de ce genre, des cartes postales… »

PH : Vous pensiez au *merchandising*…

CL : Et bien sûr, on a fait des t-shirts et des cartes postales, mais on a vite arrêté…

PH : Ce n'était plus intéressant…

CL : À cause de Stanley Marsh III ; il ne souhaitait pas se lancer là-dedans. Il ne voulait pas démarrer une affaire, et nous non plus.

PH : Je suis persuadé que cette volonté d'intégrer cette dimension commerciale avait peu à voir avec une quelconque motivation économique… Vous continuiez d'explorer le potentiel narratif entourant l'objet.

CL : Tout à fait, et cette intégration ne s'est pas faite sans une certaine dose d'ironie ou de critique ; notre société est tellement imprégnée par les marques, la commercialisation. Et d'une certaine manière, nous ne faisions qu'anticiper ce que font les musées ; une fois que l'œuvre rejoint la collection, elle finit dans les magasins, en carte postale. Et s'il s'agit du *Love* de Robert Indiana, alors là, nous avons également droit au timbre-poste. Bien évidemment, il ne faut pas oublier le remake réalisé par le collectif General Idea.

PH : Je voulais parler aussi de General Idea ; je crois qu'ils ont commencé en 1968 ?

CL : Parallèle pertinent, oui, effectivement.

PH : Ant Farm et General Idea sont passés d'une réflexion en termes de forme à une réflexion en termes de format. Il y a également cette

attraction. We joked: "there should be a refreshment stand. One should be able to buy t-shirts, something like that, postcards…"

PH: You were thinking of the merchandising…

CL: And of course we did make the t-shirts and we made the postcards but we stopped short of…

PH: It was no longer interesting…

CL: Because of Stanley Marsh 3. He didn't want to go into that. He didn't want to start a business, neither did we.

PH: I'm sure that the desire to integrate merchandising had nothing to do with making money… you were just playing with the narrative potential surrounding the object.

CL : Absolutely, and the whole thing was with a good dose of irony and a critique of our society, because it is so impregnated with branding, merchandising. And in a way it's anticipating what eventually the museum does, once the work comes into the collection, it becomes a postcard in the store. If it's Robert Indiana's "Love" then it goes all the way to a postage stamp. And of course there's the General Idea remake of that.

PH: I also wanted to talk about General Idea. I think they started up 1968?

CL: Pretty parallel, yeah.

PH: They share with you this interest in the World Fairs, narratives, complex events, ephemera and characters, I'm thinking about Mr. Peanut, this character hanging around with local politicians. There is a satirical approach when it comes to mediation. Also we can say that both of you shift from thinking in term of form to think in terms of format.

CL: We met General Idea and the network through Mail Art.

PH: In Toronto…

CL: There was the Image Bank in Vancouver, distributing images. And eventually we also stopped in Toronto and visited General Idea. And some level of awareness and collaboration in terms of Decadence, *which was an event (it was in Los Angeles, actually, in 1973) and it brought together the* Miss General Idea *pageant before all the audience, and Mr. Peanut, Dr. Brute and other Mail Artists: Dadaists, neo-dadaists.*

PH: There's something carnavalesque in your work. The present is celebrated through a playful, festive and destructive phase and then it goes back toward life. I'm thinking about Media Burn *and* Cadillac Ranch *or the* Time Capsule. *For one of them, when you reopened it, the content had disappeared, rotted, so at in the end, only the time remained… in the capsule.*

approche satirique de la médiation et puis vous aviez en commun cet engouement pour les Expositions universelles, les événements complexes et les personnages en tous genres. Je pense à Mr Peanut, qui se baladait en compagnie d'hommes politiques locaux.

CL : Nous avions fait leur rencontre et celle du réseau par l'intermédiaire du Mail Art.

PH : À Toronto…

CL : Le Forum de l'Image se tenait à Vancouver, proposant toutes sortes d'images. Nous avons fini par faire un arrêt à Vancouver et rendre visite à General Idea. Il y régnait un certain degré de conscience et de collaboration concernant *Decadence*, un événement qui finit par être monté à Los Angeles, en 1973. C'était également l'occasion d'assister à ce simulacre de concours de beauté, *Miss General Idea* devant le public, et Mr Peanut, Dr. Brute et autres mail artistes : des dadaïstes ou des néo-dadaïstes.

PH : Il y a une dimension carnavalesque dans votre pratique; vous célébrez le présent en alternant une phase joyeuse et festive à une phase beaucoup plus destructive, et puis, il y a ce retour à la vie. Je pense à *Media Burn*, *Cadillac Ranch* ou aux *Time Capsules*. Pour l'une d'entre elles, lors de son ouverture, tout le contenu avait disparu, tout était en décomposition ; à la fin, seul le temps demeurait… dans la capsule.

CL : J'ai lu quelque part que la *Time Capsule* était une forme, au moins aux États-Unis, liée à l'idée d'un avenir positif, associée à des images fortes : tout va tellement vite, nous disposons d'une telle technologie qu'il faut tenter à tout prix de sauvegarder ce qui est ici, présent, pour le montrer plus tard, car tout sera différent. Il s'avère qu'environ 40% des capsules de temps sont perdues, ainsi que le registre indiquant le lieu. On ne les retrouve que par surprise, par accident en fait. Je pense que les nôtres ne dérogent pas à la règle car elles étaient trois en réalité. La première fut expédiée à la Biennale de Paris de 1969, une invitation qui émanait d'*Experiments in Art and Technology*. Étant architectes, on avait pensé à leur faire parvenir un modèle ayant un lien avec cette discipline : l'*Oasis Electronique*. On a pris une boîte en carton que l'on a remplie de souvenirs de 1969, Houston, Texas, le premier homme sur la Lune, un chapeau de cowboy, un drapeau américain, etc. Lorsque le colis est arrivé à la Biennale, ils ont ouvert la boîte et … les gens ont tout pris ! En trois ou quatre jours, il ne restait plus rien : la boîte avait été vidée. Jusqu'à la fin de la Biennale, elle était vide. On n'avait pas prévu cela, mais en fait, je pense que c'était une bonne solution.

PH : Trop exotique ! Tout ce que ces personnes souhaitaient, c'était se partager un vieux chewing-gum de 5 ans d'âge !

CL : La *Time Capsule* suivante était associée à l'ouverture du Musée d'Art Contemporain de Houston. Nous ne faisions pas partie de la cérémonie d'ouverture. Une fois de plus, nous étions en marge. Notre amie Marilyn Oshman, qui faisait partie du comité directeur, nous incitait quelque peu à franchir les portes, mais ce n'était pas le cas du directeur

CL: I read somewhere that the Time Capsule *was a form, in the US at least, linked to the idea of a positive future, with very strong images: we're moving so fast, we have such a great technology, let's save what's here to show the future, because it will be so different. But it turns out that something like 40 percent of time capsules are lost. The record of where they are gets lost, so they only are discovered by surprise, by accident in fact. And I think our time capsules prove that rule because actually they were three. The first one in 1969 was sent to the Paris Biennale. It was an invitation from* Experiments in Art and Technology. *So we thought, we're in architecture and such, so we're going to send an architectural model, "Electronic Oasis". We took a cardboard box, we filled it with souvenirs of 1969, Houston, Texas, you know, landing on the Moon, a cowboy hat, American flag, etc. And when it came to the biennale, they opened the box and… people took things! And in 3 or 4 days it was empty, it was an empty box! For the rest of the biennale it was empty, which wasn't planned but was, I think, a very good solution.*

PH: It was too exotic! All they wanted was to share a piece of 5-year old chewing gum!

CL: So, the next time capsule was in relation to the opening of the Contemporary Art Museum in Houston. We were not in the opening show. Again we were outside. And maybe our friend who was on the board, Marilyn Oshman, was pushing us in, and the director was not supportive. We were going to do a video tape for the museum, interviewing the artists and going to the opening. But also we made a time a capsule and put all the videotapes in a refrigerator along with other objects: magazines and things from the supermarket, because a time capsule should be fun to open. We made it just 12 years, 1972 to 1984. So, what we didn't think about is where to put it. You close it up and then it's important where you put it. And the museum didn't really know, so they just put it in a storage room. And a few years later, maybe 5 or 6, there was a flash flood and the water came into the storage room. Everything floated, so obviously they had more valuable art to deal with, and the refrigerator time capsule was at that point… Our friend who was still on the board of the Museum, she took it and put it in her backyard.

PH: The Time Capsule *disappeared?*

CL: So, 1984 comes around, and there's a new director, there are new curators, and they are not interested in opening the Time Capsule. *So it wasn't until 2000. And there's one more level of neglect which was apparently. Our friend had moved the time capsule from her backyard next to the swimming pool , to behind the garage. And she hired an artist, actually one of the Art Guys to haul some things to throw away, to the dump. He saw it. It was designated a time capsule, a sign we had painted on the refrigerator, "Ant Farm Time Capsule 1972 to1984". So he recognized "ah, this is valuable!", and he took it home, and took everything else to the dump. So we made some more attempts, when Doug Michels moved back to Houston, and there was still no interest from the museum. So the Art Guys staged the event of the opening, and that's what you see on the video.*

qui ne se montrait guère enthousiaste. On avait l'intention de réaliser une cassette vidéo pour le musée en interviewant les artistes présents et en assistant à l'ouverture. Mais on a également réalisé une capsule de temps ; on a déposé toutes les cassettes dans un réfrigérateur avec d'autres objets, des magazines, des choses provenant du supermarché. Parce que l'on considère qu'il doit être amusant d'ouvrir une capsule de temps, on avait limité sa durée à douze ans, de 1972 à 1984. La chose à laquelle nous n'avions pas réfléchi était l'endroit où la déposer. Vous la scellez, puis il est quand même important de savoir où elle va être rangée. Les responsables du musée ne savaient pas vraiment non plus et l'ont donc simplement mise dans une pièce servant d'entrepôt. Quelques années plus tard, peut-être cinq ou six, il y a eu une inondation et l'eau a atteint la salle où la capsule était entreposée. L'ensemble était sous les eaux, et il est clair que les responsables devaient en priorité tenter de sauver du sinistre les œuvres ayant plus de valeur ; de plus, le réfrigérateur était dans un tel état… Notre amie qui faisait toujours partie de la direction décida de l'emporter chez elle et l'installa dans son jardin.

PH : La capsule disparut ?

CL : En fait, on arrive à l'année 1984. Il y a un nouveau directeur du musée, de nouveaux conservateurs, mais ils ne se montrent pas intéressés par l'ouverture de la capsule de temps. Il a fallu attendre jusqu'en 2000. Un certain degré de négligence vint s'ajouter à tout cela… notre amie avait déplacé la capsule de son jardin aux abords de la piscine pour finir derrière le garage. Elle avait engagé un artiste, quelqu'un de chez Art Guys, pour transporter tout ce qu'elle devait emporter à la décharge. Lorsqu'il aperçut la capsule, il la reconnut de suite ; en effet, on avait peint sur le réfrigérateur, '*Ant Farm, Time Capsule, 1972 à 1984*'. Il en a vite compris la valeur et a décidé de l'emporter chez lui, jetant tout le reste à la décharge. On a fait d'autres tentatives, lorsque Doug Michels est revenu à Boston, mais en vain, le musée n'était toujours pas intéressé. Finalement, Art Guys a mis en scène l'ouverture de la capsule et c'est ce que vous pouvez voir sur la vidéo.

PH : Est-ce que la capsule de temps était en vogue à l'époque ? Vous avez dit tout à l'heure qu'il y en avait un certain nombre ?

CL : En fait, Ant Farm en a produit trois. Ce format pouvait être revu dans des contextes différents.

PH : Warhol, lui, faisait des boîtes dans lesquelles il mettait les objets qu'il collectionnait à l'époque… C'était plus sa création.

CL : Quant à la *Citizen's Time Capsule*, la troisième, de 1975 à 2000, elle a également été victime de négligence… 25 ans est certes un laps de temps relativement court, mais toujours plus long que 12 ans.

PH : J'aime cette idée d'ouvrir les capsules de temps plus rapidement que prévu afin de célébrer le passé récent. Vous anticipez la réapparition du présent quelque part dans un avenir proche que vous fêterez.

PH: Was the time capsule in vogue at the time? You said earlier that there were many time capsules?

CL: Well, there were three within Ant Farm. So, it was a format that could be revisited in different contexts.

PH: Warhol was doing boxes in which he would put some of all the things he collected over the years… It was more a creation of his.

CL: And there's Citizen's Time Capsule, *the third one, 1975 to 2000, which is also an elaborate story of neglect. 25 years, you know, still a short period of time but longer than 12.*

PH: I like the fact you opened the time capsules ahead of schedule to celebrate the recent past. You anticipate the reappearance of the present somewhere in the near future that you will celebrate.

CL: And also it's a function of youth. When you're 29 years old, it seem like in 12 years things are going to be really different. So it'll be interesting to look at this. Instant breakfast, Coca Cola in this size… Actually, our society keeps creating new obsolescence. We grew up with the automobile, when they created this idea of planned obsolescence. Change the model every third year. And now with computers and software, you do have to upgrade frequently. But there's something to be learned even after twelve years, inspecting the choices that we made – or after 25 years. So, of course, in 2000 what was left was all dust. And that in itself was an interesting climax… or an anti-climax!

PH: You shift away from architecture as an object by introducing a narrative perspective, a scenario to the program. You shift from the physical aspect of a building to a situation. Your work seems to me to enable people to live in movement, whether it's through a situation or a vehicle. I'm thinking about the counterculture, Buckminster Fuller's Drop City *adventure in Colorado.*

CL: What you are describing is a very interesting shift from the basis of architecture, which is a process of thinking fairly long-term, because the House of the Century *was designed for a hundred years. But then video is such an ephemeral medium. You play it back right away. You get the satisfaction immediately of seeing the work. So it seems, in some ways, the opposite. And also video is more of a time-based medium, and not so much space, because the resolution of the image, the flatness. It doesn't really present space as well as even film, which has a higher resolution, when it's projected large, the landscape…*

PH: And the event also.

CL: And the event is time-based and ephemeral in nature, existing only once.

PH: The same is true with the inflatable structure - an instant habitat allowing mobility - that was already present in pioneer towns during the

CL : C'est aussi quelque chose qui est propre à la jeunesse. Lorsque vous avez 29 ans, vous avez l'impression que dans 12 ans, les choses seront très différentes… On aura le petit-déjeuner instantané, une bouteille de Coca de telle taille… En réalité, notre société persiste à engendrer de l'obsolescence ; on a grandi avec l'automobile, au moment où on a inventé cette idée d'obsolescence planifiée, le fait de changer de modèle tous les trois ans. Et désormais, avec l'informatique et les logiciels, tout doit être mis à jour régulièrement. Cependant, une leçon est à retenir, même après douze ans, concernant les choix que nous avons faits. Ou après 25 ans… Bien évidemment, en 2000, il ne restait que de la poussière. Ce fait-là est à lui seul un climax intéressant… ou un anti-climax!

PH : Vous vous éloignez de l'architecture en tant qu'objet en introduisant une perspective narrative, en attachant un scénario au programme ; vous passez de l'aspect physique d'un bâtiment à une situation. Il me semble que votre travail c'est de faire habiter un mouvement, cela peut être habiter une situation ou un véhicule. On sent un besoin de changement, d'un scénario ouvert. Je pense ici à la contre-culture, à Buckminster Fuller et l'aventure de *Drop City* dans le Colorado.

CL : Ce que vous décrivez est effectivement une distanciation par rapport aux fondements de l'architecture qui est un processus de réflexion à long terme. La *House of the Century* qui se trouve dans l'état du Texas avait été conçue pour une durée de cent ans. Mais, d'un autre côté, la vidéo est un médium tellement éphémère. Vous repassez la bande dans l'instant et avez la satisfaction immédiate de voir votre travail. Donc, d'une certaine manière, les deux semblent être à l'opposé. De plus, la vidéo est un médium davantage lié au temps, pas tant à l'espace. La résolution de l'image, la forme plate, ne présentent pas véritablement l'espace aussi bien qu'un film ayant une meilleure résolution, lorsque c'est projeté sur grand écran, le paysage…

PH : Et l'événement également.

CL : L'événement repose sur la notion de temps et s'avère éphémère par nature : il n'existe qu'une seule fois.

PH : Pareil pour les structures gonflables. L'habitat instantané, permettant d'être mobile, existait déjà à l'époque des pionniers et de la ruée vers l'or ; quelque chose qui pousse de rien, en utilisant le langage contextuel, et qui disparaît tout aussi vite. Les activités d'Ant Farm semblent s'inspirer à la fois de l'événement temporaire qu'est l'exposition universelle et de la volonté contre-culturelle d'un autre style de vie où l'architecture est mouvement. Cela me fait penser à *Instant City* du groupe anglais Archigram et d'une autre manière à Cedric Price.

CL : Les structures gonflables, si vous y réfléchissez bien, sont le symbole parfait à l'opposé d'une architecture permanente. Vous les gonflez, les dégonflez, vous pouvez les emporter chez vous, les mettre dans la camionnette et reprendre la route. Il ne faut pas oublier qu'il y avait cette volonté, issue de la contre-culture, de changer radicalement de mode de vie. Bien évidemment, vous avez entièrement raison lorsque vous faites allusion

gold rush, something that grows from nothing by using the language of the context and disappears as fast as it appears. Ant Farm practice seem to grow from both the temporary mainstream event of the world fair and the desire for the counterculture life style. The architecture is movement. It reminds me of the British group Archigram's Instant City, *and in a way, of Cedric Price.*

CL: The inflatable, if you think about it, is a perfect symbol of the opposite of permanent architecture. It inflates and deflates. You can take it home or put it in the truck and move on. And also there was a countercultural desire for a radical change in lifestyles. Of course, you're absolutely right, it does go back to the pioneers, the cowboy idea, of the freedom of a big landscape, to move on, to settle, but then to pick up and move on. So we did projects based on that idea, with the Truckstop Network. *It was an architectural presentation. We designed a prototyped by modifying the van, the* Media Van, *by making an inflatable and hitting the road. It's interesting how some of these projects are not realized in the utopian vision.*

PH: You seem far away from the utopian vision of the hippy culture, with your van full of transmitting technologies. Was the truck made before the House of the Century*? The* House of the Century *seems like a truck that stops and takes root, or as if the truck had made love with an inflatable structure, keeping its technology inside and become sedentary for a while.*

CL: The House of the Century *does freeze the inflatable form, I think. The shape of the* House of the Century *seems to come right from working with this medium, which is supported by air. You know, the most perfect air-supported structure is the sphere, so it always wants to be spherical. And it's interesting aesthetically. In our minds, at that time, I don't think there was a link. It wasn't as if we were going to create an inflatable and then spray the cement on it. We never thought about it, because there was another method to fabricate it, based on the concrete boat, which is a thin shell of concrete. Just to work out how to do it, it had to be more geometric, sort of curved but normal, normalized in a way. But you look back, and it's obvious. It's "bubbles to stone."*

PH: The House of the Century *is very demotic…there's a science fiction aspect in your works, in the* Dolphin Embassy, *the* House of the Century, *there were so many science fiction writers - H.G. Wells, Asimov, Philip K. Dick or Arthur C. Clarke, and science-fiction movies in the US at that time. But maybe you were more concerned with anticipation than science fiction. The twisted futuristic vision in your work seems to mock the idea of progress that was so naively on display at the World Fair. You already have this idea of a house being a terminal, a Mother Ship, a space engine landing.*

CL: And the idea of having the terminal at the centre was in the Truckstop *as well. Because we could see at that point, with the arrival of portable video, that it would be possible to have the videophone. Of course the videophone had been predicted for years already. When we did the*

au temps des pionniers, à l'image du cow-boy et cette notion de liberté dans ces vastes paysages ; l'idée de continuer, de se poser un moment, puis de reprendre ses affaires et repartir. On a réalisé quelques projets qui s'inspiraient de cela, comme le *Truckstop Network*. Il s'agissait d'une présentation architecturale ; on a conçu un prototype en modifiant la camionnette, le *Media Van*, à laquelle était associée une structure gonflable et on a pris la route. Il est passionnant de constater que certains des projets n'ont pas été réalisés dans une perspective utopique.

PH : Vous me semblez très loin de la vision utopique telle que la culture hippie la proposait, avec votre camion équipé des dernières technologies de transmission… Vous avez conçu le camion bien avant la *House of the Century*, n'est-ce pas ? On a l'impression que la *House of the Century* est une sorte de camion qui aura pris racine… ou comme si le camion avait fait l'amour avec une structure gonflable… gardant sa technologie à l'intérieur et avait décidé de se sédentariser un moment !

CL : Selon moi, la *House of the Century* fige réellement la forme gonflable. Son aspect semble provenir tout droit du travail avec ce médium qui fonctionne grâce à l'air. La plus parfaite des structures soutenues par l'air est la sphère, donc la dimension sphérique est constamment présente. Et, d'un point de vue esthétique, c'est loin d'être négligeable. Je pense qu'à l'époque, on ne faisait pas le rapprochement dans nos esprits. C'était comme si nous allions créer une structure gonflable et y projeter du mortier. Nous n'y avions jamais réfléchi car il existait une autre manière de procéder, inspirée de la construction navale avec le ferrociment, une fine coque en béton. Il fallait que l'ensemble soit plus géométrique, légèrement incurvé mais sans plus, aux normes d'une certaine manière. Mais si vous regardez en arrière, vous vous dites qu'effectivement, ce sont des bulles devenues pierre !

PH : La *House of the Century* relevait de la domotique… Il y a une dimension de science-fiction dans vos travaux, que ce soit pour la *Dolphin Embassy* ou pour la *House of the Century*. À l'époque, on ne pouvait pas échapper à la science-fiction. Des écrivains comme H. G. Wells, Isaac Asimov, Philip K. Dick ou Arthur C. Clarke étaient très populaires, sans oublier les films. Cette vision futuriste fantasque qui est présente dans vos œuvres semble être une espèce de dérision du progrès tel qu'il était naïvement mis en avant lors des Expositions universelles. Vous aviez déjà cette idée de l'habitation comme terminal, un Vaisseau Mère, un engin spatial qui atterrit…

CL : L'idée d'avoir le terminal au centre avait été également mise en œuvre pour le *Truckstop*. Il nous semblait évident qu'avec l'arrivée de la vidéo portative, le vidéophone ne tarderait pas à faire son apparition. Bien sûr, cela faisait déjà de nombreuses années qu'il était attendu. Lorsque nous avons monté l'exposition intitulée *20:20 Vision*, nous avions à l'esprit le fait que « le futur existe dans le passé, le futur existe dans le présent, le futur existe dans le futur. » On a donc fait un retour en arrière pour observer le futur tel qu'il aurait été présenté dans les années trente. On s'est projetés en conjuguant le futur au présent, puis nous avons envisagé ce à quoi le futur ressemblerait.

exhibition, "20:20 Vision", we had this idea that the "future exists in the past, the future exists in the present, the future exists in the future." So we went back to look at the future as it was presented in the 1930's. We cast ourselves as making the future in the present and then we projected what that future would be like.

PH: All your projects have been innovative forms of exhibition. The 20:20 *exhibition questioned how the relationship past/present/future evolves over the course of history.*

CL: It's interesting because the show was at the same museum, the Houston Contemporary Art Museum. But it was funded by the National Endowment for the Arts. The grant was for an architecture-design-display type show, but I think your reading is probably better. It was a kind of installation; it was an exhibition as the work. So I think it was successful in a number of ways, and beginning with this structural matrix of identifying these different moments in time: 1939 because of the World's Fair and all the visions put forward, especially by General Motors. 1955 was the moment of gaining awareness, with the highest production of automobiles in the US. It was a new peak. 1984, represented Orwell's dystopian vision, and then 20:20. *So for each year we had a vehicle that we were able to borrow from a museum or a local car collector. A 1939 Cord, a 1959 Cadillac, then we used our own* Media Van *for 1984, you know the technology was sort of "Robocop". And for the future, we were able to borrow from NASA the* Lunar Rover, *a vehicle that actually had been driven on the Moon. And they sent it over in a crate, and we unloaded it and unfolded it ourselves. They didn't send a technician. So it was a readymade.*
At the entrance were six gasoline pumps from Exxon, which the museum gave the artists the authorization to borrow. So you enter to those six gasoline pumps. Of course, most people who came to that exhibit were scratching their heads: why are those gasoline pumps there? And the other fantastic thing was that at the time there was a space station in orbit, and NASA gave us a continuous video feed. So we had a room, you could enter and there was the live video of whatever they were doing in the space station.

PH: A flying Media Van. *It reminds me of this exhibition by Lyotard call "Les Immatériaux" where he displayed different aspects of the technologies in order to give a form to the present, how was the* 20:20 Vision *exhibition perceived?*

CL: Well, I think, looking back at 20:20 Vision, *probably the museum didn't know that this was exhibition as art, or installation. And I don't think we did either. We didn't have a language then to understand it in this way.*
The Eternal Frame *originally was a videotape. That was the whole focus: producing a videotape, editing it, distributing. But it was exhibited at the Long Beach museum where David Ross was the video curator at that time. And it was edited there, because they also had the artist access to editing. And for the exhibition we made a kind of a tableau of a living room with wallpaper that would be the 1962 style wallpaper, and the*

PH : Tous les projets que vous avez réalisés se révèlent être des formes innovantes d'expositions. *20:20* interroge comment la relation passé, présent, futur évolue au cours de l'histoire.

CL : Il est à signaler que l'exposition avait lieu au même musée, au Musée d'Art contemporain de Houston. Cette fois-ci, nous avions été financés par une Fondation nationale pour les Arts. La bourse était destinée à un projet architectural, une présentation de design mais je pense que votre interprétation est plus pertinente ! Il s'agissait d'une sorte d'installation, d'exposition. La réussite s'explique par un certain nombre de raisons. Tout d'abord, la matrice structurelle d'identification de ces différents moments dans le temps : 1939 et l'Exposition Universelle avec toutes ces visions mises en avant, en particulier par General Motors. L'année 1955 comme étant le moment de prise de conscience de la plus grosse production automobile ; on avait atteint un nouveau record. 1984 représente la vision dystopique orwellienne, puis *20:20*. À chaque année, correspondait une voiture qui nous était prêtée par un musée ou un collectionneur local ; nous avions donc à notre disposition une Cord 1939, une Cadillac 1959, puis on a utilisé notre *Media Van* pour 1984. Vous savez, la technologie du genre *Robocop* ! Enfin, nous avions obtenu de la NASA le prêt de la *Lunar Rover* ; ce véhicule était effectivement allé sur la Lune. Ils nous l'avaient fait parvenir dans une caisse ; on l'a déchargé et déployé nous-mêmes. On n'avait pas de technicien de la NASA. Il s'agissait donc d'un *ready-made*.
À l'entrée, se trouvaient six pompes à essence de chez Exxon ; le musée avait accordé l'autorisation aux artistes de les emprunter. Bien sûr, la grande majorité des personnes qui venaient voir l'expo se demandaient ce que ces pompes faisaient là ! L'autre chose géniale était qu'à l'époque, une station spatiale était en orbite et la NASA nous fournissait les images en continu. On avait donc une pièce dans laquelle les visiteurs pouvaient aller voir en direct ce qui se passait là-haut, dans la station spatiale.

PH : *Un Media Van* en suspension. *20:20* me fait penser à l'exposition de Jean-François Lyotard, intitulée *Les Immatériaux*, au cours de laquelle il mettait en avant différents aspects des technologies dans le but de questionner notre relation au présent. Comment l'exposition *20:20 Vision* a été perçue ?

CL : En fait, en repensant à *20:20 Vision*, j'ai l'impression que le musée ne savait probablement pas qu'il s'agissait d'une exposition en tant qu'art, une installation. Nous non plus d'ailleurs ! À l'époque, on n'avait pas le langage pour l'interpréter de la sorte.
The Eternal Frame était à l'origine une cassette vidéo. C'était tout l'objectif : réaliser une cassette vidéo, la monter et la distribuer. L'exposition se tenait au Long Beach Museum dont le conservateur vidéo de l'époque était David Ross. On y a effectué le montage car les artistes avaient la possibilité de le faire sur place. Pour l'exposition, nous avons fait un genre de tableau d'un salon, avec du papier peint, le style de 1962, et les souvenirs de Kennedy ; vous savez, l'assiette souvenir, le tapis de prière, le petit buste en plâtre.

PH : Quelque chose que vous pourriez trouver dans ce musée situé à Dallas ? Quel est son nom déjà… le *Seventh Floor*…le *Sixth Floor Museum* ?

souvenirs of Kennedy, you know the souvenir plate, the prayer rug, the little plaster bust.

PH: Something you could find in this museum in Dallas ? What is its name… The Seventh Floor… The Sixth Floor Museum. *I've been there. It is full of reconstitution and relics.*

CL: Oh, you've been there (laughs). And a couch and a chair, you know, and a carpet. The budget was $900 to make this kind of set, and then the tape played in the center of that. Now the Getty in LA has acquired the collection of video from Long Beach, and they are planning a show in 2008 and they are going to recreate this installation. But you can imagine, they're going to make the wall paper, they're going to have a production designer from Hollywood come in and find a couch to reproduce the couch. So, that's an interesting remake… Maybe we haven't exhausted the subject, but we're getting close.

PH: There are many funny characters running through your work: Doug Michaels dressed as Jackie Kennedy, or the group as Texas business men with cow boy hats, or the speech done by the president before Media Burn, *and this person dressed as a kangaroo on a TV show in Australia. In the end you're not so far from Andy Kaufman or Monty Python. Andy Kaufman refused to make jokes. He said: "I don't make jokes. I just sing an Elvis Presley song to entertain people, and people laugh at it." It's a form of readymade. Entertainment and comedy has always been part of your practice.* The Eternal Frame *is a very acerbic vision of society, and way to take on the subject is through comedy.*

CL: Over-the-top humor.

PH: Yes, almost grotesque. Did it come from San Francisco and its tradition of political stand-up comedy?

CL: I don't think it comes from the San Francisco comedy tradition. It comes more out of the mainstream culture, for example, the TV program "Laugh-in". And probably the same things that shaped Andy Kaufman. His work is closer to performance art and the period of time when performance art is just developing from, or moving out of, a sculptural practice. And inevitably, performance art moves towards more audience expectations of being entertaining and having a time frame that's not just one minute, but 40 to 90 minutes, like Karen Finley instead of Chris Burden maybe. Some of the same forces had worked on shaping us, which is mostly what's on television, in popular films, or Mad *magazine. It's satirical. That sensibility of* Mad *magazine is also symbolic.*

PH: I never thought about that. Humor is a tool to break down an authoritarian vision. It is also a tool to be in sync with the pop culture.

CL: The tradition of satire used as political tool, the critique of society, goes back to political cartoonists. Somehow we absorbed this position without studying it.

J'y suis allé ; il regorge de scènes de reconstitution et de reliques !

CL : Ha, vous y êtes allé (rires) ! Et un canapé, une chaise et un tapis. On disposait d'un budget de neuf cents dollars pour réaliser cette scène et la cassette qui tournait au milieu de tout cela. Désormais, la collection de vidéos est la propriété du Getty à Los Angeles qui souhaite monter une expo en 2008, en recréant cette installation. Mais imaginez un peu : ils vont refaire le papier peint, faire venir un directeur artistique d'Hollywood pour trouver un canapé d'origine. C'est un remake palpitant! On n'a probablement pas épuisé le sujet, mais on n'en est pas loin !

PH : De nombreux personnages burlesques traversent votre œuvre ; Doug Michels habillé en Jackie Kennedy, le collectif en hommes d'affaires texans avec des chapeaux de cow-boy, l'allocution du président avant *Media Burn*, l'individu déguisé en kangourou lors d'une émission à la télé australienne. Finalement vous n'êtes pas très loin d'un Andy Kaufman ou des Monthy Python. Kaufman se refusait à faire des blagues. Il disait : « Je ne fais et ne raconte jamais de blagues. Je me contente de chanter une chanson d'Elvis Presley pour divertir les gens et les gens s'en amusent. » Une sorte de *ready-made*. Le divertissement et la comédie font partie intégrante de votre pratique. *The Eternal Frame* développe une vision extrêmement acerbe de notre société, une façon de l'aborder étant à travers la comédie.

CL : Oui, un humour des plus délirants !

PH : Presque grotesque. Est-ce que ça vous vient de San Francisco et de sa tradition de « stand-up comedy » politique ?

CL : Je ne pense pas que cela provienne de là, mais de la culture dominante avec, par exemple, l'émission télé, *Laugh-in*. En fait, probablement les mêmes choses qui ont influencé Andy Kaufman. Son travail s'apparente davantage à l'art de la performance, à l'époque où cette forme artistique se développait ou s'émancipait de la sphère sculpturale. Et l'art de la performance se dirige fatalement vers une plus grande attente des spectateurs qui veulent du divertissement ainsi que vers un cadre temporel qui va au-delà de la minute pour atteindre un spectacle d'une durée de quarante à quatre-vingt dix minutes. Cela ressemble peut-être plus à du Karen Finley qu'à du Chris Burden. Certaines de ces caractéristiques nous avaient influencés, lesquelles pour la plupart correspondaient à ce qui pouvait être vu à la télévision, dans les films populaires, ou lu dans *Mad*. C'est un magazine très satirique ; sa sensibilité est également symbolique.

PH : Je n'y avais jamais pensé. L'humour est un outil pour briser une vision autoritaire et un moyen pour être en phase avec la culture populaire.

CL : Toute cette tradition de l'utilisation de la satire comme arme politique, critique de la société, remonte aux caricaturistes politiques en fait ; mais, d'une certaine manière, nous avons intégré cette pratique sans y avoir véritablement réfléchi.

PH : De façon intuitive…

PH: In an intuitive way.

CL: I studied architecture, but then I went to a workshop that Lawrence Halprin and his wife Anna Halprin gave for architects and dancers. This was really an explorative, experimental process involving movement, looking at the environment, and talking about group dynamics. And of course it didn't have any humor or critique built into it, but still there was a performative aspect to it. And within the counterculture, there was the same idea of satire and the use of comedy, such as Robert Crumb, always satirizing, you know the businessman in his suit as a symbol of authority.

PH: It's now in Ant Farm's genes.

CL: Yes, and within the dynamic of the group itself. You're performing for each-other sometimes. And you see that on the video, "Dirty Dishes", around the table. Of course we were smoking marijuana, which sometimes makes things funnier than they really are (laughs.) But it was implicit in the collaborative nature of the group. "Dirty Dishes" collects the first videos that we shot. So, immediately we saw that the video was a way of communication between us, either performing or speaking to each other. We also used a kind of a collective sketch book, which was sitting on that table. So, different people would draw things in it as a way of talking to each other. Or sometimes it would be like a technical drawing that would get altered. At other times it was like a collage. I think that fluidity from one medium to the next, from drawing to video to the event, is somehow important. Everything was possible within the nature of a group, because we had different skill sets, different dynamics, somebody was outgoing, and somebody else was a gear-head.

PH: To finish, could you talk about Freedomland *… and the attraction park aspect.*

CL: Freedomland *was a project with some reality - it was commissioned by a real estate developer in Houston as a speculative mall, a place for teenagers to shop and hang out. Our proposal had an inflatable roof, and a "moonscape", but then also a local video studio and shops. You are right - it combines elements of an attraction, an entertainment, but with shopping. We thought it might be a real architectural job, but apparently we pushed it too far for 1973. This was before the era of the "Mall as entertainment", so probably it looked too risky and frisky to the "suits." Unfortunately the developer kept the model, so we've re-created it for this exhibition at the FRAC.*

PH: You were too speculative after all! Well, now that FRAC is building another extension, you should ask it to build on a 1:1 scale.

CL : J'ai étudié l'architecture, puis ai fréquenté un atelier animé par Lawrence Halprin et son épouse Anna ; cet atelier était destiné aux danseurs et aux architectes. C'était vraiment un parcours expérimental exploratoire incluant le mouvement, l'observation de notre environnement et la question de la dynamique de groupe. Bien évidemment, l'humour ou la critique n'y étaient pas associés, mais la notion de spectacle était présente. Au sein de la contre-culture, on retrouvait cette satire et cette comédie ; par exemple, Robert Crumb faisait constamment une satire de l'homme d'affaires et de son costume, symbole de l'autorité.

PH : C'était dans les gênes d'Ant Farm.

CL : Oui, et au sein de la dynamique du groupe lui-même. Parfois, on se produisait pour nous et entre nous ; c'est ce que vous pouvez voir sur la vidéo *Dirty Dishes*, tous autour de la table. Bien sûr, nous fumions de la marijuana ; ce qui peut rendre les choses beaucoup plus drôles qu'elles ne le sont en réalité ! (Rires) Mais cette dynamique était implicite dans le caractère collaboratif du groupe. *Dirty Dishes* rassemble nos premières vidéos. Nous avions immédiatement compris que la vidéo était un mode de communication entre nous, en se parlant ou en interprétant. On utilisait également une sorte de carnet à croquis collectif, que nous laissions sur cette table. Les personnes venaient et y dessinaient, en guise de communication. Ou parfois, il s'agissait de dessins plus techniques que chacun modifiait. À d'autres moments, cela relevait plus du collage. Je crois que la fluidité d'un médium vers un autre, du dessin à la vidéo, à l'événement est capitale… Tout devenait possible au sein de la nature de ce groupe. Nous disposions de compétences diverses, de dynamiques différentes ; l'un se montrait expansif tandis que l'autre était du genre « petit génie » timide…

PH : Pour finir, pourriez-vous nous dire un mot sur *Freedomland* et sur la notion de parc d'attractions ?

CL : *Freedomland* est un projet qui contenait une part de réalité ; il s'agissait de la commande d'un promoteur immobilier de Houston qui souhaitait faire un centre commercial rentable. Celui-ci serait destiné aux adolescents afin qu'ils puissent faire du shopping et se balader. On proposait un toit gonflable, un 'paysage lunaire', mais également un studio vidéo et des boutiques. Vous avez raison : ce projet alliait les éléments du divertissement, des loisirs au shopping. Nous pensions que c'était réellement un travail architectural, mais apparemment, on était allés un peu loin pour l'époque, en 1973. C'était bien avant l'ère des centres commerciaux ou espaces de loisirs ; le projet semblait donc trop risqué ou trop déjanté auprès de 'ces messieurs en costume' ! Le promoteur a malheureusement conservé la maquette. Nous avons donc été contraints d'en refaire une pour l'exposition au FRAC !

PH : En fin de compte, vous vous êtes révélés trop spéculatifs ! Le FRAC réalisera prochainement une nouvelle extension et je pense que vous devriez lui proposer de construire *Freedomland* à l'échelle 1 :1 !



Future Cake, 1976; performance, Canberra, Australia. Photo: Doug Michels

Entretien / Conversation

Bernard Blistène & Marie-Ange Brayer

MAB : Pensez-vous que la démarche d'architectes tels qu'Ant Farm puisse être reliée aux avant-gardes artistiques de leur époque, et si oui, de quelle manière ?

BB : Que signifie encore l'idée d'avant-garde, quelque cent ans après sa formation ? A-t-elle encore un sens ? Faut-il s'en réclamer ? Si oui, si la notion perdure, alors Ant Farm, par delà l'extinction de l'idée révolutionnaire qui colle à cette notion, peut bien sûr y être reliée.
Si l'on parle d'utopie, de conscience sociale, de pensée artistique ou esthétique, je ne pense pas pourtant qu'il faille nécessairement convoquer les avant-gardes artistiques historiques mais plutôt essayer de savoir comment, pourquoi et par qui elles ont pu être tant de fois réactivées. De ce point de vue, il me semble qu'Ant Farm occupe une place essentielle.
Car si l'on envisage la dimension expérimentale comme fondement de la modernité, on peut alors mesurer combien ce qu'ils ont proposé participe de cette dimension et de la survivance même de cette notion. Outre cela, il est évidemment intéressant de mesurer que l'action d'Ant Farm s'est développée essentiellement sur le sol américain, à la marge des grands centres idéologiques qui dominaient alors. Ant Farm, c'est à coup sûr l'expression et la recherche d'une contre culture, la mise en commun de moyens dont la première finalité semble de saborder les idéologies du temps, la mise en œuvre collective d'une alternative critique, économique et politique aux modèles esthétiques et productivistes du moment. Une « potentialité » comme aurait dit Félix Guattari, somme toute « délirante » qui fait face à l'hyper productivité du temps et propose une alternative allant à l'encontre des mouvements dominants et se constituant comme une ligne de fuite…Mais il est vrai que tout cela s'inscrit inexorablement dans un courant d'idées politiques et esthétiques dont l'histoire croise indéfectiblement celle des avant-gardes historiques.

MAB : On pourrait ainsi parler de porosité entre les disciplines ?

BB : Ant Farm a joué sur tous les tableaux. Mais était-il le seul ? Et la plupart des mouvements collectifs n'ont-ils pas eu pour principe ou axiome d'agir de la sorte ? L'idée essentielle est qu'ils ont à mon sens privilégié la notion d'expérience. Sous des formes différentes. Car autant ils ont saboté, détruit physiquement et matériellement des formes et des idées reçues,

MAB: Do you think the approach of architects like those of Ant Farm can be linked with the artistic avant-gardes of their time, and if so, in what way?

BB: What meaning does the idea of an avant-garde still have, some one hundred years after its inception? Does it still make sense? Is it something one should claim to be? If the answer is yes, if the notion endures, then Ant Farm, beyond the extinction of the revolutionary idea identified with it, can of course be linked to it.
If we are speaking about utopia, social conscience or artistic or esthetic thought, I don't think it necessary, however, to invoke historical artistic avant-gardes but rather to try and understand how, why and by whom they have been able to be reactivated so many times. From this viewpoint it seems to me that Ant Farm holds an essential place.
For, if one sees the dimension of experimentation as a foundation of modernity, then one can appreciate the extent to which what they proposed partakes of this dimension and the very survival of this notion. Beyond that, it is obviously interesting to consider how the action of Ant Farm developed essentially on American soil, on the margins of the major ideological centers dominant at the time. Ant Farm is definitely the expression of and quest for a counter-culture, the sharing of resources, whose primary purpose seems to undercut the ideologies of the time, the collective implementation of a critical, economic and political alternative to the esthetic and productivist models of the age. A "potentiality" as Félix Guattari would say, and in the end "pie-in-the-sky", which stood up to the hyper-productivity of the period and offered an alternative that ran against the dominant currents of the age, setting itself up as a vanishing point…But it is true that all of that was inexorably part of the current of political and esthetic ideas whose history unswervingly intersects with that of historical avant-gardes.

MAB: Could one then speak about porosity between disciplines?

BB: Of course Ant Farm played the field. But was it alone? And didn't most of the collective movements have as guiding principle or axiom to act in this way? To my mind, the key idea is that they promoted the idea of experimentation, and in various forms. Because although they

autant ont-ils proposé un style, une écriture, une mise en formes dont on mesure désormais l'impact résolument transgressif et la nouveauté. L'idée de groupe, l'intensité des actions conduites par Ant Farm, comme la dimension spectaculaire de nombre de leurs actions procèdent indubitablement de cette « porosité » que vous évoquez. Mais, plus que de « porosité », je parlerais volontiers d'éclectisme, de réévaluation de ce que peut être une action artistique. Et si l'on accepte l'idée qu'une œuvre ne puisse se légitimer que dans sa singularité artistique, alors je dirais d'Ant Farm qu'au delà de la notion de « porosité », leur parcours constitue une expérience singulière et insolente : une remise en question permanente de la fonction de l'art et de l'artiste au cœur même de l'espace où il se réalise. Ici, d'ailleurs, on voit à mon sens les parentés existantes entre des collectifs contemporains d'Ant Farm. Il ne s'agit pas selon moi, pour aucun d'eux, d'affirmer un genre ou une discipline, mais de prendre en compte les conditions d'une analyse critique et politique du contexte dans lequel ces créateurs se trouvent et transgressent leur formation initiale.

MAB : Il est intéressant de constater l'intérêt que portent à Ant Farm les jeunes artistes aujourd'hui.

BB : En effet, les artistes du temps présent peuvent y trouver des similitudes dans un monde de globalisation, de perte de pouvoir de l'individu, de disparition de l'auteur qui connaît une véritable exténuation de l'idée révolutionnaire. En ce sens, il n'est d'ailleurs pas impossible qu'Ant Farm suscite quelques nostalgies …
De ce point de vue, la démarche d'Ant Farm me semble finalement très proche de celle des « Machines à images » d'un artiste des années 1960 comme Oyvind Falström, dont le travail se situe aux confins d'une dimension poétique et politique et qui suscite aujourd'hui, de nouveau, un très vif intérêt auprès de nos contemporains. Mais il est vrai que Fahlström aussi a élaboré une œuvre qui aborde la ville, l'espace urbain, le « capharnaüm de la propagande, des communications, de la langue de l'époque » et le territoire à travers des cartographies et des rébus dont on mesure, à l'heure de la faillite des idéologies de toutes sortes, l'anticipation et la singularité critiques. Ce sentiment de parenté que j'éprouve me conforte dans l'idée qu'il ne convient pas de juger à travers la question de la discipline ou de la chronologie, mais au-delà, en envisageant un projet artistique dans sa dimension critique ou politique. Mais les exemples, il est vrai, seraient nombreux. Songez par exemple au groupe hollandais Provos, formé par un apprenti artiste et un ex laveur de carreaux ! Leurs interventions dans la ville, leur manière de penser l'espace public n'ont pas été sans répercussions sur la société de leur époque. Des artistes à un moment donné expriment la nécessité morale d'une prise de position radicale. Ainsi, ce qui reste fondateur, pour moi, chez Ant Farm, c'est la décision d'un collectif cherchant à prendre acte de la nécessité d'élaborer un projet émancipateur et revendicatif à même d'ébranler les certitudes de tous ordres.

MAB : Ce projet collectif est d'ailleurs ce qui réunit les groupes dits « radicaux » des années 60-70.

BB : Il n'y a d'exigence artistique que dans la revendication d'une forme de radicalisation. Si l'on prend effectivement la plupart des mouvements

sabotaged and destroyed physically and materially received forms and ideas, they also proposed a style, a vocabulary and a framework, whose resolutely transgressive impact and newness we can now see. The idea of the group, the intensity of the actions undertaken by Ant Farm, like the dramatic dimension of many of their actions doubtless flows from this "porosity" you mentioned. But more than "porosity", I would sooner speak of eclecticism, a reevaluation of what an artistic action might be. And if we accept the idea that work can only find legitimacy in its artistic singularity, then I on the subject of Ant Farm, I would say it went beyond the notion of "porosity", their journey constitutes a singular and insolent experience: a permanent questioning of the function of art and the artist at the center of the space in which he develops. Moreover, to my mind, one can see the links existing between the contemporary collectives of Ant Farm. According to me, it isn't, for any of them, about affirming a genre or a discipline, but of taking account of the conditions of a critical and political analysis of the context in which these creators find and transgress their initial training.

MAB: It is interesting to note the interest young contemporary artists have in Ant Farm.

BB: Actually, present-day artists can find similarities in the realm of globalization, in the individual's loss of power, of the disappearance of the author, who is experiencing a genuine exhaustion with the revolutionary idea. Along these lines, moreover, it is not impossible that Ant Farm en a sort of nostalgia …
From this standpoint, Ant Farm's approach seems to me quite close, all in all, to the "Image Machines" of a '60s artist such as Oyvind Falström, whose work is situated somewhere between a poetic dimension and a political one, and which is again eliciting a lively interest among our contemporaries. But it is true that in his work Fahlström also developed an approach to the city, to urban space, the "glory hole of propaganda, communications, the language of the period" and the land through mappings and rebuses, in which we can see, in the age of the failure of all ideologies, the anticipation and critical singularity. This feeling of linkage that I have reassures me that it isn't suitable to judge by the yardstick of discipline or of chronology, but beyond that, by envisaging an artistic project in its critical and political dimension. But it is true examples of this would be numerous. The Dutch group Provos, for instance, established by an apprentice artist and a tile washer! Their interventions in the city, their way of thinking about public space were not without impact on the society of their period. Artists at a given moment express the moral necessity of taking a radical position. Thus, what is foundational, for me, with Ant Farm, is the decision of a collective to acknowledge the necessity of elaborating an emancipatory and dissenting project capable of upsetting certainties of every kind.

MAB: Furthermore, this collective project is what brought together the so-called "radical groups" of the 60s and70s.

BB: The only artistic requirement is the call for of a kind of radicalization. If we take most of the collective movements of the period, they are all

collectifs de l'époque, tous sont travaillés par cette idée. Voyez Archigram, véritable produit de la contre culture des années 1960, cherchant à informer de façon urgente et simple sur les changements d'alors. Voyez Constant opposant au fonctionnalisme une vision résolument utopique de la ville. Voyez l'idée d' « urbanisme indéterminé » chère à Yona Friedman, la mise en scène de la ville comme événement permanent. Voyez le goût pour une machinerie anarchique et rhizome, la recherche libertaire et l'inventivité fusant de toutes parts fournissant entre autres à l'architecture un nombre de modèles plastiques, théoriques et sociaux infinis. Voyez Coop Himmelb(l)au qui, en 1968, se réunirent, dans la mouvance des Actionnistes, hostiles à l'architecture fonctionnaliste, développant des projets de nature conceptuelle influencés par les théories de Feuerstein sur « l'architecture incidente ». Voyez aussi des expositions comme « Urban Fiction » ou Superstudio, à la fin des années 1960, prônant la fin de l'architecture par le design, échappant à toute cartographie formaliste. Les exemples sont infinis et tous aussi « radicaux » les uns que les autres… Ant Farm, à leur façon, témoignera d'une volonté de gommer l'individualité et la célébration narcissique du seul pouvoir de l'auteur. Car ce qui est alors en question et qui taraude aujourd'hui encore certains de nos contemporains, c'est le statut de l'auteur et du producteur, la disparition du nom pour la recherche d'une mise en partage et d'un « sens commun ».

MAB : Ce qui est en jeu aussi chez Ant Farm est la question de l'image qui se trouve mise en abyme pour mieux imploser dans son cadre, ainsi dans la performance *Media Burn*, les deux conducteurs de la voiture customisée voient la pyramide de téléviseurs prendre feu à travers l'écran qui leur retransmet cette image dans leur voiture ! C'est un temps déjà médiatisé qui est appréhendé.

BB : Cela me fait penser à l'embrasement de *Zabriskie Point* d'Antonioni. Tous les créateurs peuvent saisir un médium et le retourner contre lui-même. On connaît aussi les télévisions explosées de Wolf Vostell. Les artistes de cette époque, de Jim Dine à Robert Whitman, en passant par la plupart de Pop, Nouveaux Réalistes et Fluxus, avaient tous, dans une certaine mesure, une conscience aiguë des objets que produit la société. Et je vois à ce titre, chez Ant Farm, en filigrane, une réflexion critique sur le devenir du Pop Art, dans leur attaque des icônes du consumérisme, pas sur un mode enthousiaste puisqu'il s'agit ici de liquider ces icônes, de conduire à leur embrasement. Warhol, ce « fantôme des médias » ainsi que l'appelle Steven Koch, en incarne quelque part l'ultime figure. Si l'on pense, à la manière de Marshall MacLuhan, les années 1960 comme les années de la consommation, tout comme les années 1980 auraient été celles de la communication, on peut déceler chez Ant Farm la nécessité de s'emparer des outils et des formes de production à un moment donné avec pour velléité de les retourner contre eux-mêmes : ainsi l'usage emblématique impitoyable qu'ils firent des Cadillac ! A l'ère de ce que Luc Boltanski et Eva Chiapello appellent « le nouvel esprit capitaliste », la pensée et l'action d'Ant Farm est à bien des égards prémonitoire et apparaît un modèle efficient pour nos contemporains. A l'heure de mécanismes productifs toujours plus violents, de modes de production relevant plus que jamais de stratégies de communication, Ant Farm semble avoir voulu retourner le système contre lui-même et revendiquer une pensée du refus et de l'instabilité nécessaire.

preoccupied with this idea. You see it with Archigram, a genuine product of the 60s counter-culture, seeking to inform in a simple and urgent way about the changes under way. See it with Constant opposing functionalism with a resolutely utopian vision of the city. See the idea of "undetermined urbanism" advocated by Yona Friedman, in which the city is staged as a permanent event. See the taste for anarchic and rhizome-like machinery, everywhere libertarian research and inventiveness fuse to provide architecture with an infinite number of plastic, social and theoretical models. See Coop Himmelb(l)au who, in 1968, joined in the movement of the Actionists, hostile to functionalist architecture, developed projects of a conceptual nature influenced by the theories of Feuerstein on "incident architecture". See also exhibitions like "Urban Fiction" or Superstudio, in the late 1960s, lauding the end of architecture by design, escaping any formalist mapping. The examples are infinite and each more "radical" than the others… Ant Farm, in their own way, showed a desire to eliminate the individuality and narcissistic celebration of the designer's power. For the issue of the day, which remains one still for some of our contemporaries, is the status of the author and producer, the disappearance of the name in an attempt at sharing and "common sense".

MAB: Also at stake for Ant Farm is the question of the image placed within another image, to better implode within its frame, like the performance Media Burn, *in which the two drivers of the customized car see the pyramid of televisions catch fire brought to them via the screen inside their car! Here they already grasped media time.*

BB: That reminds me of the moment in Antonioni's Zabriskie Point *when fire breaks out. All creators can seize upon a medium and turn it against itself. There were also the exploded televisions of Wolf Vostell. Artists of this period, from Jim Dine to Robert Whitman, by way of most of Pop, New Realists and Fluxus, all had, to some extent, a heightened awareness of the objects produced by society. And in this sense I see implicit in Ant Farm, a critical reflection on what pop art was becoming, in their attack on the icons of consumerism, but not in an enthusiastic mode, since their task is to liquidate these icons, to cause them to catch fire. Warhol, the "media phantom" as Steven Koch calls him, somehow embodies the ultimate figure. If, like Marshall MacLuhan, we think of the 1960s as the years of consumption, just as the 1980s were those of communication, in Ant Farm we can see the necessity of seizing the tools and forms of production at some point in order to turn them back on themselves: thus the pitiless use of the emblematic Cadillac! In the era of what Luc Boltanski and Eva Chiapello call "the new capitalist spirit", the thinking and action of Ant Farm is in many ways premonitory and appears as an effective model for our contemporaries. In the era of ever more violent productive mechanisms, of production methods resulting more than ever from communication strategies, Ant Farm seems to have wanted to turn the system against itself and to uphold a rationale of refusal and of necessary instability.*

MAB: Though Ant Farm questions the very purpose of architecture, it also seems to lead towards a deeper reflection on other artistic categories and disciplines.

MAB : Si Ant Farm questionne la finalité même de l'architecture, il semble qu'il conduise aussi à réfléchir à d'autres catégories artistiques et d'autres disciplines.

BB : Il faut en tout cas récuser l'idée que l'on puisse aborder leur démarche dans un champ donné car elle relève aussi bien de la sculpture que de l'architecture, du son, etc. C'est en fait dans cette capacité qu'on pourrait appeler sans doute « rhizomatique » à réagir à des situations données que la question des limites des catégories esthétiques et des conséquences que cela implique vient à se poser. Si l'on considère que le modèle reste celui des avant-gardes historiques, il convient vraiment de situer leur action au-delà des disciplines pour se demander quelle est la finalité d'un projet tel que celui-ci.
Ce qui me semble important de signifier, c'est la volonté d'Ant Farm de rendre tangible que tout est toujours à recommencer, mais aussi l'idée que le travail est de l'ordre du jeu et que tout se rejoue constamment. C'est d'ailleurs l'expérience artistique au sens où H.G. Gadamer l'entendait, ou « le coup de dés » de Mallarmé. Tout se rejoue, et il est ainsi stupide d'énoncer qu'une pratique artistique soit plus « événementielle » qu'une autre puisque tout art, semble dire Ant Farm, est événement. Les exemples d'alors sont d'ailleurs innombrables, de Tinguely aux voitures qu'Arman dynamite dans une carrière. Je m'inscris à rebours de ce discours qui considère que l'expérience artistique est de l'ordre du repli, de l'intime. C'est justement dans un projet collectif que prend tout son sens le travail d'Ant Farm, contre la standardisation, qui témoigne d'une volonté de déplacer l'architecture dans une dimension performative faisant la part du jeu, du défi et du style. Mais il est vrai que nous sommes aussi sur la côte ouest des États-Unis, à la marge idéologique de la scène américaine. Aujourd'hui, l'on reconstruit d'ailleurs les avant-gardes américaines à partir de la complexité transgressive et foncièrement politique de la côte ouest. Les universités y jouaient un rôle souvent important, ainsi Ucla ou Calhard't qui étaient de véritables champs d'investigation ; ainsi San Francisco, où avaient lieu par exemple les expérimentations d'Anna Halprin avec des artistes, des architectes, qui se donnaient largement au-delà de la danse et de tous clivages, tout en pouvant se lire dans une sorte de pragmatisme idéologique américain.
Et ce qui m'intéresse chez Ant Farm, c'est évidemment cette manière de réinstaller une réflexion sur la fonction critique de toute activité artistique à partir de territoires qui ne sont pas nécessairement normés ou normatifs, et de le faire différemment des générations qui vont les suivre immédiatement. Il suffit de penser à ces « tombeaux » dans le désert que sont les Cadillac dans *Cadillac Ranch* ! Cette installation ne témoigne pas d'une complicité avec l'idéologie existante mais bien d'une mise à distance, d'un foncier éloignement, d'une sorte de « morale de la démoralisation » comme aurait dit Debord, somme toute, au même moment. Car Ant Farm se conduit lui aussi comme un « agitateur » et hérite de cette pensée de « la fin de l'art » qui est le propre des mouvements à la recherche d'une sorte de « commémoration du désœuvrement ».

MAB : Comment évoquer une éventuelle relation au Land Art ?

BB : Quel type de Land Art, tout d'abord ? Et ce n'est pas parce que vous plantez des Cadillac dans le désert que vous êtes du côté du Land Art. Le

BB: In any case, we must give up on the idea of examining their approach in a given field because it flows as much from sculpture as architecture, from sound, etc. It is in fact in this capacity we could doubtless call "rhizomatic" of reacting to given situations that the question of the limits of esthetic categories and the consequences that this involves must be asked. If we think that the model remains the one of historical avant-gardes, it is really better to situate their action beyond disciplines to ask what is the purpose of a project such as this one.
What seems important to me to point out is Ant Farm's determination to make the fact that everything is eternally to be recommenced, but also the idea that work is in the realm of play and that everything is constantly put back into play. Moreover, this is the artistic experience as meant by H.G. Gadamer, or the "role of the dice" by Mallarmé. Everything is replayed, and it is therefore stupid to state that one artistic practice is more "event-oriented" than another because all art, Ant Farm seems to say, is event. Furthermore, examples from this period are countless, from Tinguely to the cars that Arman dynamites in a quarry. I hold that artistic experience is just the opposite of the line of thinking which considers it in the realm of retreat, the intimate. And it is precisely in this collective project that the work of Ant Farm draws its meaning, against standardization, which attests to a will to move architecture into a performative dimension and give a role to play, challenge and style.
But it is also true that we're on the west coast of the U.S., on the ideological margins of the American scene. Today, American avant-gardes are being reconstructed from the transgressive and deeply political complexity of the west coast. Universities often played an important role, thus UCLA or Calhard't, which were genuine fields for investigation and San Francisco, where Anna Halprin's experiments with artists and architects took place, which came across as well beyond dance and all divisions, while being able to be read with a sort of American ideological pragmatism.
And what interests me in Ant Farm is obviously this way of rekindling reflection on the critical function of all artistic activity based on territories which are not necessarily normed or normative, and to do so differently from the generations who will immediately follow them. You only have to think about these Cadillac "tombs" in the desert in Cadillac Ranch*! This installation does not attest to connivance with existing ideologies but of a distancing, of a basic withdrawal, of a sort of "moral of demoralization" as Debord would have said, all at once. For Ant Farm also behaves as an "agitator" and inherits from the thinking on the "end of art", which is specific to movements seeking a sort of "commemoration of idleness."*

MAB: Is there any eventual connection to be made with Land Art?

BB: First of all, what type of Land Art? And it's not because you plant Cadillacs in the desert that you are making Land Art. Land Art, moreover, is not about sand and rocks but rather the idea of pushing back the limits of place where the esthetic experience is supposed to unfold to project it elsewhere. With Ant Farm, we are not dealing with the mineral, nor with a temptation for the "grandiose"! Perhaps, however, somewhere between Michael Heizer and the crater observatory of James Turrell or

Land Art, d'ailleurs, n'est pas une affaire de sable et de cailloux mais plutôt l'idée de repousser les limites du lieu où l'expérience esthétique est censée se réaliser pour la projeter ailleurs. Avec Ant Farm, on n'est pas dans le minéral, ni dans la tentation du « grandiose » ! Peut-être, par contre, quelque part entre Michael Heizer et l'observatoire des cratères de James Turrell ou proche de la dimension à la fois anthropologique et entropique de Robert Smithson, le Smithson « géologique » de Babel, de l'Hôtel Palenque, du Monument Passaic… Cette fois encore, pourquoi chercher des analogies avec d'autres mouvements si ce n'est parce que celles-ci nous rassurent. Ne cherchons pas à inscrire Ant Farm dans le jeu des filiations mais tentons de comprendre pourquoi et comment ils tentent au contraire d'en sortir, pourquoi et comment ils cherchent à ne rien immobiliser dans la forme, à refuser toute forme de monument, à instaurer une constante mobilité dans leurs actions, à dessiner des lignes de fuite, voire à tendre vers une certaine forme de clandestinité…

MAB : Une autre pièce liée à la terre chez Ant Farm est *Citizen's Time Capsule* (1975) où des valises contenant des objets personnels sont placées dans une voiture enterrée, censée être exhumée 20 ou 30 ans plus tard…

BB : Il y a de fait bien des œuvres qui ont alors à voir avec l'enterrement, l'enfouissement, l'exploration du sous-sol… On enterre et on dynamite beaucoup dans les années 1960 ! Cette aspiration à quitter la terre ferme, à mettre en place une grille qui devient un sol artificiel comme Yona Friedman, à échafauder de « Nouvelles Babylones » comme Constant, à privilégier un art de la destruction, voire de l'autodestruction, me semble récurrente à cette époque. C'est comme si l'on revendiquait un état d'apesanteur. Que l'on parle sans cesse de liberté - voyez *Freedomland* - est sans doute significatif. Il suffit, à cet égard de regarder le cinéma d'alors : du Carpenter de *Christine*, d'après *La Chose* de Stephen King à *Creep Show* de George Romero ou bien sûr, Don Siegel et *L'Invasion des profanateurs de sépultures* au Kubrick d'*Orange mécanique*, toute une fascination pour un univers d'évasion aux lisières du fantastique, semble vouloir donner sa chance au désir hors du monde réel. Les années 1960 sont les années des « dériveurs » !

MAB : Cet état d'apesanteur se retrouve effectivement, non seulement dans les gonflables bien sûr, mais aussi peut-être dans les expériences qu'ils mènent en parachute, dans leurs costumes de cosmonautes…

BB : Oui, on serait ici dans une sorte de « galaxie », qui est une utopie ou une « atopie ». Entre non-lieu et galaxie, Ant Farm n'a finalement jamais cessé de travailler sur le temps et l'espace, sur cette mobilité qui est indubitablement l'un des aspects essentiels de la pensée de cette époque.
Mais le travail d'Ant Farm, tel que je l'appréhende, ne peut pas se lire *ex nihilo*, mais s'articule par exemple à travers une lecture subtile de nombreuses expériences comme celles de Buckminster Fuller mais aussi certainement de Frei Otto, dans la tension des structures, que l'on peut retrouver dans les gonflables qu'ils réalisent. Ce qui par ailleurs me semble essentiel, c'est aussi qu'il y ait comme un dépassement permanent de leurs sources, hybrides par excellence, pour un projet social et communautaire tentant de refuser tous compromis. Il ne s'agit pas de construire, de fixer ou de produire des formes identifiables mais d'être en mouvement

close to the both anthropologic and entropic dimension of Robert Smithson, the "geological" Smithson of Babel, of the Hotel Palenque, of the Passaic Monument …here again, why look for analogies with other movements unless its just because they reassure us. Let's not try to place Ant Farm in the interplay of filiations and try to understand why and how they try on the contrary to escape them, why and how they try to immobilize nothing in form, to reject any form of monument, to establish constant mobility in their actions, to draw convergence lines, or even tend towards a kind of clandestineness…

MAB : Another of Ant Farm's pieces linked to the earth is Citizen's Time Capsule *(1975) in which suitcases containing personal objects were placed in a buried car, which was supposed to be unearthed 20 or 30 years later…*

BB: There are in fact many works that involve burial, sinking, exploration of the subsurface… In the '60s there was a lot of burying and dynamiting going on! This aspiration to leave solid ground, to set up a grid that would become an artificial ground like Yona Friedman's, to build "New Babylons" like Constant, to privilege destructive art, even self-destruction, seems to be a recurring theme of the time. It is as if they were seeking weightlessness. The fact that liberty was an endless topic of discussion – see Freedomland *– is doubtless significant. Just looking at films from the period: from the Carpenter of* Christine, *based on Stephen King's novel, to* Creep Show *by George Romero and of course, from Don Siegel and* The Invasion of the body snatchers *to Kubrick's* Clockwork Orange, *all demonstrate a fascination for the universe of escape to the edges of the fantastic, seems to want to give desire a chance outside the real world. The '60s were the age of the "drifters"!*

MAB: One does find this state of weightlessness, not only in the inflatable structures of course, but also in the experiments they undertake with parachutes, in their astronaut costumes.

BB: Yes, here we're in a sort of "galaxy", which is a utopia or an "atopia". Between no place and galaxy, Ant Farm never stopped working on time and space, on this mobility that was indubitably one of the essential aspects of their thinking at the time.
But Ant Farm's work, as I understand it, cannot be read ex nihilo, *but is based for example upon a subtle reading of many experiments like those of Buckminster Fuller but also certainly those of Frei Otto, in the tension of the structures, that we also find for example, in the inflatable structures they built. Furthermore, what seems essential to me is the permanent surpassing of their sources, hybrids par excellence, for a social and communal project attempting to refuse any compromise. It isn't about constructing, fixing or producing identifiable forms but of being in perpetual motion and finally bringing about the very old dream of the avant-garde which here consist, with the help of architecture and not with it as sole end, of bringing art into the street, the city and life.*

MAB: The name "Ant Farm" moreover alludes to the ant hill, to communal practice…

perpétuel et de réaliser somme toute le très ancien rêve de l'avant-garde qui consiste ici, à l'aide de l'architecture et non pas avec elle pour seule finalité, à faire passer l'art dans la rue, dans la ville et dans la vie.

MAB : L'appellation « Ant Farm » fait d'ailleurs déjà référence à la fourmilière, à la pratique communautaire…

BB : Oui, et ce ne sont plus « les abeilles et les araignées » de la Querelle des Anciens et des Modernes qui tendent à mener le bal, pas plus que les cafards de *Creep Show*. Les architectes d'Ant Farm sont des fourmis « travailleuses » et « empiristes », à la manière dont la fable épistémologiste de l'âge classique les décrit : « Les fourmis se contentent d'accumuler et d'utiliser, les araignées à la manière des rationalistes extraient elles-mêmes des toiles alors que les abeilles transforment ce qu'elles recueillent et le digèrent par leurs propres facultés ». Voilà qu'il faudrait convoquer, à ses dépens, Marc Fumaroli pour en savoir davantage sur le sens même d'un collectif qui se revendique « fourmi »… Mais il est vrai qu'il y a ici beaucoup à réfléchir et certainement une jolie parabole…

MAB : Tout à l'heure, vous évoquiez la nécessité du jeu, de rejouer toujours. Dans la performance *The Eternal Frame* en 1974, Ant Farm pratique ce « re-enactment », en anglais, au sens littéral, en rejouant en boucle l'assassinat de John Kennedy !

BB : Ils ne sont pas les seuls. Cela me fait penser à John Waters qui s'en était pris lui aussi à l'assassinat de John Kennedy ! Répéter, c'est tenter d'annihiler le temps, pour en démonter non pas tant la dramaturgie que la manière dont cela nous arrive. L'idée de rejouer, de répéter est en effet à rapporter non pas à l'événement lui-même qu'à la manière avec laquelle la société reçoit l'événement et comment cela alimente les médias. Cela m'évoque également la démarche d'Allen Ruppersberg qui pratiquait à la même époque, une sorte de pop à la marge, peut-être analogue à celui du graphisme utilisé par Ant Farm, qui véhicule à bien des égards une esthétique comprise entre celles de Saul Bass et de Milton Glaser : une esthétique analogue à celles des S. Chwast et R. Ruffins avec lesquels – là aussi une entreprise collective – Glaser avait monté le Push Pin Studio, mêlant esthétique et motifs psychédéliques. Et puis je pense, bien sûr, qu'il ne faut pas oublier l'impact qu'a dû avoir sur eux l'exposition *The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age* organisée par Pontus Hulten au MoMA à New York en 1968 qui fut un moment très important d'expériences collectives et de mises en commun de différents moyens de production.

MAB : Je pense d'ailleurs que c'est à travers cette exposition qu'ils rencontreront Buckminster Fuller.

BB : Il va sans dire qu'avec Buckminster Fuller, c'est aussi de l'expérience collective du Black Mountain College qu'il peut être question. Mais on doit, je crois, aussi évoquer l'impact des technologies sur les démarches architecturales expérimentales de cette époque, l'influence de la science-fiction, de la « low culture », de la bande dessinée, de John Carpenter, de Phillip K. Dick, ce « shaker à cocktails chimiques » que décrit Emmanuel Carrère, de tous ces espèces de « modèles de série B » qui alimenteront finalement

BB: Yes, and these are no longer the "bees and the spiders" of the Quarrel of the Ancients and the Moderns that are leading the dance, no more than the cockroaches in Creep Show. *The architects of Ant Farm are "workers" and "empiricists", in the manner the epistemological fable of the classical age describes them: "ants are happy to accumulate and use, spiders extrude their webs in the manner of rationalists while bees transform what they gather and digest it with their own faculties". Here is where Marc Fumaroli should be summoned, at his expense, to know more about the very meaning of a collective that calls itself "ant"…But it is true that there is much food for thought and certainly a lovely parable…*

MAB: A moment ago you raised the necessity of play, of always replaying. In the performance The Eternal Frame *in 1974, Ant Farm practiced this "re-enactment" in its literal meaning, by replaying the John F. Kennedy assassination in a loop!*

BB: They are not alone. That makes me think of John Waters, who also took up the Kennedy assassination! Repetition is an attempt to annihilate time, not so much to show the dramaturgy as to show the way it happens to us. The idea of replaying, of repeating in fact is not connected to the event itself but rather to the way in which society receives the event and how it feeds the media.
This also reminds me of Allen Ruppersberg's approach, who was practicing during this period, a sort of marginal pop, analogous perhaps to the kind of graphics Ant Farm was using, which convey in many ways the esthetic running between Saul Bass and Milton Glaser: an esthetic analogous to those of S. Chwast and R. Ruffins with whom – and here to a collective undertaking – Glaser had set up the Push Pin Studio, blending esthetic and psychedelic motifs.
And then I think, of course, we mustn't forget the impact the exhibition The Machine as Seen at the End of the Mechanical Age *must have had on them; organized by par Pontus Hulten at the MoMA in New York in 1968, it was a very important event for collectives experiments and the sharing of different means of production.*

MAB: And I think it was through this exhibition that they met Buckminster Fuller.

BB: It goes without saying that with Buckminster Fuller, it is also about the collective experience of Black Mountain College. But we must also, I think, evoke the of impact technologies on experimental architectural approaches of the period, the influence of science fiction, of "low culture", comic books, John Carpenter, Phillip K. Dick, the "chemical cocktail shaker" Emmanuel Carrère describes, all the "B series models» that finally feed into "A series models", in a way, and which will result in the transgression of the principles of construction, now questioned in relation to nomadism and constant mobility…

MAB: The question of mobility was raised among others by their Media Van, *which literally conveyed their ideas…*

ces « séries A » en quelque sorte et qui feront que les principes de construction seront transgressés, remis en question au profit d'un nomadisme et d'une mobilité constante…

MAB : La question de la mobilité était posée entre autres par leur *Media Van*, qui véhiculait littéralement leurs idées…

BB : Effectivement, et ensuite, que de véhicules, de Rauschenberg à toutes les expériences de « bubble homes » et à tous les « camionneurs » d'aujourd'hui ! Il me vient à l'esprit combien l'impact du Living Theater dont les sources sont Brecht, Piscator, les avant-gardes modernes, l'Agitprop en Allemagne, en Russie, etc, puisque s'est alors construite la nécessité d'un théâtre nomade qui va à la rencontre des gens, a été, à ce moment, dans sa forme même, innovateur et décisif. Le Living a également permis au public de devenir acteur. Alors que nous sommes les acteurs involontaires d'un monde soumis à l'extase du spectacle, chez Ant Farm, on redevient acteur avec des projets mobiles qui vont utiliser de multiples supports, télévisuels, graphiques, etc. Mais il faut aussi se rappeler que nous sommes alors au beau milieu des affreuses années Nixon, de la CIA, peut-être des premières faiblesses de la NASA, du fordisme, que des signes d'érosion se manifestent alors et que cela n'a pu qu'interférer avec la production d'Ant Farm. Cet univers industriel qui avait incarné pendant longtemps le rêve américain s'effrite alors…

MAB : *Cadillac Ranch* était d'ailleurs une allusion à la déshérence sociale de Detroit, ville par excellence de la production automobile et de l'industrialisation.

BB : L'automobile, la domination des parcs d'attraction, que l'on retrouve dans *Convention City* ou *Freedomland*, par exemple, le formatage et la société du spectacle, d'une manière générale, tout cela se retrouve dans les projets d'Ant Farm. Je ne peux m'empêcher de penser à un livre qui m'a beaucoup marqué quand j'avais 20 ans, *The GanymedeTakeover* de Phillip K. Dick qu'on a traduit en français par *Les Machines à illusion*. Et puis aussi à la réflexion conceptuelle d'un artiste que j'aime beaucoup, Panamarenko, dont l'utopie des projets est qu'ils ne se réaliseront jamais… Chez Ant Farm, dans un désert de *Last Movie* d'un film de Denis Hopper, on plante des Cadillac, on brûle les médias, le temps comme « streamline » est toujours présent et d'ailleurs eux-mêmes ne cessent de s'y référer comme articulation de leurs différentes explorations. En témoigne leur « timeline » à travers laquelle se lisent tous leurs projets qui montre que le temps est compté. Tout cela participe du développement d'une stratégie, d'une tentative d'efficacité, où l'on revient à l'expérience artistique comprise dans sa dimension d'événement. Comment tuer les médias par les médias, dans une démarche d'appropriation, comment toute chose est médiatisée… Cela me rappelle, pour chercher bien loin, l'un de mes héros indéfectibles, Alfred Jarry, qui a si bien décrit comment le sentiment puissant de l'histoire à la fin du XIX^e^ siècle se propulsait dans l'aspiration au futur au début du XX^e^ et qui préconisait, dès 1896, de prendre la nécessaire mesure « de l'inutilité du théâtre au théâtre ». Il n'est pas impossible qu'Ant Farm ait tenté la même chose avec ce que, résolument, il devient difficile et vain d'appeler encore de l'architecture.

BB: Indeed, and then, only vehicles, from Rauschenberg to all the experiments of "bubble homes" and to all the "truck drivers" of today!
What comes to mind is how much the impact of Living Theater, whose sources are Brecht, Piscator, modern avant-gardes, Agitprop in Germany, in Russia, etc., because it was then that a nomadic theater became necessary, one that goes to the people, was, at this moment, in its very form, innovative and decisive. The Living theater also enabled the public to become an actor. Whereas we are the involuntary actors in a world subject to the ecstasy of the spectacle, with Ant Farm, one becomes an actor with mobile projects that use multiple media, television, graphics, etc. But we must also remember that at the time we were in the middle of the awful Nixon years, the influence of the CIA, perhaps the first weaknesses of NASA and Fordism, and that the early signs of erosion were appearing and that this could only interfere with Ant Farm's production. The industrial universe that had embodied the American dream for so long was beginning to crumble…

MAB: Moreover, Cadillac Ranch *was an allusion to the social failure of Detroit, the consummate city of industrialization and automobile production.*

BB: The automobile and the dominance of amusement parks we find in Convention City *or* Freedomland, *for example, and formatting and the entertainment society are all present, in a general way, in Ant Farm's projects. I can't help thinking about a book I read when I was 20,* The Ganymede Takeover *by Phillip K. Dick, which was translated into French as* Les Machines à illusion. *And then too, of the conceptual thinking of an artist I really like, Panamarenko, whose utopia is that his projects will never be realized…*
In Ant Farm, in a desert out of the Last Movie, *by Denis Hopper, they plant Cadillacs and burn the media. Time as "streamline" is always present and furthermore they never cease referring to it as the basis of their various explorations. Their "timeline", through which one reads all their projects, and which shows that time is counted, attests to this. All of that is part of developing a strategy, an attempt to be efficient, in which a return to the artistic experience is understood as a dimension of the event: how to kill the media with the media – through an approach of appropriation, how everything is the object of the media… That reminds me, though it's perhaps a bit farfetched, of one of my unflagging heroes, Alfred Jarry, who described so well how the powerful feeling of history at the end of the 19th century was impelled by the aspiration of the future at the beginning of the 20th and who advocated, already in 1896, properly taking account "of the uselessness of the theater to the theater". It isn't impossible that Ant Farm may have tried to do the same with what was resolutely becoming difficult and vain to call architecture.*

Œuvres / Works

Textes de / *Texts by*
Émilie Retailleau & Camille de Singly

Gonflables / Inflatables

1970

Dans les années 1960-70 de nombreux projets d'architecture gonflable voient le jour. Les propriétés de ces structures pneumatiques – légèreté, élasticité, flexibilité, résistance – répondent aux besoins de mobilité d'une société nomade. Durant cette période, pour Ant Farm et d'autres collectifs d'architectes, les Anglais Archigram, les Autrichiens Haus-Rucker-Co et Coop Himmelb(l)au, Aérolande en France, le gonflable est utilisé comme outil de communication et d'expérimentation, symbole d'une opposition à l'architecture construite et pérenne. En effet, le gonflable est sans forme, mouvant, transparent, mobile. Son référent est le déplacement du corps dans l'espace. Ant Farm explore les formes non traditionnelles de l'abri gonflable et les effets sur les comportements physiques et sociaux. Fortement influencé par les expériences menées dans les ateliers « Experiments in Environment » de Lawrence et Anna Halprin auxquels Chip Lord et Curtis Schreier participeront en 1968, Ant Farm développe une relation radicale à l'environnement, en mettant en œuvre des expériences touchant à la perception du corps et aux sens dans les espaces non orthogonaux des gonflables. Accompagnant les performances effectuées avec le *Media Van* lors de leur *Truckstop Network* (1970-71), Ant Farm réalise l'ouvrage *Inflatocookbook* (1970) littéralement « fiches de cuisine gonflable » qui rassemble des informations présentées sous forme de bande dessinée pour réaliser soi-même une enveloppe gonflable.

In the 1960s and '70s many inflatable architecture projects were undertaken. The properties of these pneumatic structures– lightness, elasticity, flexibility, resistance – offered solutions to the need for mobility of a nomadic society. During this period, for Ant Farm and other collectives of architects, the English Archigram, the Austrians Haus-Rucker-Co and Coop Himmelb(l)au, Aérolande in France, the inflatable is used as a tool for communication and experimentation, symbolizing opposition to constructed and permanent architecture. Indeed, the inflatable is without form, moving, transparent and mobile. Its referent is the movement of the human body in space. Ant Farm explored the non-traditional forms of the inflatable shelter and its effects on physical and social behavior. Strongly influenced by the experiments conducted in the "Experiments in Environment" workshops of Lawrence and Anna Halprin, in which Chip Lord and Curtis Schreier participated in 1968, Ant Farm developed a radical relationship to the environment, by undertaking experiments involving the perception of the body and the sense of space in the non-orthogonal spaces of inflatable structures. In parallel with performances held with their Media Van *during their* Truckstop Network *(1970-71), Ant Farm published the work* Inflatocookbook *(1970) "literally inflatable kitchen recipes" which assembled information presented in a comic book style for making do-it-yourself inflatable envelopes.*

Joe Hall à l'intérieur du parachute **Dream Cloud** sur la plage lors de Time Slice / *Joe Hall in* ***Dream Cloud*** *parachute on the beach during Time Slice*, Freeport, Texas, 1969. Photo: Doug Michels



Joe Hall à l'intérieur du parachute **Dream Cloud** sur la plage lors de Time Slice / *Joe Hall in* ***Dream Cloud*** *parachute on the beach during Time Slice*, Freeport, Texas, 1969. Photo: Doug Michels

Ben Holmes à l'intérieur du parachute **Dream Cloud** sur la plage lors de Time Slice / *Ben Holmes in* ***Dream Cloud*** *parachute on the beach during Time Slice*, Freeport, Texas, 1969. Photo: Ant Farm

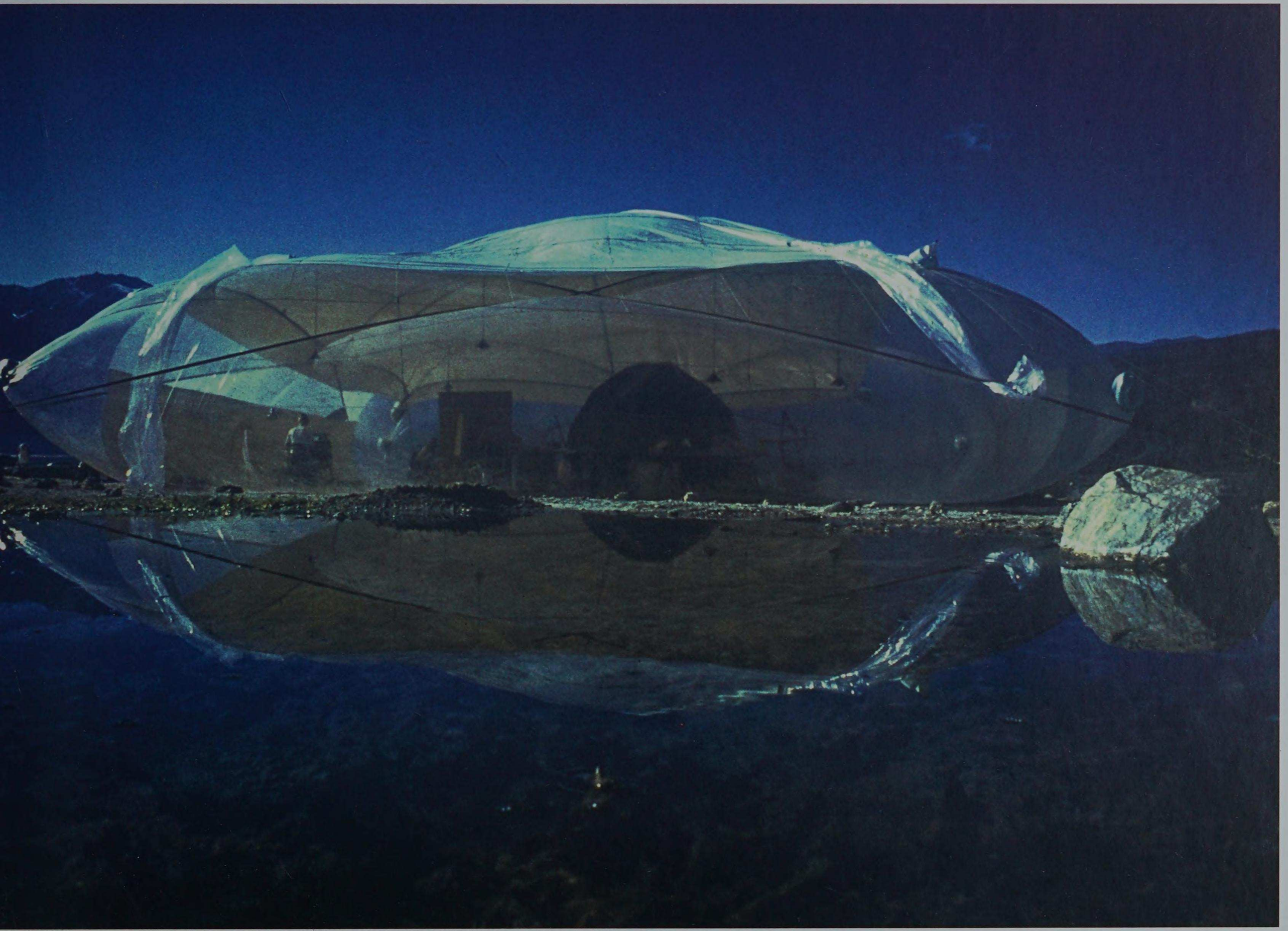
Spare Tire Inflatable, 1970, 3,5 mètres de diamètre ; installation temporaire (à l'intérieur de *50 x 50' Pillow*), Freestone, Californie / *12 feet in diameter; temporary installation (inside* 50 x 50' Pillow*)*, Freestone, California. Photo: Chip Lord



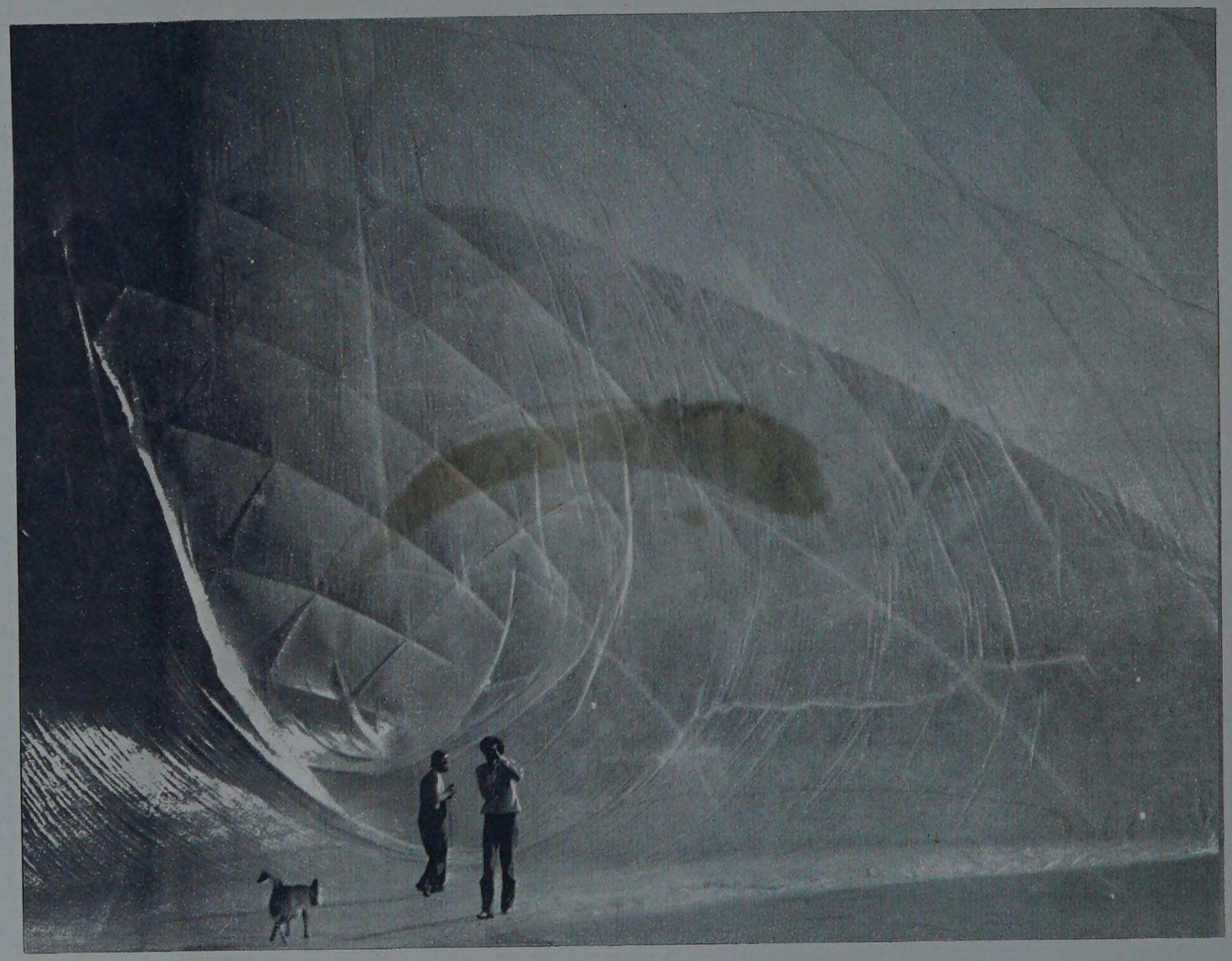
50 x 50' Pillow, 1970, installation temporaire, Freestone, Californie /
temporary installation, Freestone, California. Photo: Chip Lord



Clean Air Pod, 1970, performance avec Ety Shapiro et Kelly Gloger, Lower Sproul Plaza, Université de Californie, Berkeley / *performance with Andy Shapiro and Kelly Gloger, lower Sproul Plaza, University of California, Berkeley*. Photo: Chip Lord



50 x 50' Pillow, 1970, installation temporaire à Saline Valley, Californie, pour le supplément au catalogue *Whole Earth* / *temporary installation at Saline Valley, California, for* Whole Earth Catalog *supplement*. Photo: Curtis Schreier



ANT FARM

Inflatocookbook

A PNEU-AGE TECHS BOOK

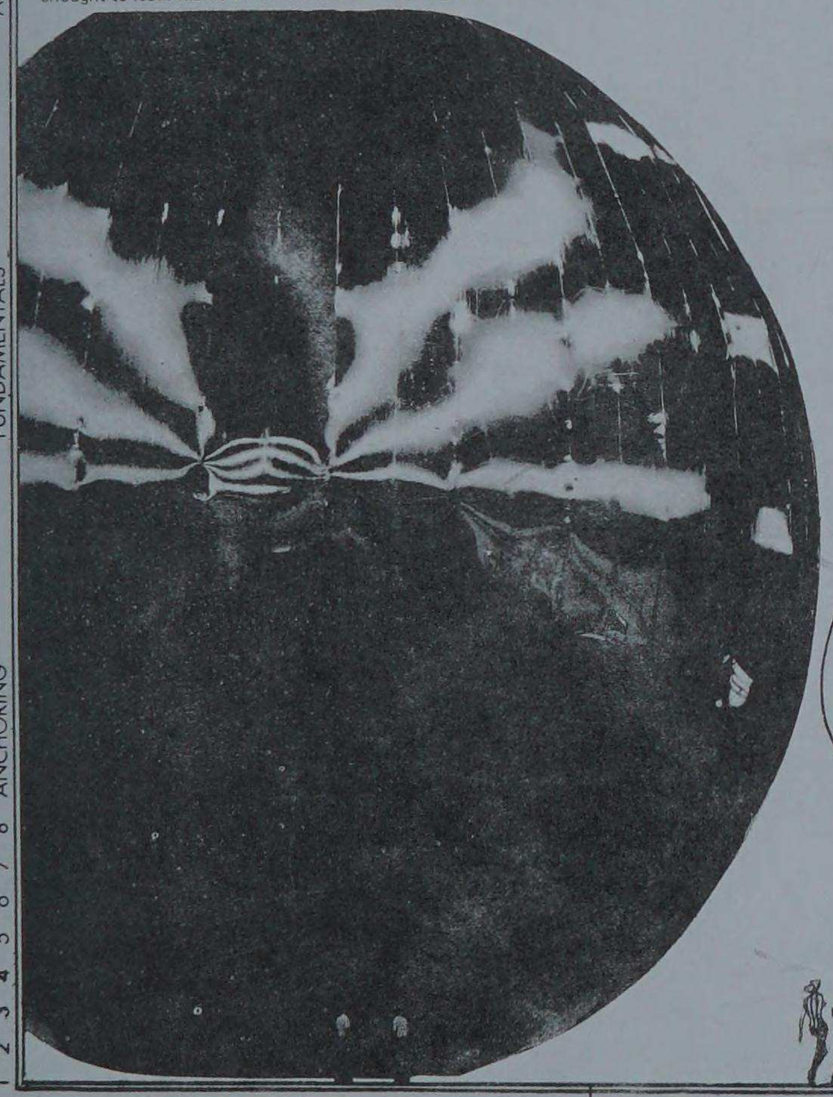
Inflatocookbook, 1970, couverture et pages intérieures / *cover and interior pages*. Collection FRAC Centre, Photos: F. Lauginie

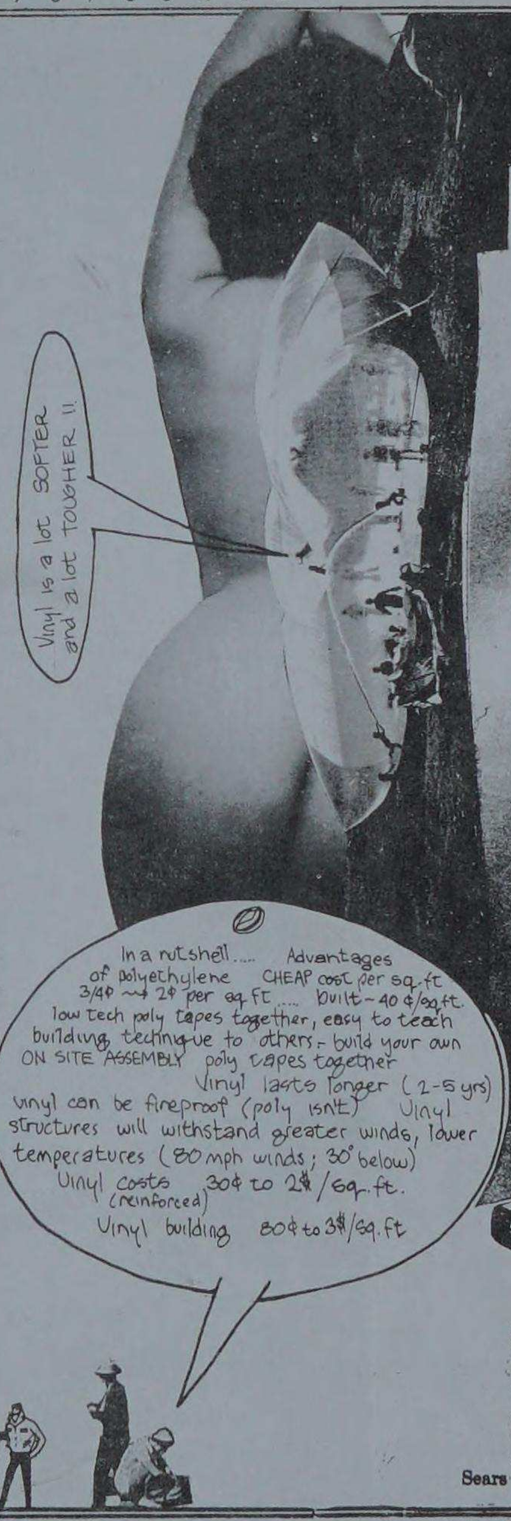
MATERIALS

RECYCLING

The best way to recycle polyethylene is to reuse it, but when it gets many holes in it, it is no longer good as a rain cover. The worst thing you can do with it is to put it in a garbage can – it will probably end up as land fill and never decompose. The best thing you can do with it is BURN it. When polyethylene burns it breaks down into CO_2, H_2O, and carbon which is the ugly black smoke produced but which will precipitate out of the air quickly and be absorbed by the earth.

It is possible to recycle poly chemically, but it's an elaborate process and all the big manufacturers find it more profitable to make it from fresh natural resources (petroleum). We think inflatable shelter is a much better use for petroleum than burning it in an internal combustion engine. We also like inflatables because they aren't in any one place long enought to leave marks on the earth after they're gone.





In a nutshell..... Advantages of polyethylene CHEAP cost per sq. ft. 3/4¢ ~ 4 2¢ per sq FT ..... built-40 ¢/sq.ft. low tech poly tapes together, easy to teach building technique to others - build your own ON SITE ASSEMBLY poly tapes together Vinyl lasts longer (2-5 yrs) vinyl can be fireproof (poly isn't) Vinyl structures will withstand greater winds, lower temperatures (80 mph winds; 30° below) Vinyl costs 30¢ to 2$/sq.ft. (reinforced) Vinyl building 80¢ to 3$/sq.ft

Better Suburban Living..yours from Sears with PROTECTIVE PLASTICS and over 4,000 other products in our FREE 1970 Suburban-Farm Catalog. Mail coupon on page 766



Clear Polyethylene

Less than 1¢ sq. ft.—4 mil* 10x50 ft. roll

Lasts indefinitely when out of light . . about 6 months in direct sunlight. Meets FHA requirements and Dept. of Commerce wt. specifications. Rotproof and water resistant. Remains flexible to 70° below zero. Not for greenhouses.

Thickness	Width	Length feet	Catalog Number	Wt. lbs.	Roll
4 mil*	3 ft.	50	32 W 42006C	4	$1.57
	4 ft.	50	32 W 42008C	5	1.98
	6 ft.	50	32 W 42011C	7	2.79
	8 ft.	50	32 W 42014C	9	3.75
	10 ft.	25	32 W 42015C	5	2.79
	10 ft.	50	32 W 42017C	11	4.79
	12 ft.	50	32 W 42021C	13	5.69
	16 ft.	50	32 W 42024C	17	7.55
	20 ft.	50	32 W 42027L	21	9.50
6 mil*	6 ft.	50	32 W 42055C	9	4.25
	10 ft.	50	32 W 42061C	15	6.98
	12 ft.	50	32 W 42064C	17	8.50
	20 ft.	50	32 W 42072L	31	13.95

More PRICE ROLL-BACKS!

100-foot rolls. Clear Polyethylene.

Thickness	Width	Catalog Number	Wt. lbs.	Roll Was**	Roll
2 mil*	8 ft. 4 in.	32 W 42003C	9	$3.75	$3.56
4 mil*	3 ft.	32 W 42007C	7	2.69	2.55
	4 ft.	32 W 42009C	8	3.65	3.46
	6 ft.	32 W 42012C	13	5.29	5.02
	8 ft.	32 W 42015C	17	7.09	6.73
	10 ft.	32 W 42018C	22	8.99	8.54
	12 ft.	32 W 42022C	26	10.59	10.06
	16 ft.	32 W 42025C	34	14.25	13.53
	20 ft.	32 W 42028L	43	17.95	17.05
6 mil*	6 ft.	32 W 42056C	17	7.95	7.55
	12 ft.	32 W 42065L	34	15.95	15.15
	20 ft.	32 W 42073L	59	26.35	25.03
10mil*	20 ft.	32 W 42086N	96	45.95	43.65

**Was prices from 1970 Spring Big Book

Super-clear Vinyl 5⅔¢ sq. ft.—4 mil* 3x100-ft. roll

2 to 3 times stronger than polyethylene. Stands up to sun . . ideal for storm windows. Highly tear resistant. Stays flexible to −26° F. Not recommended for permanent greenhouses.

Thickness	Width	Roll length	Catalog Number	Shpg. wt. lbs.	Shpg. wt. oz.	Price
4 mil*	3 ft.	per ft.	32 W 42281C	...	2	20c
	3 ft.	25 ft.	32 W 42282C	3	...	$4.65
	3 ft.	50 ft.	32 W 42283C	6	...	8.65
	3 ft.	100 ft.	32 W 42284C	12	...	16.25
	4 ft.	per ft.	32 W 42285C	...	3	27c
	4 ft.	25 ft.	32 W 42286C	4	...	5.99
	4 ft.	50 ft.	32 W 42287C	8	...	11.25
	4 ft.	100 ft.	32 W 42288C	16	...	21.50

Mesh-reinforced Plastic

9x10-mesh low as 11⅓¢ per square foot 2-ft. 4-in. x 100-ft. roll

Steel-reinforced. Woven wire mesh, non-ravel edges, electrogalvanized, coated with liquid cellulose acetate. Bursting strength of 9x10† mesh is 109 lbs.; of 14x14† mesh 157 lbs. Lasts several seasons. Cut with scissors.

Mesh	Width	Roll length	Catalog Number	Shpg. wt.	Price
9x10†	2 ft. 4 in.	25 ft.	32 W 42827C	7 lbs.	$7.25
		100 ft.	32 W 42829C	23 lbs.	25.95
	3 ft.	25 ft.	32 W 42831C	9 lbs.	8.95
		50 ft.	32 W 42832C	15 lbs.	17.25
		100 ft.	32 W 42833C	29 lbs.	33.50
	4 ft.	25 ft.	32 W 42835C	11 lbs.	11.75
		50 ft.	32 W 42836C	21 lbs.	22.50
		100 ft.	32 W 42837L	40 lbs.	43.95
14x14†	2 ft. 4 in.	25 ft.	32 W 42839C	9 lbs.	8.75
		100 ft.	32 W 42841C	35 lbs.	32.50
	3 ft.	25 ft.	32 W 42843C	12 lbs.	11.25
		50 ft.	32 W 42844C	22 lbs.	21.50
		100 ft.	32 W 42845L	44 lbs.	41.95
	4 ft.	25 ft.	32 W 42847C	16 lbs.	14.75
		50 ft.	32 W 42848C	29 lbs.	28.25
		100 ft.	32 W 42849L	59 lbs.	55.95

†Wires or strands per square inch

Cotton-reinforced Low as 6¢ square foot

Green cotton 4x4† mesh, multiple strands woven for extra strength, fused between 2 sheets of cellulose acetate plastic. Total thickness 1.76 mil*. More flexible than metal reinforced plastic. Ideal for curved installations. Holds its shape yet stays pliable even at low temperatures. Keeps cold out, heat in. Cut with scissors.

Mesh	Width	Roll length	Catalog Number	Shpg. wt.	Price
4x4†	3 ft.	25 ft.	32 W 42816C	3 lbs.	$4.50
		50 ft.	32 W 42817C	5 lbs.	8.45
		150 ft.	32 W 42819C	12 lbs.	23.95

†Wires or strands per square inch

Black Polyethylene

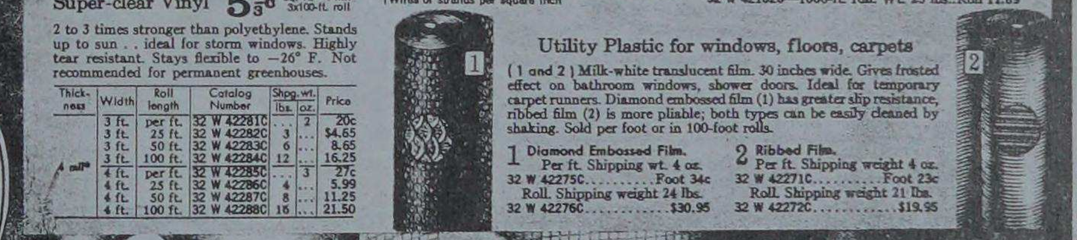
4 mil* less than 1¢ square foot in 10x50-ft. roll

Won't rot or mildew. Keeps out damaging light, ultra-violet rays. Lasts 3 to 5 times longer in sunlight than clear polyethylene. Salt-proof, paint-proof, oil-proof . . can't be damaged by corrosive compost or silage acids. Cut to size with scissors. Available in 6 to 40-ft. widths.

Thickness	Width	Length feet	Catalog Number	Wt. lbs.	Roll
4 mil*	6 ft.	50	32 W 42108C	7	$2.88
	10 ft.	50	32 W 42111C	11	4.59
	10 ft.	100	32 W 42112C	22	9.15
	16 ft.	16	32 W 42116C	6	3.59
	16 ft.	50	32 W 42118L	17	7.55
	16 ft.	100	32 W 42119L	34	14.75
	20 ft.	20	32 W 42122C	9	5.59
	20 ft.	50	32 W 42124L	21	9.65
	20 ft.	100	32 W 42125L	42	18.75
	28 ft.	100	32 W 42131N	58	27.25
6 mil*	10 ft.	50	32 W 42155C	15	7.10
	10 ft.	100	32 W 42156C	29	13.85
	16 ft.	50	32 W 42161L	24	11.25
	16 ft.	100	32 W 42162L	48	21.95
	20 ft.	50	32 W 42165L	31	14.35
	20 ft.	100	32 W 42166L	60	28.25
	28 ft.	100	32 W 42168N	90	39.75
	32 ft.	100	32 W 42171N	100	45.50
	40 ft.	100	32 W 42174N	127	56.75
10 mil*	20 ft.	100	32 W 42181N	96	47.00

Black Plastic Mulch $1.99 104-foot roll

Prevents weed growth, ends need to cultivate. Increases yield because it speeds germination. Helps prevent frost damage . . maintain even ground temperature. Won't rot. Can be stored wet. Durable, 1¼-mil* thick, 40 inches wide. Available in 104 and 1000-foot rolls.
32 W 42101C—104-ft. roll. Wt. 3 lbs. . . Roll $1.99
32 W 42102C—1000-ft. roll. Wt. 25 lbs. . Roll 11.89



Utility Plastic for windows, floors, carpets

(1 and 2) Milk-white translucent film. 30 inches wide. Gives frosted effect on bathroom windows, shower doors. Ideal for temporary carpet runners. Diamond embossed film (1) has greater slip resistance, ribbed film (2) is more pliable; both types can be easily cleaned by shaking. Sold per foot or in 100-foot rolls.

1 **Diamond Embossed Film.**
Per ft. Shipping wt. 4 oz.
32 W 42275C.....Foot 34c
Roll. Shipping weight 24 lbs.
32 W 42276C.....$30.95

2 **Ribbed Film.**
Per ft. Shipping weight 4 oz.
32 W 42271C.....Foot 23c
Roll. Shipping weight 21 lbs.
32 W 42272C.....$19.95



Cover Outfits

Low as $2.49

Polyethylene . . flexible, pre-cut plastic sheeting of 6 mil* thickness with 4½x2 in. brass grommeted (⅜ in. diam.), self-adhesive tie downs. Protects most anything from weather, dust, grease.

Color	Size feet	Sq. ft.	No. ties	Catalog Number	Wt. lbs.	Price
Clear	20x50	1000	40	32 W 42071L	33	$17.75
Green	6x9	54	10	32 W 42579	3	2.49
	9x12	108	12	32 W 42581	3	3.59
	10x20	200	16	32 W 42582	6	6.75
	15x20	300	18	32 W 42583	10	9.75
	20x20	400	20	32 W 42584	12	11.95
	20x40	800	28	32 W 42585C	23	19.95

Accessories to anchor plastics

3 **Heavy-duty Indoor-Outdoor Tape** for smooth surfaces. Clear 10-mil* polyethylene. Air-tight, waterproof. 50 ft. roll. 1 or 2-in. widths.
32 W 42915—One in. width. Wt. 4 oz. . . . Roll 79c
32 W 42916—Two in. width. Wt. 10 oz. Roll $1.39

Indoor-Outdoor Waterproof Cloth Tape. 60-ft.
32 W 42914—One-in. width. Wt. 6 oz. . Roll $1.19

Double-faced Mounting Tape. Strong ivory paper with adhesive backing on both sides. 54-ft. roll.
32 W 42911—½-in. width. Wt. 4 oz. . . . . Roll 79c

Aluminized Plastic Cloth Tape. Waterproof. Makes excellent sealant for air ducts, joining or mounting plastic sheeting. 60-foot roll. 2-in. width.
32 W 42921—Wt. 1 lb. . . . . Roll $1.65

*How thick is a mil? One mil is one-thousandth (.001) of an inch. 8 mil about as thick as this page.

(4 and 5) **Snap Fasteners.** Snap covers on and off quickly. Crowns on 2x2-inch pressure sensitive tape. Studs on tape or wood screws. 10 each per pkg.

4 **Tape-mounted studs** for smooth surfaces.
32 W 42903—Pkg. of 10. Wt. 4 oz. . . . . Pkg. 99c

5 **Screw-in Studs** for rough surfaces.
32 W 42904—Pkg. of 10. Wt. 4 oz. . . . . Pkg. 99c

6 **Brass Grommeted Plastic Tie Downs.** Pressure-sensitive adhesive. 4½x2 in.
32 W 42902—Pkg. of 10. Wt. 4 oz. . . . . Pkg. 99c

7 **Molding Strip.** Resin treated cardboard, tacks. For mounting sheeting. ¾ in. by 36 in. long.
32 W 42905—Pkg. of 18. Wt. 1 lb. . . . . Pkg. 55c

8 **Button Stakes** for anchoring plastic covers to ground. 6 in. long, notched. Pkg. of 40.
13 W 19921—Shipping weight 6 ounces. . . . . Pkg. $1.25

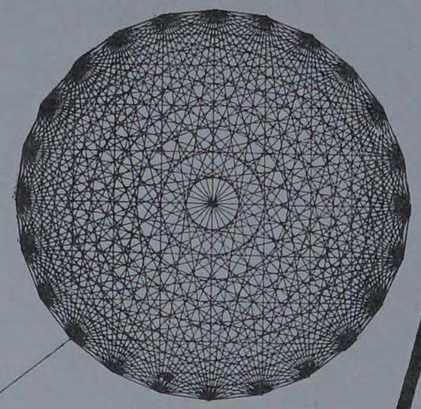


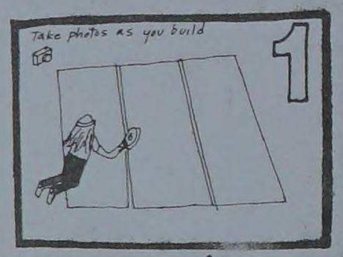
KIDS

make your own bubble

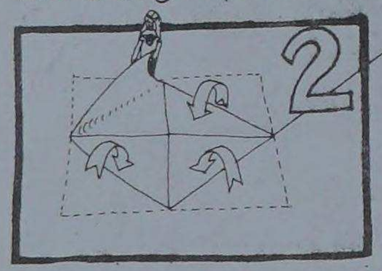
EASY AS 1★2★3

This diagram is drawn entirely with straight lines. Not a single curved line used.



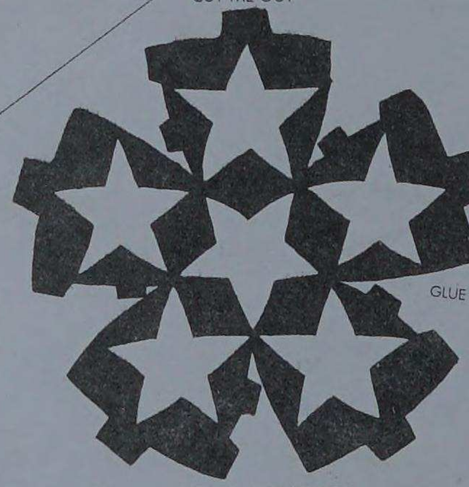


Tape strips of poly together into a large square. . . .



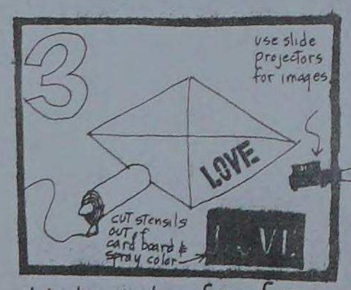
Fold edges over and tape. . . . . .

CUT ME OUT

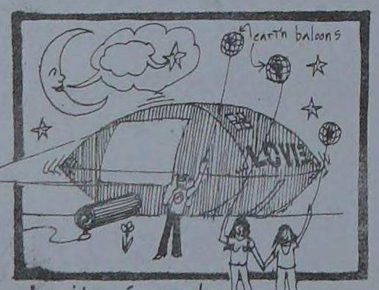


GLUE ME

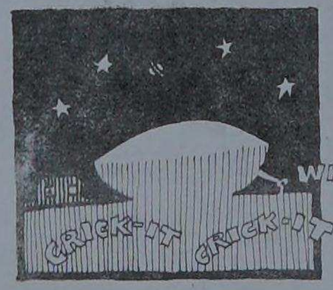
STICK ME ON FLAG

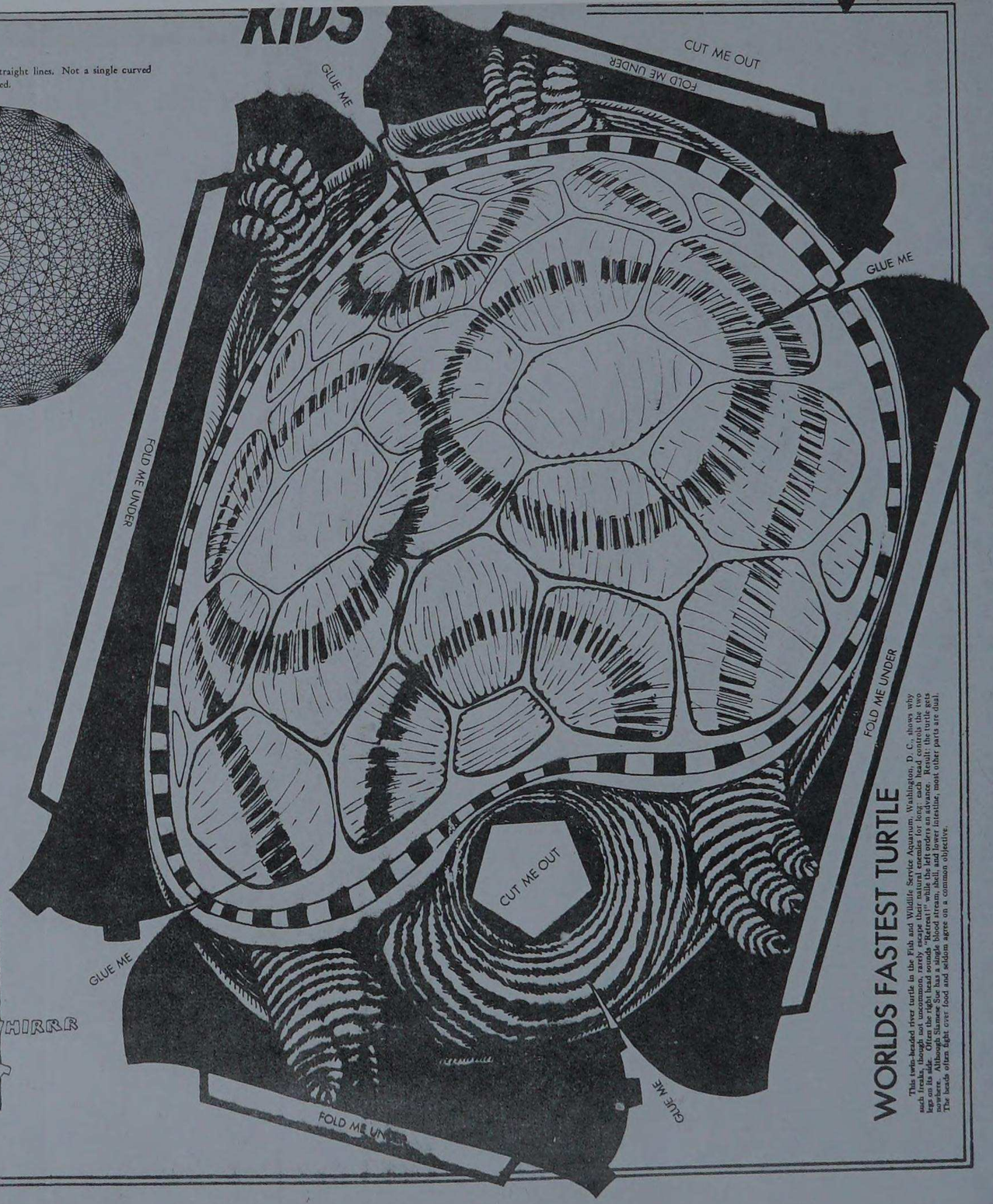


Make tube for fan, inflate & cut entry slit. . .



Invite friends spend the night together. . . .

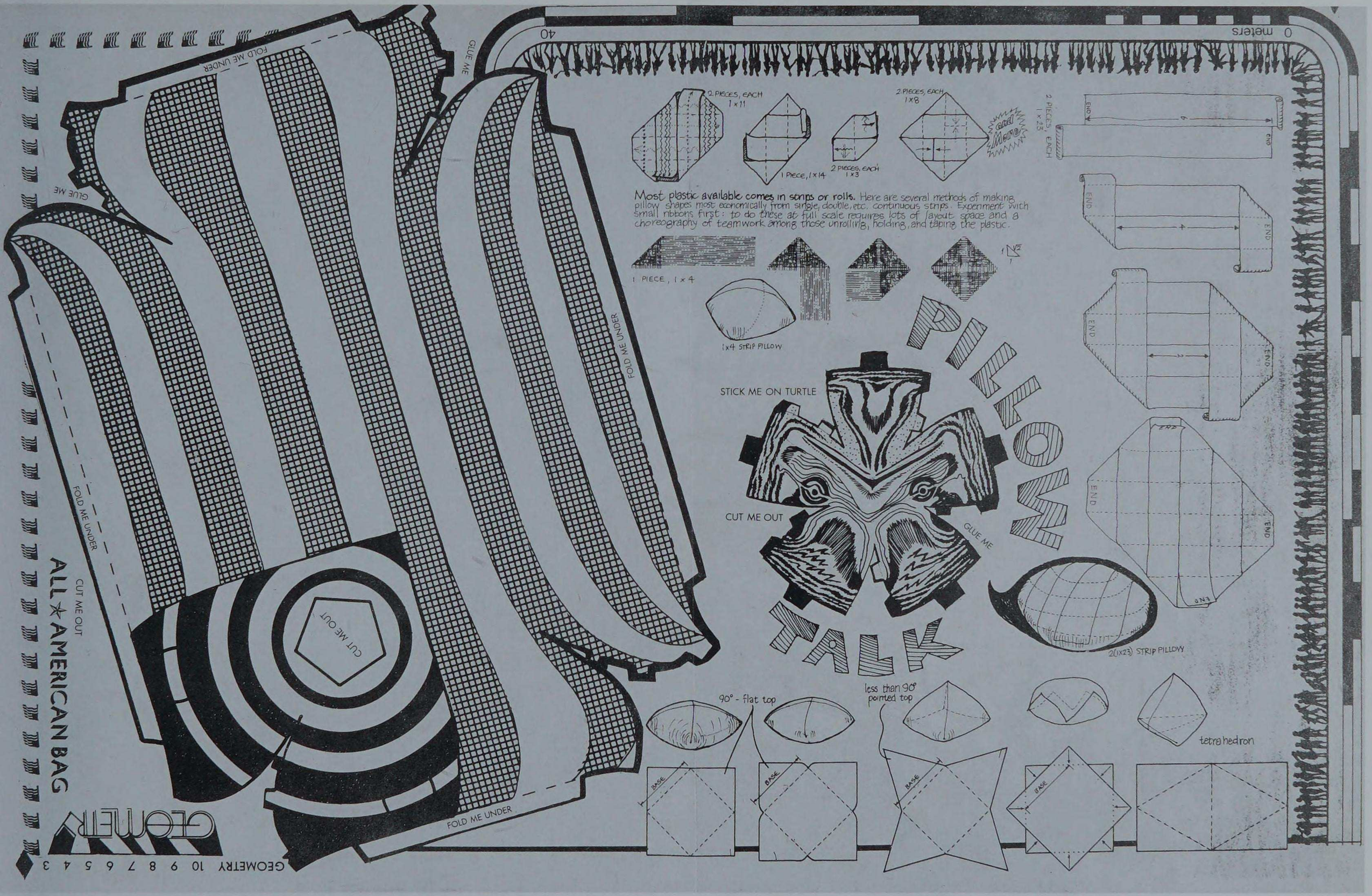




WORLDS FASTEST TURTLE

This twin-headed river turtle in the Fish and Wildlife Service Aquarium, Washington, D. C., shows why such animals are rare in nature. Each head controls the two legs on its side. Often the right head sounds "Retreat!" while the left orders an advance. Result: the turtle gets nowhere. Although Siamese Sue has a single blood stream, shell, and lower intestine, most other parts are dual. The heads often fight over food and seldom agree on a common objective.

FOR YOU KIDS


0 meters
40
2 PIECES, EACH 1×11
1 PIECE, 1×14
2 PIECES, EACH 1×3
2 PIECES, EACH 1×8
2 PIECES, EACH 1×23
Most plastic available comes in strips or rolls. Here are several methods of making pillow shapes most economically from single, double, etc. continuous strips. Experiment with small ribbons first: to do these at full scale requires lots of layout space and a choreography of teamwork among those unrolling, holding, and taping the plastic.
1 PIECE, 1×4
1×4 STRIP PILLOW
PILLOW TALK
STICK ME ON TURTLE
CUT ME OUT
GLUE ME
END
2(1×23) STRIP PILLOW
90° - flat top
less than 90° pointed top
tetrahedron
BASE
GLUE ME
FOLD ME UNDER
CUT ME OUT
ALL★AMERICAN BAG
GEOMETRY
GEOMETRY 10 9 8 7 6 5 4 3

THE WORLD'S LARGEST SNAKE

FANTASY

The World's Largest Snake Alphabet
Electroasis-instant media &
The Universal Mass Consumption Grid
Erection American shopping centers
Livin' & jivin' - a & b
or university automatons/sto. - c&e
Ultrasonic media blasts from d
Blow it up - f
The World's Largest Snake eats
videoscreens - g & a 5 man crew
explores limits, blows up buildings,
destroy Fat City, build real (C)ity
Solar energy, dreams, enviroyesterday
mobiletomorrow AND
We give 10X energy credits with fillup.

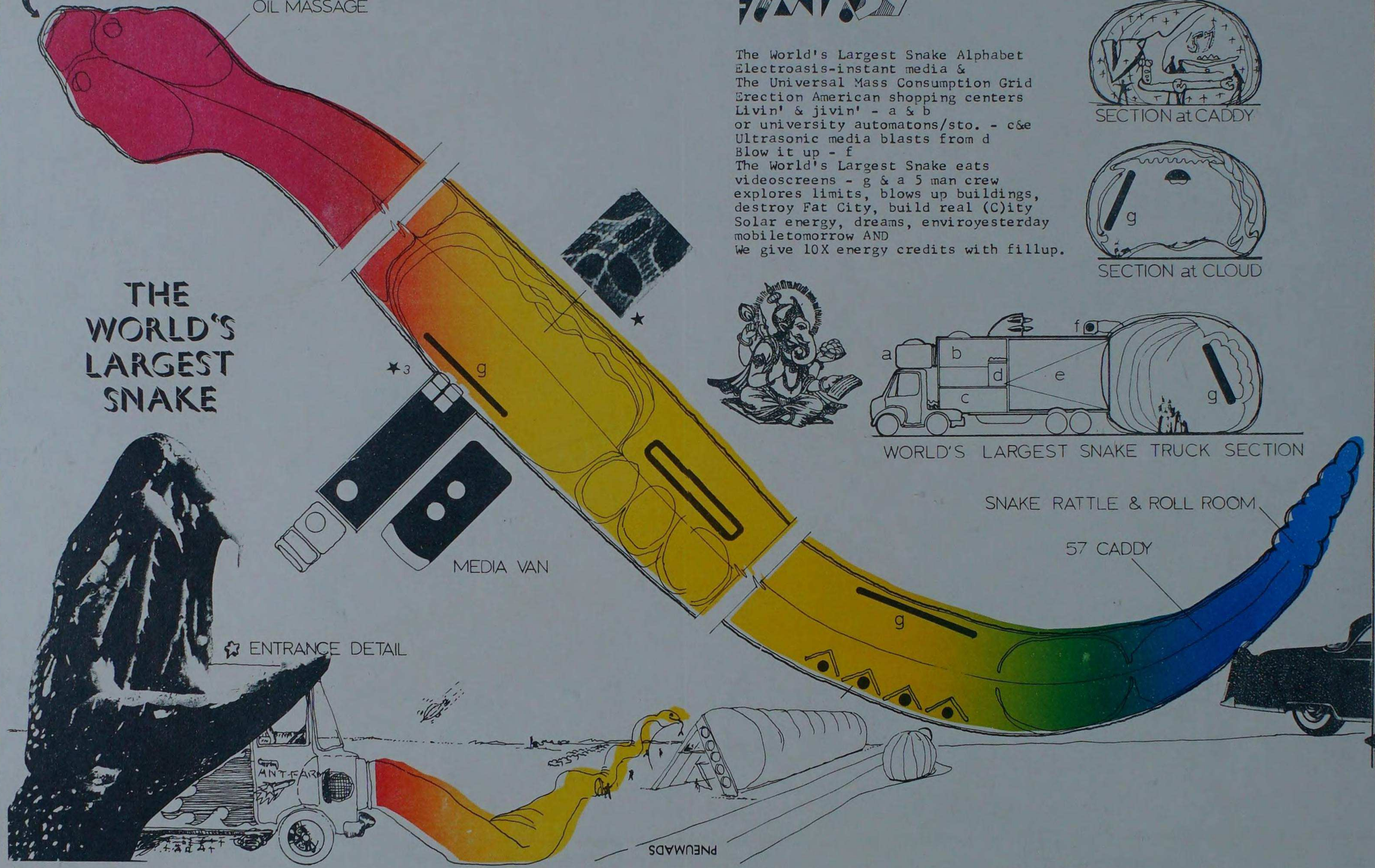
SECTION at CADDY

SECTION at CLOUD

WORLD'S LARGEST SNAKE TRUCK SECTION

MEDIA VAN

ENTRANCE DETAIL



ENVIROMINTS

MONKEY POD

SHAPED BY NETS

HIGH PRESSURE RUPPLY RING

RAINBOW ORCHARD

STICK ME ON

SHINING SEA

PRESSURE VARIES WITH USE

LOW PRESSURE UNDULATING

LOW PRESSURE

TUBE HOUSE

FLAG BAG

DREAMCLOUD

SHAPED BY NETS

HIGH PRESSURE

PINK ORIFICE

ENVIRU-MENU

DONALD DUCK — **By Walt Disney**



In case you hadn't figured out a reason or excuse, why to build inflatables becomes obvious as soon as you get people inside. The freedom and instability of an environment where the walls are constantly becoming the ceilings and the ceiling the floor and the door is rolling around the ceiling somewhere releases a lot of energy that is usually confined by the xyz planes of the normal box-room. The new-dimensional space becomes more or less whatever people decide it is – a temple, a funhouse, a suffocation torture device, a pleasure dome. A conference, party, wedding, meeting, regular Saturday afternoon becomes a festival.

To unfold, inflate and see each other in a black white red purple cloudballoon can (conditions right) help to break down people's category walls about each other and their own abilities and can be a hint at the idea that maybe maybe anybody can should must take space-making beautifying into her, his own hands.

A COURSE IN GETTING ACQUAINTED WITH INFLATABLES – CHAPTER 1 OF THE INFLATO-COOKBOOK

1. Take a baggie from Mother's larder. Hold the end open and scoop in some air. Seal closed with tape. Essentially all inflatables work by encapsulating air within a closed membrane. Soon you will begin to notice the bag getting limper. Obviously, air is escaping thru holes and creases in your lousy taping job. Repeat the experiment using a hot knife to seal the open end. By sealing all the way across the opening except for a small corner, the baggie can be blown up tightly like a rubber balloon and sealed with the edge of the hot iron. Notice the wrinkles in the plastic, if you have blown it up really tight. You can imagine a long baggie, with one hundred people sealed inside and realize that the air permanently entrained could not last long, unless you had enough plants in with them. Scotts, maker and taker of grass, says that a 50 by 50 plot of lawn turf releases enough oxygen to supply a family of four.

2. Get some cleaner bags, you know, those all-plastic ones with all the dreadful warnings about this is not a toy, and get some scotch tape and lay hands on a blower of some kind, a small fan, Mother's hair dryer is ideal and a vacuum cleaner blower is powerful. Tape the open end of the cleaner bag around the delivery end of whatever blower or around the guard of the fan. Turn on the power. Notice what happens, even though the neck hole of the bag has been left open. For the structure to become inflated, more air must be coming in thru the blower than is flowing out thru the holes. Adjust the size of the neckhole by pinching it closed – the tautness or limpness of the structure if under your control. Tape the neckhole shut and inflate fully. Notice the wrinkles near the shoulder of the bag. With a knife cut a 3" slit ACROSS the wrinkles. Notice what happens, immediately, to the hole. Now try again – deflate the bag and tape the hole with your tape – then turn the blowers on again. This time make a slit ALONG one of the wrinkles. Notice what it does. Try this again at a place where there are no wrinkles. Any difference? Of the two, which way would you cut if you were making a door and you wanted to conserve air?

3. Get some thicker plastic somewhere. Large orange or red pieces come as covers on flatcar loads of gypsuk wallboard. Large black pieces come stapled to the side of a two-part mobile home, as it goes down the highway. Black and clear pieces are used by construction crews to cover things up and to put under concrete slabs. A real find is clear plastic reinforced with nylon mesh used in greenhouses. Make sure that the piece is at least nine feet across, a rectangle nine by some larger dimension to make a structure you can crawl thru. Larger means finer and more fun. (A tube 3 feet across you remember from geometry requires a piece of material 9.42 feet across.) Find some tape – the 2" polyvinyl stuff used in the construction industry is good. If you are careful and the plastic is clean and flat you can use 3/4" vinyl electrical tape but it is hard going. Masking tape is poor and water gummed tapes won't begin to stick. Mother's hot iron can seal if she doesn't mind it getting gooped up with melted plastic. Cut off any ragged edges to make a rectangle. Lay two opposite ends together and tape to form a tube. Then tape one closed and tape the other end around a window fan. For a real treat tape to an air conditioner or a heater/blower. Turn on the power and watch it inflate. Cut a slit (remembering what you learned in Experiment 2 about wrinkles) and CRAWL IN. Write a 40 page thesis about what you are seeing inside and mail it to ANT FARM for your full color BACHELOR BUTTON and Degree. CONGRATULATIONS as you are probably all keyed up with a thousand fantasies – inflating from airplanes, car heaters, down-lined, fur-fringed, wind powered, love making, flag flying. The next sections of this book are encyclopedic, with enough information to get your fantasies off the ground. All the ant farm experience would be arm-chair reading if you hadn't the strength of your own fantasy.



PACIFIC DOMES
12,000 Skyline
Los Gatos, Ca
95030

NOW

DOMEBOOK TWO

SINCE DOMEBOOK ONE WE'VE COMPLETED:

—Four-frequency triacon flanged aluminum dome
—Erection of a surplus translucent fiberglass radar dome
—Three-frequency alternate aluminum skin Sun Dome
—Color film by Don Symanski, slide show; Pacific Domes workshop ready
—Prefab dome transported in station wagon and boat, erected on island off Maine

WE'RE WORKING ON:

—Muslin skin stretched over wood frame, resin outside, foam shot inside
—Burlap stretched inside wood frame, foam shot outside, Elastron covering
—Two ellipsoidal geodesic domes
—Six-frequency alternate cardboard dome, resin outside, foam inside; ships flat
—Portable vinyl pillow dome
—Domebook Two
—A five kw 110 AC portable generating unit capable of powering tools, lights, refrigeration for small communities
—A ferro-cement dome
—Self-skinning 20 lb. density 1/8" thick foam shot over cardboard.

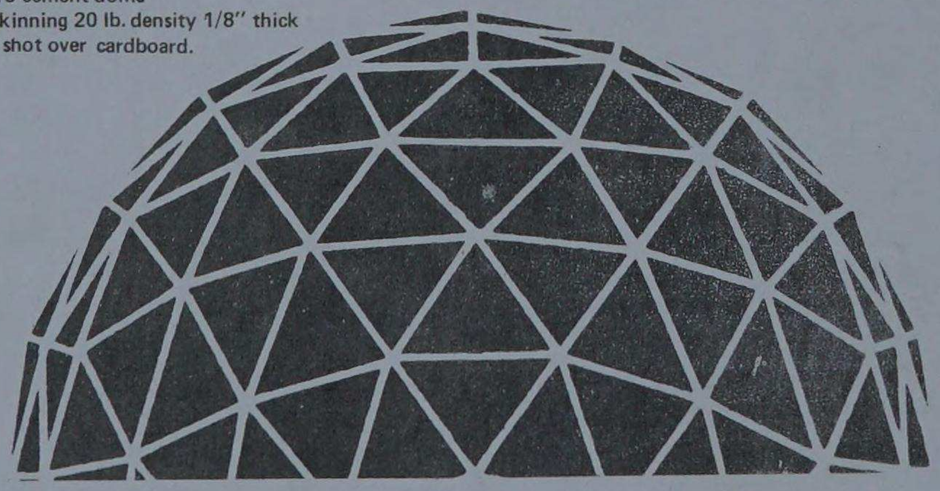


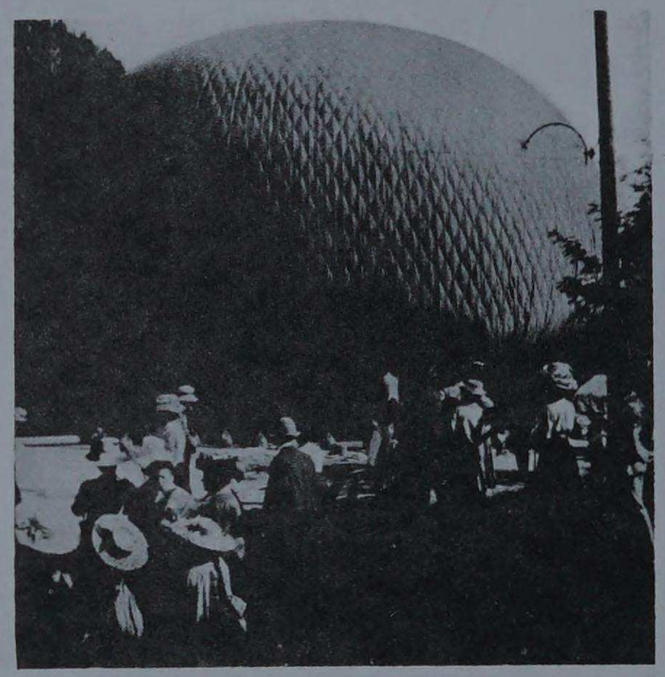
FOR DOMEBOOK TWO WE NEED:

—Complete details on dome building successes and failures; sketches, pictures
—Suggestions on making Domebook Two more useful; additions, corrections, ideas
—New materials, design, techniques
—Details on solar heat, wind and water driven power
—Info on recyclable building materials; facts and opinions on plastics as building materials
—Your experiences living in domes and other new spaces
—Fantasies, dreams, projections
—Deadline: end of January 1971

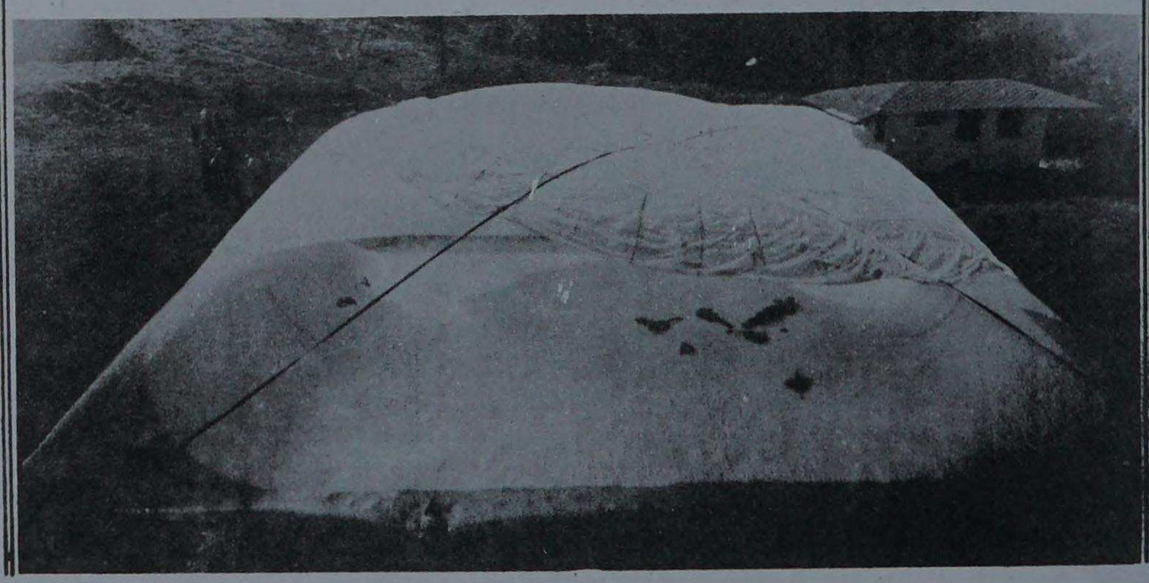
WE'RE PLANNING:

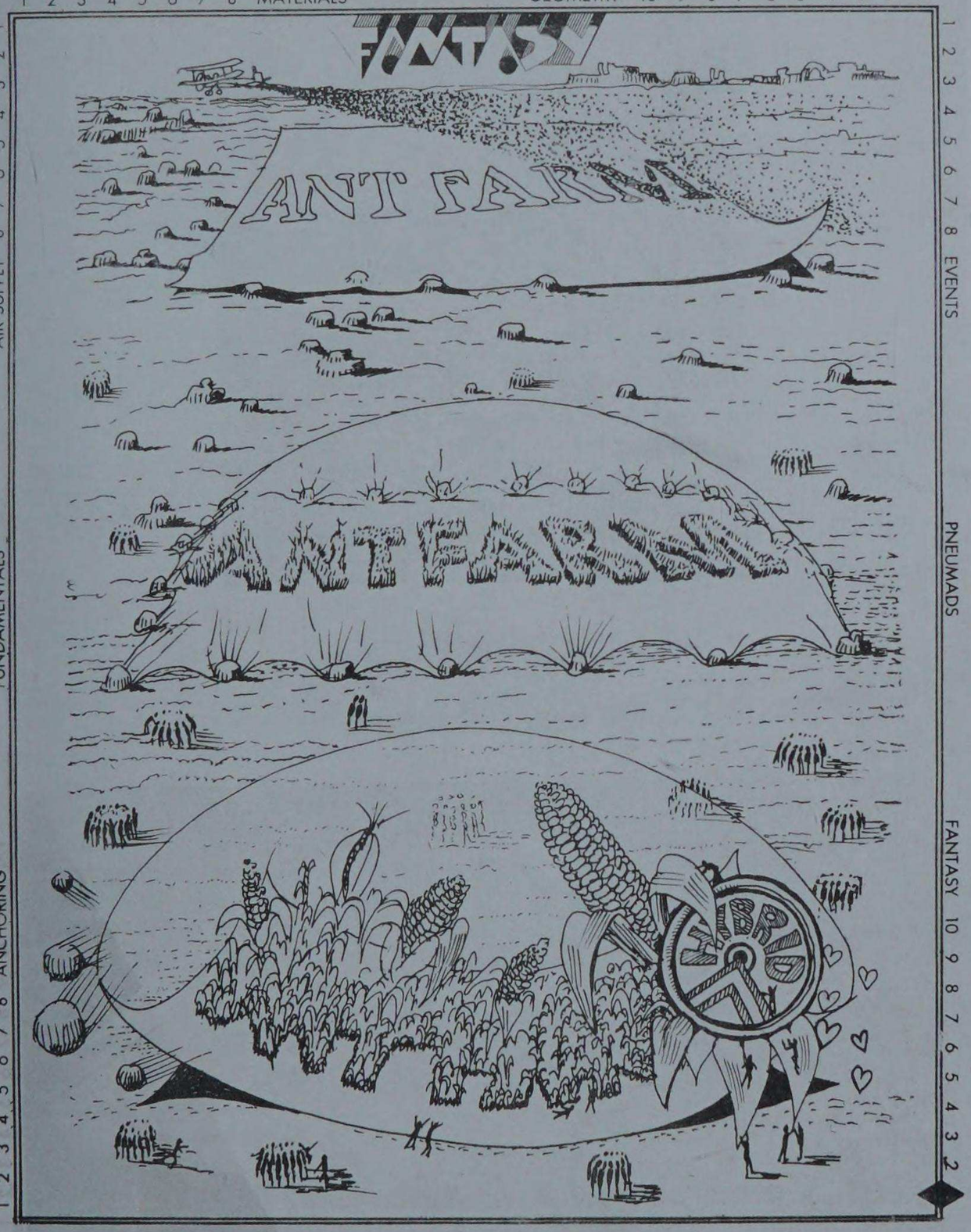
—Domebook Two, Spring 1971
—A housing revolution
—On receiving a large sum of money
—A new community
—Subsequent publications for information sharing
—A completely transparent dome with optical clarity and mirrorized reflective surface
—A means of collecting and packaging solar energy in space and transmitting to earth, such as a 10-mile diameter solar radiation collector with energy laser beamed back to pick-up stations





has GROWN to fit the needs of today!





NEXT ISSUE

INFLATOBOOKBOOK 2

SPRING 71

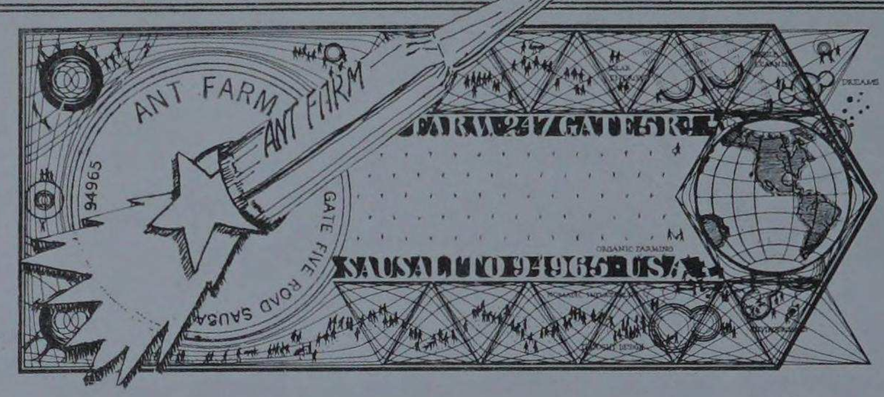
- NEW SOURCES OF MATERIALS
- INFLATO-TECH DEVELOPMENTS
- MORE PEOPLE IN THE INFLATO NETWORK
- FEEEEEEDBAAAACK
- MACHINES REPLACE DRAFTSMEN:
  the truth behind COMPUTER GRAPHICS

plus MORE ON

TRUCKSTOP

nomad network
tool/information access
coast to coast - video city
hog wild





For the past year Ant Farm has been a group of environmental nomads building inflatable structures/air buildings/geodesic domes and developing a vocabulary of images that project architectural alternative methods. We built about 20 inflatable polyethylene structures for schools, conferences, festivals and gatherings from California to Vermont. The largest one, at 100'X100' white and clear pillow, the smallest a tetrahedron that folds out of a suitcase.

Searching out a means, a way of doing, a spacial expression of alternatives to the rigid architectural paths we were led down as children. Images of what environment can mean when a person takes it in his own hands, feeling it and molding new forms. A beginning, a method so simple we can share it at will and never lose the security of being sheltered.

The INFLATOCOOKBOOK is our attempt to gather information and skills learned in process and organize it for easy access. It is a catalyst for our thought process and further development.

SUBSCRIPTIONS/PUBLICATION

The INFLATOCOOKBOOK is published by Ant Farm Inc., a non-profit corporation. Compiled and published November 10, 1970 to December 10, 1970 by Ant Farm: Andy Shapiro, Curtis Schreier, Edsel, Doug Michels, Doug Hurr, Charley Tilford, Fred Unterseher, Joe Hall, Kelly Gloger, Sylvia Dreyfus, Sotiti Kitrilakis and Michael Wright. Composed on an IBM Selectric Composer, courtesy Big Rock Candy Mountain. and Hudson.

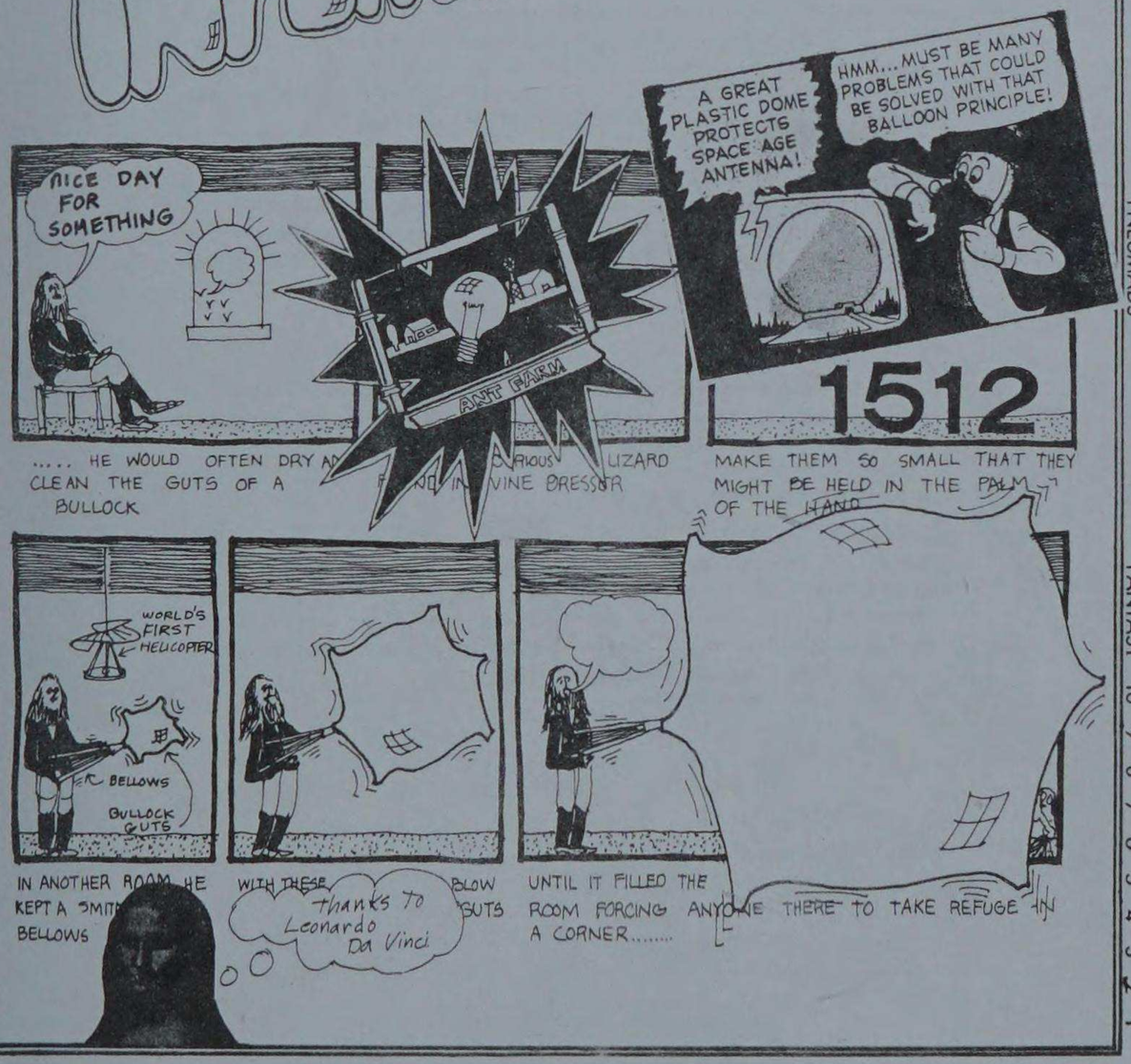
PRINTED BY RIP OFF PRESS

RIP OFF PRESS

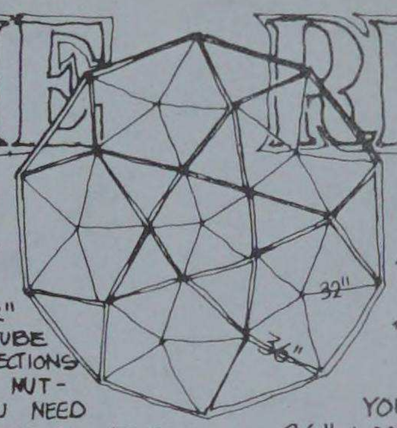
SUBSCRIPTIONS: $1.50 for single copy; $3.00 for one year, which will include at least one supplement of information feedback from this issue, and probably more.

Proven and Accepted by Educators, Architects, and Engineers Throughout the United States!

WORLD'S first INFLATABLE



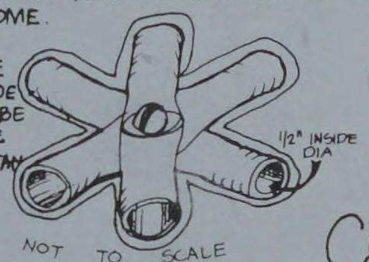
DOME RECIPE



STEP BY STEP JOINTS

EACH JOINT IS MADE FROM 12" OF 1/2" INSIDE DIA. PLASTIC TUBE CUT EACH PIECE INTO 3-4" SECTIONS AND BOLT TOGETHER WITH NUT-BOLT AND TWO WASHERS * YOU NEED 30 JOINTS FOR A HALF SPHERE OR 40 JOINTS FOR A 6/8 DOME.

YOU CAN USE SEARS GARDEN HOSE BUT BE SURE INSIDE DIA. IS CONSTANT 1/2"



PLAN

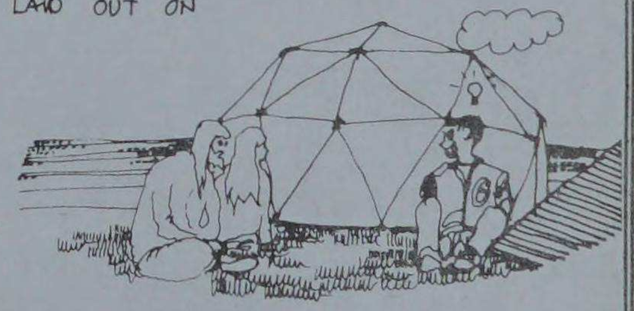
LONG SHORT

DOWELS

YOU NEED 35 1/2" DIA. DOWELS 36" LONG PLUS 30 1/2" DIA DOWELS 32" LONG. THE RATIO IS 9/8
YOU NEED AT LEAST 65 DOWELS GET A FEW EXTRA FOR EXPERIMENTS AND LOSSES. 30 DOWELS MORE FOR 5/8 DOME
MARK THE LONGS AND SHORTS DIFFERENTLY WITH PAINT OR SOMETHING

CONSTRUCTION

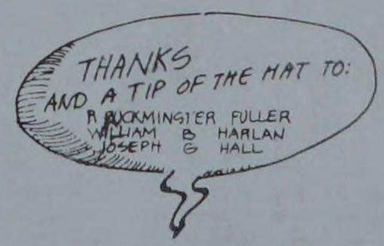
YOU START IN THE MIDDLE AND WORK OUTWARD * SEE THE PLAN ABOVE IT WILL COME TOGETHER CAN BE TRICKY BUT IF JOINTS ★ COVER IT WITH A SMALL PARACHUTE OR SEND TO US FOR A SKIN PATTERN LAID OUT ON POLYETHELYNE → 10 $ * WATCH OUT FOR IMPLODING



SPECS: 2 FREQUENCY
ALTERNATE BREAKDOWN

COST: YOU SHOULD BE ABLE TO BUILD IT FOR AROUND 15-20 DOLLARS BUT COSTS WILL VARY WITH REGION







GEOMETRY

BURIED EDGE *inflatable*

ANT FARM HYBRID 247 GATE FIVE ROAD SAUSALITO, CALIFORNIA 94965

HERES HOW - USE 6 MIL POLY COMES IN 20' WIDE ROLLS FIGURE THE SIZE IN 20' MODULES

☆ DIG A TRENCH 24" DEEP 12" WIDE

☆ CUT POLY - SEE PATTERN DIAGRAM - NOTE 40% CUT AT CORNER ALLOWS FOR INTERIOR HT. CUT DRAIN HOLES IN TRENCH EDGE

☆ FANS - ABOUT 1000 CFM USUALLY AN ATTIC FAN OR OFFICE FAN WILL DO

USE EITHER FAN DETAIL

POLY TUBE

RIGID TUBE

WEATHERBOF FAN

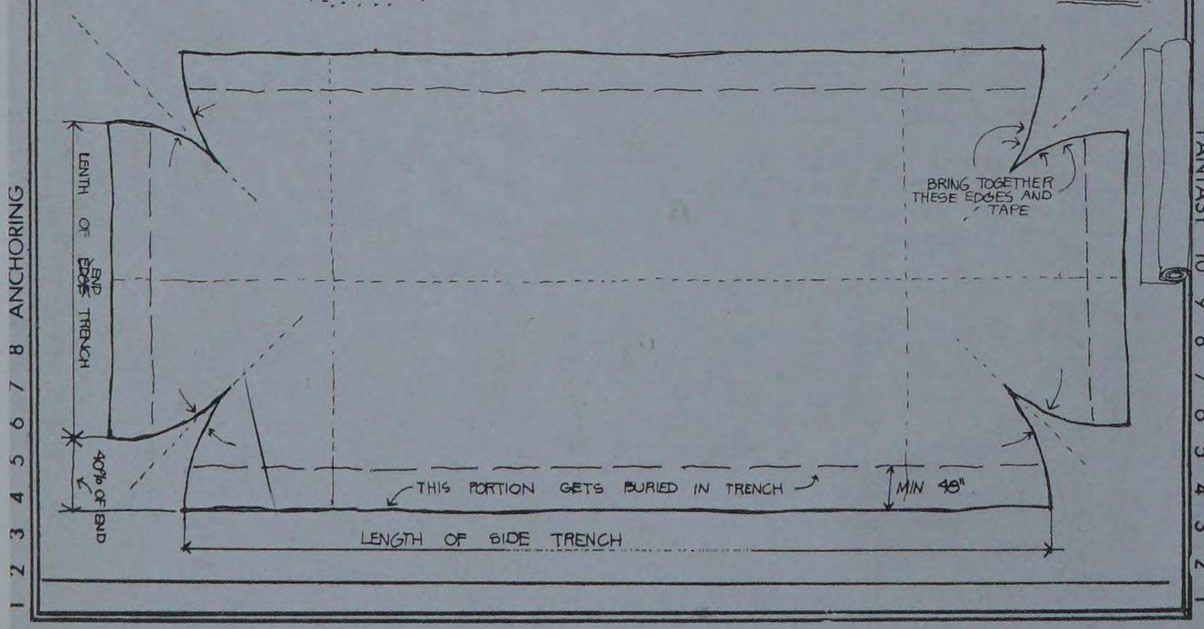
12"

24"

☆ BURY EDGES IN TRENCH ADD ROCKS FOR WEIGHT - BUT AVOID SHARP ROCKS WHICH MAY CUT POLY. - ADD DIRT, PACK DOWN

EDGE OF POLY

DRAIN HOLES PUNCHED IN PLAS IMPORTANT!



Make up this star figure. It is based on equilateral triangles

60°

60°

Strip material

Fold the points over to the center

cut off lengths from roll

Tape together & inflate

HEXAPILLOW

Make up 2 star figures (above) only difference being not taping the center seams ½ way in (or ⅔ way)

½ to ⅔ WAY IN

half-way

Position one star above another as shown. Fold top flaps back.

Pull 2 bottom flaps up & lay back. The top flap just above gets taped in between these two

Continue around, sliding the stars around for the best position to work from. Taping is difficult: the limp structure will **not** lie flat, and the process is hard to depict.

You will be making the inside hole of a donut-shape

Up from bottom

Down from top

Points folded for better view inside

Once the center is made, begin to connect the outside points-and-crotches in the same way

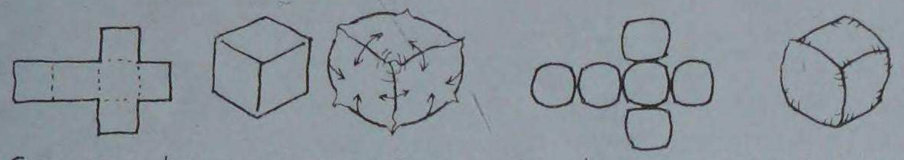
ANOTHER SPARE TIRE

OUTSIDE EDGE OF ORIGINAL STAR

OUTSIDE EDGE OF OPP. STAR

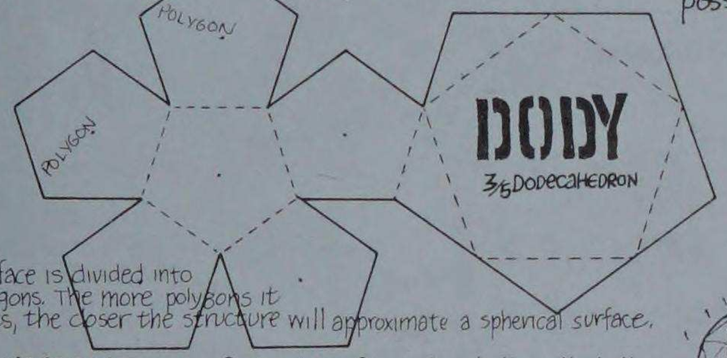
Now inflate!

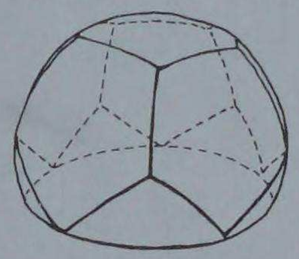
GEOMETRY



Curvature determines stress: a tiny plastic hose carries a hundred pounds pressure and a huge weather balloon has a pressure barely above atmospheric. Yet the stresses on both the hose wall and the balloon skin may be the same - the tiny tube wall is sharply curved and the weather balloon surface is flatter. If the earth were a giant balloon, imagine how little pressure would be needed inside to tense the horizon so tight!

Make a little cube out of thin plastic sheet. Then inflate. The corners, sharply curved, hang limply, while the midpoints are taut enough to burst! Being flatter, these areas take more stress. The cube tries to become a sphere - a shape in which the skin curves to an equal amount in all directions. **Clearly, the best shape is a sphere, and these pages are devoted to getting as close to spherical as possible with flat materials.**

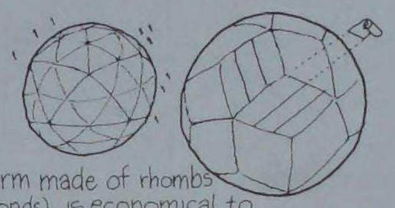




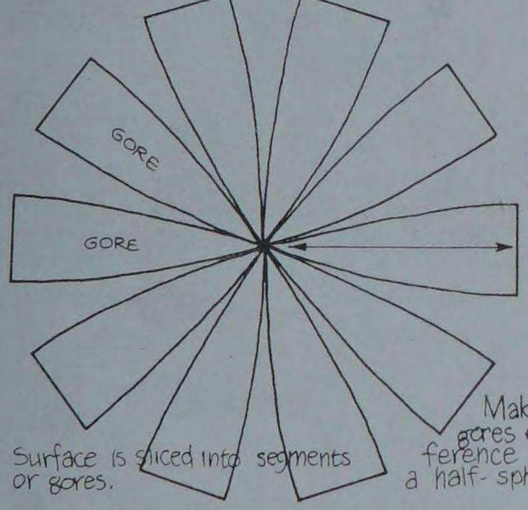
Surface is divided into polygons. The more polygons it takes, the closer the structure will approximate a spherical surface.

POLYGON METHOD

Get ideas from: baseballs, volleyballs, soccer balls, geodesic domery, zomes, geometry books

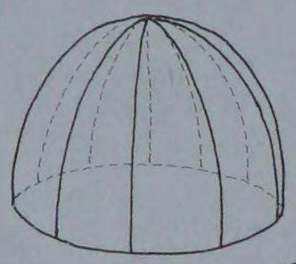


A form made of rhombs (diamonds) is economical to make from rolls of plastic.

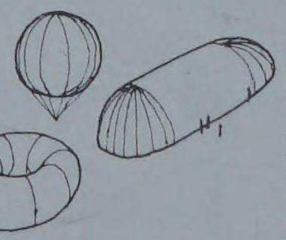


Surface is sliced into segments or gores.





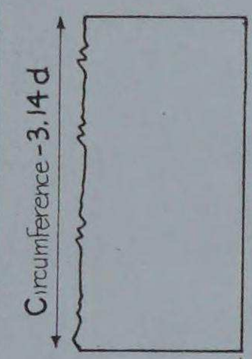
Making the length of the gores equal ½ the circumference of the base gives a half-spherical shape



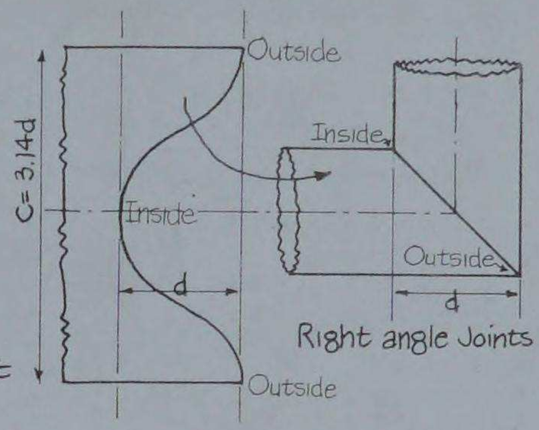
GORE METHOD

Get ideas from: peeling tangerines weather balloons, inner tubes, beach balls, inflatable warehouses, gloves, world globes.

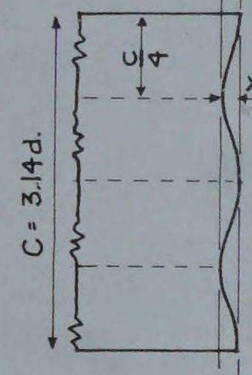
GEOMETRY

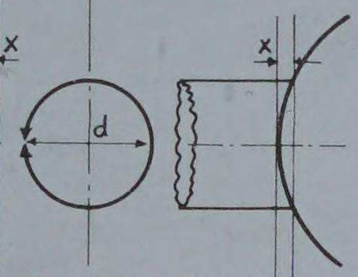


Tube to flat or nearly flat surface



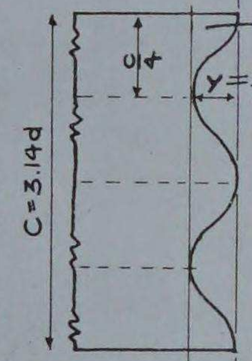
Right angle Joints

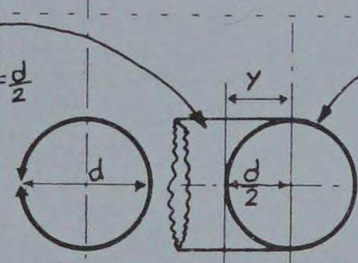




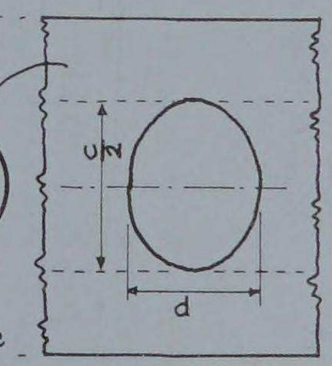
Tubes of different sizes

TUNNEL JOINTS



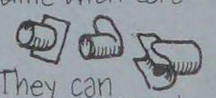


Both tubes same size



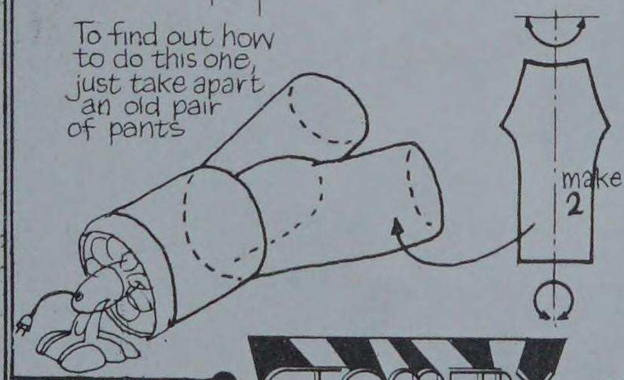
Plan ahead so that the most complex tunnels can be fitted before the major pillows are taped up.

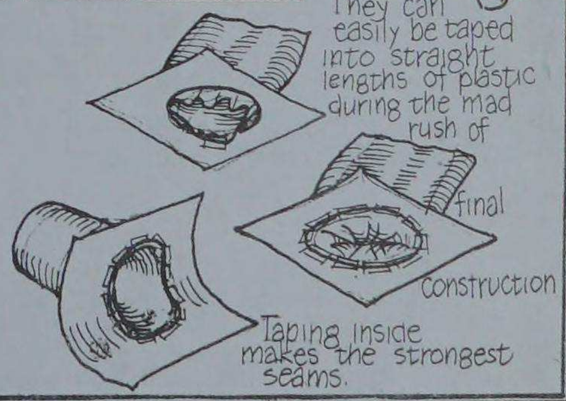
Make up a few joints ahead of time with care



They can easily be taped into straight lengths of plastic during the mad rush of final construction

To find out how to do this one, just take apart an old pair of pants

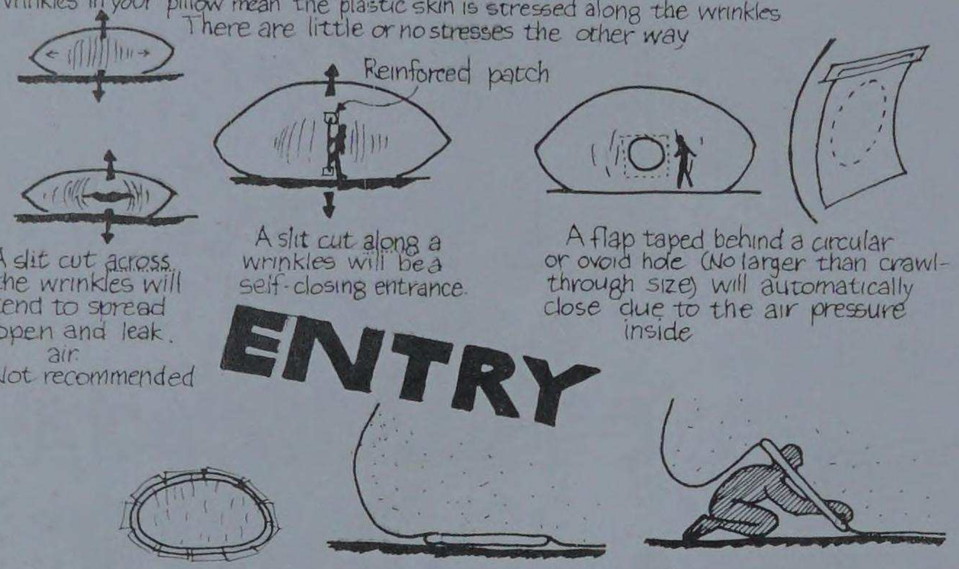




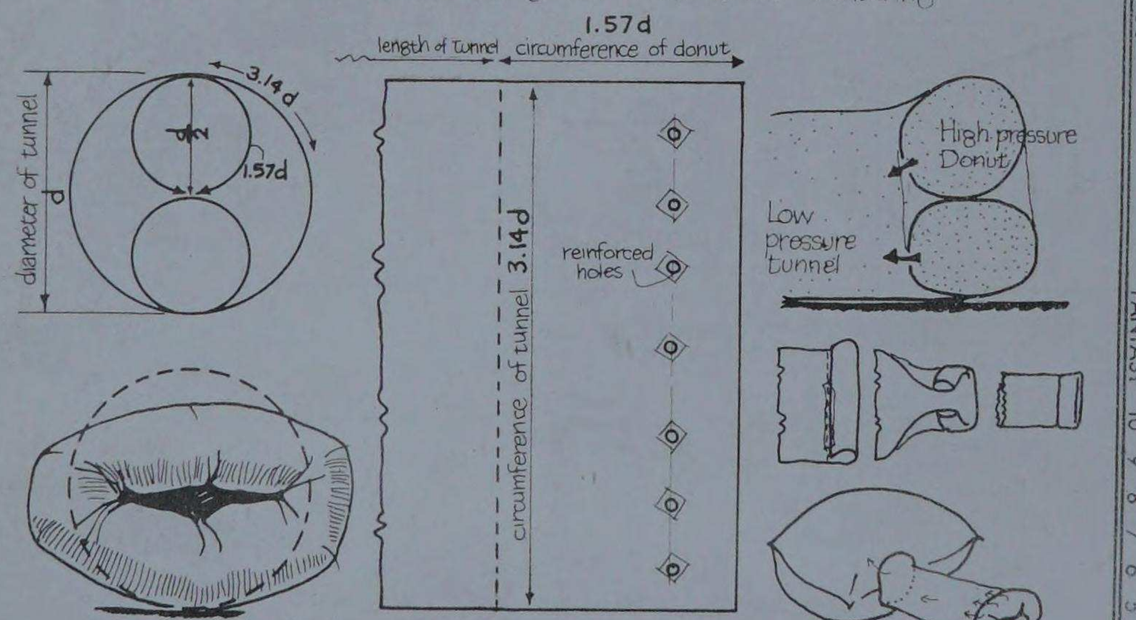
Taping inside makes the strongest seams.

GEOMETRY

Wrinkles in your pillow mean the plastic skin is stressed along the wrinkles. There are little or no stresses the other way



A ring or hula hoop taped around a circular hole will become a self closing door if it is located so it rests flat on the ground when no one is entering.



Hot Lips- a floppy donut at the end of a low pressure tunnel. When connected to the blower, small holes admit air to the tunnel from the lips, thereby inflating it

GEOMETRY

TECH REFERENCE PAGE

Architectural Design
The only periodical to consistently publish state of the art material on pneumatic structures.
13.50$ per year
Architectural Design
26 Bloomsbury Way
London W.C. 1 England

June 1966 issue has a complete issue on pneumatic structures.

ARCHIGRAM MAGAZINE IS PUBLISHED FROM
59 ABERDARE GARDENS
LONDON N W 6

THE INFLATO-NETWORK
(as we know it)
Charley Tilford
Inflatoenvironmentologist
24 Bond St.
New York City

Land Truth Circus
173 Clipper St.
San Francisco
415 824-3660

CHRYSALIS
5629 W. Adams
Los Angeles

Ant Farm
247 Gate 5 Rd.
Sausalito, Calif. 94965

Membrain
107 Avondale Pl.
Syracuse, N. Y. 13210

Southcoast
806 Bernard St.
Houston, Texas

SOAP BUBBLES, INFO ON THIN FILMS

AIR MATTRESS+BOATS
PARACHUTES
BALLOON CLUBS
PIRELLI+MICHELIN
INNER TUBES
ECHO I
THE HINDENBERG

Tensile Structures Volume One
Pneumatic Structures
Frei Otto
1967 320 pp.
1660 illustrations
22.50$

W.W. Grainger Inc
5959 Howard St.
Chicago 60648 Ill.
312/775 4400

COMMERCIAL INFLATABLE MANUFACTURERS

A.B. Chance Co.
Jersey Ave.
New Brunswick N.J.

Birdair Structures, Inc.
2015 Walden Ave.
Buffalo, New York 14225

Raven Industries, Inc.
P.O. Box 916
Sioux Falls, S.D. 57101

Air-O-Structures
a division of Lewiston–Auburn Awning Co.
P.O. Box 296
Auburn, Maine

Industrial Covers
2045 Evans Ave.
San Francisco, Calif. 94124

TAPE

Arista Customme Tape
Foot of Farm Rd.
Secaucus, N. J. 07094
N.J. 279-2280
N.Y. 864-3131

H. T. McGill
P.O. Box 517
4511 Front St.
Brookshire, Texas 77423

Plastics–Fabrics, Film & Sheets

GOSS PLASTIC FILM CORP
IMPORTERS - DISTRIBUTORS
MITSUI & CO.
WAREHOUSED IN LOS ANGELES
VINYL FILM & SHEETING
INDUSTRIAL TAPES
SLITTING FACILITIES
OUR TRUCKS DELIVER IN AREA
3610 S Broadway.....231-1131

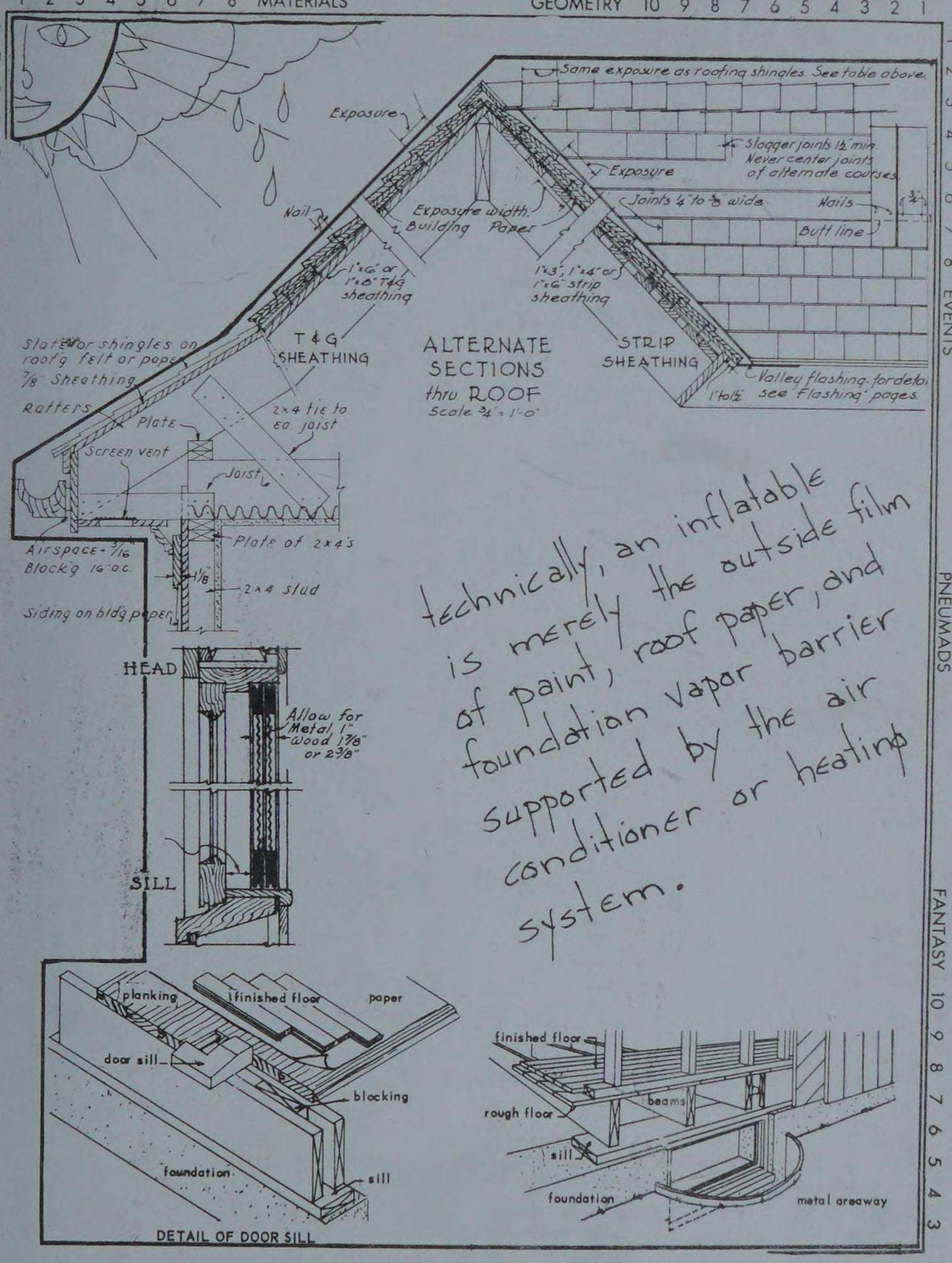
HARTFORD TEXTILE CORP
Producers of Beautilim & Beutalon
Printed & Embossed Vinyls
Polyethylene, Film & Sheeting
3301 S Main.....748-2731

from L.A. phone book

Mathematical Models
H. Martin Cundy
1960; 280pp.
6.50$

BASEBALLS+BASKETBALLS+VOLLEYBALLS
CLOTHING DESIGN BOOKS

Domebook One
$3.00, 56 pp. *
from:
Pacific Domes
Box 1692
Los Gatos, California 95030



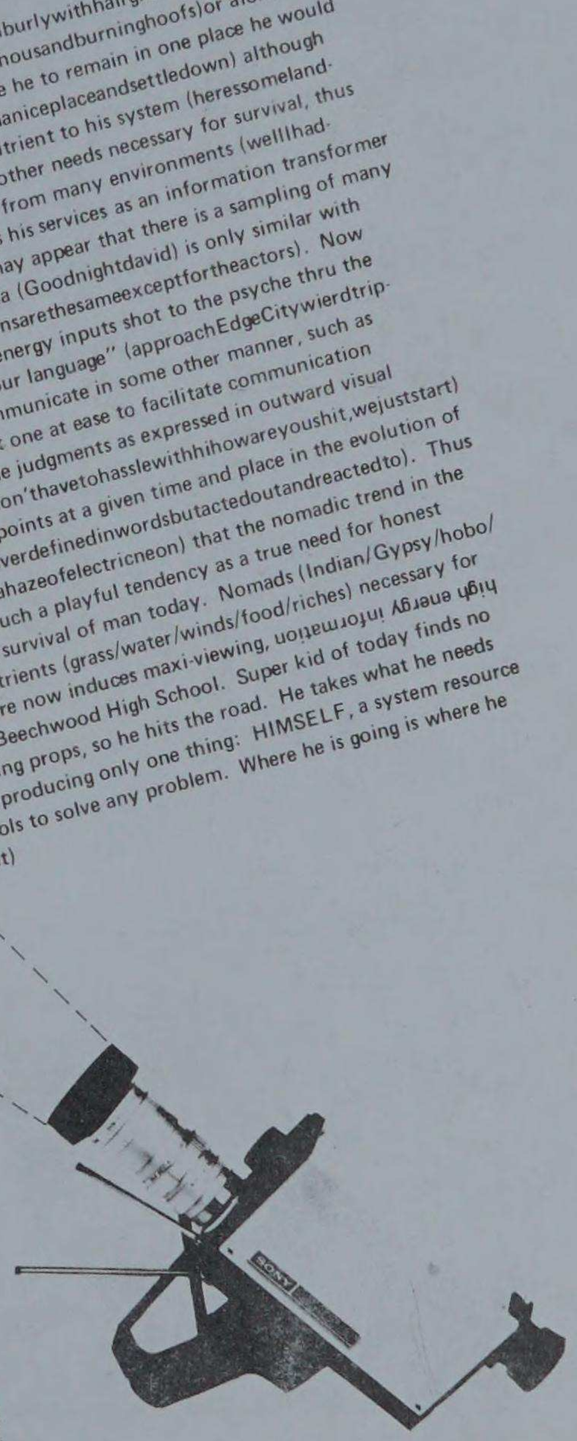
technically, an inflatable is merely the outside film of paint, roof paper, and foundation vapor barrier supported by the air conditioner or heating system.

The nomad is a peculiar animal. He (big'nburlywithhairgrowin'outallover) travels either in a tribe (the thunder ofathousandburninghoofs)or alone in a never-ending search for nutrients. Were he to remain in one place he would surely perish because (whydon'tyoufindaniceplaceandsettledown) although that place doubtless contributes one nutrient to his system (heressomeland-andmydaughtershand) it can't supply other needs necessary for survival, thus he seeks out multidimensional inputs from many environments (wellIhad-betterbegoingnowwoman) and trades his services as an information transformer (newsfromthefrontiers). Today it may appear that there is a sampling of many environs in a given region, the media (Goodnightdavid) is only similar with varying content (allHowardJohnsonsarethesameexceptfortheactors). Now nutrients are in the form of high energy inputs shot to the psyche thru the senses from those who "speak your language" (approachEdgeCitywierdtrip-andsawthedarknessofme) or communicate in some other manner, such as actions naturally emitted to put one at ease to facilitate communication (goodvibes) or the present value judgments as expressed in outward visual appearance (likeIwalkinandIdon'thavetohasslewithhihowareyoushit,wejuststart) to communicate similar viewpoints at a given time and place in the evolution of a culture (lifestylesthatareneverdefinedinwordsbutactedoutandreactedto). Thus we can clearly see (throughahazeofelectricneon) that the nomadic trend in the youth of today is not so much a playful tendency as a true need for honest nutrient input vital to the survival of man today. Nomads (Indian/Gypsy/hobo/huh) travel to provide nutrients (grass/water/winds/food/riches) necessary for their survival. The culture now induces maxi-viewing, uoiformatron) high energy Xchange, not found at Beechwood High School. Super kid of today finds no maxi-nutrients in existing props, so he hits the road. He takes what he needs from different places, producing only one thing: HIMSELF, a system resource center for creating tools to solve any problem. Where he is going is where he is at. (goodnightChet)



... written by TL, on his way to Globe City





GOOD TASTE PAGE

PNEUMADS

TRUCKIN' UNIVERSITY

EDUCATIONAL DIVISION OF SOUTHCOAST, INC. — A FULLY ACCREDITED LIFESTYLE INSTITUTION



Mr. Goodbar sez: (HE'S NOT SHITTIN' AROUND!)

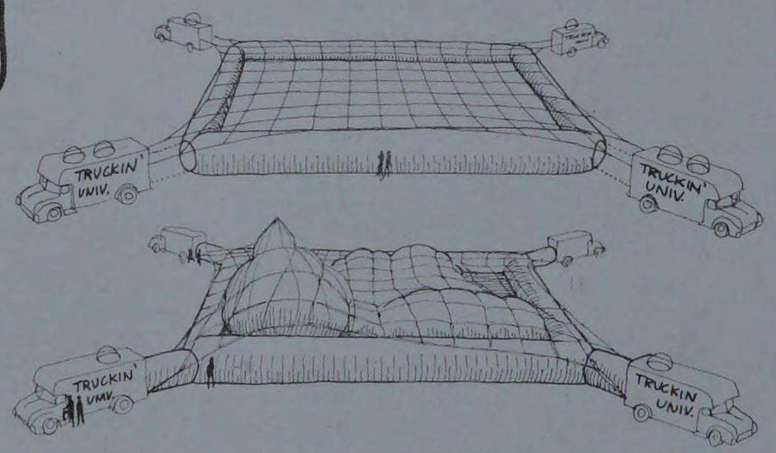
GET A GOOD **AMERICAN EDUCATION** WHILE YOU STILL GOT A CHANCE!!

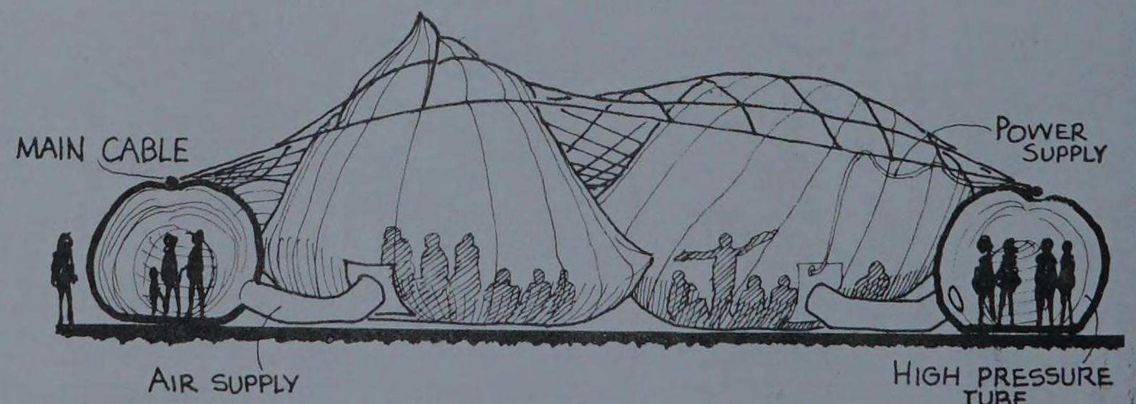


-GET SET FOR THE FUTURE!!
-STEP UP TO GOOD PAY!!

NO.	INPUT/TOOLS	PROCESS	OUTPUT
27	SCHOOL BUS MODIFIED FOR MOBILE EDUCATIONAL STIMULI AND LIFE SUPPORT VEHICLE FOR THE FACILITATORS/CREW.		SEE CAPABILITY OBJECTIVE AND KEEP READING
14	STAGE III MEDIA VAN WITH LATEST HIGH OUTPUT ACCESSORIES AND LIFE SUPPORT FACILITIES FOR CREW.		AIN'T YOU NEVER HEARD ABOUT THE SOUTHCOAST MYTH OR HOTFOOT OR ANYTHING? KEEP READING.
5	PORTABLE VIDEO TAPE CAMERA AND PORTABLE TAPE TRAP UNIT.	SPECIAL EFFECTS DECK FOR EDITING, ALTERING, OR MONITERING VIDEO INPUT. VEHICLE 1.	VIDEO BLOWUP PROJECTOR FOR LARGE SCALE DISPLAYS AND ENVIRONMENTAL SPECIAL EFFECTS.
10	SUPER 8 AND 16 MM FILM CAMERAS FOR RESPONSE DOCUMENTATION.	FACTORY FILM PROCESSING EDITING AND SPLICING FACILITIES. VEHICLE 1.	PROJECTORS AND VARIOUS SURFACES FOR PROJECTION... PLASTIC, PARACHUTES, BUILDINGS
3	35 MM STILL CAMERAS WITH COMPLETE SET OF LENS, FILTERS, AND ACCESSORIES.	FACTORY COLOR FILM PROCESSING MOBILE DARKROOM FACILITIES IN VEHICLE 1.	SLIDE PROJECTORS MAY BE MODIFIED FOR HANDHELD PORTABILITY AND MAY BE PROJECTED ON A VARIETY OF SURFACES.
81	LINEAR MEDIA MACHINES SUCH AS TYPEWRITERS AND DRAWING EQUIPMENT PLUS CREDIT CARD FOR LOCAL REPRODUCTION FACILITIES.	ACCUMULATION AND ORGANIZATION OF MATERIAL FOR PRINTING. PUBLICATION PREPARATION FACILITIES TO BE IN VEHICLE 1.	LINEAR MEDIA IS USEFUL AS HISTORICAL TESTIMONY OF A CHANGING REALITY. MAKES GOOD ASS WIPES TOO... TRY THIS ONE.
9	PHONOGRAPH, AM/FM TUNER, TAPE RECORDERS, MICROPHONES, AMPLIFIER OUTPUTS FED INTO CENTRAL AUDIO CONTROL PANEL.	CENTRAL AUDIO CONTROL PANEL SELECTS AND MODULATES OUTPUT FROM VARIOUS INPUTS.	ASSORTMENT OF HIGH PERFORMANCE SPEAKER SYSTEMS FOR USE AS ENVIRONMENTAL MODULATORS.
35	COMMUNICATION BETWEEN INDIVIDUALS IN DISRELATED SPECIALTY FIELDS	ACCESS TO AND USE OF LOCALIZED, NON-MOBILE TECHNOLOGY AND RESOURCES.	PROTOTYPICAL TECHNOLOGICAL AIDS TO ENVIRONMENTAL CONTROL, EDUCATION, CULTURE, ETC.

12	POLYETHYLENE, SILVER MYLAR, POLY TAPE, AND OTHER LARGE AREA FLEXIBLE MEMBRANES.	GROUP ENERGIES INVOLVED IN DESIGN AND EXECUTION OF PNEUMATIC ENVIRONMENTS. DISPOSABLE BUILDING SYSTEMS. CREATES A NEW INVOLVE/EVOLVE PROCESS IN STAGNANT EDUCATIONAL ENVIRONMENTS
76	WOOD DOWELS, ALLOY CONDUIT, PLASTIC CONNECTIONS, RUBBER HOSE, AND OTHER COMMON INEXPENSIVE MATERIALS.	DEMONSTRATION AND EXPLANATION OF ENVIRONMENTAL STRUCTURAL SYSTEMS USING WHOLE EARTH TECHNOLOGY AND WHITE TRASH RESOURCES. GROUP INVOLVEMENT DURING ERECTION STIMULATES NEW APPLICATION OF STRUCTURAL SYSTEMS.
6	COMBINATION OF THE ABOVE TOOLS INTO A MOBILE THOUGHT PROCESS STIMULATION SYSTEM RELEVANT TO A SPACE AGE CULTURE.	CREATION OF ENVIRONMENTAL SENSORY OVERLOAD CONDITION WHEN PERSONAL INPUT SYSTEMS OVERLOAD PROCESSING SYSTEM (BRAIN) AND INADEQUACY OF CURRENT EDUCATIONAL/PROGRAMMING SYSTEM IS SHOWN. SEE ALSO: FREAKOUT, MIND FUCK, COSMIC TRUTH, ETC.
47		

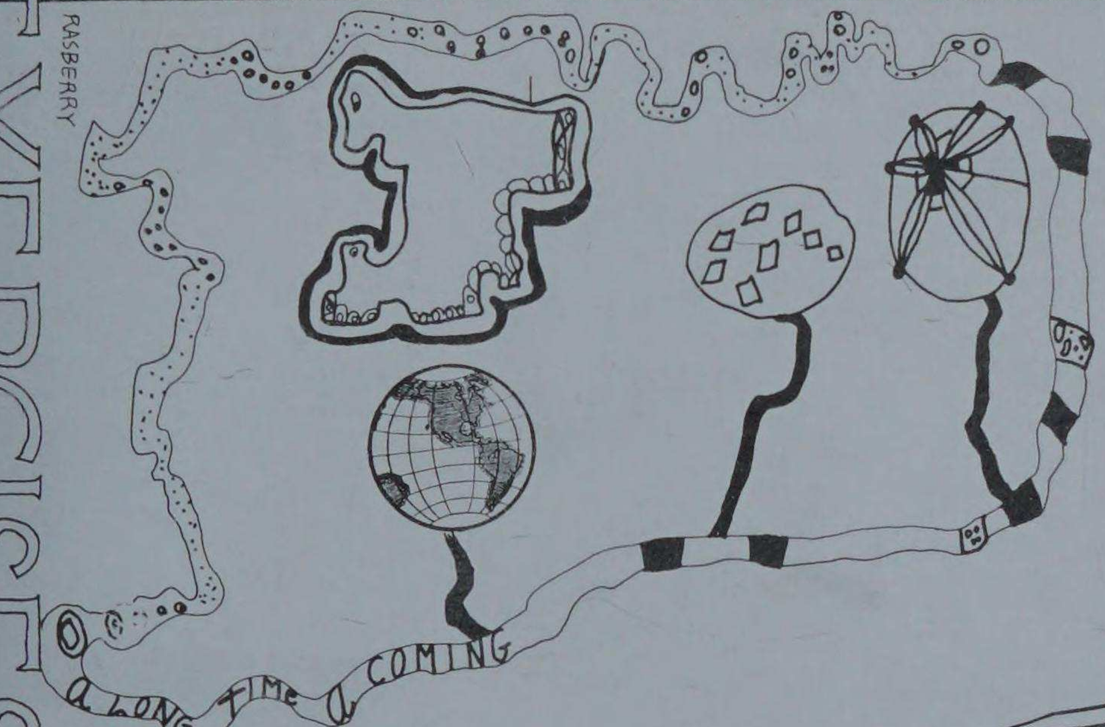


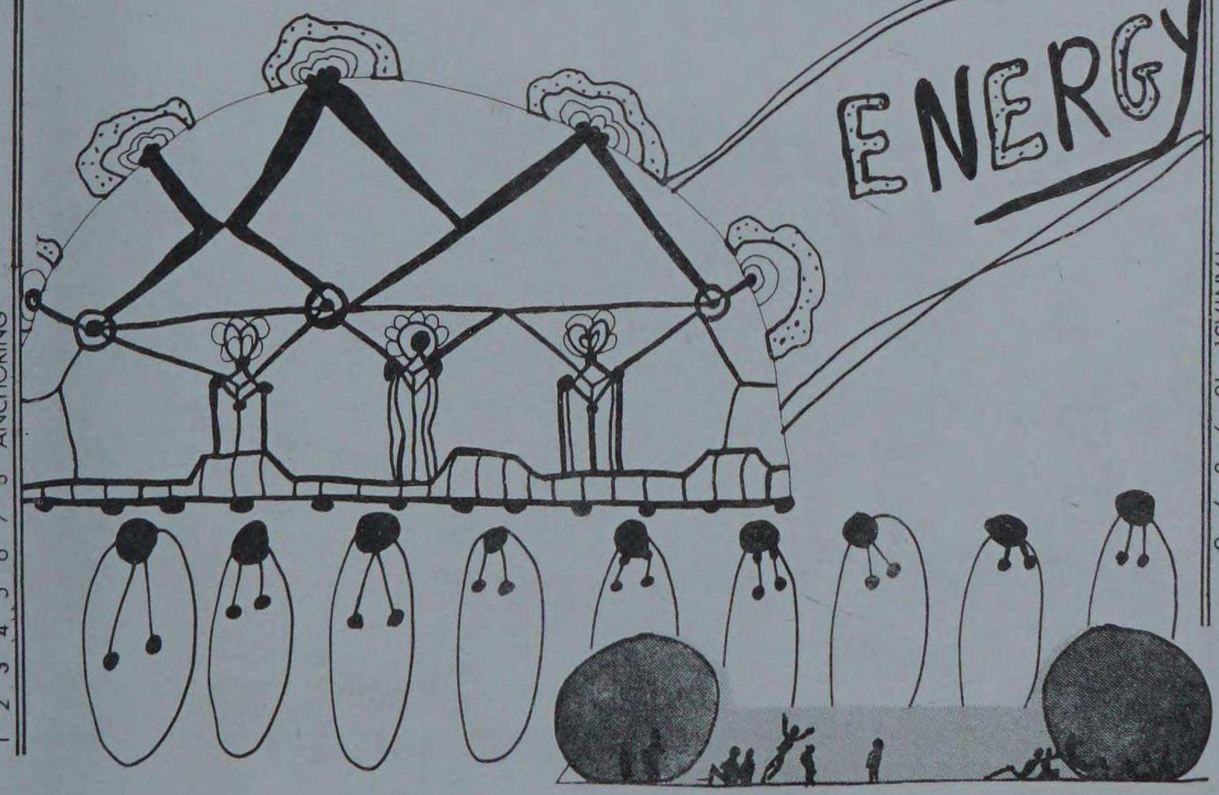


Instant Site capability, the whole paking down into four trucks. The tube provides air and access; the net when spread & tightened serves to windproof many 'light weight inflatables', being built and changed according to the activities within. The main cable also provides electricity.

EXERCISES

RASBERRY





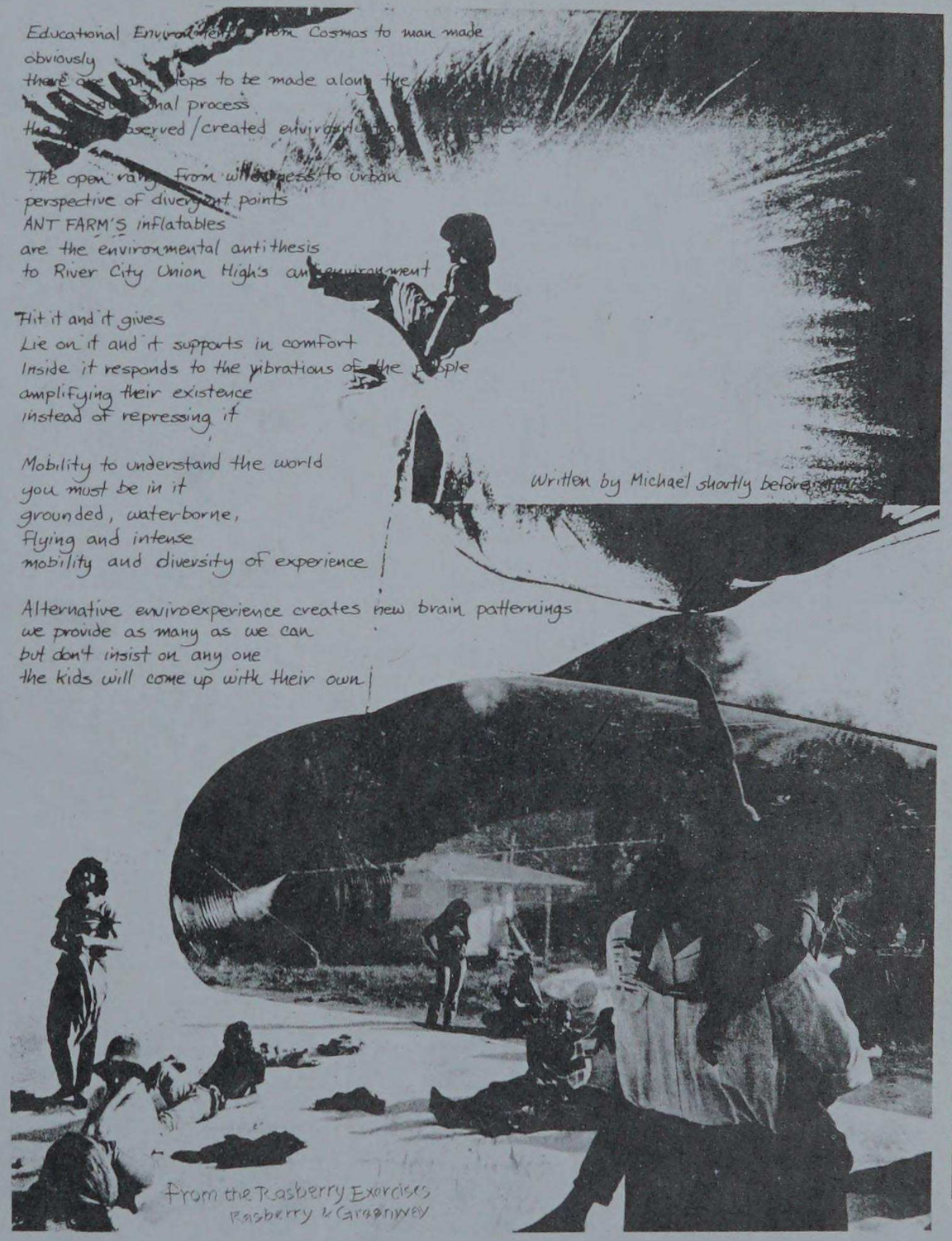
Educational Environments - from Cosmos to man made
obviously
there are many steps to be made along the
educational process
the observed / created environments

The open range from wilderness to urban
perspective of divergent points
ANT FARM'S inflatables
are the environmental antithesis
to River City Union High's anti-environment

Hit it and it gives
Lie on it and it supports in comfort
Inside it responds to the vibrations of the people
amplifying their existence
instead of repressing it

Mobility to understand the world
you must be in it
grounded, waterborne,
flying and intense
mobility and diversity of experience

Alternative enviroexperience creates new brain patternings
we provide as many as we can
but don't insist on any one
the kids will come up with their own



Written by Michael shortly before [illegible]

From the Rasberry Exercises
Rasberry & Greenway

-----OFF THE SHELF -|-------







HONEST NEW ITEMS

KOLOR KROME

The most sensational customizing product in years Featured in recent issues of Rod and Custom and Custom Cars Magazines — Formulated by George Barris — Mr. Custom Car hisself — Transparent Coloring for Chrome — the (mirror like) reflection of chrome shows through —

4 Dazzling Colors in 16 oz. Spray Can

HONEST'S No.
KK-1 Pagan Gold
KK-2 Candy Apple Red
KK-3 Oriental Blue
KK-4 Parisian Green

16 oz. Can $1.98

For Chrome — Stainless Steel— Polished Aluminum

UNIVERSAL ELECTRIC TRUNK LATCH KIT
$5.75 KIT (Any Car)
HONEST No. 3
You Pay Postage

ELECTRIC DOOR LATCH KIT — PUSH BUTTON OPERATION
$12.75 KIT (Any Car)
HONEST No. 2
You Pay Postage

DOMES 30' diameter 3-frequency geodesic 5/8 sphere. Dielectrically welded vinyl skin suspended from metal tubing frame. Vinyl in many degrees of translucence, many colors, many weights. Permanent or demountable. Without floor. $1,200–2,000.

STICK-DOME KIT 10 diameter 2 frequency geodesic hemisphere. 38 bolted together 1/2 I.D. vinyl-tubing joints, 38 @ 36" x 1/2" diameter wood dowels, 32 @ 30" x 1/2 dowels (2 extra each size stick and joints), 16' x 16' x 6 mil clear polyethylene sheet, 16'x 16' x 4 mil white polyethylene sheet. Dowels push into tubing joints, one sheet poly for ground cover, one for tuck-in dome cover. Whole bundle, 3' x 1' x 1', weighs approx 30 lbs. $65. Very easy to make yourself. 18' Parachute makes excellent soft, cool, mosquito-proof cover. Plans 25¢ and stamped envelope.

INFLATABLE CLASSROOM 10' x 10' polyethylene bubble with self-closing door and fan. For nursery school or small groups. $75. (can be made from instructions in Inflato-Cookbook.) Larger and stronger bubbles available also. Rentals available also.

DO IT YOURSELF

40' VINYL PILLOW Dielectrically welded vinyl pillow with double blowers, net, and earth-augur anchors. 2 doors, variety of colors and weight vinyl. $2,000–2,500. Rents for $150/day. Other sizes and shapes (see pentapus) made to order.

100' POLYETHYLENE PILLOW 100' x 100' x 40' 4 and 6 mil white and clear pillow with net, earth augurs, and fans. $1,500. Other polyethylene sizes and shapes made to order and/or rented.

ANT FARM CALENDAR 62 polyethylene 8 1/2" x 11' envelopes numbered in red and green, 56 clothespins, 4 10' pieces wire, 8 pegs. $25. Another easy do-it-yourself.

INFLATO-COOKBOOK approx 60 pages looseleaf. How-to, biblio's, where-to-buy's, inflato-geometry, useful geometry and calculus, more, $3.00

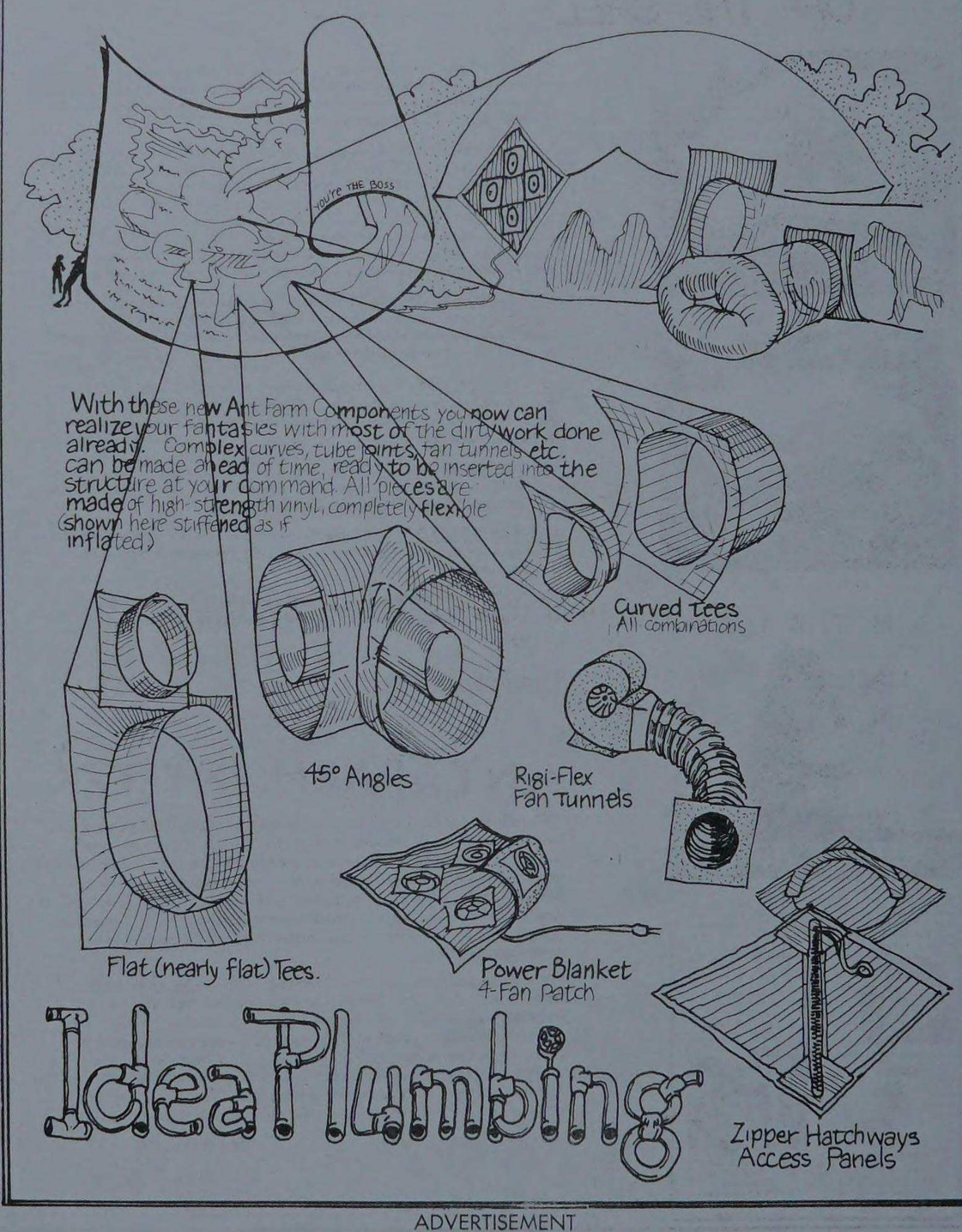
Custom Vinyl Work

ANT★FARM HY-TEK

We appreciate contact with people — printed words, written words, slides, photos, movies, video, talking, visiting. Call and see if there is someone around who's into what you're into. We really appreciate the opportunity to go to schools and other groups to talk, put up inflatables and/or domes, show Ant Farm slides and movies, hand out printed materials, teach people how to make inflatables, and generally participate in activity that is bringing people together. These trips (along with selling things) is how we support what we're doing.

We're a non-profit corporation. All money goes into barely keeping us above board: Rent first, Materials second, Salaries third. Much of the materials are used again where there is no money for new materials; we are trying to recycle what's no longer usable. In doing your duty to improve the general standard of living, please reprint, redesign and manufacture yourself anything here, and tell us what happens. We'll help with information, components, plans where available. If you offer something besides money, we'll barter. Prices do not include postage, shipping, or tax.

Media Access
247 Gate 5 Rd.
Sausalito



Media Access
247 Gate 5 Rd.
Sausalito 94965



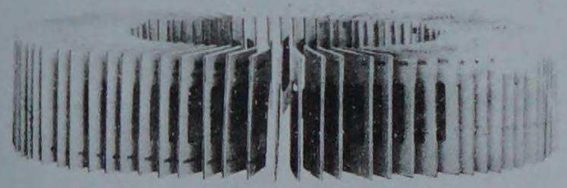
VIDeo Tape

845 ft., 20 minutes playing time. 4⅝" dia. $39.95

SOUTHCOAST
20 min VideoTape: querilla builders, Time capsule, famous 1970 AIA conv. disruption, media van customizing Tips, hog wild Texas architecture..... $39.95

ANT FARM
a day in the life, how To inflatables, Real(C)ity event documentation, gimme shelter, plus Vacancy ooM..... $39.95

RenTal or Purchase or Trade



slides

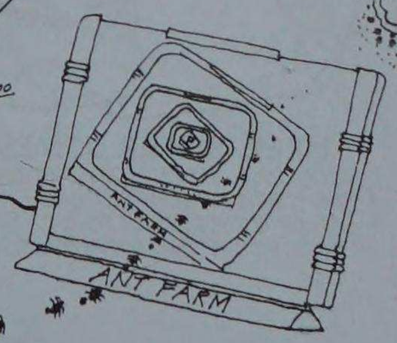
ANT FARM
set of 50 2x2 labled color slides. inflatables & kids domes and kids, nomadic visions, fast art..... $75.00

SOUTHCOAST
set of 50 2x2 labled color slides. inflatable gun fight, hard dick Tech, White Lightning (Antioch Art Bldg.) the original media Van, plus candid Tatoo shots..... $75.00

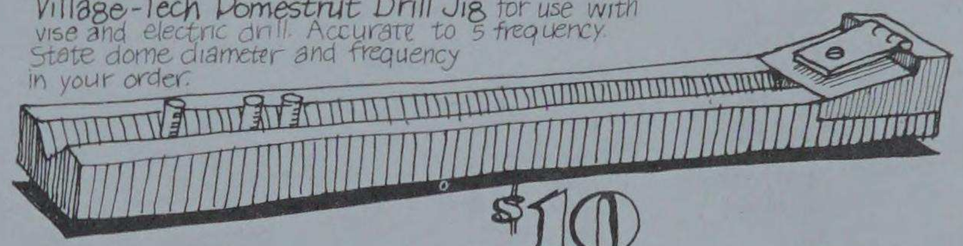
4-2marO
set of 60 2x2 labled color slides. beyond Things PaST liberating collection of images down the road To lovers leap into (the future) The sliver lined "it's a horse, no it's my mother" cloud that will be Tomorros rain. featuring. urban TermiTe (architeTure you can eat) fattg eve Bike BVckle, WLS, Tele cowboy, enviroman..... $75.00



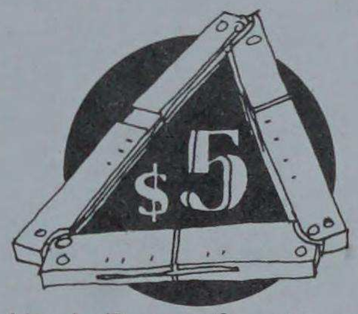




Village-Tech Domestrut Drill Jig for use with vise and electric drill. Accurate to 5 frequency. State dome diameter and frequency in your order.

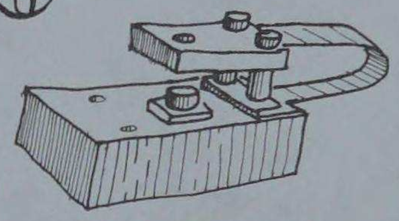


$10

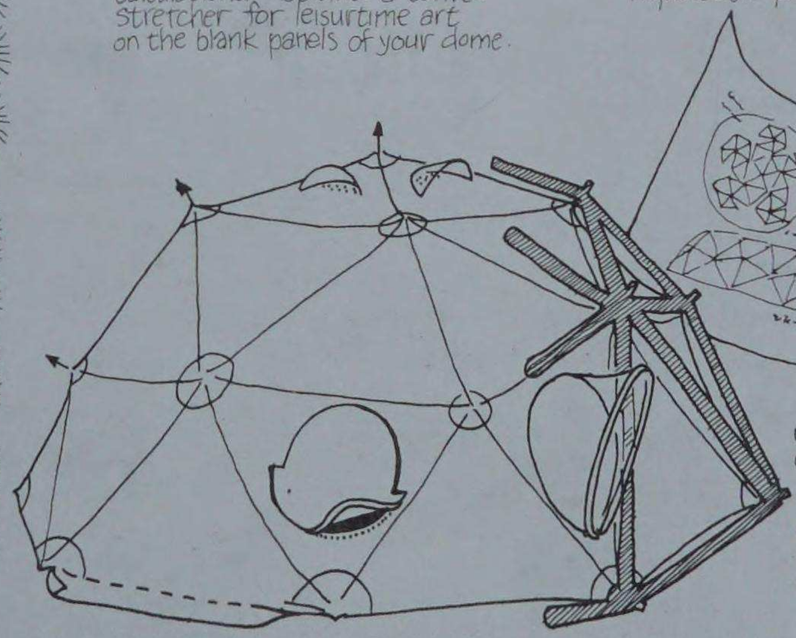


Handy Pattern for cutting vinyl, plywood etc. to size. With holes for all the popular dome sizes. No calculations! Becomes a canvas stretcher for leisurtime art on the blank panels of your dome.

$50



Hi-Tech Domestrut Die for use with 10-ton hydraulic press. Flattens, bends and punch-drills tubular struts in one operation. An interesting conversation piece once you move into your dome-home. Beautifully finished hardened steel. Replaceable punch.



PLANS can be worked up, full size, for any dome or inflatable. Site consultation and planning services available. Our videotapes can teach shelter skills to anyone. Geodesic skullcaps get you into World Mood

THREE-METER DOMESKIN - Complete with ground flaps, peak vents, stormproof tube door and 3 access panels. Dielectrically welded throughout. Buy this skin and build the frame however you like – high teck or funky – and guarantee a high, dry time inside! Can be converted to an air-supported structure for those "gimme shelter" occasions. Full-size strut patterns enclosed free. A Buckminster autographed Future Changer.

Media Van - ICE-9

1970-71

Pièce centrale des projets d'Ant Farm sur le gonflable, le *Media Van* est un van Chevrolet modifié en studio mobile diffusant informations et images, transportant les matériaux utilisés pour les gonflables et fournissant la puissance pour des pompes à air. Ressemblant à un véhicule lunaire avec ses coques en plastique sur le toit, le *Media Van* concourt à promouvoir une architecture alternative et sera un outil privilégié dans leur nomadisme militant, imprégné des modes de vie de la contre-culture. Il fut notamment utilisé pendant le *Truckstop Tour* (1970-71), un voyage de trois ou quatre mois à travers les collèges et universités de la région de San Francisco. Lors de ce tour, Ant Farm réalisa des happenings publics et des lectures ; à chaque fois, il déployait *ICE-9*, un prototype de gonflable dont la forme inspira plus tard *The House of the Century*, avec une section centrale et deux ailes latérales comme l'arrière d'un avion. Son nom est tiré d'un roman de science-fiction à grand succès, *Cat's Cradle* (1963) de Kurt Vonnegut, où « l'ICE nine » est une sorte de glace qui ne peut fondre au dessous de 45,8° et qui se diffuse au contact de l'eau, gelant le monde entier sauf les fourmis. Avec *ICE-9*, Ant Farm projette donc ses utilisateurs dans le futur. Cette itinérance de *Media Van* et des gonflables n'est pas sans rappeler les recherches d'Archigram sur *Instant City*. Le *Truckstop Tour* fut aussi baptisé *Truckstop Network*, car Ant Farm voulait créer un réseau de communautés entre leurs différents lieux de passage.

Focal point of Ant Farm's projects around the inflatable, the Media Van *was a Chevrolet van transformed into a mobile studio, used for broadcasting and disseminating information and images, transporting materials for mounting its inflatable structures and supplying the power for required air pumps. Resembling a lunar vehicle with its plastic bubbles on the roof, the* Media Van *contributed to the promotion of alternative architecture. Steeped in counter culture lifestyles, it was the privileged tool of their militant nomadism. It served most notably in their* Truckstop Tour *(1970-71), a trip of three to four months during which they canvassed the colleges and universities of the San Francisco area. During the tour, Ant Farm staged public happenings and lectures; on each occasion, they deployed* ICE-9, *a prototype inflatable whose form later inspired* The House of the Century, *comprising a central section and two lateral wings, similar to an airplane. Its name was drawn from a highly successful science fiction novel,* Cat's Cradle *(1963) by Kurt Vonnegut, in which "ICE nine" is a kind of ice substance that cannot melt below 45.8°C and which immediately spreads on contact with water, ultimately freezing the entire world except for the ants. With* ICE-9, *Ant Farm thrusts its users into the future. The wanderings of the* Media Van *and the inflatables recall Archigram's work on the* Instant City. The Truckstop Tour *was also dubbed the* Truckstop Network, *because Ant Farm wanted to create a network of communities between the various places they visited.*



Media Van, 1971, Doug Michels, Hudson Marquez, Betsy Ross Edison, Ben Holmes & Randy Eberle ; Los Angeles. Photo: Chip Lord



Doug Michels dans le **Media Van** d'Ant Farm, 1972 ; Angleton, Texas /
Doug Michels in Ant Farm ***Media Van****, 1972; Angleton, Texas.* Photo: Chip Lord



Gonflable **Ice-9** lors du *Truckstop Tour*, 1971 ; Nouvelle Orléans /
***Ice-9** inflatable on* Truckstop Tour, *1971; New Orleans*. Photo: Doug Michels



Media Van, 1971 ; vue intérieure avec la console vidéo / *interior with video console*. Photo: Chip Lord



Gonflable **Ice-9** et le **Media Van**, 1971 ; Université de Miami, Oxford, Ohio /
***Ice-9** inflatable and **Media Van**, 1971; Miami University, Oxford, Ohio.* Photo: Doug Michels

House of the Century

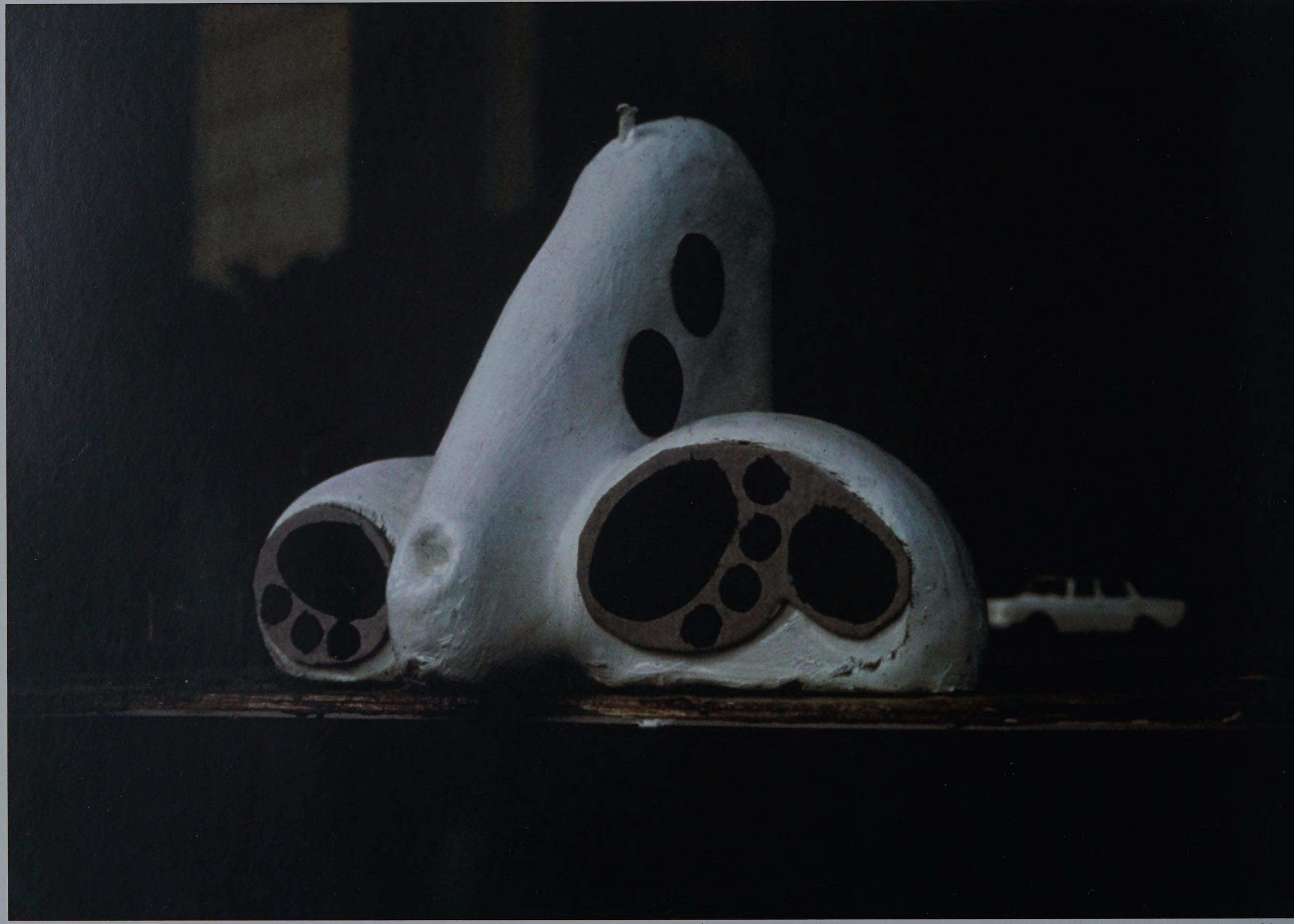
1971-1973

Ce projet est la commande d'un jeune couple fortuné, fasciné par la démarche d'Ant Farm, Marylin et Alvin Lubetkin, qui laissèrent carte blanche au groupe pour la construction d'une maison de week-end. Appelée pompeusement *House of the Century* (maison du siècle), cette construction fut réalisée par les membres d'Ant Farm près d'un lac, non loin de Houston au Texas. Elle comprend une pièce de vie au rez-de-chaussée et une tour dont le premier niveau est réservé aux parents tandis que les deux autres sont dédiés aux enfants. Bien que construite en matériaux pérennes, dans sa forme et ses principes, cette maison rappelle de façon étonnante les gonflables réalisés par Ant Farm quelques années auparavant et notamment le prototype *ICE-9*. À partir des principes de l'auto-construction, les membres d'Ant Farm confectionnèrent de leurs mains cette habitation entre 1971 et 1973, en utilisant une méthode artisanale de ferrociment, soit du ciment projeté sur une armature de grillage. Cette maison illustre également un thème récurrent du travail d'Ant Farm, celui d'un projet architectural conçu comme un espace de communication. En effet, Ant Farm développera un mode d'échange très particulier avec ses commanditaires par le biais de dessins aux crayons de couleur, de montages photographiques, volontairement contraires à toutes les conventions habituelles de présentation du projet architectural. Le groupe conçut également cette architecture comme une immense antenne aux formes organiques et suggestives, l'intérieur étant équipé d'une technologie de télécommunication. Cette maison remporta un très grand succès et reçu un prix du jury décerné par la revue *Progressive Architecture*. Elle a aujourd'hui presque totalement disparu suite à des inondations.

This project was commissioned by an affluent young couple, Marylin and Alvin Lubetkin, who were fascinated by Ant farm's approach. They gave the group carte blanch to design and build a weekend house. Pompously dubbed the House of the Century, *its construction was carried out by members of Ant Farm beside a lake, not far from Houston, Texas. It comprises a living room on the ground floor and a tower whose first level is reserved for the parents while the upper two are dedicated to their children. Although built in solid materials, in its form and principles, this house amazingly recalls the inflatables realized by Ant Farm a few years before, and most notably the* ICE-9 *prototype. Based on do-it-yourself construction principles, the members of Ant Farm built it with their own hands between 1971 and 1973, using a tradesman's techniques for ferrocement construction, or blown onto an wire screen framework. The house also illustrates Ant Farm's recurring working theme, one of the architectural project conceived of as a space for communication. In fact, Ant Farm would develop a unique method for exchanging with its clients based on colored pencil drawings, photo montages, which was willfully contrary to usual practices for presenting architectural projects. The group also imagined this architecture as an immense antenna in organic and suggestive shapes and an interior equipped with telecommunications technology. This house met with wide success and received a jury prize from* Progressive Architecture *magazine. Today, flooding has practically washed the structure away.*



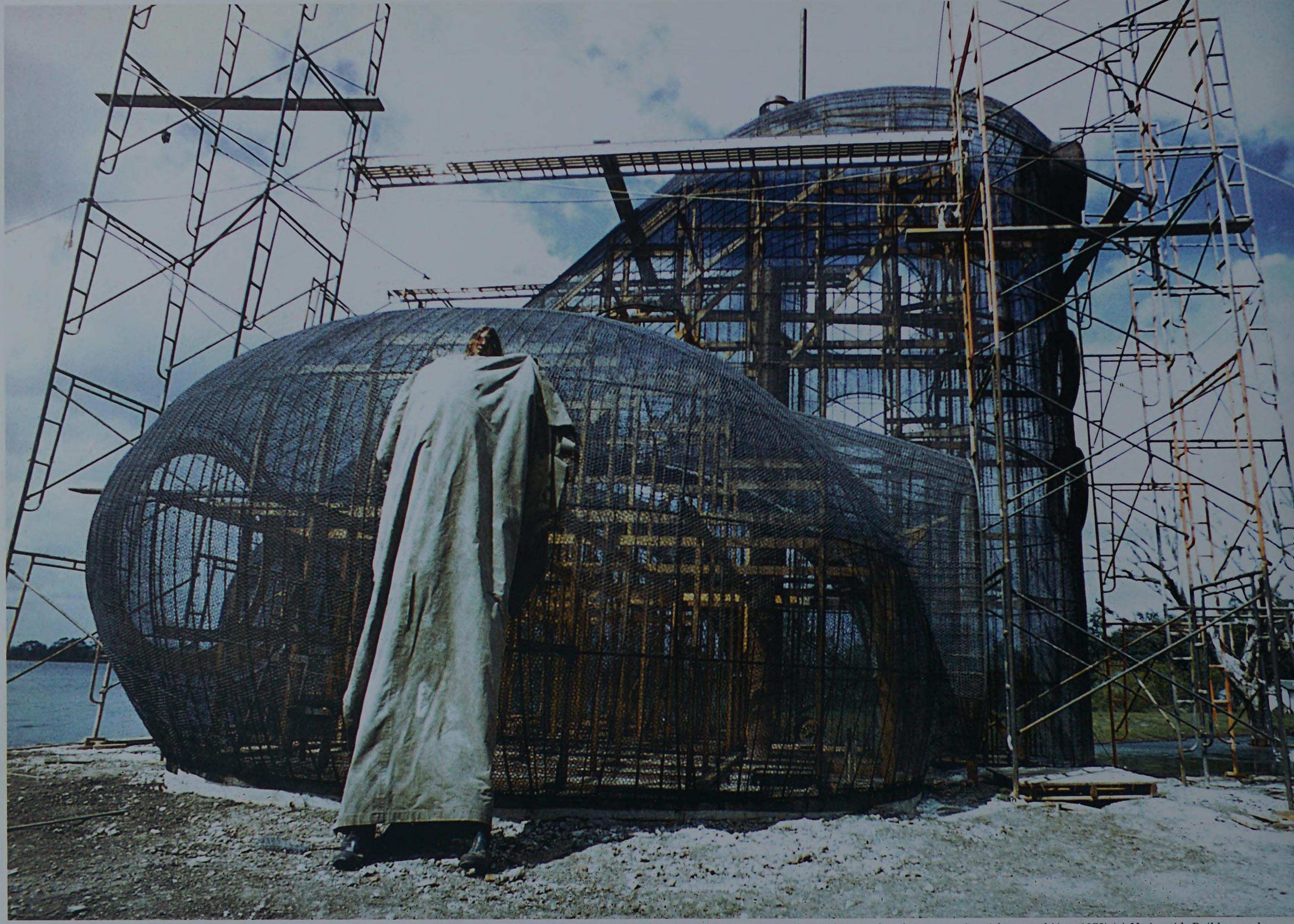
House of the Century, 1971–73 ; Mojo Lake, Angleton, Texas.
Photo: Richard Jost, Chip Lord, and Doug Michels



House of the Century, 1971–73 ; maquette / *model*.
Photo: Chip Lord



House of the Century, 1971–73 ; Mojo Lake, Angleton, Texas.
Photo: Richard Jost, Chip Lord, and Doug Michels



House of the Century, 1971–73 ; Un employé de Nationwide Builders pendant la construction, (photographié en 1972) / *A Nationwide Builders worker during the construction (photographed 1972)* ; Mojo Lake, Angleton, Texas. Photo: Richard Jost, Chip Lord, and Doug Michels



House of the Century, 1971–73 ; photographiée lors de la construction / *photographed during construction*, 1972, Mojo Lake, Angleton, Texas. Photo: Richard Jost, Chip Lord, and Doug Michels



House of the Century, 1971–73 ; vue intérieure / *interior view* ; Mojo Lake, Angleton, Texas.
Photo: Richard Jost, Chip Lord, and Doug Michels



House of the Century, 1971–73 ; vue intérieure (cuisine) / *interior view (kitchen)* ; Mojo Lake, Angleton, Texas.
Photo: Richard Jost, Chip Lord, and Doug Michels



House of the Century, 1971–73 ; (photographié en 1983) / *(photographed 1983)* ; Mojo Lake, Angleton, Texas. Photo: Richard Jost, Chip Lord, and Doug Michels



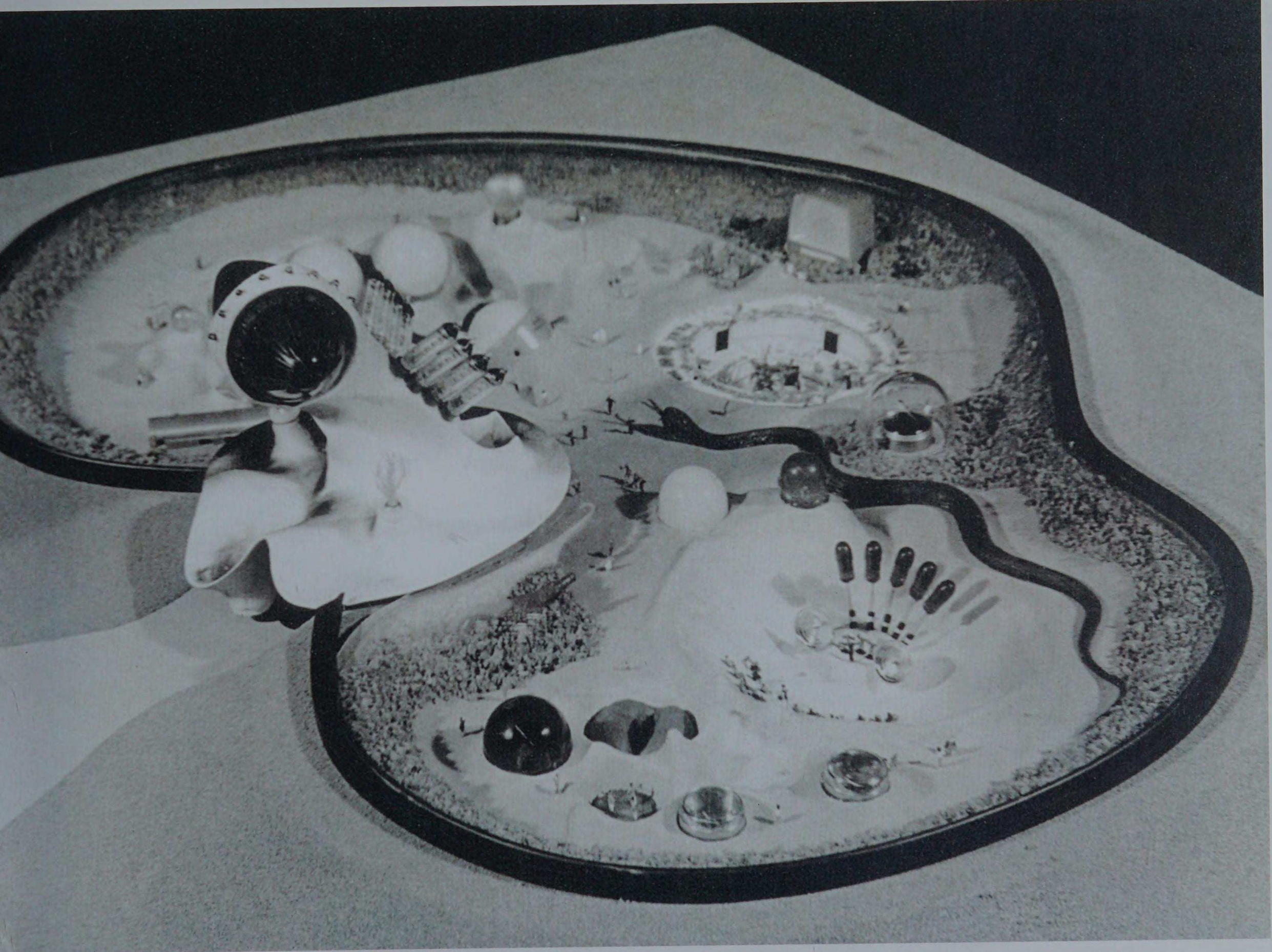
House of the Century, 1971–73 ; (photographié en 1998) / *(photographed 1998)* ; Mojo Lake, Angleton, Texas.
Photo: Doug Michels

Freedomland

1973

Un an après le succès de la *House of the Century*, le promoteur immobilier Kenneth Schnitzer commande à Ant Farm un centre commercial rentable destiné aux adolescents de Houston. Le collectif propose *Freedomland* (« pays de la liberté »), lieu à usage multiple posé comme un « paysage lunaire » courbe et irrégulier, sous toit gonflable. Après l'entrée monumentale dotée d'un pavillon à l'enfance, *Freedomland* comprend quatre zones circulaires, un centre de loisirs et de détente avec cinémas, restaurants et club, une aire commerciale avec des magasins, un petit studio de télévision, et un espace dévolu aux arts (musique, théâtre, art et média). Le « plus grand serpent du monde », structure gonflable créée en 1970 par Ant Farm, relie les trois derniers espaces. Il existe une réelle parenté entre ce projet et ceux de l'architecture radicale italienne, notamment le *Luna Park II* d'Andrea Branzi de 1966 qui proposait l'hybridation d'un centre commercial avec un parc d'attraction. Mais moins critique, Freedomland se veut aussi plus constructif. L'idéal de vie défendu par les Américains est celui d'une éducation globale de soi, dans une société de consommation et de loisirs. Malheureusement, le projet ne fut pas retenu par le client, et donc pas réalisé.

One year after the success of House of the Century, *real estate developer Kenneth Schnitzer asked Ant Farm to design a for-profit shopping center targeting Houston teenagers. The group answered with* Freedomland, *a multi-purpose complex laid out like a sort of curved and irregular "lunar landscape", under an inflatable roof. Behind the monumental entrance containing a children's pavilion,* Freedomland *comprises four circular zones, a leisure center with movie theaters, restaurants and a club, a commercial zone with shops, a small television studio and an area dedicated to the arts (music, theater, the plastic arts and the media). The "biggest snake in the world," an inflatable structure Ant Farm designed in 1970, links the last three spaces. There is a real relationship between this project and radical Italian architecture of the period, notably Andrea Branzi's 1966* Luna Park II *project, which proposed a hybridized shopping center and amusement park. Less critical than their other projects, Freedomland was also intended to be more constructive. Here, the ideal lifestyle upheld by Americans is one of overall personal improvement, in a consumer and leisure society. Unfortunately the project was not selected by the client, and thus never built.*



Freedomland, 1973 ; maquette / *model*. collection FRAC Centre. Photo: Ant Farm

Dolphin Embassy

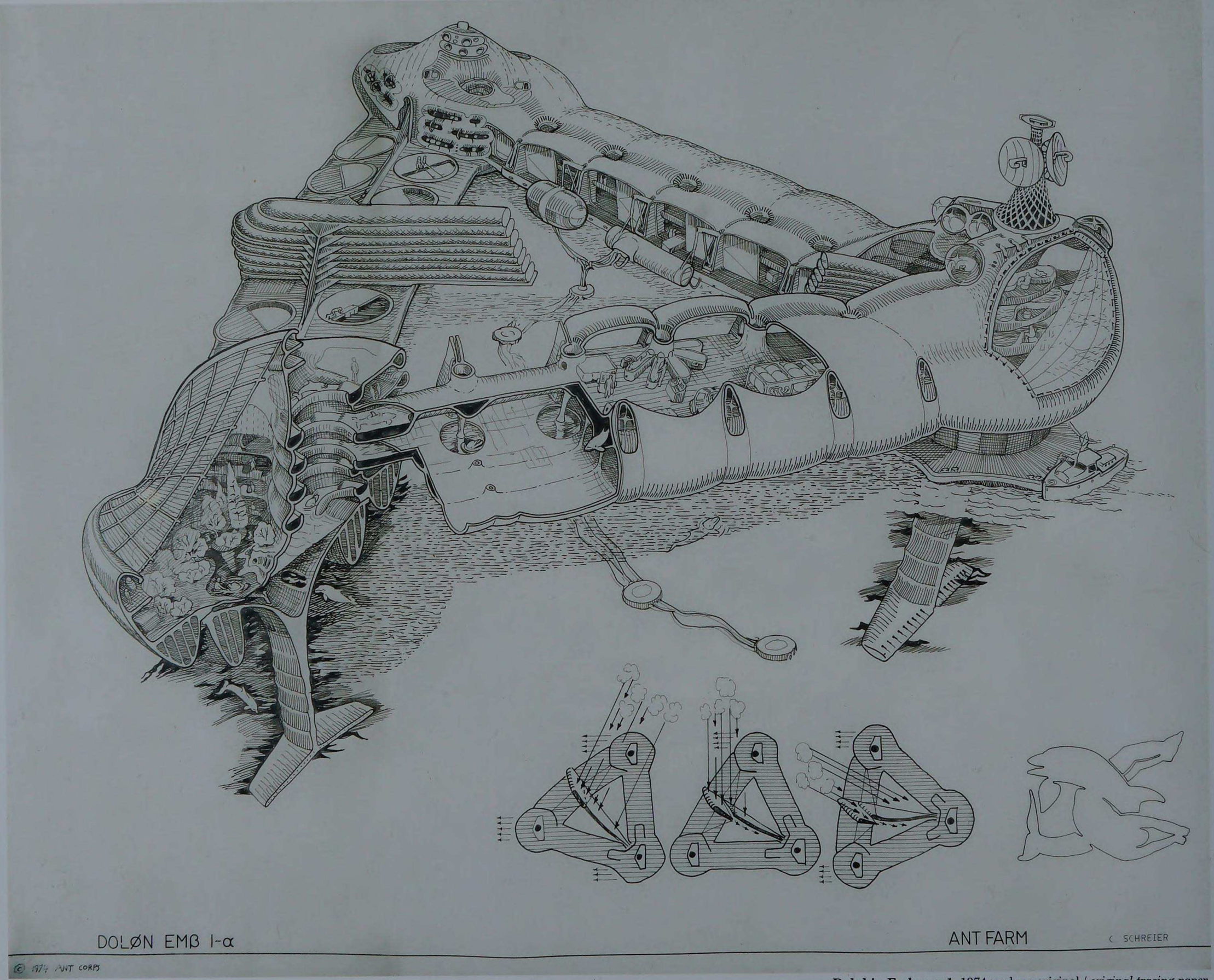
1974-78

Dolphin Embassy est un projet de centre de recherches, où hommes et dauphins pourraient communiquer ensemble. Dessiné par Curtis Schreier, ce projet qui ne sera jamais construit aborde le thème de la communication entre les espèces fort répandu dans les années 60 et dont la série *Flipper le dauphin* reste le symbole. Construit comme la *House of the Century* en ferrociment, technique inspirée de la construction navale, cette structure se déplace grâce à des voiles et un moteur solaire. Plusieurs séries de dessins montrent différentes configurations allant vers des espaces de plus en plus intimistes. Cette ambassade maritime flottante fut ainsi conçue pour favoriser un contact direct et un dialogue sur un plan d'égalité entre l'homme et le dauphin. L'originalité fut de la situer précisément dans l'univers aquatique des dauphins. Pourvu de caméras vidéos sous-marines, de magnétoscopes et de moniteurs, cet équipement offre la possibilité de visionner les échanges dauphins/hommes dans le but de les analyser. Le projet connaîtra un deuxième essor en 1977 avec de nouveaux financements pour étudier la communication avec les dauphins. Cette même année, Ant Farm entame une tournée en Australie appelée « Off-air Australia », comprenant plusieurs performances et interventions télévisuelles autour du projet *Dolphin Embassy*. Doug Michels (1943–2003) continuera après la dissolution du groupe ces recherches sur la communication avec les dauphins en Australie.

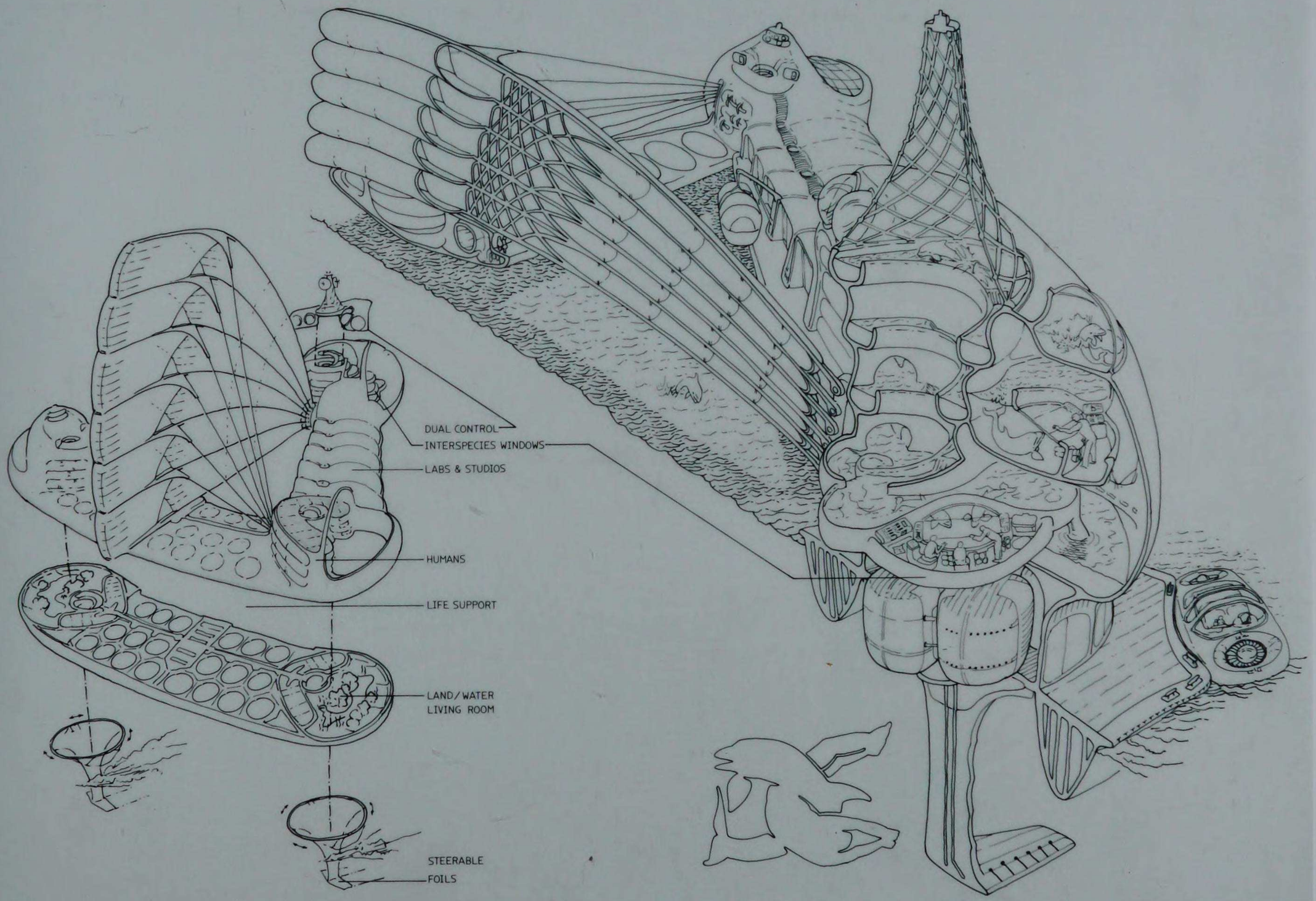
Dolphin Embassy *was a research center project, where men and dolphins could communicate with each other. Designed by Curtis Schreier but never built, the project was inspired by the theme of inter-species communication that was very widespread in the 1960s, of which the television series* Flipper the Dolphin *remains the symbol. To be built like the* House of the Century *in ferrocement, a technique inspired by naval construction, this structure could be moved about by means of sails and a solar-powered engine. Several sets of drawings show different configurations, down to the most intimate spaces. This floating maritime embassy was thus designed to foster direct contact and dialogue on an equal plane between man and dolphin. Its originality derived precisely from the fact it was to be situated in the aquatic universe of dolphins. Equipped with underwater video cameras, video recorders and monitors, the set-up offered the possibility of observing man/dolphin exchanges for purposes of research and analysis. The project got a second wind in 1977 with new financing for research on communication with dolphins. That same year, Ant Farm began a tour of Australia called « Off-air Australia », involving several talk show appearances, performances and numerous televised events around the* Dolphin Embassy *project. Doug Michels (1943–2003) continued his research into communication with dolphins in Australia after Ant Farm disbanded.*



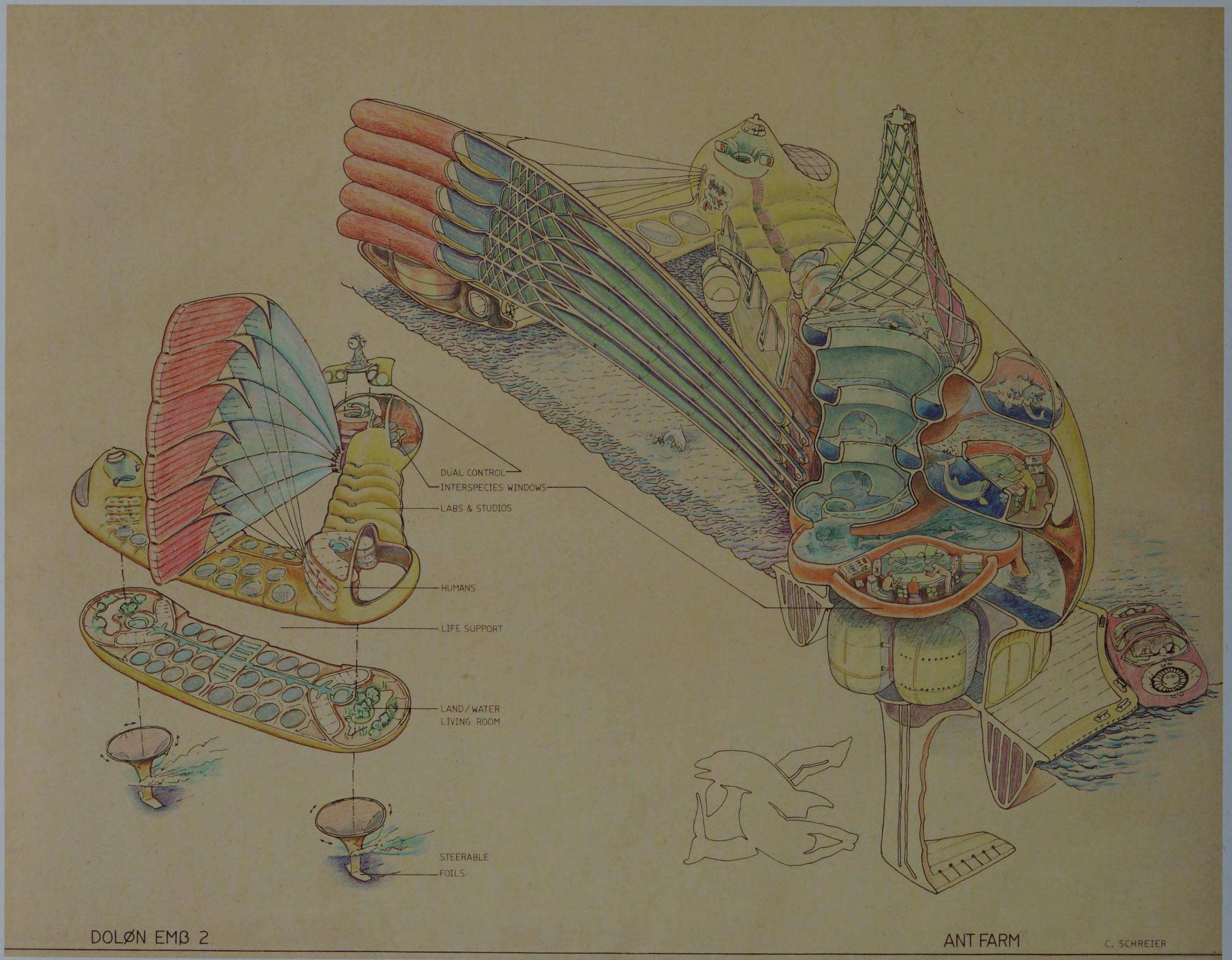
Jim Nolman et Nancy Calderwood Schreier jouent de la musique aux dolphins lors de ***Expedicion Delfin***, 1977 ; Bahia Los Angeles, Baja, Mexique /
Jim Nolman and Nancy Calderwood playing music for dolphins at **Expedicion Delfin**, *1977; Bahia Los Angeles, Baja, Mexico*. Photo: Chip Lord



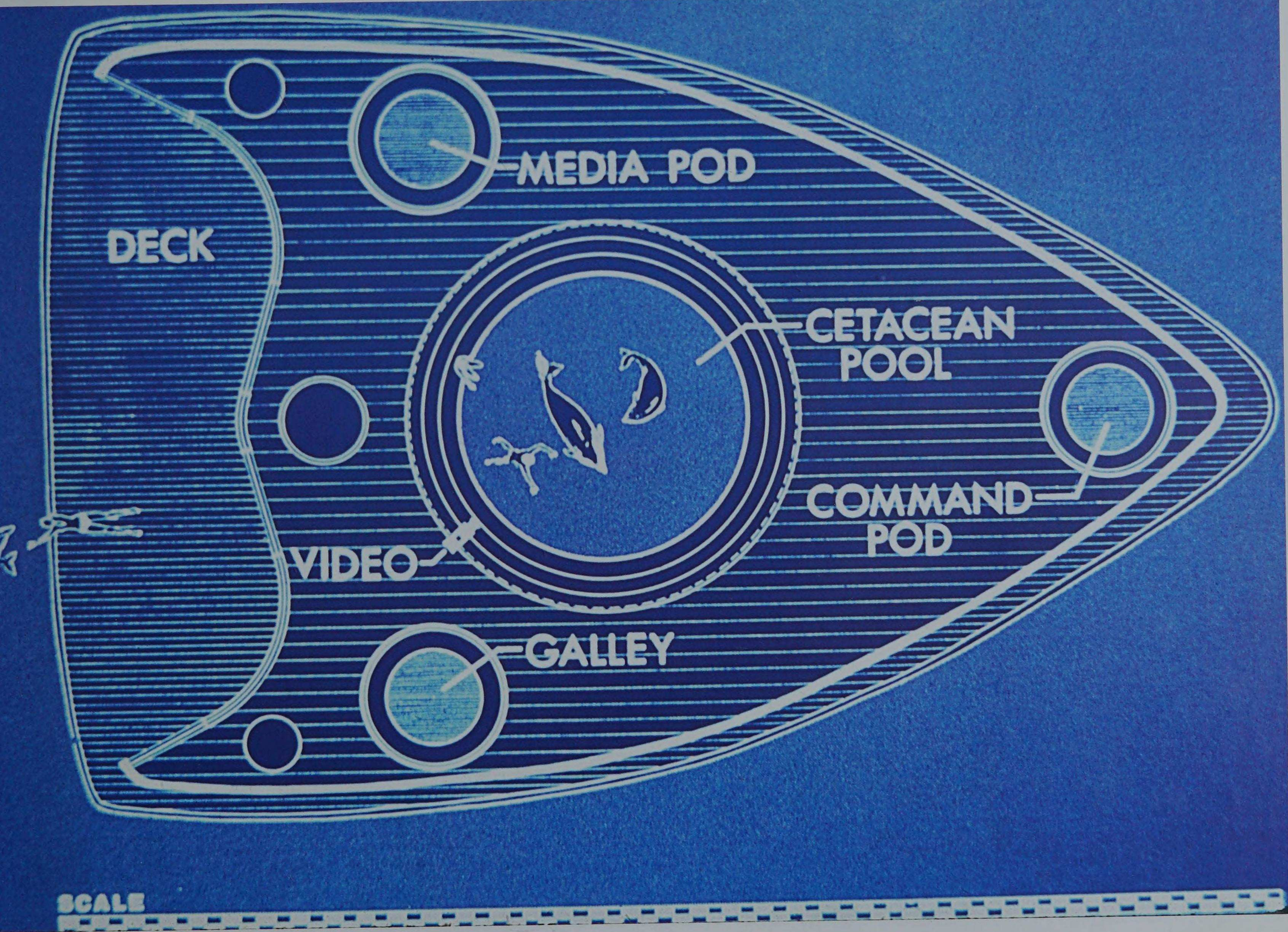
Dolphin Embassy 1, 1974 ; calque original / *original tracing paper*, collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie



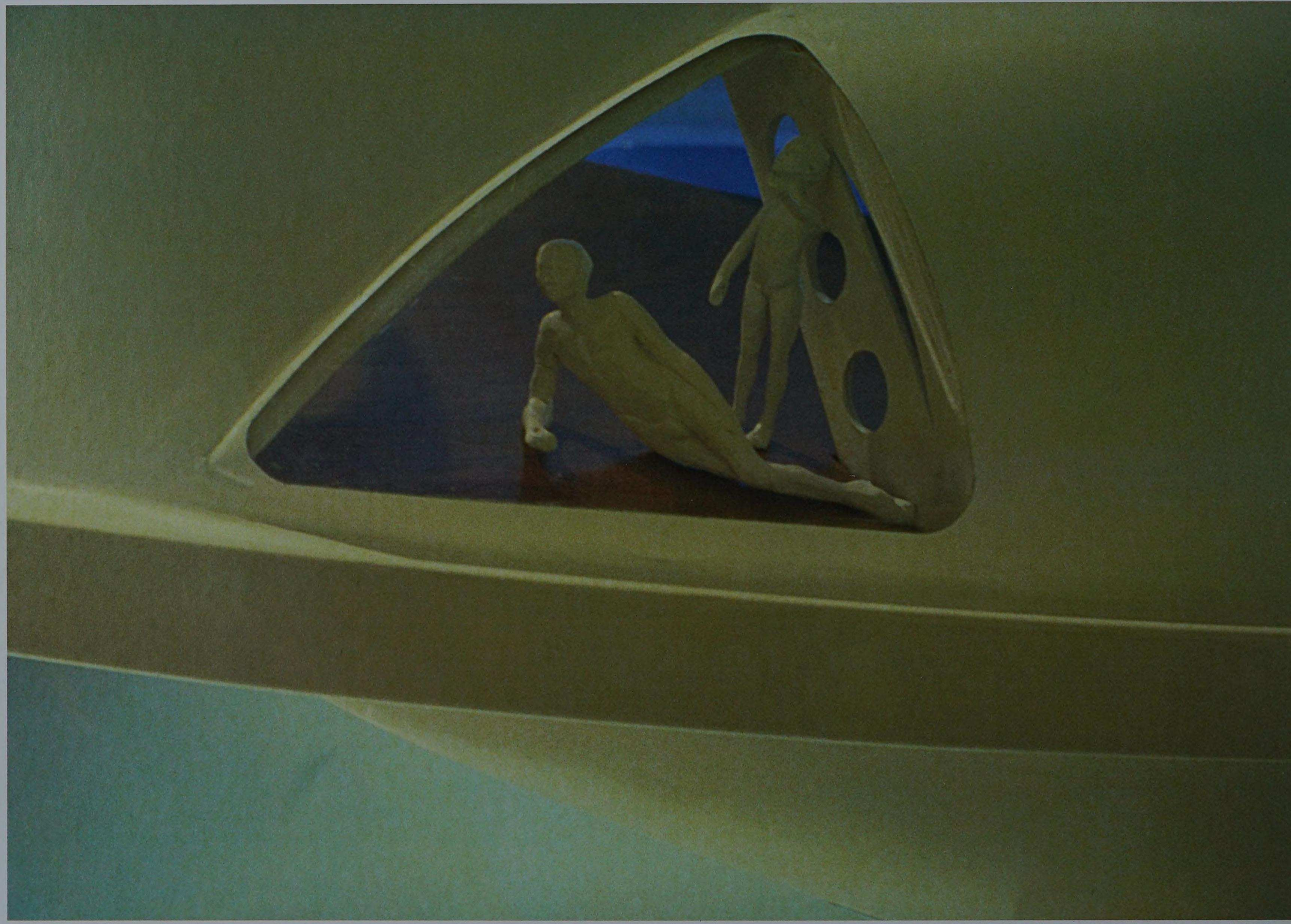
Dolphin Embassy 2, 1974 ; calque original / *original tracing paper*, collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie



Dolphin Embassy 2, 1974 ; dessin de Curtis Schreier (crayons de couleur sur tracé brun) / *drawing by Curtis Schreier (colored pencil on brownline).* Photo: Benjamin Blackwell

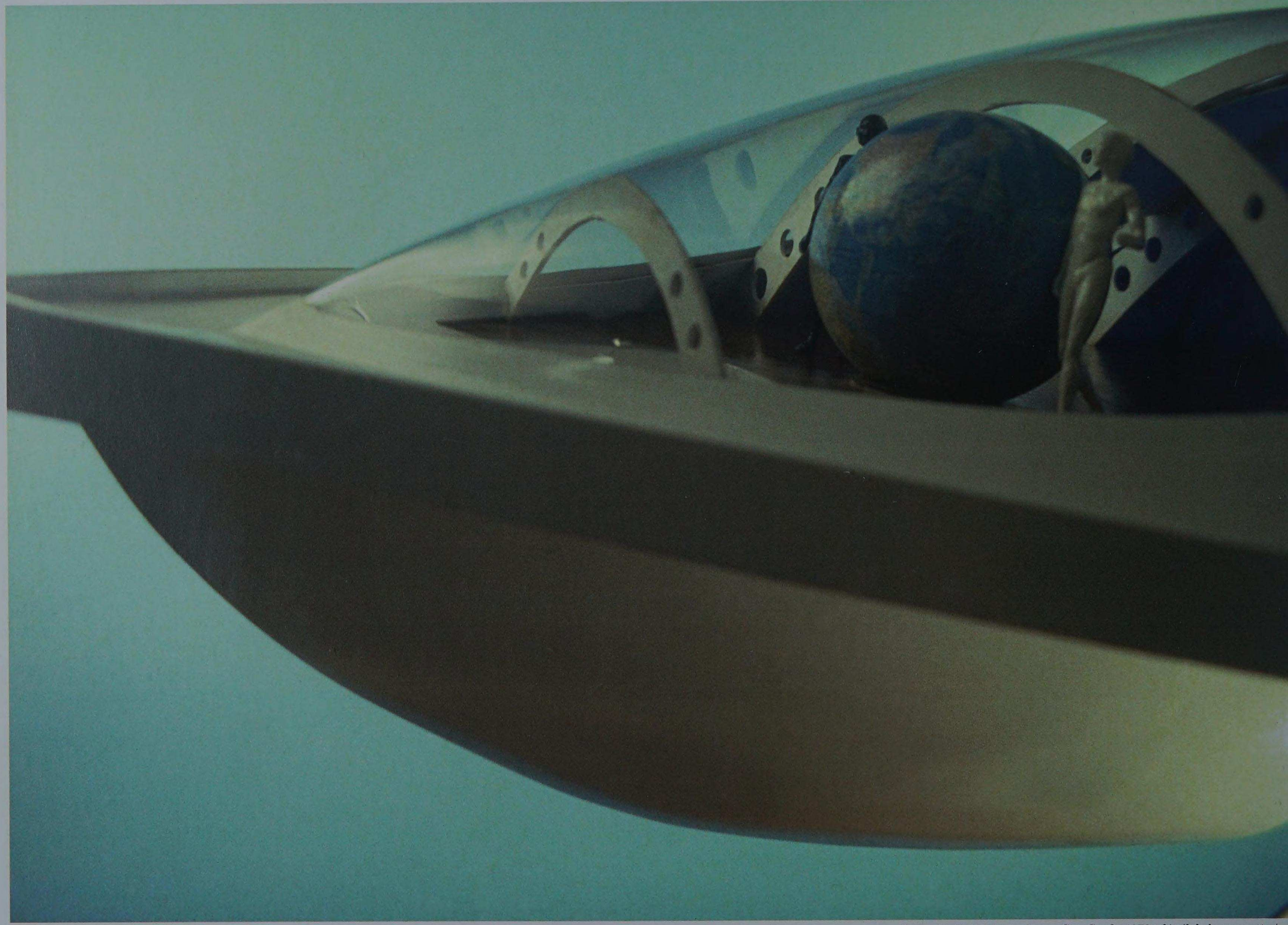


Oceania, Dolphin Embassy Sea Craft, 1976 ; plan par Doug Michels / *blueprint by Doug Michels*. Photo: Ant Farm



Oceania, Dolphin Embassy Sea Craft, 1976 ; détail de la maquette / *model detail*.
Photo: Doug Michels

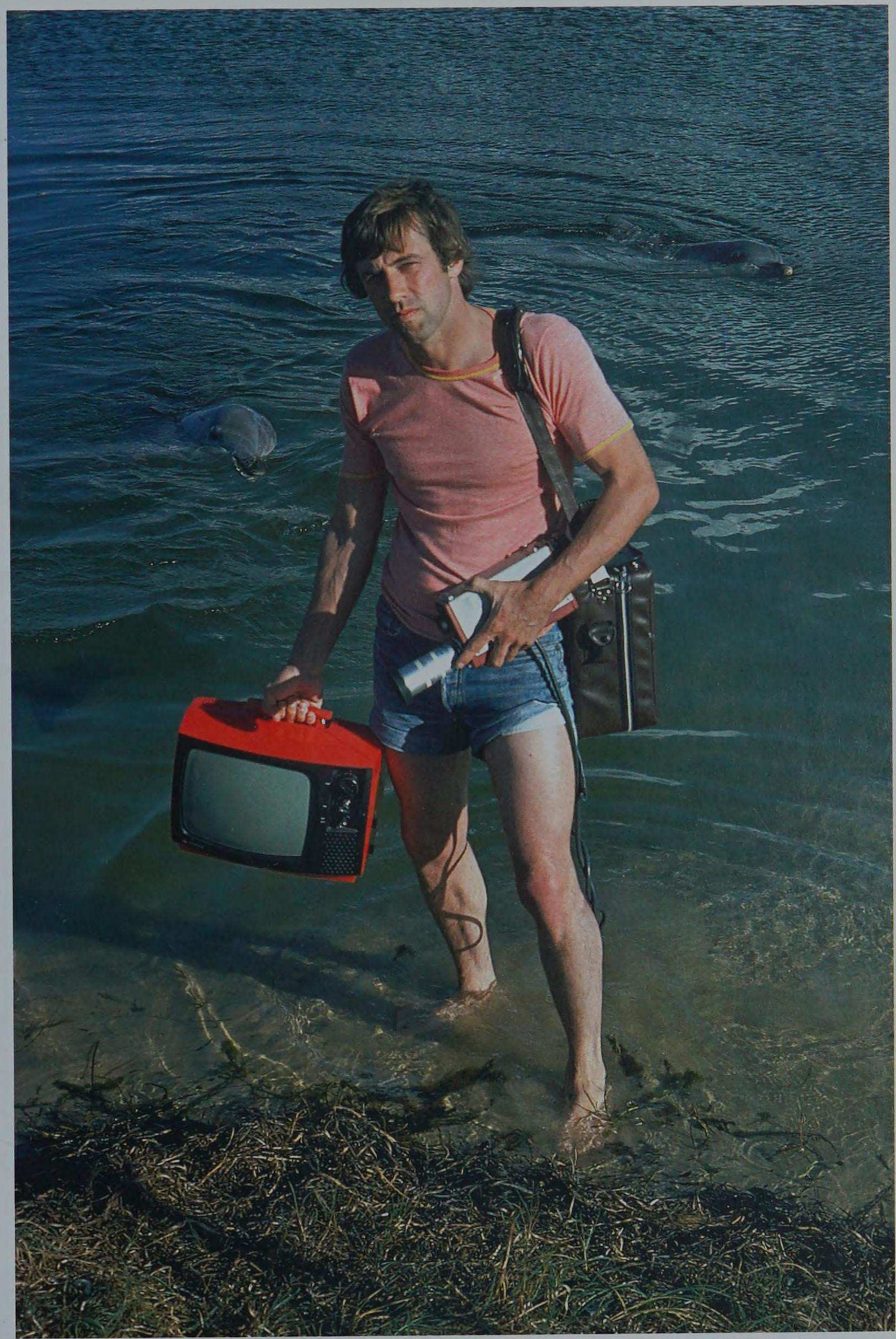
Doug Michels explique le concept de **Dolphin Embassy** à un dauphin dans un bassin, *Surfers Paradise*, Australie, 1977 /
*Doug Michels explaining the **Dolphin Embassy** to a dolphin in a tank*, Surfers Paradise, *Australia, 1977*. Photo: Ant Farm



Oceania, Dolphin Embassy Sea Craft, 1976 ; détail de la maquette / *model detail*. Photo: Doug Michels



Oceania, Dolphin Embassy Sea Craft, 1976 ; détail de la maquette / *model detail*. Photo: Doug Michels



Doug Michels avec des dauphins dans un « clip publicitaire » pour la **Dolphin Embassy**, 1976 ; Australie / *Doug Michels with dolphins in* ***Dolphin Embassy*** *"publicity shoot", 1976; Australia*. Photo: Ant Farm

Cadillac Ranch

1974

En 1974, un an après la crise pétrolière, Stanley Marsh 3, millionnaire et mécène, héritier de grandes compagnies de pétrole et de gaz, commande une œuvre à Ant Farm pour son ranch texan. Marqués par les publicités de Chrysler et de la Cadillac Eldorado de 1959 (Chip Lord rappelle qu'ils ont « grandi sous l'époque de l'aileron »), Lord, Marquez et Michels décident de planter dix Cadillac de 1948 à 1964 dans le sol. Elles seront placées à l'oblique, selon l'angle des pyramides d'Egypte. *Cadillac Ranch* se veut ainsi une célébration de l'emblème de la (belle) voiture américaine mais menacée d'une fin prochaine par la crise pétrolière. Dans le contexte de l'émergence de questionnements écologiques et de la guerre du Vietnam, elle interroge aussi les raisons d'être d'une industrie à la fois néfaste pour l'environnement et impérialiste. Pour l'emplacement de cette œuvre, un champ de blé visible de l'autoroute est choisi, voisin de la mythique Route 66. Traversant les Etats-Unis de Chicago à la côte ouest américaine, cette route marque l'histoire moderne des Etats-Unis, celle de la ruée vers l'or (c'est la « Mother Road » de John Steinbeck dans *Les raisins de la colère*), de la Beat Generation (*On the Road* de Jack Kerouac), d'*Easy Rider*, etc. Elle est à la fois « la » route de l'automobile et un haut lieu de passage offrant une visibilité maximale. Très rapidement, *Cadillac Ranch* devient l'une des œuvres publiques les plus célèbres des États-Unis. Héroïne éponyme de la chanson de Bruce Springsteen (1980), utilisée massivement par la publicité, elle est visitée tous les ans par 280 000 personnes, qui se l'approprient en revêtant les carrosseries de graphes.

In 1974, one year after the oil crisis, Stanley Marsh 3, millionaire and art patron, inheritor of vast oil and gas holdings, commissioned a work from Ant Farm for his Texas ranch. Lord, Marquez and Michels, marked by Chrysler and Cadillac El Dorado ads of 1959 (Chip Lord recalls they "grew up during the age of the fin"), decided to plant ten Cadillac automobiles from 1948 to 1964 in the ground. They were buried on an incline, according to the angle of the pyramids in Egypt. Cadillac Ranch *is intended as a celebration of the emblem of the (beautiful) American car – but one under imminent threat of extinction due to the oil crisis. In the context of emerging ecological issues and the Vietnam War, it also questions this environmentally harmful and imperialist industry's reason for being. A wheat field was selected as the site for the work, beside the mythical Route 66. Crossing the U.S. from Chicago to Los Angeles, this highway marks the history of the modern U.S., the one of the gold rush (it is the "Mother Road" of John Steinbeck in* The Grapes of Wrath*), of the Beat Generation (Jack Kerouac's* On the Road*), of* Easy Rider*, etc. It is both "the" route of the automobile, and a major thoroughfare offering maximum visibility. Cadillac Ranch quickly became one of the most celebrated public works of art in the entire country. Eponymous heroine of the Bruce Springsteen's song (1980), massively used in advertising, it is visited each year by 280,000 people, who make it their own by covering the bodies with graffiti.*

Cadillac Ranch, 1974 ; *Amarillo, Texas. © 2004 Ant Farm (Chip Lord, Hudson Marquez, Doug Michels).*
Photo: Bud Lee

1974 CADILLAC RANCH 1984

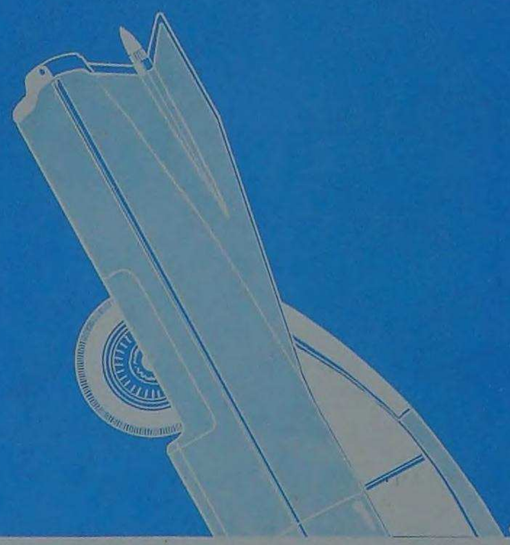
*TRADEMARK

ROUTE 66 • USA

POLICE → LIVE TV BROADCAST SYSTEM → POLICE

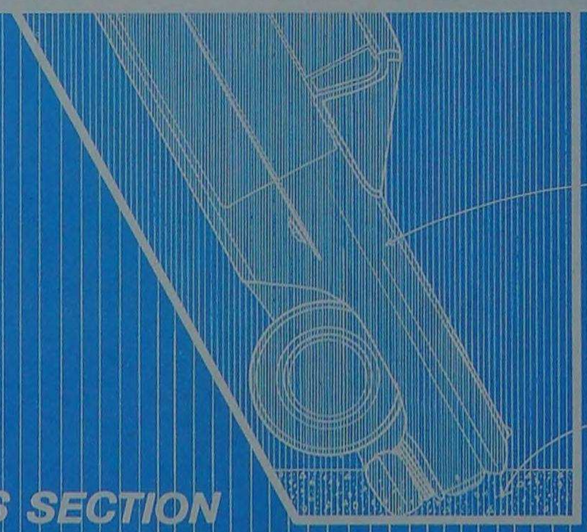
BBC RADIO
NEWSWEEK
NEW YORK TIMES
ABC-TV
NBC-TV
PRESS PEN
CNN
UPI WIRE SERVICE
TIME/LIFE
CBS-TV
KVII-TV
SECURITY
LIMO
BIRTHDAY CAKE
FREE MEDIA ZONE
THE ARTISTS
S M 3
DOUG HUDSON CHIP
PARKING
ENTRANCE
RV's & VANS
SOUVENIRS
REFRESHMENTS
49 51 54 56 57 58 59 60 62 63
ICE POOL
SOLSTICE CIRCLE
INVITED GUESTS ONLY
PROPERTY LINE

CADILLAC RANCH
5 0 10 20 30 40 50 60 70 80
scale feet
SITE PLAN JUNE 21, 1984



*TRADEMARK

CADILLAC RANCH
Created by Ant Farm
(Chip Lord, Hudson Marquez, Doug Michels)
June 1974 - June 1984



CROSS SECTION

INFORMATION

TENTH ANNIVERSARY PARTY

YOU ARE CORDIALLY INVITED TO A BIRTHDAY PARTY CELEBRATING THE TENTH ANNIVERSARY OF CADILLAC RANCH.

TIME: 5-7 PM
DATE: THURSDAY JUNE 21, 1984
PLACE: CADILLAC RANCH, TEXAS (ROUTE 66, WEST OF AMARILLO)
R.S.V.P.: 806 392-5555

COMMISSIONED BY MR. & MRS. STANLEY MARSH 3

CREATED BY ANT FARM (LORD, MARQUEZ, MICHELS)

CADILLAC RANCH IS A MONUMENT TO THE RISE AND FALL OF THE AUTO TAILFIN.

SCALE: WHATEVER
DATE: JUNE 21, 1984
APPROVED BY:
© 1974 ANT FARM
DRAWN BY CL, HM, DM
REVISED 1984

DRAWING NUMBER INVITATION

Cadillac Ranch, 1984 ; invitation pour le 10e anniversaire / *invitation for the tenth anniversary*. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie

Chip Lord recherche et achète des Cadillac pour ***Cadillac Ranch*** à Dumas, Texas, 1974 /
Chip Lord searching for and buying Cadillac in Dumas, Texas for **Cadillac Ranch**, *1974.* Photo: Ant Farm

Stanley Marsh avec des fermiers lors de la construction de ***Cadillac Ranch***, 1974 /
Stanley Marsh with local farmers during construction **Cadillac Ranch**, *1974*. Photo: Ant Farm



Roger Dainton. Doug Michels, Hudson Marquez, et Chip Lord lors de l'inauguration de ***Cadillac Ranch***, 21 juin 1974 /
Roger Dainton. Doug Michels, Hudson Marquez, and Chip Lord at opening party at **Cadillac Ranch**, *June 21, 1974*. Photo: Wyatt McSpadden



Cadillac Ranch, 1974 ; Amarillo, Texas. © Ant Farm (Chip Lord, Hudson Marquez, Doug Michels).
Photo: Ant Farm



Cadillac Ranch, 1977 ; Amarillo, Texas. © Ant Farm (Chip Lord, Hudson Marquez, Doug Michels).
Photo: © Dana W. Atchley (1941-2000)



Cadillac Ranch, 1981 ; Amarillo, Texas. © Ant Farm (Chip Lord, Hudson Marquez, Doug Michels).
Photo: Chip Lord



Cadillac Ranch, 1981 ; Amarillo, Texas. © Ant Farm (Chip Lord, Hudson Marquez, Doug Michels).
Photo: Chip Lord



Cadillac Ranch, 1984 ; 10e anniversaire / *tenth anniversary*. Photo: Jules Backus



Cadillac Ranch, 2002 ; La restauration / *the restoration*. Amarillo, Texas. © Ant Farm (Chip Lord, Hudson Marquez, Doug Michels).
Photo: Ant Farm

Media Burn

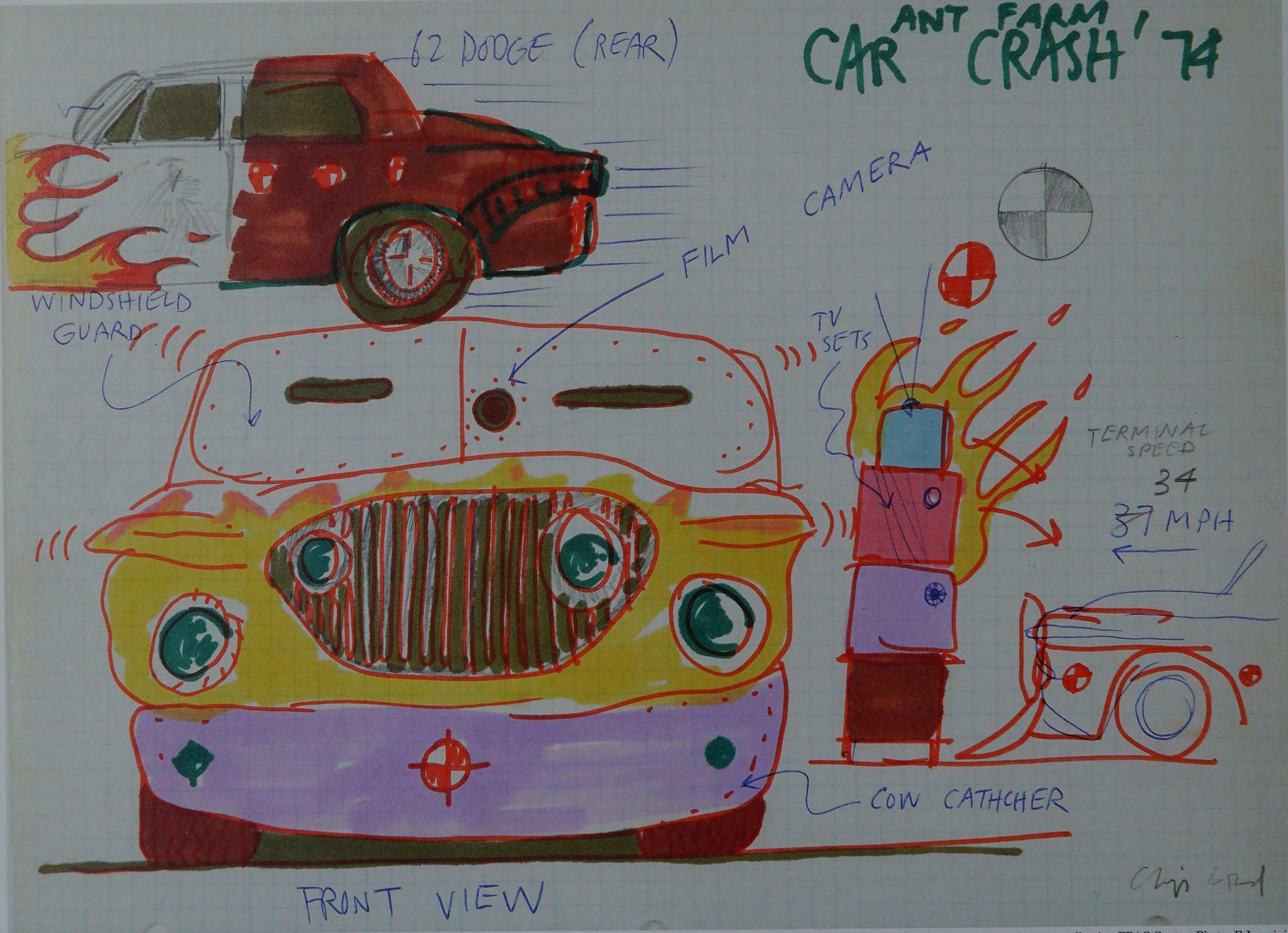
1975

Un an après *Cadillac Ranch*, qui mettait en scène la fin de l'automobile la plus emblématique de la suprématie américaine et la plus médiatisée, Ant Farm organise sous la forme d'un événement théâtralisé et médiatique la collision entre une voiture et des téléviseurs. Une structure de téléviseurs superposés à la Nam June Paik commence à flamber, avant d'être traversée par le *Phantom Dream Car*, une Cadillac Eldorado Biarritz relookée et pilotée par Schreier et Michels - déguisés en astronautes. Le choix du lieu (le parking du Cow Palace voisin de San Francisco, grande arène sportive et lieu de concerts) et de la date (le 4 juillet 1975, jour de la fête nationale des États-Unis, souvent sans grande actualité) en fait un événement important et national. Sa « réalité » est cependant questionnée par son étrange dispositif : fermé au public, il n'est ouvert qu'aux journalistes de télévision, informés par communiqué de presse et dotés d'une carte de presse ; des centaines de figurants jouent les organisateurs (le stand presse, la vente des produits dérivés, la buvette…) et les spectateurs absents. On ne prend donc connaissance de *Media Burn* qu'à travers les images transmises par les télévisions (la réalité devient plateau télévision), ou par les produits dérivés. « Dans le contexte de l'époque, on tentait de s'affranchir de ce système des galeries d'art, ou du produit qu'est l'art. Donc faire une carte postale, cet objet le plus éphémère et évanescent qui soit, nous paraissait tout à fait approprié. » (Chip Lord) Née de « l'insatisfaction à l'égard de la télévision traditionnelle », *Media Burn* soulève la question de la toute-puissance des médias (un an après le scandale du Watergate), et proclame la mort de la télévision, élevée au rang de totem de la civilisation contemporaine.

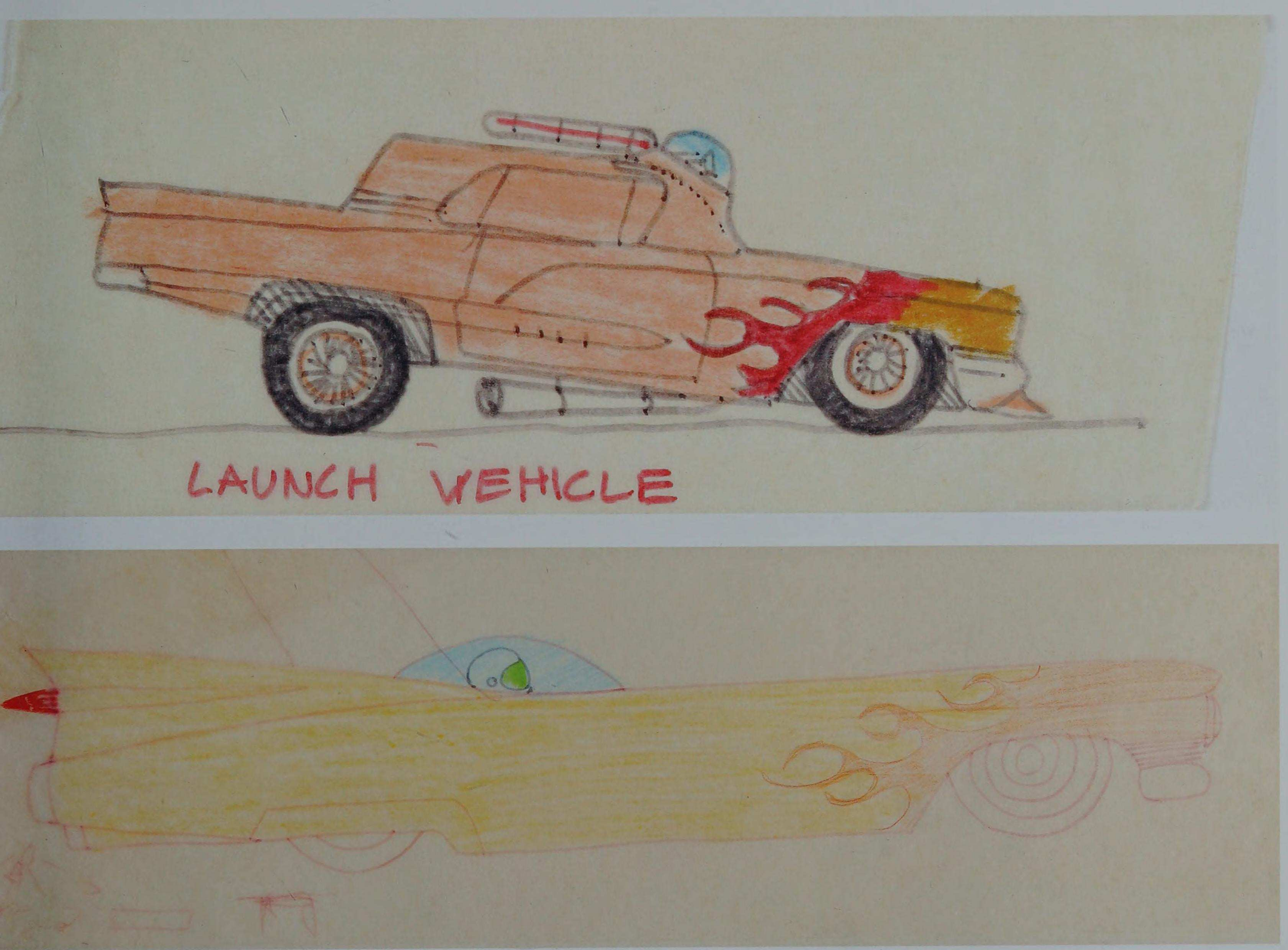
One year after Cadillac Ranch, *which staged the end of the most emblematic automobile of American supremacy ever, and the biggest love affair with the media, Ant Farm organized a theatrical and media event around a collision between a car and television sets. A structure composed of television sets stacked in the style of Nam June Paik catches fire just before being run over by the* Phantom Dream Car, *a Cadillac El Dorado Biarritz redecorated and driven by Schreier and Michels – disguised as astronauts. The choice of the place (parking lot of the Cow Palace on the outskirts of San Francisco, a large sports arena and concert venue) and the date (July 4, 1975, the national holiday celebrating U.S. independence, and usually quite uneventful in terms of news) resulted in its becoming an event of national importance. The strangeness of the set-up leads one to question its reality: closed to the public, only TV reporters were admitted, informed by a press release and carrying press cards; hundreds of extras played the role of organizers (the press area, sales of event-related merchandise, refreshment stand, etc.) and the spectators absent. So, public awareness of* Media Burn *came only through the images broadcast via television (reality becomes a set in television studio), or through related commercial products. "In the context of the period, this was an attempt by Ant Farm to free itself from the system of art galleries and art treated as a product. Making postcards of the event, the most ephemeral and evanescent object there is, seemed entirely appropriate to us." (Chip Lord) Born out of "dissatisfaction with traditional fare on television,"* Media Burn *raises the issue of the all-powerful media (one year after the irruption of the Watergate scandal), and proclaims the death of television, elevated to the rank of totem of contemporary civilization.*



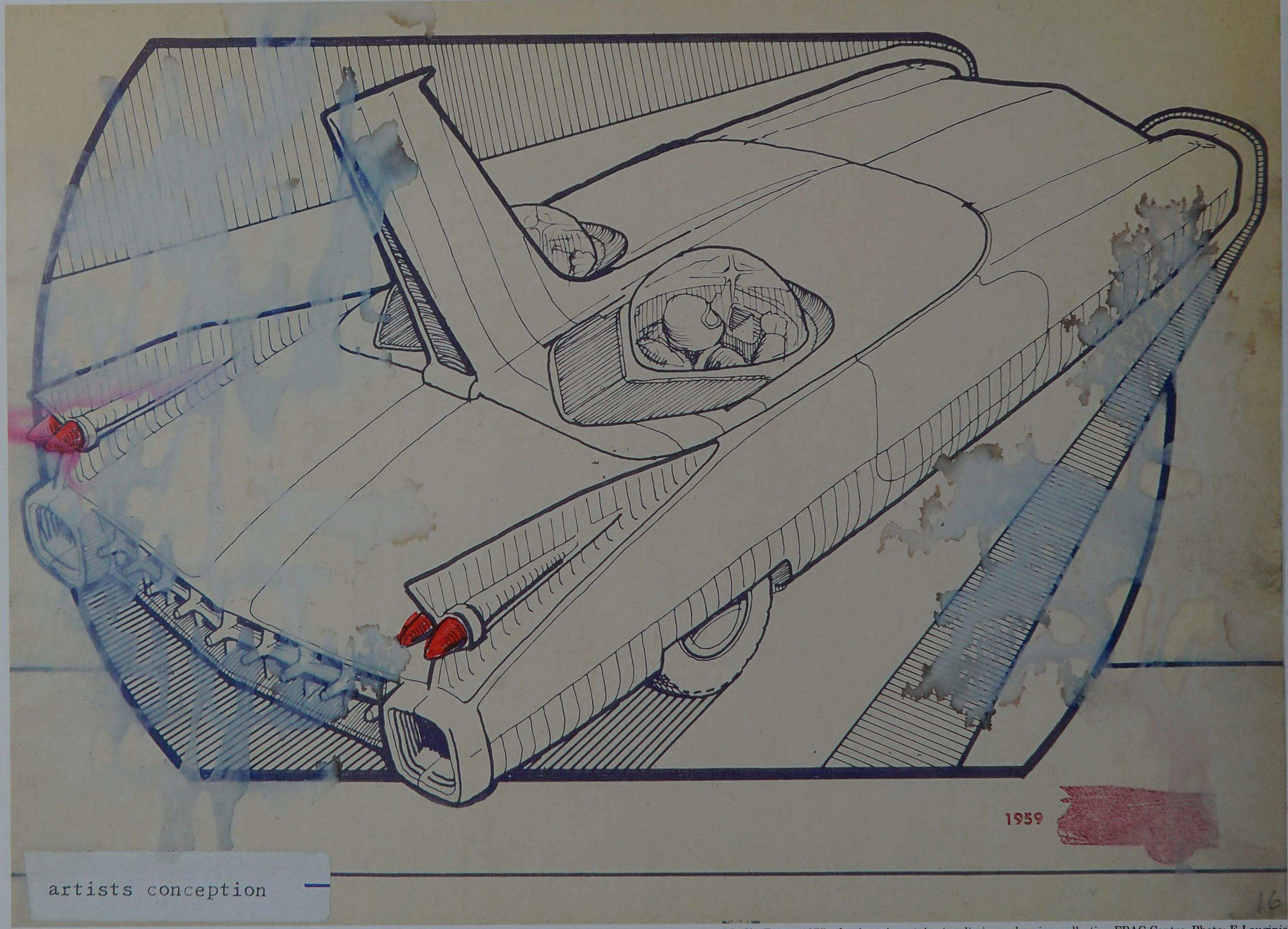
Media Burn, 1975 ; 4 juillet / *July 4*, performance, Cow Palace, San Francisco. Photo: © John F. Turner



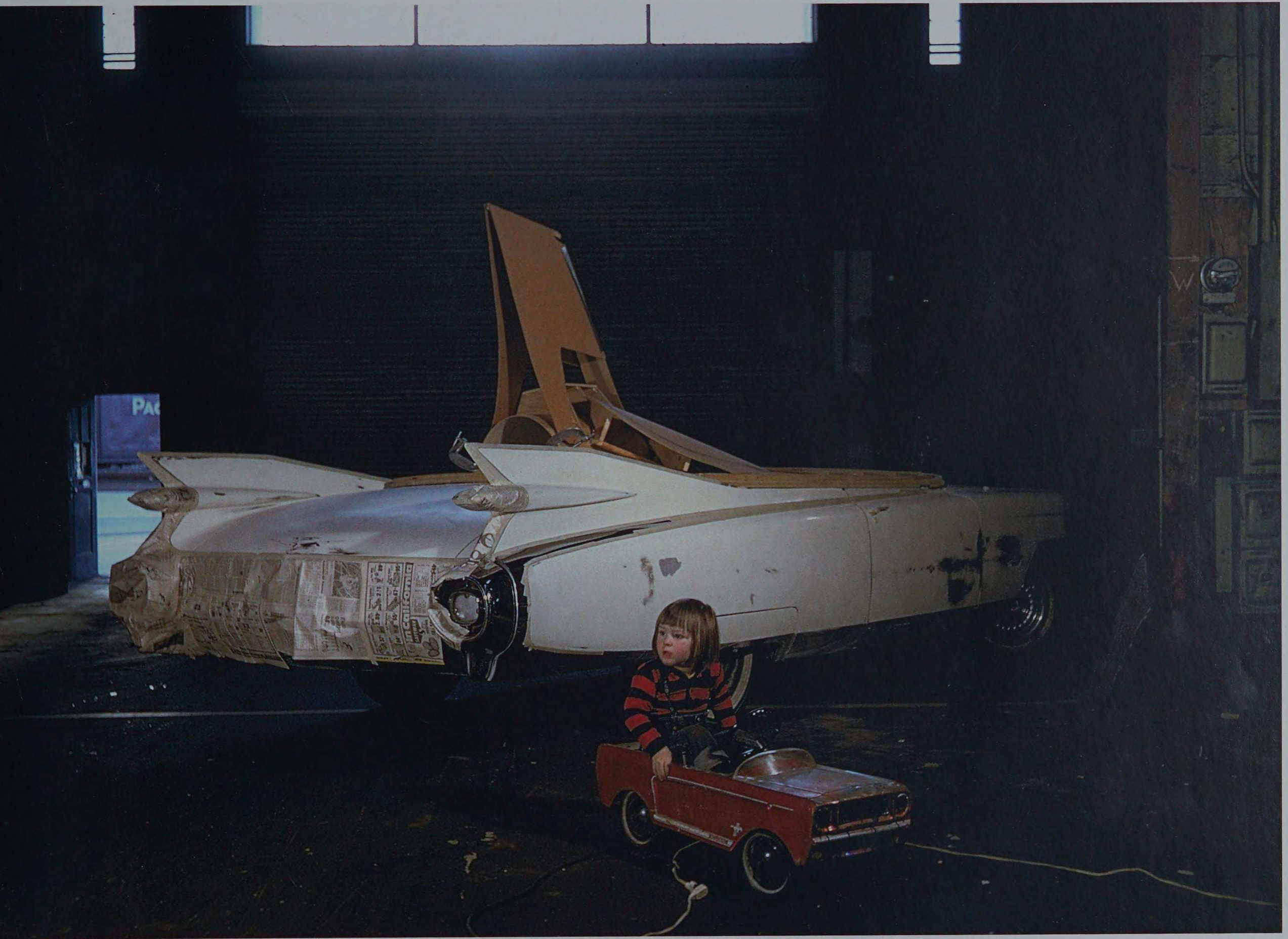
Media Burn, 1974 ; dessin préparatoire / *first drawing*. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie



Media Burn, 1974 ; études pour le *Phantom Dream Car* / *studies for the* Phantom Dream Car. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie



Media Burn, 1975 ; dessin préparatoire / *preliminary drawing*. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie

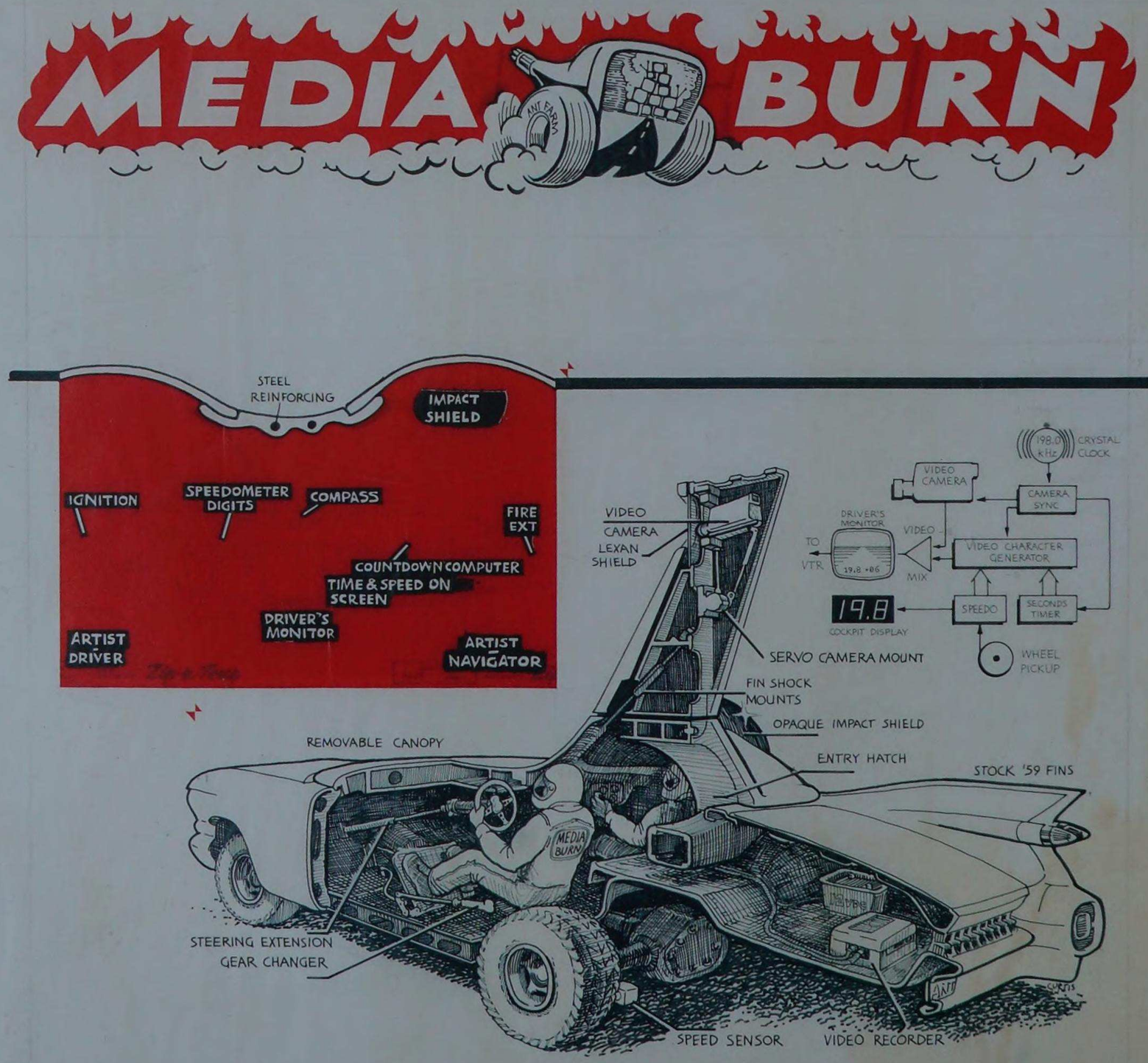


Une Cadillac Biarritz 1959 décapotable devient le *Phantom Dream Car* à l'atelier d'Ant Farm, Pier 40, San Francisco, 1975, avec Terraplane Marquez dans une voiture à pédales au premier plan /
1959 Cadillac Biarritz convertible becoming the Phantom Dream Car *at Ant Farm studio, Pier 40, San Francisco, 1975, with Terraplane Marquez in pedal car in foreground.* Photo: Chip Lord

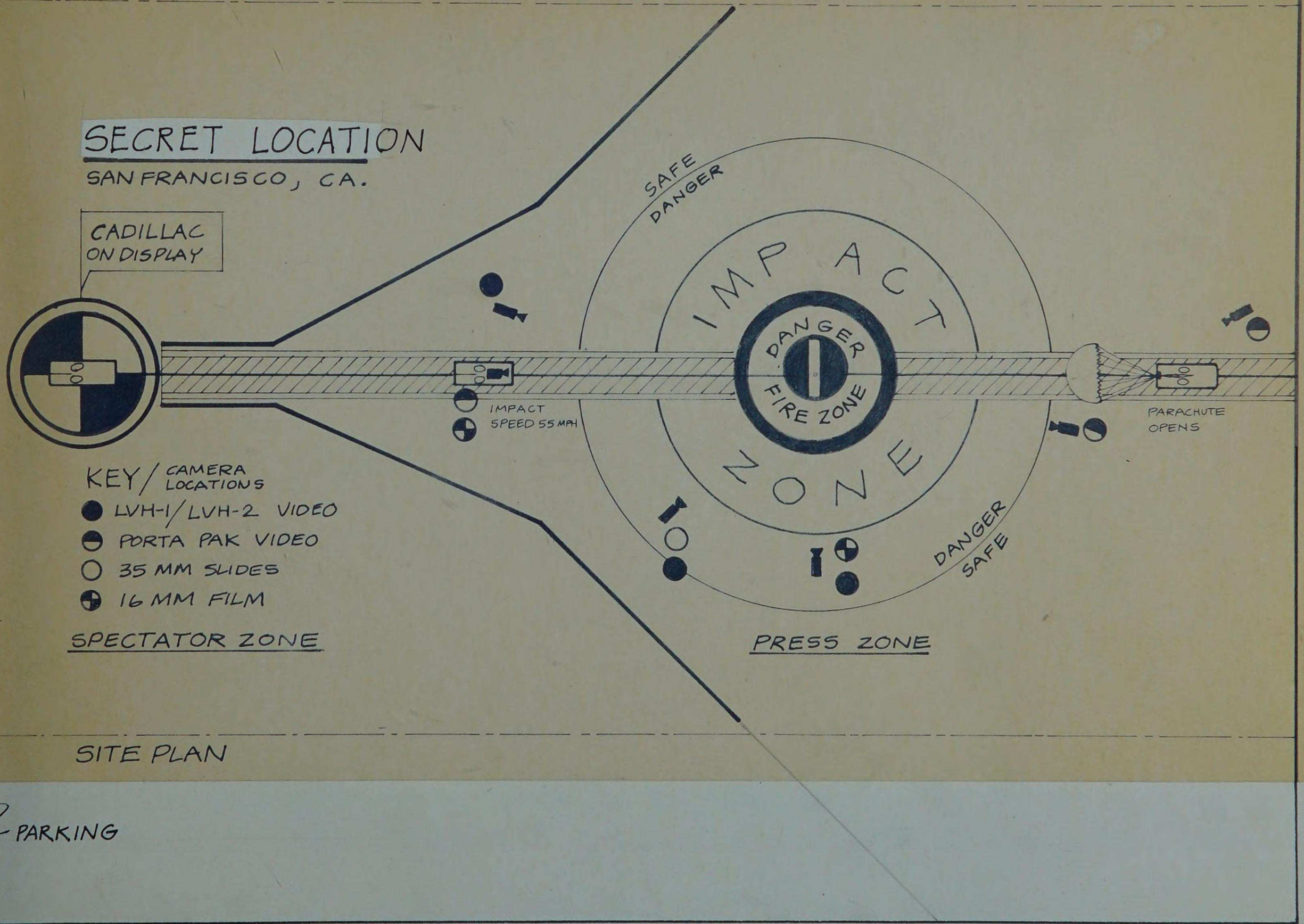


Le *Phantom Dream Car* (une Cadillac Biarritz 1959 décapotable modifiée) à l'atelier d'Ant Farm, Pier 40, San Francisco, 1975 /
The Phantom Dream Car *(customized 1959 Cadillac Biarritz convertible) at Ant Farm studio, Pier 40, San Francisco, 1975.* Photo: Philip Makanna

« Clip publicitaire » de ***Media Burn***, avril, 1975; Curtis Schreier et Chip Lord dans le *Phantom Dream Car* devant l'atelier de Ant Farm, Pier 40, San Francisco /
Media Burn *"publicity shoot", April, 1975; Curtis Schreier and Chip Lord in the* Phantom Dream Car *in front of Ant Farm Studio, Pier 40, San Francisco.* Photo: Diane Andrews Hall

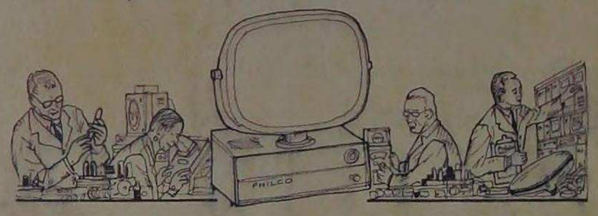


Media Burn, 1975 ; coupe du *Phantom Dream Car / partial section of the* Phantom Dream Car. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie

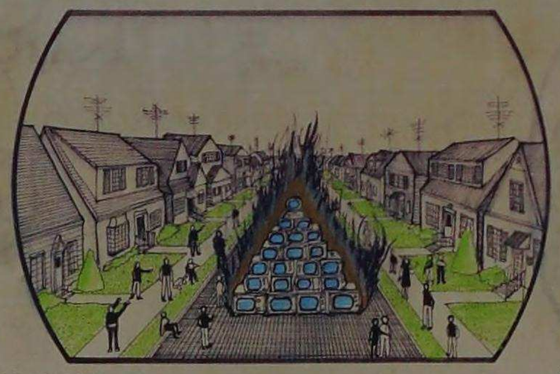


Media Burn, 1975 ; plan du site / *site plan*. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie

Predicta

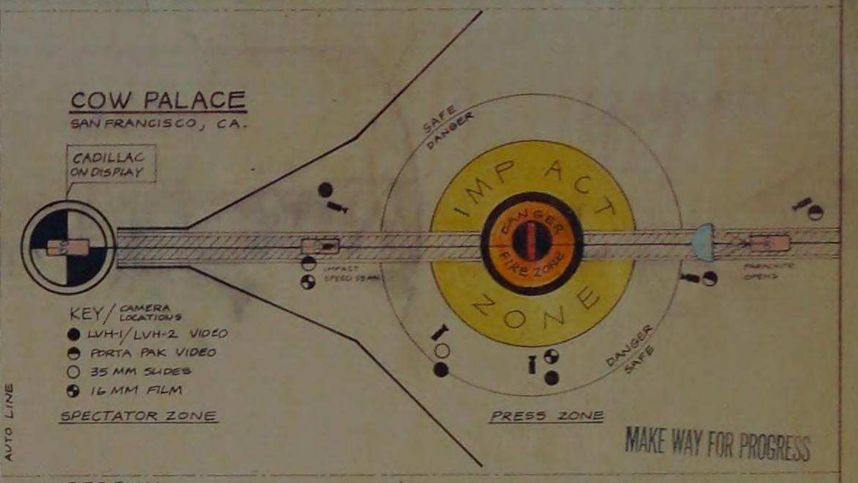


SCENE OPENS IN A DEPARTMENT STORE TELEVISION SHOWROOM. A DAD AND HIS LITTLE SIX YEAR OLD GIRL ARE LOOKING FOR A NEW TV FOR HER BIRTHDAY. THE TV SALESMAN APPEARS AND BEGINS HIS SALES PITCH. BUT NOTHING SEEMS TO SATISFY THE GIRL UNTILL SHE SEES THE PHILCO PREDICTA ON THE BACK LOT. "DADDY, THIS IS THE TV I WANT FOR MY BIRTHDAY." DAD REPLY IS NEGATIVE "AW HONEY, THAT TV LOOK TOO FUTURISTIC, IT'S LIKE A BIG EYE OR SOMETHING STARING AT YOU". BUT DAD GIVES IN TO LITTLE GIRLS ENTHUSIAM AND BUYS THE PREDICTA. LITTLE GIRL RETURNS HOME AND PLUGS IN HER NEW TV SET. ALONE IN HER ROOM WATCHING THE NEWS, THE LITTLE GIRL FALLS ASLEEP ...

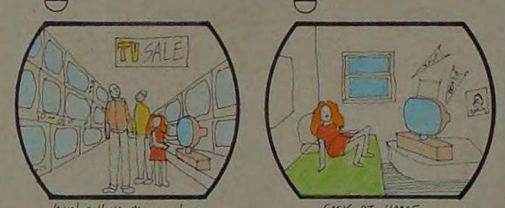


AND DREAMS THAT PEOPLE IN THE NEIGHBORHOOD ARE SUDDENLY UNDER THE CONTROL OF A MYSTERIOUS VOICE FROM THE FUTURE. CITIZENS ARE ORDERED TO TAKE THEIR TV SETS INTO THE STREET...

AS TV NEWSCASTER EXPLAINS THE COW PALACE MEDIA BURN EVENT, DAD LOOKS AT LITTLE GIRL AND SAYS "THAT WAS NO NIGHTMARE, THAT WAS ONLY THE NEWS"

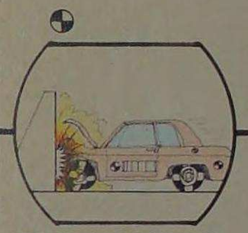


SITE PLAN



Hard sell; No Money down.

COSY AT HOME



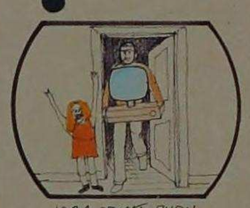
TAPE BEGINS WITH A 2-3 MINUTE VISUAL COLLAGE OF AUTO SAFTEY CAR TEST-CRASH IMAGES, MUSIC BY THE TUBES AS AUDIO SOUND TRACK. MEDIA BURN & CREDITS BY MS SAGE



would you buy a used car from this man?



ESCAPE & FREEDOM

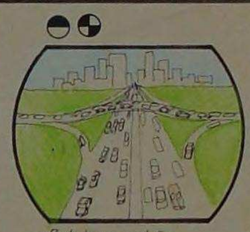


1984 "BARF BURN" TV

LITTLE GIRL REFUSES TO BE CONTROLED AND HER FATHER MUST FORCE THE NEW PREDICTA TV FROM HER HANDS. SHE SCREAMS "DADDY, DADDY, DON'T LISTEN TO THE VOICE". BUT NO ONE HEARS, ZOMBIE LIKE CITIZENS PROCEED TO ARRANGE TELEVISION SETS IN A LARGE PYRAMID IN THE STREET. LITTLE GIRL WAKES FROM DREAM SCREAMING AND DAD RUNS IN TO COMFORT HER. AS GIRL EXPLAINS HER DREAM TO HER FATHER TV NEWS COVERAGE OF MEDIA BURN EVENT BEGINS TO PLAY ON HER PREDICTA TV SET

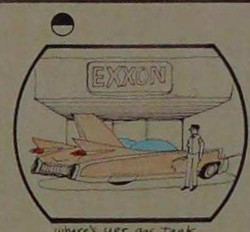


TALKING FACE AS SECURITY SYMBOL



Rush hour reality

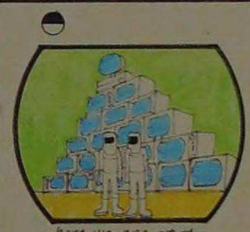
FROM UNCLE BUDDIES, ON TO THE FREEWAY AT RUSH HOUR. VISUAL COLLAGE OF THE FREEWAY EXPERIENCE. DREAM IS OVER. DIALOG FROM DRIVER AND PASSENGER IN DREAM CAR ABOUT ENERGY CRISIS, GAS WARS, HIGHWAY CULTURE, ETC. BACKGROUND SOUND TRACK OF MISC. AM RADIO. DREAM CAR LEAVES FREEWAY TO FILL UP ON GAS. CAR PULLS INTO A NEW EXXON STATION WITH A WISE ASS TYPE ATTENDANT ON DUTY. KICK IT UP DIALOG BETWEEN DRIVER & ATTENDANT. DREAM CAR FILLS UP AND DRIVES AWAY. SEQUENCE ENDS WITH DREAM CAR AT JACK-IN-THE BOX.



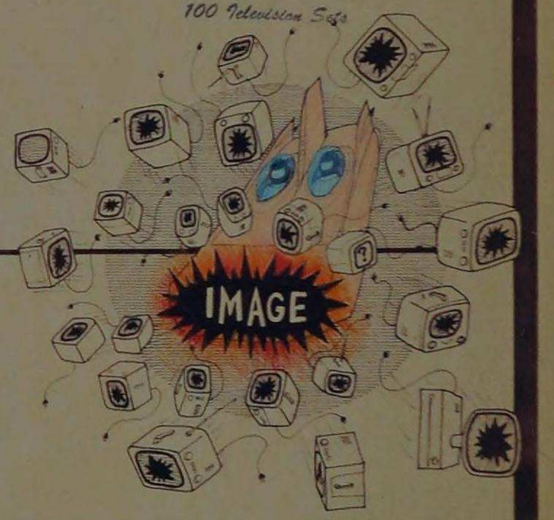
Where's yer gas tank located, Mister?

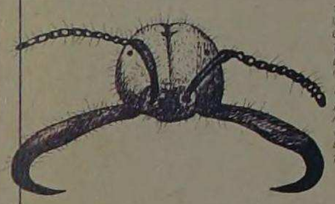


OFFICIAL NEWS MEDIA CERTIFICATION: OFF AIR



here we are at the pyramids.

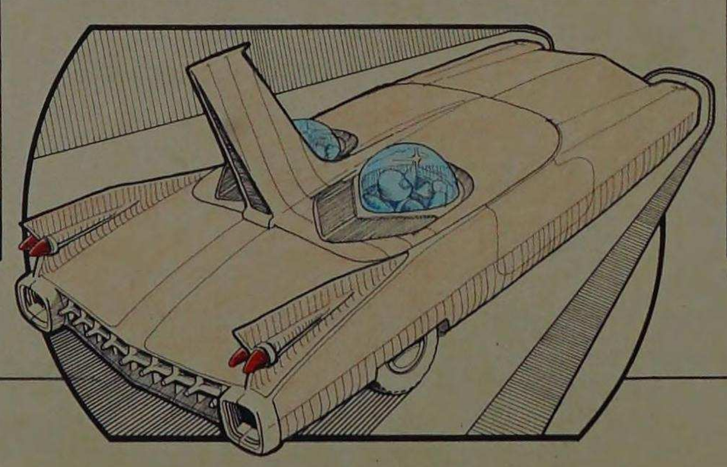




SCENE OPENS WITH DREAMCAR ON UNCLE BUDDIES USED CAR LOT. UNCLE BUDDIE IS GIVING THE SALES PITCH TO CUSTOMERS INTERESTED IN THE DREAM CAR. BUDDIE EXPLAINS "I WILL BACK IN THE 50'S, THOSE DESIGNERS DEVELORED EXPERIMENTAL PROTOTYPE AUTOMOBILES. THIS IS A REAL RARE ONE, ONE OF A KIND. BLA, BLA," FLASH BACK TO DETROIT 1959 — ANNOUNCER TYPE VOICE SAYS "ASK ANY AUTO DESIGNER WHAT CARS OF THE FUTURE WILL LOOK LIKE" (FROM AUTO DESIGN SCRIPT) IMAGE COLLAGE OF FIREBIRD III MOVIE AND ANT FARM DREAM CAR AS VISUALS. BUILD UP ESCAPE, FREEDOM & SPEED IMAGES. BACK TO UNCLE BUDDIES USED CAR LOT AS BUDDIE CLOSES THE DREAM CAR DEAL AS DREAM CAR DRIVES OFF THE LOT, UNCLE BUDDIE LAUGHS HIS ASS OFF AND SEZ "WE'LL BE RIGHT BACK AFTER THIS COMMERICAL".

:30 SEC OIL COMPANY TV AD FOR THEIR NEW GAS ADDITIVE. END TV COMMERICAL.

AD



:30 SEC OIL COMPANY TV AD FINISH TEST COMMERICAL.

AD

FROM OFF AIR NEWS TO LIVE PORTA PAK DOCUMENTARY COVERAGE OF MEDIA BURN EVENT AT THE COW PALACE. 3 CREWS COVERING THE SCENE W/ INTERVIEWS, SOUVLEER STAND SURVEILLANCE ETC. INTER CUT WITH OTHER OFF AIR NEWS COVERAGE OF EVENT. TAPE ENDS WITH A 2-3 MINUTE VISUAL COLLAGE OF DREAM CAR CRASHING THRU THE TELEVISION PYRAMID. SLOW MOTION COLOR VIDEO IMPACT IMAGES WITH MUSIC SOUND TRACK BY THE TUBES.

MEDIA BURN



$2.00

Ant Farm
Box 671
San Francisco, Cal. 94101
415 - 788-1424

REVISIONS

MEDIA BURN STORYBOARD

IMAGE TECHNOLOGY BY ANT FARM

Media Burn, 1975 ; Story Board. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie

MEDIA BURN

AN EVENT: ON JULY 4th 1975, ANT FARM WILL DRIVE A PHANTOM DREAM CAR THROUGH A WALL OF BURNING TV SETS.

TIME: **2:30 P.M.**

PLACE: **THE COW PALACE**

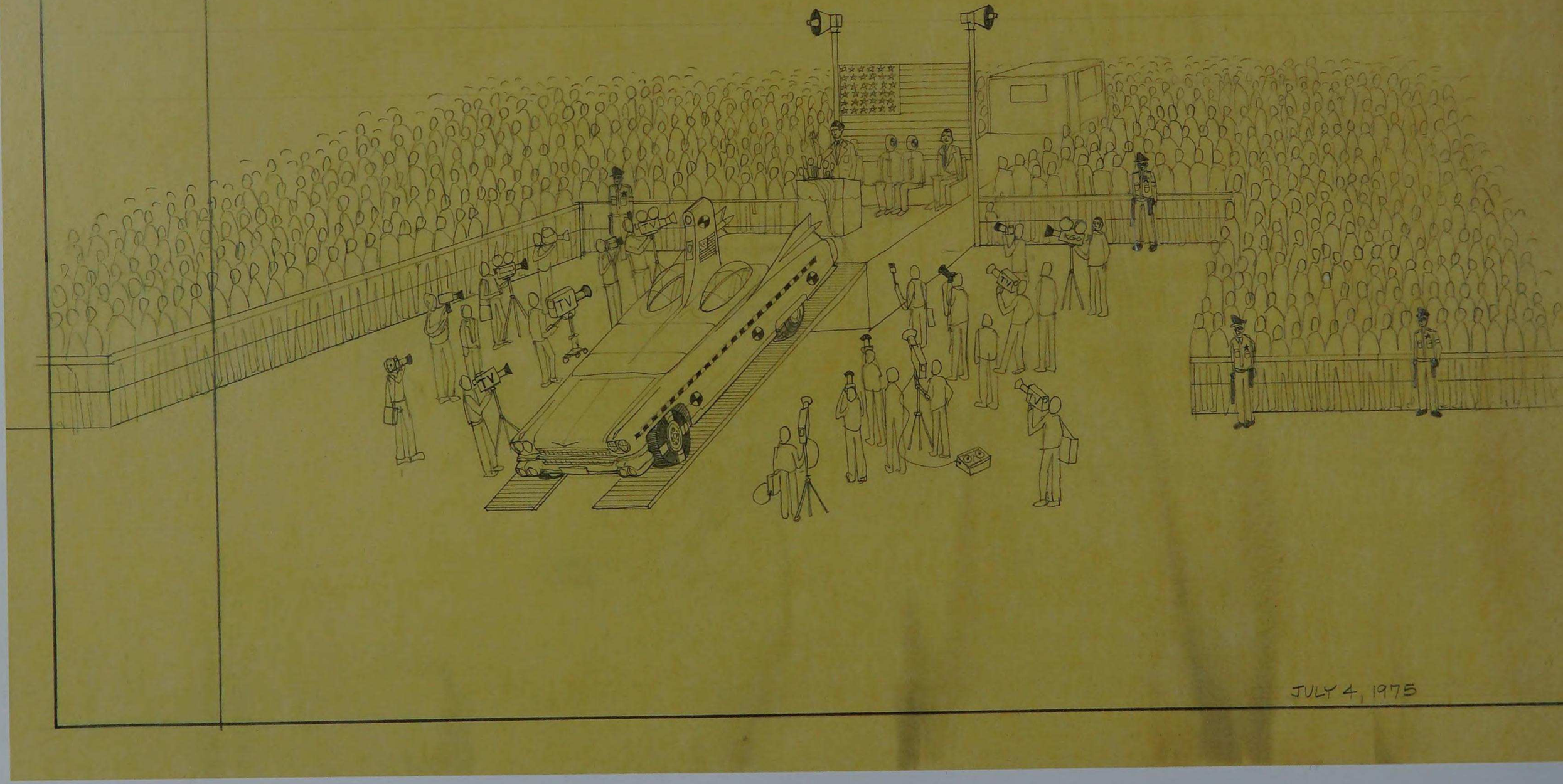
SAN FRANCISCO

THIS CARD ADMITS
A CARLOAD

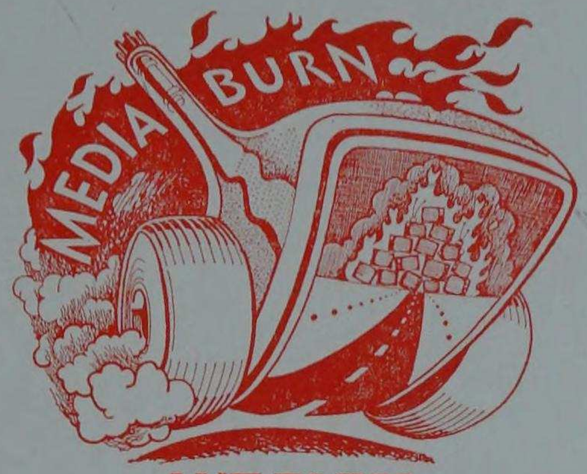
NOT OPEN TO THE PUBLIC

PLACE
STAMP
HERE

Media Burn, 1975 ; carton d'invitation (verso) / *invitation card (verso)*. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie



Media Burn, 1975 ; dispositif / *staging area*. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie



ANT FARM

MEDIA BURN

Ant Farm MEDIA BURN HOLD FOR RELEASE

****

On July 4, 1975 members of Ant Farm will drive a Phantom Dream Car thru a wall of burning television sets in an event called MEDIA BURN.

MEDIA BURN is not a sensational daredevil stunt, rather it is a way of alleviating the frustration of watching television in America.

MEDIA BURN is NOT open to the public. Members of the print and electronic media must show official MEDIA BURN press pass to gain admittance to the staging area. Early responses indicate that MEDIA BURN will receive wide press coverage as art and culture happening.

*** NO LOCAL PUBLICITY PRIOR TO THE EVENT ON JULY 4, 1975 ***

MEDIA BURN will take place at the Cow Palace, S.F. at 2:30 P.M.

Ant Farm is an art agency whose members (Chip Lord, Doug Michels, Curtis Schreier) work outside the usual museum/commercial gallery structure to present works in the public domain.

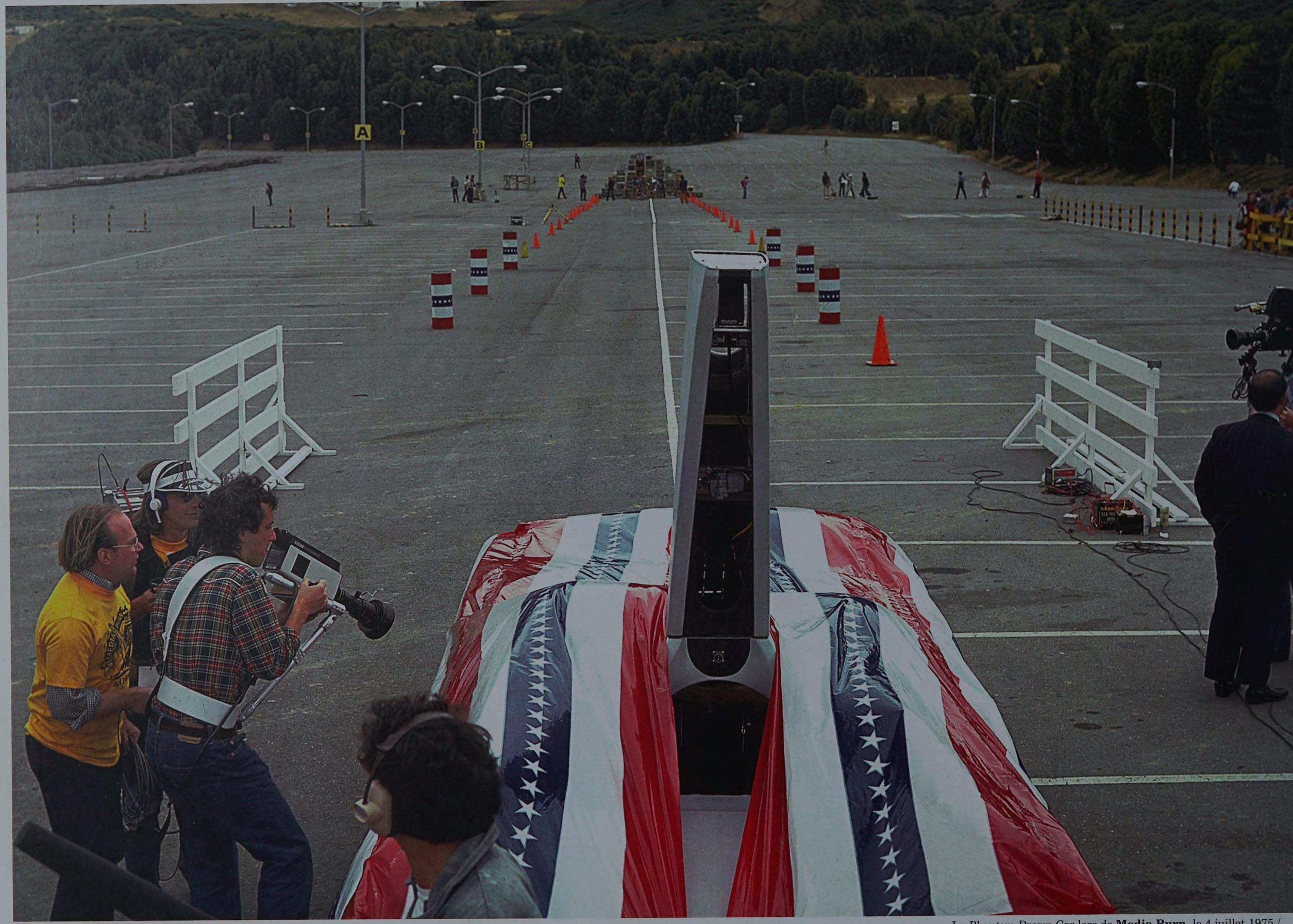
For further information contact: Uncle Buddie
Ant Farm (415) 788-1424
PBX 471
USA 94101

Media Burn, 1975 ; communiqué de presse / *Press Release*. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie

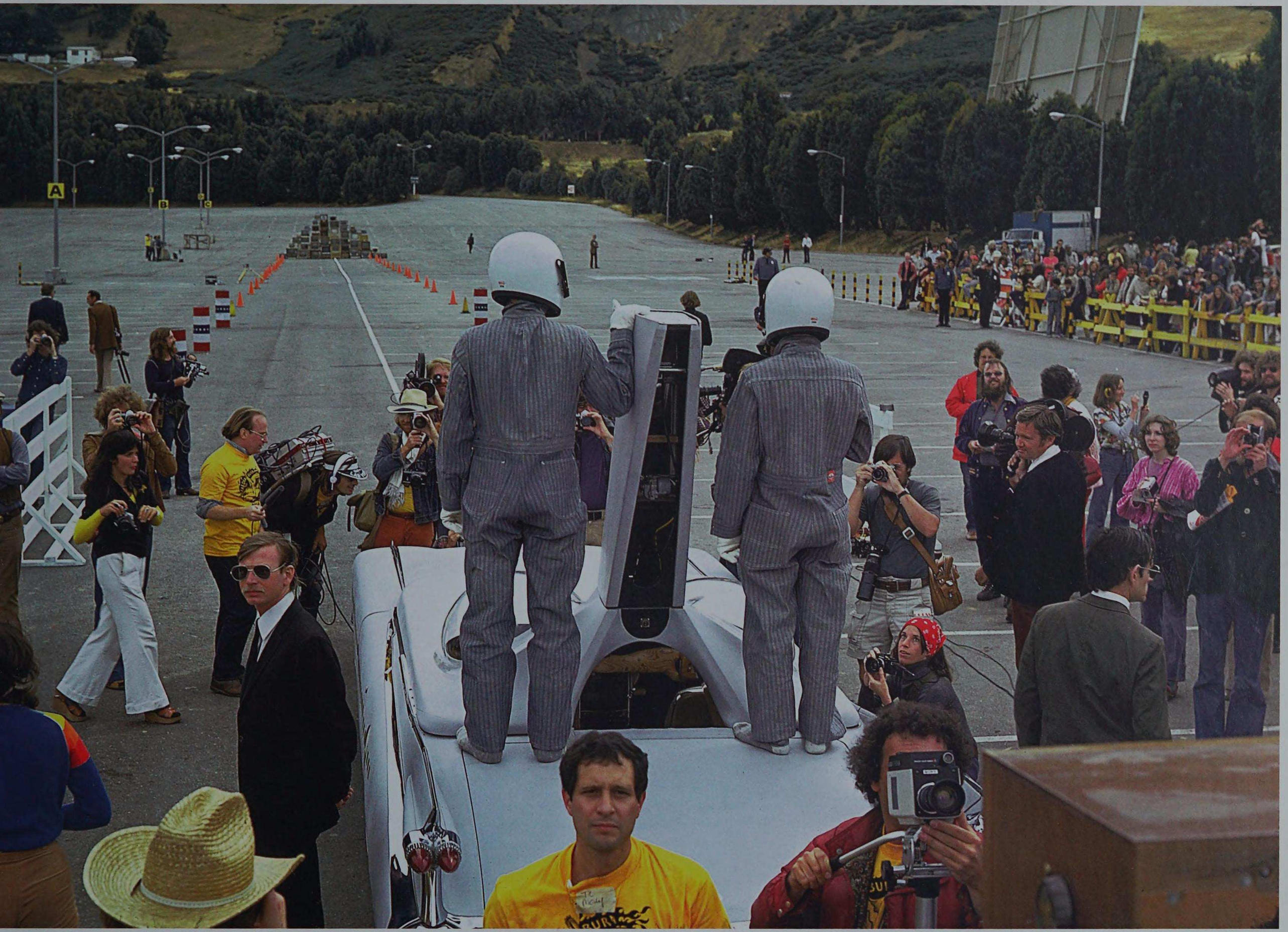


Media Burn, 1975 ; l'artiste-président (Doug Hall) faisant un discours le 4 juillet / *The Artist-President (Doug Hall) giving a speech, July 4;* performance, Cow Palace, San Francisco. Photo: Chip Lord

Le *Phantom Dream Car*, l'artiste-président avec les agents des services secrets, et la presse lors de **Media Burn**, le 4 juillet 1975 /
The Phantom Dream Car, *the Artist-President with Secret Service Agents, and the press at* ***Media Burn****, July 4, 1975*. Photo: Chip Lord



Le *Phantom Dream Car* lors de **Media Burn**, le 4 juillet 1975 /
The Phantom Dream Car *at* ***Media Burn****, July 4, 1975*. Photo: Chip Lord



Les Artistes-Mannequins (Doug Michels et Curtis Schreier) sur le *Phantom Dream Car*, avec les agents des services secrets (Homer Flynn et Hardy Fox) lors de l'interprétation de l'hymne national, **Media Burn**, le 4 juillet 1975 /
Artist Dummies (Doug Michels and Curtis Schreier) on the Phantom Dream Car*, with Secret Service Agents (Homer Flynn and Hardy Fox) during the playing of the national anthem at* ***Media Burn****, July 4, 1975;*
performance, Cow Palace, San Francisco. Photo: Chip Lord



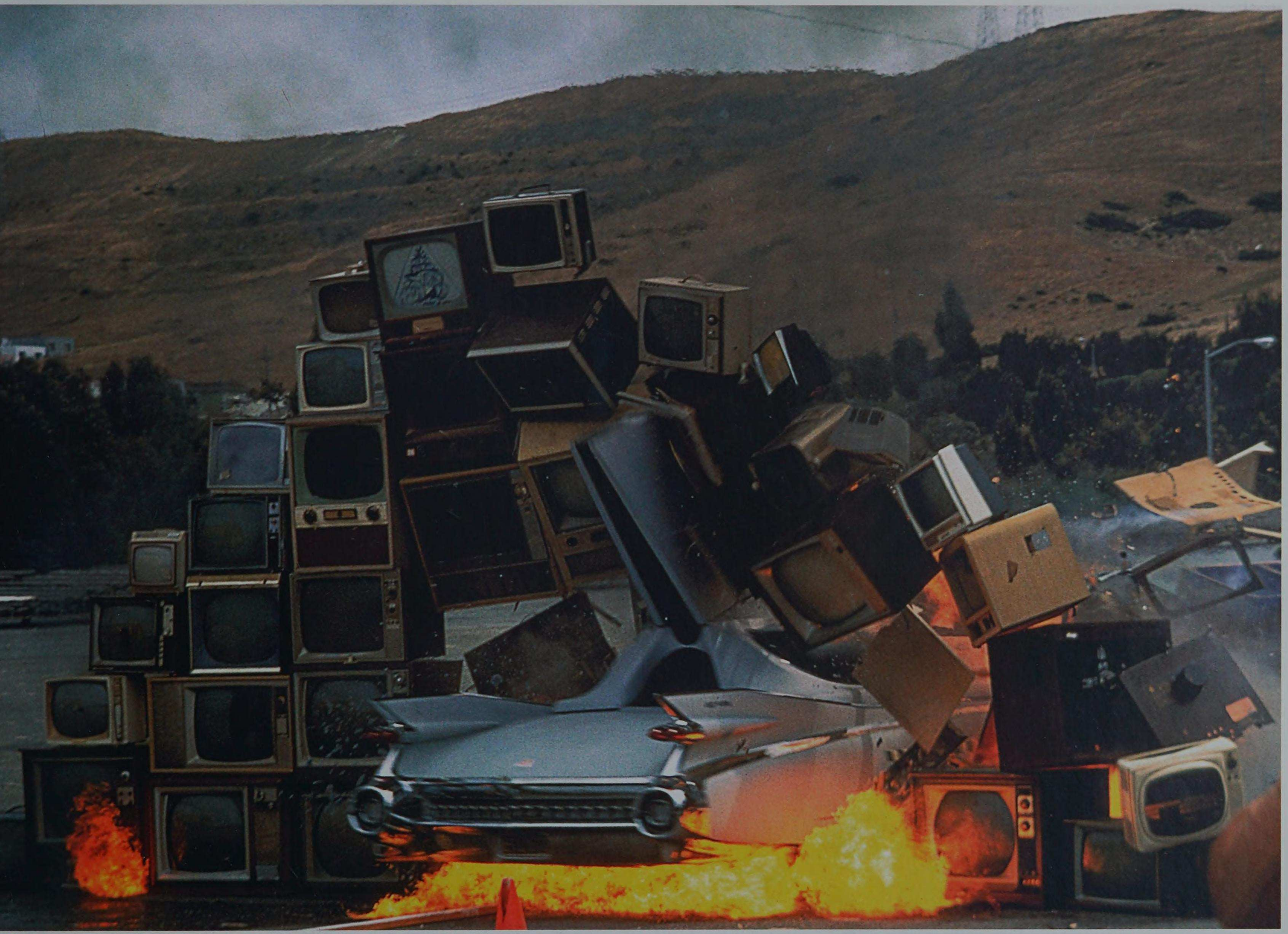
Media Burn, 1975 ; 4 juillet / *July 4*, performance, Cow Palace, San Francisco. Photo: Chip Lord



Media Burn, 1975 ; 4 juillet / *July 4*, performance, Cow Palace, San Francisco. Photo: Ant Farm



Media Burn, 1975 ; 4 juillet / *July 4*, performance, Cow Palace, San Francisco. Photo: DR



Media Burn, 1975 ; 4 juillet / *July 4*, performance, Cow Palace, San Francisco. Photo: Philip Makanna



Media Burn, 1975 ; 4 juillet / *July 4*, performance, Cow Palace, San Francisco. Photo: DR



Le *Phantom Dream Car* dans l'atelier de Ant Farm après **Media Burn** / *The* Phantom Dream Car *in Ant Farm studio, post-**Media Burn***, 1975 ; Pier 40, San Francisco. Photo: Chip Lord

Vidéos / Videos

Contemporain de l'apparition de la vidéo dans l'art et de la diffusion de la première caméra portable (le « Portapak » de Sony en 1967, dont Nam June Paik sera l'un des premiers usagers), Ant Farm s'équipe dès la fin des années 60. Avec ce nouveau média, il interroge les liens de la vidéo avec la réalité – dont elle paraît de prime abord être proche (mouvement, temporalité), ainsi que le rôle de la télévision dans le façonnage de l'image du monde. Des plans continus du quotidien pris en temps réel (*Ant Farm's Dirty Dishes*, proche des œuvres d'Andy Warhol) aux mises en scène complexes faites « pour » la télévision (*Media Burn*), Ant Farm produit au début des années 70 des objets fondamentaux dans la compréhension et la mise à distance avec ce nouveau médium. Cet intérêt pour la vidéo a nourri plusieurs collaborations : en 1972, les membres d'Ant Farm forment TVTV (Top Value Television) avec les membres du collectif vidéo Raindance, afin « d'offrir une couverture vidéo alternative des conventions républicaine et démocrate » (Lewallen), et en 1975, ils réalisent *The Eternal Frame* avec le collectif T. R. Uthco.

Time Capsule, 1969-2000
Témoin d'une époque, la capsule temporelle est une collecte de biens et d'informations scellés et destinés à être découverts par les générations futures. Ant Farm en réalisa trois, entre 1969 et 1975. La première, *Oasis Electronique*, est expédiée à la Biennale de Paris de 1969 ; c'est une boîte en carton remplie de souvenirs de cette même année 1969, un chapeau de cow-boy (Ant Farm vit à Houston, Texas), un drapeau américain (le pays, mais aussi les premiers pas de l'homme sur la lune)… À peine arrivée à Paris, elle est immédiatement ouverte et vidée. La deuxième capsule temporelle est constituée à l'occasion de l'ouverture du Musée d'art contemporain de Houston, en 1972. Vidéos prises pendant le vernissage, magazines et objets achetés au supermarché sont placés dans un réfrigérateur. Cette capsule devait être ouverte dès 1984, mais perdue et oubliée, elle ne le sera qu'en 2000, à l'initiative de celui qui la retrouve, un membre d'Art Guys. La vidéo présentée ici retrace la cérémonie d'ouverture de cette capsule. Créée en 1975, et destinée à être ouverte en 2000, la dernière capsule temporelle (*Citizen's Time Capsule*) prend la forme d'une break Oldsmobile Vista Crusier de 1968, remplie d'articles et d'images. Son enterrement au Artpark de Lewiston, dans l'état de New York, a fait l'objet d'une véritable cérémonie, installation et performance qu'Ant Farm a filmée.

The Eternal Frame, 1976
« Cette re-présentation filmée de l'assassinat du Président Kennedy, avec Doug Hall dans le rôle du président, Michels, dans celui de Jackie et Procter, en agent des services secrets, est considérée comme un chef d'œuvre des débuts de la vidéo. Il s'agit d'un commentaire quintessentiel sur le remplacement de l'expérience réelle et de la mémoire par la version des mass media. Dans le cas de l'assassinat du Président Kennedy, les projections nombreuses du film de Zapruder contribuèrent à l'enracinement dans l'inconscient collectif. La couverture télévisuelle jusqu'à saturation d'événements tragiques est désormais un phénomène courant ; une des illustrations des plus dramatiques et célèbres étant l'attaque en direct du World Trade Center. Il paraît évident que Kennedy fut le premier président à devoir sa victoire à la télévision ; sa mort fut la première grande tragédie américaine, couverte en direct et sans coupure publicitaire. » (Lewallen)

*Formed around the same time as the appearance of video in art and the wide distribution of the portable video camera (Sony's 1967 "Portapak", Nam June Paik being one of its early adopters), the Ant Farm group was equipped with this technology from the 60s on. They used this new medium to question the relationship between video and reality – which at first glance seems to be quite close (movement, temporality), as well as television's role in shaping our image of the world. From continuous real-time takes of daily life (*Ant Farm's Dirty Dishes, *close to Andy Warhol's work) to complicated staged scenes made "for" television (*Media Burn*), Ant Farm produced objects in the early 1970s which were fundamental to understanding and putting this medium into proper perspective. Their interest in video led to several joint projects: in 1972, the members of Ant Farm founded TVTV (Top Value Television) with the members of the Raindance video group, to "offer alternative video coverage of the republican and democratic conventions" (Lewallen), and in 1975, they made* The Eternal Frame *with the T. R. Uthco collective.*

Time Capsule, 1969-2000
Witness to an epoch, the time capsule is a sealed collection of objects and information designed to be buried and discovered by future generations. Ant Farm made three of these, between 1969 and 1975. The first, Electronic Oasis, *was shown at the 1969 Paris Biennale; it is a cardboard box filled with souvenirs of the year 1969, a cowboy hat (Ant Farm was working in Houston, Texas), an American flag (because it is the country, but also the first moonwalk)… As soon as it arrived in Paris it was opened and emptied. The second time capsule was assembled for the inauguration of the Houston Museum of Contemporary Art in 1972. Videos made during the grand opening, magazines and objects purchased in supermarkets were placed inside a refrigerator. This capsule was supposed to be opened in 1984, but as it was lost and forgotten, the actual opening only occurred in 2000, on the initiative of the finder, a member of the Art Guys. The video presented here shows the capsule opening ceremony. Created in 1975, and scheduled for opening in 2000, the last time capsule (*Citizen's Time Capsule*) takes the form of a 1968 Oldsmobile Vista Cruiser station wagon, packed with diverse articles and images. It was buried in the Artpark of Lewiston, New York, during a ceremony, an installation and performance filmed by Ant Farm.*

The Eternal Frame, 1976
"This videotaped reenactment of John F. Kennedy's assassination, with Doug Hall as the Artist-President, Michels as Jackie, and Procter as a Secret Service Agent, is considered a masterpiece of early video. It is a quintessential comment on the replacement of real experience and memory with a mass-media version—in the case of the Kennedy assassination, one etched into the collective consciousness from countless viewings of the Zapruder film. Television saturation coverage of tragic events is now commonplace, a most dramatic and widespread example being the televised World Trade Center attack. But not only was Kennedy the first president who owed his election victory to television; his death was the first televised American tragedy, covered live and commercial-free." (C. Lewallen)



Doug Michels et le représentant de Oldsmobile lors de **Citizens' Time Capsule** / *Doug Michels and Oldsmobile representative at* ***Citizens' Time Capsule***, 1975 ; installation, Artpark, Lewiston, New York. Photo: Ant Farm



Citizens' Time Capsule, 1975 ; installation, Artpark, Lewiston, New York. Photo: Ant Farm

Préparation de l'enterrement de la **Citizens' Time Capsule** / *Burial preparation for* ***Citizens' Time Capsule***,
1975 ; Artpark, Lewiston, New York. Photo: Ant Farm

ANT FARM & T. R. UTHCO

— PRESENT —

WHO KILLED KENNEDY?



THE ETERNAL FRAME

An Authentic Remake of The Original J. F. K. Assassination

SAT. NOV. 22, 1975

at 8:30 P. M.

UNITARIAN CHURCH

FRANKLIN & GEARY — SAN FRANCISCO

— DONATION $2.00 —

Keystone Poster Printing Co. Inc., 1909 N. 5th St., Phila. Pa. 1922



THE ETERNAL FRAME

A DOCUMENTED RE-ENACTMENT OF THE ASSASSINATION OF JOHN F. KENNEDY

ANT FARM | NOV. 22, 1963 NOV. 22, 1975 | T. R. UTHCO

The Eternal Frame, 1975 ; affiches du film / *movie posters*. collection FRAC Centre. Photo: F. Lauginie

Ant Farm & T.R. Uthco: **The Eternal Frame**, août / August 1975 ; performance, Dealey Plaza, Dallas. Photo: Chip Lord



Ant Farm & T.R. Uthco: **The Eternal Frame**, août / August 1975 ; performance, Dealey Plaza, Dallas. Photo: Diane Andrews Hall



Ant Farm & T.R. Uthco: **The Eternal Frame**, août / August 1975 ; performance, Dealey Plaza, Dallas. Photo: Chip Lord

Expositions/ Exhibitions

Expositions personnelles / Solo Exhibitions

1973
20:20 Vision. Contemporary Arts Museum, Houston, Texas, USA.

1975
The Ant Farm: Image Technology, Including "Cadillac Ranch." The Kitchen, New York, USA.

1977
Dolphin Embassy, San Francisco Museum of Modem Art.

2004
Ant Farm 1968-1978, Berkeley Art Museum and Pacific Film Archive, University of California, Berkeley, California, USA.

Ant Farm 1968-1978, Santa Monica Museum of Art, Santa Monica, California, USA.

Ant Farm Presents: Media Burn and The Eternal Frame, ICP International Center of Photography, New York, USA.

Ant Farm 1968-1978, ICA Institute of Contemporary Art, Philadelphia, USA

2005
Ant Farm 1968-1978, Blaffer Gallery, The Art Museum of the University of Houston, TX Houston, Texas, USA.

Ant Farm 1968-1978, ZKM I Zentrum für Kunst und Medientechnologie, Karlsruhe, Germany.

Ant Farm 1968-1978, Yale University, School of Architecture, New Haven, USA

2006
Ant Farm 1968-1978, CAC Contemporary Arts Center, Cincinnati, Ohio, USA.

2007
Ant Farm Redux. FRAC Centre, Orléans, France.

Expositions collectives / Group Exhibitions

1969
Biennale de Paris. Musée d'Art Moderne, Paris, France.

1976
1976 Biennale of Sydney, Art Gallery of New South Wales, Sydney, Australia.

1977
Documenta 6. Kassel, West Germany.

Biennale de Paris X. Palais de Tokyo, Paris, France.

1979
Video '79, Dieci anni di Videotape, Rome, Italy.

1980
Space, Time, Sound: Conceptual Art in the San Francisco Bay Area, the 1970s. San Francisco Museum of Modem Art, San Francisco, USA.

1981
National Video Festival. John F. Kennedy Center for the Performing Arts, Washington, D.C., USA. Presented by the American Film Institute.

Three Aspects of Video Art. Provincetown Art Association and Museum, Provincetown, Mass, USA.

1984
Art After Modernism, New Museum of Contemporary Art, New York, USA.

Content, A Contemporary Focus 1974-1984. Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington, D.C, USA.

Video: A Retrospective, 1974-1984. Long Beach Museum of Art, Long Beach, California, USA.

1986
The Texas Landscape, 1900-1986. The Museum of Fine Arts, Houston, Texas, California.

Documentary Video: Decades of Change, 1965-1985. Long Beach Museum of Art, Long Beach, California, USA.

Collaborators: Artists Working Together in Houston 1969-1986. The Glassell School of Art, Museum of Fine Arts, Houston, Texas, USA.

1988
American Landscape Video. Carnegie Museum of Art, Pittsburgh, Pennsylvania, USA.

A History of Bay Area Video: The Mid Seventies. Fourth Annual Film Arts Festival, Film Arts Foundation, Roxie Cinema, San Francisco, California, USA.

2004
Reprocessing Information. SFMOMA San Francisco Museum of Modern Art, San Francisco, California, USA.

2006
35th International Film Festival Rotterdam. International Film Festival Rotterdam IFFR, Rotterdam, Pays-Bas.

Summer of Love. Kunsthalle Wien, Wien, Autriche.

50 JPG. Centre de la Photographie, Genève, Suisse.

PHOTO-TRAFIC. Centre de la Photographie, Genève, Suisse

Playback simulierte Wirklichkeiten, Edith-Ruß-Haus für Medienkunst, Oldenburg, Allemagne

2007
Media Burn, Tate Modern, London, Grande-Bretagne.

Bibliographie / Bibliography

Monographies

Ant Farm. *Cadillac Ranch* (scrapbook). Juin 1974.

Inflatocookbook. Sausalito, Calif.: Rip Off Press, 1970.
(écrit / written by Chip Lord, conception/ designed by Chip Lord and Curtis Schreier). *AUTOMERICA : A Trip Down U.S. Highways from World War Il to the Future*. New York : E. P Dutton, 1976.

ANT FARM, Orléans : HYX (collection FRAC Centre), 2007

Ouvrages généraux / Books

Battcock, Gregory, ed. *New Artists Video: A Critical Anthology.* New York : E. R Dutton, 1978.

Battcock, Gregory, and Robent Nickas, eds. *The Art of Performance: A Critical Anthology*. New York : E. P Dutton, 1984.

Beardsley, John. *Earthworks and Beyond: Contemporary Art in the Landscape.* New York : Abbeville Press, 1984.

Probing the Earth: Contemporary Land Projects. Washington, D.C.: Smithsonian Institution Press, 1977.

Burns, Jim. *Arthropods: New Design Futures.* New York : Praeger, 1972.

Fundaburk, Emma Lila. *Art in Public Places in the United States*. Bowling Green, Ohio : Bowling Green State University Popular Press, 1975.

Gale, Peggy, ed. Video by Artists. Toronto : Art Metropole, 1976.

Goldberg, Roselee. *Performance: Live Art 1909 to the Present.* New York : Harry N. Abrams, 1979.

Hall, Doug, and SaIIy Jo Fifer, eds. *Illuminating Video: An Essential Guide to Video Art.* New York: Aperture in association with the Bay Area Video Coalition, 1990.

Hanhardt, John G., ed. *Video Culture : A Critical Investigation.* Salt Lake City : G.M. Smith en collaboration avec/in association with Visual Studies Workshop Press, 1986.

Jencks, Charles, and William Chaitkin. *Architecture Today,* 1st ed. New York : Harry N. Abrams, 1982.

Jensen, Jamie. *Road Trip USA : Cross Country Adventures on America's Two Lane Highways.* Chico, Calif.: Moon Publications, 1999.

Lewallen Constance M. and Seid Steve. *Ant Farm 1968-1978.* University of California Press, Berkeley, Los Angeles, London, 2004.

Loeffler, Carl, and Darlene Tong, eds. *Performance Anthology : Sourcebook for a Decade of California Performance Art*. San Francisco : Contemporary Arts Press, 1980.

Mellencamp, Patricia. *High Anxiety : Catastrophe, Scandal, Age & Comedy.* Bloomington : Indiana University Press, 1992.

Indiscretions : Avant-Garde Film, Video & Feminism. Bloomington : Indiana University Press, 1990.

Nollman, Jim. *The Charged Border : Where Whales and Humans Meet.* New York : Henry Holt and Company, 1999.

Pettena, Gianni. *Radicals, Design and Architecture 1960/75.* Florence : Ventilabro, 1996.

Rush, Michael. *New Media in Late 20th-CenturyArt*. London : Thames & Hudson, 1999.

Schneider, Ira, and Beryl Korot, eds. *Video Art : An Anthology*. New York : Harcourt Brace Jovanovich, 1976.

Shamberg, Michael. *Guerrilla Television*. New York : Holt, Rinehart and Winston, 1971. (Conception/ Designed by Ant Farm.)

Siegal, Jennifer, ed. *Mobile : The Art of Portable Architecture*. New York : Princeton Architectural Press, 2002.

Silk, Gerald. *Automobiles and Culture.* New York : Harry N. Abrams, 1984.

Simon, Art. *Dangerous Knowledge : The JFK Assassination in Art and Film*. Philadelphia : Temple University Press, 1996.

Sturken, Marita. *Tangled Memories : The Vietnam War the AIDS Epidemic, and the Politics of Remembering.* Berkeley : University of California Press, 1997.

Wallis, Michael. *Route 66 : The Mother Road*. New York : St. Martin's Press, 1990.

Catalogues d'exposition / Exhibition catalogs

Art Gallery of New South Wales, Sydney. *1976 Biennale of Sydney*. Sydney : Australian Centre for Photography, 1976.

Carnegie Museum of Art, Pittsburgh. *American Landscape Video*. 1988. Texte/ Text by William D. Judson.

Contemporary Arts Museum, Houston. *2020 Vision*, 1974.

Documenta 6, vol. 2. Kassel, West Germany, 1977.

Glassell School of Art, Museum of Fine Arts, Houston. *Collaborators : Artists Working Together in Houston 1969-1986*. 1986.

Hirshhorn Museum and Sculpture Garden, Smithsonian Institution, Washington, D.C. *Content, A Contemporary Focus 1974-1984*. 1984.

John F. Kennedy Center for the Performing Arts, Washington, D.C. *National Video Festival*. 1981. Texte/Text by Chip Lord.

Long Beach Museum of Art, Long Beach, Calif. *Documentary Video: Decades of Change, 1965-1985*. 1986. Texte/Text by Deirdre Boyle.

Long Beach Museum of Art, Long Beach, Calif. *Video: A Retrospective, 1974-1984*. 1984. Texte/Text by Kathy Rae Huffman.

Museum of Fine Arts, Houston. *The Texas Landscape, 1900-1986*. 1986. Texte par/Text by Susie Kalil.

New Museum of Contemporary Art, New York. *Art After Modernism*, ed. Brian Wallis. 1984. Texte/Text by Jonathan Crary.

Palais de Tokyo, Paris. *Paris Biennale X*. 1977.

San Francisco Museum of Modem Art. *Space, Time, Sound: Conceptual Art in the San Francisco Bay Area, the 1970s*. 1980. Texte/Text by Suzanne Foley. Chronology by Constance Lewallen.

Silj, Alessandro, ed. *Video '79: The First Decade*, Rome, 1979.

Articles, essais / Articles, Essays

"Advertisements for a Counter Culture." *Progressive Architecture* (Juillet/July 1970), p. 72-92.

Albright, Max. "Caddies lncluded in Restoration 0f Landmark." *Amarillo Globe News* (Mai/May 30, 2002), p. 1C.

Albright, Thomas. "Ant Farm." *Rolling Stone* (Décembre/December 1969), p. 36.

Alexander, Dick. "It Was a Real Cool Fourth." *San Francisco Examiner* (Juillet/ July 5, 1975), p. 1-2.

Ant Farm. "Proposal for Expo 70." *Architectural Design* (Juillet/July 1969), p. 355.

"Ant Farm." *Art and Artists* (Août/August 1972), p. 9.

"Ant Farm." *Environmental Communications* (Octobre/October 1974), p. 38-39.

"Ant Farm." *In Vita Morte e Miracoli dell'architettura*. Florence : G & G, 1971.

Bettendont, Virginia B. "A Utopian Past and a Visionary Future: Oberlin 2133." Building Utopia: Oberlin Architecture, 1833-1983, special issue of *Allen Memorial Art Museum Bulletin 41*, no. 1 (1983-84), p. 52-61.

Blake, Peter. "Happy Birthday, Cadillac Ranch." *Interior Design*, n° 10 (Août/August 1994), p. 23.

Boyle, Dierdre. "Subject to Change : Guerrilla Television Revisited." *Art Journal* (Automne/ Fall 1985), p. 228-32.

Brand, Stewart, ed. "Production the Desert." *Whole Earth Catalog* (Janvier/ January 1971), p. 41-44.

Burnham, Linda. "Ant Farm Strikes Again." *High Performance*, n° 24 (1983), p. 22-25.

"Cadillac Ranch nel Texas : un'opera degli Ant Farm." *Domus* (Octobre/ October 1974), p. 48.

"Capt. Video's Kids." *Good Times* (Juillet/ July 12, 1971).

Carrol, Jon. "Watching the Media Burn." *Village Voice* (Juillet/July 14, 1975), p. 78.

Celant, Germano. "Ant Farm." *Casabella*, n° 376 (Avril/April 1973), p. 27-31.

"Ant Farm: House of the Century, 1972-2072." *Domus* (Mai/May 1973), p. 28-29.

Ceppos, Rich. "Cartifacts : Offerings to the Car God from Its Lunatic Followers." *Car and Driver* (Janvier/January 1989), p. 64.

Chaplin, Gordon. "Stanley Marsh Plays with His Money." *Esquire* (Décembre/ December 1974), p. 166-69, 240-41.

Curtis, Wayne. "Bidding the lnterstate Goodbye." *New York Times* (Juillet/ July 14, 2002), Section 5, p. 11-12.

Davis, Douglas. "Art Without Limits." *Newsweek* (Août/ August 11, 1975), p. 68-69.

Deford, Frank. "A Site for Tired Eyes." *Sports lllustrated* (Avril/ April 18, 1977), p. 85-93.

Dery, Mark. "The Merry Pranksters and the Art of the Hoax." *New York Times* (Décembre/ December 23, 1990), Section 2 : 1, p. 36.

Dewan, Shaila. "Back to the Futurist." *Houston Press* (Décembre/December 16, 1999), p. 22-32.

Diehl, Tom. "Ant Farm in Houston 1969-1972." *Cite : The Architecture and Design Review of Houston* 31 (Hiver-Printemps/Winter-Spring 1994), p. 32-36.

Dingus, Anne. "Car Talk." *Texas Monthly* 25, n° 10 (Juillet/July 1997), p. 26.

"Meanwhile, Back at the Cadillac Ranch." *Texas Monthly* 22, n° 7 (Juillet/July 1994), p. 88-91.

"Dolphin Embassy : uomoni e delfini, una stazione di ricerca galleggante." *Domus* (Février/ February 1975): 16.

"The Eternal Frame : An Authentic Remake of the Original JFK Assassination." *La Mamelle : Art Contemporary 2*, n° 1 (1976), p. 30-31.

"Faculty Urges U.C. Control of Air Labs." *Oakland Tribune* (Avril/April 22, 1970), p. 1.

"Fins and Fierce Weather." *Amarillo Daily News* (Août/August 26, 1987), p. 1.

Fitzgerald, Phyllida. "An Open Line to Dolphins." *Sun-Herald* (October/ October 9, 1977).

"$500,000 Bid to Talk to Dolphins." *Daily Telegraph* (Février/February 28, 1978).

Fox, Frank. "Ant Farm Hosts 'Horn and Lights' Bash." *Michigan State News* (Avril/ April 17, 1975).

Frizelle, Nancy. "Persona." *Paciflo Sun* (Décembre/December 13, 1973), p. 27.

Gever, Martha. "Pressure Points: Video in the Public Sphere." *Art Journal* (Automne/Fall 1985), p. 238-43.

Giovannini, Joseph. "Cadillac Tail Fins: Symbol of Dispute." *New York Times* (Juin/June 27, 1984), p. C14.

Gray, Lisa. "Ant-icipation: Ant Farm Explores the Fine Art of... Waiting." *Houston Press* (Octobre/October 5, 2000), p. 13-14.

Hampton, Howard. "Public Enemies: Ronald Reagan Conquers the Martians." *Artforum* (Avril/ April 1991), p. 98-103.

Hanhardt, John G., and Maria-Christina Villaseñor. "Video/Media Culture 0f the Late Twentieth Century." *Art Journal* (Hiver/ Winter 1995), p. 20-26.

Hawkins, Lucinda. "Media Burn." *Studio International* (Septembre/September 1975), p. 157.

Hayes, Barbara. "Ant Farm Architecture." *Belle* (Automne/Fall 1976), p. 110-15.

Hitchens, Chris. "RT 66." *Vanity Fair* (Novembre/November 2002), p. 184.

Hollandsworth, Skip. "Big Feud at Cadillac Ranch." *Texas Monthly 24*, n° 3 (Mars/March 1996), p. 82-86, p. 114-18.

Holmes, Ann. "The Ant Farm: A Prophecy from the Workers." *Houston Chronicle* (Janvier/ January 6, 1974).

"House of the Century." *Progressive Architecture* (Janvier/January 1973), p. 95.

"House of the Century." *Progressive Architecture* (Juin/June 1973), p. 126-31.

"lnflatocookbook." *Architectural Design* (Avril/April 1971).

"In the Bag." *Oakland Tribune* (Avril/April 22, 1970) p. 1.

"Kitchen Design in California : una cucina degli Ant Farm." *Domus* (Avril/April 1975), p. 41.

Koch, Jeff. "Power Tour West 1999: Like Woodstock, with Cars." *Hot Rod Magazine* (Septembre/September 1999), p. 88-89.

Krassner, Paul. "The Naked Emperor/Fiddling While the Media Burns, or 'Nero My God to Thee.'" *Crawdaddy* (Octobre/October 1975),p. 14-15.

Kuralt, Charles. "Cadillac Ranch." *Phillip Morris Magazine* (Mars-Avril/March-April 1989), p. 6.

Liss, Carla. "Art Politics Interview: Ant Farm." *Berkeley Barb* (July 11, 1975), p. 1-11.

London, Barbara. "Video: A Selected Chronology, 1963-1983." *Art Journal* (Automne/Fall 1985), p. 249-62.

Loniak, Walter. "The Message: Smash Cars and Burn TVs." *Santa Fe Reporter* (Janvier/ January 19, 1978), p. 1A.

Lord, Chip. "A Backward Look at the Forward Look." *Rolling Stone* (Août/August 29, 1974), p. 68.

Mander, Jerry. "The Case for the Elimination of Television." *City of San Francisco* (Août/August 3, 1975), p. 22-28.

Mashburn, Joe, Julia Mashburn. "Doug Michels and a Visionary Texas Frontier." *Texas Architect* (Juillet-Août/July-August 1989), p. 31-35.

McDonell, Terry. "Cadillac Ranch: Home, Home on the Range." *City of San Francisco* (Août/August 1974).

"Media Matadors." *City of San Francisco* (Août/August 3, 1975).

McKenna, Kristine. "Stanley Marsh III : A Big Armadillo in Amarillo." *Los Angeles Times* (Août/August 1984).

McNatt, Robert. "The New Economics of Leasing." *Money* (Décembre/December 1984), p. 96-97.

Mellencamp, Patricia. "Video Politics: Guerrilla TV, Ant Farm, Eternal Frame." *Discourse*, no. 2 (Printemps-Eté/Spring-Summer 1988), p. 78-100.

Mirow, Meena. "Plastic World Astounds CWRW Campus Visitors." *Plain Reader* (Septembre/September 26, 1970).

Nolte, Carl. "The Art of Conversation with the Bottlenosed Dolphins." *San Francisco Chronicle* (Janvier/January 14, 1977), p. 20.

0'Driscoll, Patrick. "Cadillac Art Rounded Up to Move Away from City." *USA Today* (Août/August 25, 1997), Section A : 3.

Papademetriou, Peter. "Utopia or Myopia?" *Architectural Forum* (Mars/March 1974), p. 48.

Petr, Mark. "Cadillac Ranch: When It Comes to Money, Art Is No Object." *Honor's thesis,* University of Texas at Austin (1987).

Pingle, D. Kent. *Texas Weekly Magazine* (Juillet/July 17, 1986).

"Plans for Bubble-Encased Convention City Disclosed." *Houston Post* (Novembre/November 14, 1972).

"A Playboy Pad : Texas Time Machine." *Playboy* (Décembre/ December 1973), p. 221-25.

"Porpoise Pete Tells Tall Tale About Man." *Amarillo Daily News* (Août/August 13, 1965).

Radical Software, n° 4 (Été/Summer 1971) : couverture/cover.

Reveaux, Anthony. "Performance on Tape." *Artweek* (Juillet/July 13, 1985), p. 6.

Roche, Frank. "Restoring Route 66." *On the Road with Hampton* 2, n° 3 (2002), p. 10-12.

"Roundup of S.F. Political Activities : Ant Farm Video." *San Francisco Chronicle* (Octobre/October 14, 1971), p. 42.

Rush, Michael. "No Longer an Orphan, Video Art Gives ltself a Party." *New York Times* (Février/February 10, 2002), p. 35.

Ryder, Sharon Lee. "Interior Architecture : From the Folks Who Gave You 20:20 Vision." *Progressive Architecture* (Septembre/September 1975), p. 64-67.

Schwartz, Therese. "The Politicalization of the Avant-Garde, I." *Art in America* (Novembre-Décembre/November-December 1971), p. 97-105.

"The Politicalization of the Avant-Garde, Il." *Art in America* (Mars-Avril/March-April 1972), p. 70-79.

Scott, Gerald. "Big Daddy Caddy Rules the Roost at Cadillac Ranch." *Tech Center News* (Novembre/November 1, 1993).

Sheldon, Frank. "Smashing Your TV and Needing it Too." *Chicago Reader* (Octobre/October 1975).

Simper, Errol. "Tele Vision Reflects Your View." *Canberra Times* (Août/August 29, 1977).

Smith, C. Ray. "The New Interiors: Fad or Fact ?" *Progressive Architecture* (Octobre/October 1968), p. 150-58.

Smith, Howard, and Brian Van der Horst. "Doing It Again in Dallas." *Village Voice* (Novembre/November 3, 1975), p. 24.

Stein, Ellin. "Ant Farm." *Boulevards* (Septembre/September 1980), p. 24-26.

Sturken, Marita. "Cultural Icons and Technological Change." *Afterimage* (Octobre/October 1988), p. 6-9.

Subtle, Susan. "Their Art Belongs to Dada." *Esquire* (Août/August 1974), p. 50-57.

"Survey." *Architecture Plus* 2, n° 6 (November-December 1974), p. 116.

Teeter, Bih. "Wheel Wars: Cadillac Ranch Featured in TV Ad Touting Lincoln Car." *Amarillo Daily News* (Novembre/November 28, 1989), p. 1.

Television (Juillet-Août/July-August 1982) : couverture/cover.

USAA Magazine (Février-Mars/February-March 1996) : couverture/cover.

T. R. Uthco. "Media Burn." *Studio International* 190 (Septembre/September 1975), p. 157.

Wallace, Kevin. "A Fiery Happening in Name of Art." San Francisco Chronicle (Juillet/ July 5, 1975), p. 3.

"WAVE-POP." *Avant Garde Magazine*, Tokyo (Juin-Juillet/June-July 1986), p. 113-23.

"WAVE-POP." *Avant Garde Magazine,* Tokyo (Octobre-Novembre/October-November 1987), p. 1-21.

Whole Earth Catalog supplement (Juillet/July 1969).

"WLS : World's Largest Snake." *Design Quarterly,* n° 78 (1970), p. 6-10.

Exposition / Exhibition

ANT FARM REDUX

FRAC Centre, Orléans
12 Oct. – 23 Dec. 2007

Direction de la publication / Editors: Marie-Ange Brayer, Emmanuel Cyriaque
Coordination: Sophie Bellé
Graphisme / Graphics: Laurent Pinon
Traducteurs / Translators: Gammon Sharpley, Sophie Aslanides, Kirill Ivanitski

Remerciements chaleureux / Warm thanks to:
Chip Lord and Curtis Schreier

Ainsi qu'aux auteurs du catalogue / As well as to the participating authors
Lisa Calden, University of California, Berkeley Art Museum, United States
Barry Bergdoll, Conservateur en chef, dpt Architecture et Design / Chief Curator, Department of Architecture and Design, MoMa (Museum of Modern Art), New York
Lora Berg, Attachée culturelle / Cultural Attaché, United States Embassy
Jennifer Bullock, Attachée culturelle / Cultural Attaché, United States Embassy
Sophie Nadeau, Chargée de mission aux Affaires culturelles et à la Communication, Ambassade des États-Unis d'Amérique / Cultural Affairs and Communication Officer, United States Embassy

FRAC Centre

Président / President: Jean-Marie Panazol
Directeur / Director: Marie-Ange Brayer
Adjointe de direction, chargée de diffusion, communication, presse / Deputy Director, Exhibition, Communication and Press Officer: Sophie Bellé
Adjointe de direction, chargée d'administration et du développement / Deputy Director, Administration and Development Officer: Sabrina Calonne
Secrétariat / Executive Secretary: Nathalie Djerrah
Chargée des collections / Collections Officer: Fèriel Bissekri
Service des publics / Public Service: Camille de Singly, Émilie Retailleau, Rozenn Morizur, Nadine Labedade (Professeur détaché / Professor on assignment)
Régisseurs / Exhibition Officers: Anthony Barrault, François Jupin
Webmaster: Paul Laurent

12 rue de la Tour Neuve - F-45000 Orléans. France
Tel: 33 (0)2 38 62 52 00 - Fax: 33 (0)2 38 62 21 80
@: contact@frac-centre.asso.fr
www.frac-centre.asso.fr

Éditions HYX

Président / President: Olivier Buslot
Directeur / Director: Emmanuel Cyriaque

1 rue du Taureau - F-45000 Orléans. France
Tel: 33 (0)2 38 42 03 26 - Fax: 33 (0)2 38 42 03 25
@: contact@editions-hyx.com
www.editions-hyx.com

Copyright FRAC Centre, Berkeley Art Museum, Éditions HYX, Ant Farm et les auteurs
Achevé d'imprimer en octobre 2007
sur les presses de IMP Blanchard,
6 avenue Descartes, 92350 - le Plessis Robinson.

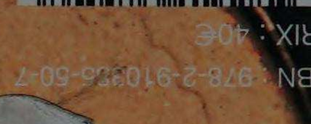
ISBN : 978-2-910385-50-7



Auteurs / *Author's*:
Bernard Blistène
Marie-Ange Brayer
Pierre Huyghe
Chip Lord
Pamela Lee
Constance Lewallen
Caroline Maniaque
Emilie Renaillleau
Camille de Singly

£44.95

ISBN : 978-2-910326-60-7
PRIX : 40€



From 1968 to 1978, Ant Farm (Doug Michels, Chip Lord and Curtis Schreier) put American culture on stage, spotlighting its consumer obsessions and the new communications society in videos, performances and installations. In 1974, Ant Farm created one of the most epochal works of the history of 20th century art with "Cadillac Ranch", beside the mythic Route 66 near Amarillo, Texas. In 1975, "Media Burn", both a performance and a video, was a staged head-on collision of two icons of American culture: the car and television. Also that year, their video, "Eternal Frame", is an endless reenactment of the Kennedy assassination, the first tragedy to exist only through images. Thus, Ant Farm projects are as much an expression of conceptual artistic practice as architecture, or of theater or writing in their narrative dimension. Through them, Ant Farm questions the nature of the image as perceived through the filter of the media.

Entre 1968 et 1978, Ant Farm (Doug Michels, Chip Lord, Curtis Schreier) met en scène culture américaine, ses obsessions consumméristes, la nouvelle société de communication à travers vidéos, performances et installations. En 1974, Ant Farm réalise l'une des œuvres les plus marquantes de l'histoire de l'art du XX^e^ siècle avec *Cadillac Ranch*, près de la mythique Route 66 à Amarillo au Texas. En 1975, *Media Burn*, à la fois performance et vidéo, est le choc frontal de deux icônes de la culture américaine que sont la voiture et la télévision. La même année, la vidéo *The Eternal Frame* (Le cadre éternel) rejoue l'assassinat de Kennedy, la première tragédie à n'exister qu'à travers l'image. Les projets d'Ant Farm relèvent ainsi autant de pratiques artistiques conceptuelles que d'architecture, de théâtre ou d'écriture par leur dimension narrative, interroge la nature médiatique de l'image.