

**Abacadabra**  
**Art contemporain international**

Natasha Hébert

---

Number 50, Winter 1999–2000

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/9661ac>

[See table of contents](#)

---

Publisher(s)

Le Centre de diffusion 3D

ISSN

0821-9222 (print)

1923-2551 (digital)

[Explore this journal](#)

---

Cite this review

Hébert, N. (1999). Review of [Abacadabra : art contemporain international].  
*Espace Sculpture*, (50), 48–49.

# Abracadabra

NATASHA HÉBERT

Pour le dernier été du millénaire, la Tate Gallery de Londres se devait de marquer le temps par un événement d'art contemporain large public qui, sans être révolutionnaire, se démarquerait par sa différence et son audace. Pas de grande rétrospective, pas de bilan exhaustif, pas de tentative avant-gardiste ou d'artistes au lourd agenda international. Trop de mouvements, de techniques, d'évolutions ou de retournements de situations se bousculent aux portes de cette fin de millénaire pour pouvoir prétendre poser un choix éclairé, circonscrire un sujet et trouver le filon idéal. Devant l'ampleur de la tâche et peut-être par perplexité, les conservatrices Catherine Grenier du Centre Georges Pompidou et Catherine Kinley de la Tate Gallery ne pouvaient s'en sortir qu'à coups de baguette magique. Abracadabra... voici le troisième millénaire.

Entre la caverne d'Ali Baba et le supermarché, la frontière était mince. L'affiche, une grande boîte de savon à lessive psychédélique, en annonce les couleurs : mauvais garnement propre, quotidien magique, publicité, consommation et poudre aux yeux. *Abracadabra* roule sur la voie de l'humour et de la simplicité désarmante en proposant une orientation optimiste et ludique, de fantaisie, d'imagination et de provocation, garnie d'une touche de magie rose. C'est dans une mise en scène au design désorganisé par l'architecte Nick Coombe, et plan complexe en main, que le spectateur interagit avec cet univers étourdissant, véritable rallye d'art contemporain. *Abracadabra* propose un éventail ouvert de travaux qui s'étend de la projection vidéo à l'assemblage d'objets : constructions environnementales, sculptures hyperréalistes, objets aux fonctions inusitées, animaux empaillés, vêtements, pages imprimées à grande échelle, étrange jeu de société, peintures

en chocolat et en déchets, installations interactives et films en tout genre contemporain. L'aspect centre commercial, la structure interactive. L'exposition regroupe une sélection internationale de quinze artistes, nés pour la plupart dans les années soixante, choisis pour leur esprit artistique particulier et représentatif de cette fin de millénaire. Enfants de Marcel Duchamp, des mouvements Dada, surréaliste et Pop Art, touchés par une forte influence télévisuelle, les artistes d'*Abracadabra* ont en commun une attitude ouverte et éclectique sur la matière et sur les techniques. Ils se démarquent par leur approche simple, autant réaliste qu'imaginaire, du monde réel et de la vie de tous les jours. C'est par une large exploitation de la culture populaire actuelle que les œuvres posent un regard parfois innocent, souvent critique, sur les grandes incohérences du monde occidental. Des éléments colorés et tape-à-l'œil, des vidéos d'aspect amateur teintés de sensationnalisme à l'américaine, un humour naïf et un mélange anarchique de cultures de tout acabit sont le moteur d'une réflexion corrosive sur l'emprise des sciences, sur la rationalité moderne, la primauté de l'écrit et du télévisuel, la surenchère et le cumul de l'information, la surconsommation et les grandes injustices mondiales.

## QUINZE ARTISTES

Maurizio Cattelan, artiste italien autodidacte, a été cuisinier, jardinier, infirmier, assistant funéraire et designer avant de se tourner vers l'art contemporain. Il impose un art de dérision sociale dans la tradition du carnaval italien et de la commedia dell'arte. *Abracadabra* expose plusieurs de ses travaux, dont *Novocento* (1997), un cheval empaillé harnaché au plafond du hall d'entrée du musée, *Stadium* (1991), une table de baby-foot géante et *Bidibidobidiboo* (1996), pathétique scène d'un

écureuil suicidaire affalé sur sa table de cuisine.

Le travail du Belge Patrick Corillon est entièrement voué à l'élaboration de la vie de Oskar Serti, poète et compositeur fictif inspiré de la vie du compositeur Béla Bartók. Depuis 1988, Corillon a développé une recherche sur la vie de Serti à travers des installations et vidéos, dont *La Maison de Oskar Serti* (1997), une série de cabines dans lesquelles le spectateur assiste à la narration d'épisodes de la vie de Serti.

Éric Duyckaerts, autre artiste belge, impose un travail qui reflète bien sa carrière académique, située entre la recherche, la philosophie et le droit, entre les mathématiques et la génétique. La série *Les mains à deux pouces* pose une thèse étoffée et fort documentée sur la nouvelle évolution de la main humaine : deux pouces et quatre doigts. Sa recherche démontre les possibilités de ce miracle génétique par des dessins, radiographies, vidéos, textes et sculptures. Par son discours scientifique, Duyckaerts explore l'imaginaire et l'absurde, suggérant ainsi que « la vérité réside moins dans la logique que dans le paradoxe ».

Keith Edmier, de Chicago et ex-créateur d'effets spéciaux d'horreur pour le cinéma américain, a développé une œuvre basée sur la culture populaire : images de fiction, de littérature fantastique, de jeux vidéos, d'Internet et, paradoxalement, sur les phénomènes de la nature. En résulte des pièces grotesques, simulations de fleurs et de plantes géantes comme par exemple *Victoria Regia* (1998), deux gigantesques fleurs de nénuphars, dont les têtes surplombent les spectateurs devenus nains dans un univers fantastique.

*Mes robes* (1992-1996), recherche de la Française Marie-Ange Guillemot, explore le pouvoir de la mode, entre le fantastique et le fonctionnel, par la création de robes à la fois pratiques et confortables, contrai-

gnantes et insensées. *Le chapeau-vie* (1994), sa création principale, est un long tube de tricot, pouvant être roulé sur la tête, porté en cagoule, robe, chandail ou selon toute autre nécessité ou limites de l'imagination. Multifonctionnel, *Le chapeau-vie* est un appel à la créativité du spectateur et pose une réflexion sur la sur-spécialisation des objets, ainsi que sur l'approche conservatrice et programmée de l'humain moderne à leurs fonctions.

Emma Kay, Londonienne, explore et défie la nature et l'autorité des textes imprimés. L'ensemble de son travail s'oriente sur ses capacités personnelles de mémorisation et de narration. Dans *La Bible de mémoire* (1997), Kay a retranscrit les textes bibliques de mémoire, imprimant ensuite cette nouvelle Bible selon le style traditionnel. Dans le même ordre d'idées, *Worldview* (1999) présente l'histoire du monde écrite entièrement de mémoire. Ce travail, par le choix des renseignements et par ses omissions, révèle bien le rapport égocentrique que l'individu entretient avec son environnement, de même que sa perspective subjective. Il questionne aussi fortement le pouvoir de l'individu dans la transmission de l'Histoire à une collectivité par l'importance accordée aux faits, par le choix des mots et par les rapports émotifs entretenus avec les sujets.

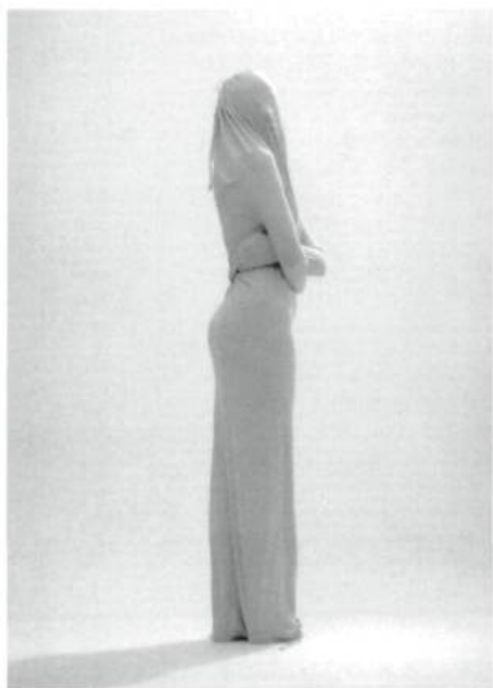
Avant tout dessinateur, le Brésilien Vik Muniz explore le processus de représentation réaliste à travers un extraordinaire éventail de matériaux : sirop de chocolat, poussière et déchets, sucre, latex et laine. Pour *Abracadabra*, l'artiste présente entre autres des photographies de la série *Dessins au chocolat*, reproductions exactes de photographies connues redessinées avec des traînées de sirop au chocolat.

Avec *Doley* (1995-1996), Paul Noble, artiste londonien, expose un travail inspiré des



# art contemporain

## INTERNATIONAL



Marie-Ange Guilleminot,  
*Dress no. 9 La robe sac*, 1992.  
Laine, polyester et lycra.  
Longueur : 184 cm.

Maurizio Cattelan,  
*Bibidabidiboo*, 1996. Écureuil  
empaillé et médiums mixtes.  
50 x 58 cm.



images de culture populaire, de jeux, de bandes dessinées et de films. *Le jeu de Doley* est une parodie du jeu de plateau conventionnel, pouvant être joué à cinq joueurs et proposant cinq personnages aux formes molles et abstraites, sans substance, ambition ou énergie. Des dessins, bandes dessinées, figurines, boîtes, règles, table, chaises et produits dérivés, aident les joueurs à sentir l'ambiance d'un jeu où les personnages amorphes doivent se battre pour survivre dans un système d'assistance sociale manipulateur.

*Doley* présente une grave critique du système social occidental et du manque de combativité de ses individus par le biais d'un jeu populaire aux allures grotesques et pessimistes.

Sous des aspects ludiques et enfantins, l'Espagnol Fernando Sanchez Castillo produit des objets jouets, des habitats miniatures, des animations mécaniques et électroniques, tout en faisant référence à son enfance passée sous la dictature du Général Franco. Dans *Simulateur d'explosion* (1998), le spectateur assiste à la destruction par tremblement de terre d'une maison miniature habitée par une famille de classe moyenne : tremblements intermittents, meubles qui roulent dans tous les sens, bruits violents et nuages de fumée.

Katy Schimert, artiste new-yorkaise, travaille sur les icônes culturelles anciens et modernes : Œdipe, Lancelot, Ophélie, Icare, Dracula et Neil Armstrong. Schimert explore chacun de ses thèmes à travers un maximum de techniques et de médias différents, ouvrant ainsi sa recherche dans toutes les directions, toutes références au temps confondues. Pour *Abacadabra*, Schimert propose différentes pièces récentes sur les mythes grecs, comme *Le Soleil* (1998), une murale faite de pièces de verre trempé, à la fois système solaire et structure cellulaire, et *Œdipe Rex : The Drowned Man*, film publicitaire sensationnaliste.

Né en France, Pierrick Sorin produit des « mini-spectacles virtuels », amalgame de vidéos, environnements réalistes et intégration du spectateur. Pour Sorin, la vie est un grand théâtre où chacun est à la fois spectateur et acteur. Gamin et joueur, l'artiste présente des vidéos naïfs au ton humoristique particulièrement efficace. Avec *A Quality Show* (1996), le spectateur voit son image intégrée dans un décor de salle de bain en interaction avec une image réduite de l'artiste à travers divers sketches loufoques.

Ayant exploré un large éventail de médiums, photographie, sculpture, installations, performance et vidéo, la Japonaise Momoyo Torimitsu présente *Miyata Jiro* (1994), un personnage hyperréaliste, robotisé par une technologie de pointe, représentant un homme d'affaires japonais rampant au sol, symbole des effets du boom économique sur la société japonaise. Des vidéos présentent le robot rampant sur les trottoirs des quartiers d'affaires des grandes villes occidentales, prenant ainsi sur le vif les réactions des gens directement touchés par la critique et créant par le fait même une attaque humoristique des conventions et des conformités.

Patrick Van Caeckenbergh, artiste d'origine belge, se présente comme un collectionneur obsessionnel et un faiseur d'inventaire. Ses assemblages hybrides fantastiques, ses collections fascinantes d'objets variés, de photographies et d'antiquités, ainsi que ses dessins pseudo scientifiques sont le résultat de son urgent besoin d'organiser l'univers chaotique autour de lui. Par exemple, *The Stove* (1993) présente une tour de casseroles anciennes remplies de petits personnages de carton, photographies de l'artiste dans diverses attitudes, désorganisation anarchique cannibale.

Xavier Veilhan, artiste français, se définit comme un « concepteur d'objets conceptuels » et

travaille surtout sur les conventions de la représentation. Sa série de photographies *Les Astronomes*, *La Manifestation* et *Les Haltérophiles* (1997) expose dans un univers épuré, simple et flou, des personnages statiques et stoïques, vêtus de cartons blancs, posant dans des attitudes clichées. Par son travail, Veilhan tente d'atteindre la représentation parfaite d'un concept, épurée des notions de culture, de temps, de mode et de subjectivité.

L'Allemande Brigitte Zieger explore l'univers des objets et images du quotidien. *Playtime* (1998) propose de larges pièces, faites de carton d'emballage brun et appartenant à divers types de fusils, étalées sur une couverture sur le plancher, prêtes à être assemblées. Dans un vidéo d'accompagnement, un homme vêtu comme un enfant s'acharne à assembler les morceaux d'un fusil M16 en carton prêt-à-monter. L'imagerie pop art, la légèreté du jeu et l'incongruité de l'appartement mettent en relief la violence latente du personnage à travers un tableau sombre et dérangeant.

*Abacadabra* se découvre avec un esprit d'enfant, émerveillé, joueur et sans attente. Dans un terrain de jeu d'art actuel, le visiteur se promène, découvre, s'attarde et se surprend d'hilarité devant le suicide d'un écureuil. Le monde dur devient hallucination, les fusils sont en carton et les matières changent de fonction. Si quelques éléments auraient mérité d'imposer un message plus agressif et moins propre, il n'en demeure pas moins que l'événement provoque une remise en perspective intéressante du monde actuel. Si le rire est la santé, avouons que l'art actuel se porte bien. Ce pèlerinage magique de fin de millénaire en valait bien le fou rire. ■

*Abacadabra* : Art contemporain international  
15 juillet-26 septembre 1999  
Tate Gallery, Londres