

MARA HOBERMAN

*Contrariwise... if it was so, it might be; and if it were so, it would be; but as it isn't, it ain't. That's logic.*

*Lewis Carroll*

Alice's Adventures in Wonderland

Eschewing a “logical” progression, Pierre Ardouvin’s survey at Sète’s Centre Régional d’Art Contemporain charted an enchanted course through the building’s high-ceilinged bi-level galleries. Neither chronological nor strictly thematic, the presentation of works (five of which were room-filling installations created specifically for the exhibition) unfolded as sequence of spectacular tableaux wherein real-world nostalgia (syndicated TV game shows, vaudeville theater, vintage picture postcards, to name just a few of Ardouvin’s pop culture references) mingled with elements of fairytale fantasy. Channeling Lewis Carroll’s masterwork of literary nonsense, *Alice’s Adventures in Wonderland*, in which the White Rabbit initiates Alice’s topsy-turvy escapades, Ardouvin populated “Helpless” with similarly beguiling creatures—some cuddly, others comical, and a few who were downright creepy. Ranging from a taxidermy fox to a troupe of balloon-headed stick figures, Ardouvin’s totems welcomed the viewer from one room to the next, acting alternately as guides and proxies.

More than merely a showcase of individual artworks, Ardouvin’s project, developed specially for the CRAC, was itself a sort of immersive and ephemeral gesamtkunstwerk. Treating “Helpless” accordingly—as a holistic site-specific installation, which has now come and gone—the following

essay recalls the experience of wending through the artist’s magical and multifaceted wonderland.

Down the rabbit hole:

A guided tour through Ardouvin’s Wonderland

Like Carroll’s rabbit hole, access to Ardouvin’s alternative reality was through a dark and disorienting portal. Designed specifically for the exhibition and sharing its title, *Helpless* consisted of a low-lit gallery, a rhinestone encrusted black velvet curtain, and a stuffed fox. Running the entire length of the room, the thick fabric shrouded the entire back wall as if masking some mysterious universe beyond. Deceptively simple in principal, this dramatic *mise-en-scène* created a powerfully disorienting experience. Confronted with the floor-to-ceiling wall-to-wall curtain, the viewer could not determine whether he had entered on to a proscenium (as an actor) or into a backstage area (as a puppeteer or some other behind the scenes Svengali.)

Having entered this strange limbo from a side door, the viewer was naturally drawn towards the spotlight, which illuminated the small red fox poking out between the massive curtain’s central folds. With two front paws on the viewer’s side and its hindquarters hidden in the unknown realm on the other side of the curtain, the fox appeared trapped between two domains. Frozen like a deer in headlights, the fox engaged the viewer in a disarming reciprocal exchange. As the viewer looked at the fox, the creature stared right back with bright eyes and perked ears. Persuasively alert for stuffed animal, the fox seemed to silently size up the viewer. The face-off ended only when the viewer decided to venture further into the exhibition, proving that he was not in fact, as the title suggests: helpless. However, an intense feeling of vulnerability—embodied by the petrified fox and reiterated by the single word “Helpless” emblazoned in rhinestones across the curtain like

MARA HOBERMAN

*Si, tout au contraire, c'était vrai... il se pourrait que ce ne fût pas faux ; et si cela n'était pas faux, ça devrait être vrai ; mais comme ce n'est pas vrai, en bonne logique, c'est faux.*

*Lewis Carroll*

Alice au pays des merveilles

Évitant une progression "logique", le projet de Pierre Ardouvin au Centre Régional d'Art Contemporain de Sète trace un parcours enchanté au travers des espace hauts sous plafond et s'étendant sur deux niveaux du bâtiment. Ni chronologique, ni strictement thématique, la présentation des œuvres (cinq d'entre elles sont des installations créées spécifiquement pour l'exposition, remplissant chacune entièrement une salle) se déroule comme une suite de tableaux spectaculaires dans lesquels la nostalgie du monde réel (Jeux télévisés, théâtre de vaudeville, cartes postales vintage, pour ne citer que quelques-unes des références d'Ardouvin à la culture populaire) se mêle aux éléments de fantaisie d'un conte de fées. En empruntant le chemin pris par Lewis Carroll dans son chef d'œuvre de la littérature de l'absurde, Alice au pays des merveilles, au cours duquel le Lapin blanc initie les escapades tourbillonnantes d'Alice, Ardouvin peuple "Helpless" (Désarmé, sans défenses) de créatures pouvant être séduisantes, adorables, comiques, et quelquefois franchement bizarres. Depuis un renard en taxidermie jusqu'à une troupe de bonhommes allumettes à tête de ballon, les totems d'Ardouvin accueillent et accompagnent le spectateur d'une pièce à l'autre en officiant soit comme guide, soit comme intermédiaire.

Plus qu'une simple vitrine pour des œuvres d'art individuelles, le projet d'Ardouvin, développé spécialement pour le CRAC, est en lui-même une espèce de Gesamtkunstwerk (projet global) immersif et éphémère. En analysant "Helpless", comme une installation holistique in-situ ; le texte qui suit est un retour sur l'expérience d'un cheminement dans le "pays des merveilles" magique et aux multiples facettes de l'artiste.

La descente dans le terrier :

une visite guidée au Pays des merveilles d'Ardouvin

Comme dans le terrier de Carroll, l'accès à la réalité alternative d'Ardouvin se fait en passant par un portail sombre qui vous désoriente. Conçu spécifiquement pour l'exposition éponyme, Helpless consiste en une salle faiblement éclairée, un rideau en velours noir incrusté de strass, et un renard empaillé. Le lourd tissu parcourt la pièce sur toute sa longueur, drapant la totalité du mur arrière comme s'il masquait un univers mystérieux au-delà. Cette mise en scène dramatique qui n'est pas aussi simple qu'elle n'y paraît crée une expérience de puissante désorientation. Confronté à ce rideau qui va du sol au plafond et d'un mur à l'autre, le spectateur ne sait pas s'il est entré sur une avant-scène (tel un acteur), ou dans les coulisses (comme un marionnettiste, ou autre Svengali de derrière la scène).

Entré dans ces limbes étranges par une porte latérale, le spectateur est naturellement attiré par le projecteur qui illumine le petit renard roux pointant son nez entre les plis centraux du rideau géant. Avec ses pattes avant côté spectateur et celles arrière cachées dans le monde inconnu de l'autre côté du rideau, le renard semble piégé entre deux domaines. Figé tel un chevreuil aveuglé par des phares, le renard engage le spectateur dans un échange désarmant. Quand le

a glittering cartoon thought bubble—haunted the viewer through rest of the exhibition.

Continuing into an adjacent room, the viewer encountered *Holala*, another new work, whose shadowy *mise-en scène*—a life-size jungle gym lit dramatically from above—triggered fond memories of schoolyard recesses and playground romps. Not purely nostalgic, however, this tableau was rendered absurd and melancholic by the presence of freakishly large human-looking molar. Attached to the jungle gym’s metal armature by a thick rope, the bulky white form lain on its side gave the impression of a noosed corpse. Indeed, at approximately the size of a human body (albeit a bloated and misshapen one), the molar’s exaggerated stature translated the universally traumatic childhood experience of losing a tooth into a morbid nightmare. In the context of Ardouvin’s installation, the tooth was both a symbolic souvenir from the collective memory of childhood and a *memento mori*. Acting as a proxy for the viewer, the disembodied anthropomorphic tooth enabled a sort of time warp whereby viewers simultaneously revisited childhood and faced mortality.

Less macabre, but nonetheless haunting, One of Ardouvin’s older works, *L’île*, inhabited yet another dimly-lit gallery. Comprised of little more than an octagonal plywood platform and a standing coatrack draped with several green jackets, the sculpture was centered in a spacious and otherwise empty room. Neon bulbs attached to the sides of the stage-like platform cast a bluish glow onto the floor and walls, created the illusion of a desert island. In keeping with Ardouvin’s penchant for theatrical and absurdist references, this work also called to mind Samuel Beckett’s minimalist stage sets. Specifically, the coatrack evoked the tree where Vladimir and Estragon await the mythical title character in *Waiting for Godot*. Instead of barren like Beckett’s

tree, however, Ardouvin’s was laden with greenery so that it almost felt alive, or, at the very least, enchanted. In various verdant hues, the coats suggested that the currently devoid scene was once (and might well again be) populated. In the meantime, the coatrack embodied a tall and elegant, if lonely, guide. Like a lighthouse, the coatrack encouraged circumnavigation of the abandoned island, but ultimately kept the viewer at bay and sent him on his way.

Another visualization of the proverbial rabbit hole, *La vide emplit mes yeux*, was a site-specific modification to the CRAC’s interior architecture. In gallery that marked the approximate halfway point through the exhibition, Ardouvin added a drop ceiling and pierced through this new layer to create two large portholes. With its wide open space, *La vide emplit mes yeux* initially appeared an ideal place to catch one’s breath and clear one’s head. However, all it took was a glance up through one of the circular holes to realize that this ostensibly empty room was paradoxically quite full. Reorienting the viewer to the CRAC’s no-frills construction and *décor* via twin oculi frames, Ardouvin filled reality (architecture, in this case) with art and vice versa. What should have felt a familiar setting became an alien environment when rendered decorative and abstract instead of functional and concrete.

Recalling the curtain in *Helpless*, the false ceiling of *La vide emplit mes yeux* helped establish a disorienting sense of liminality. In this case, the implied realm beyond was at least visible (thanks to the original ceiling’s florescent lighting), if still out of reach. Twin shafts of light, which descended through the two portholes, connected the bright (heavenly) upper level to the unlit lower (earthly) level. Suggestive of wormholes, these beams of light triggered space-time travel fantasies ranging from the Rapture to being magically “beamed up” à la *Star Trek*. Although no such teleportation

spectateur regarde le renard, celui-ci le fixe en retour de ses yeux brillants, les oreilles dressées. Le renard, qui semble étonnement alerte pour un animal empaillé, jauge en silence le spectateur. La confrontation ne cesse qu'au moment où ce dernier décide de continuer son exploration de l'exposition, prouvant ainsi qu'il n'est pas, comme le titre le suggère, helpless (sans défense, désarmé). Malgré tout, un sentiment intense de vulnérabilité, personnifié par le renard pétrifié et réitéré par ce simple mot "Helpless" incrusté en strass le long du rideau tel une scintillante bulle de pensée dans une BD, hante le spectateur pour toute la suite de l'exposition.

En continuant dans une salle adjacente, le spectateur trouve Holala, une nouvelle œuvre dont la mise en scène obscure (un portique de gymnastique grandeur nature éclairé par le haut de manière spectaculaire) déclenche des souvenirs agréables de recoins dans la cour de récréation et de courses sur les terrains de jeux. Ce tableau n'est cependant pas purement nostalgique, car la présence d'une molaire à l'apparence humaine mais d'une taille démesurée rend le tableau absurde et mélancolique. Accrochée à l'armature métallique du portique par une corde épaisse, la gigantesque forme blanche couchée sur le côté donne l'impression d'un corps attaché par un nœud coulant. La stature exagérée de la molaire, dont la taille est plus ou moins celle d'un corps humain (même si ce corps est enflé et démesuré), traduit l'expérience traumatisante vécue universellement au cours de l'enfance de la perte d'une dent, pour la transformer en cauchemar morbide. Dans le contexte de l'installation d'Ardouvin, la dent est à la fois un souvenir symbolique de la mémoire collective de l'enfance, et un memento mori. Faisant office d'intermédiaire pour le spectateur, la dent désincarnée et anthropomorphique permet une espèce de voyage temporel au cours duquel le spectateur revisite l'enfance et

simultanément se confronte à sa mortalité.

Moins macabre mais tout aussi obsédante, une des œuvres antérieures d'Ardouvin, L'île, occupe une autre galerie faiblement éclairée. La sculpture se compose d'une simple plateforme octogonale en contreplaqué et d'un portemanteau sur pied orné de plusieurs vestes vertes au centre d'une salle spacieuse par ailleurs vide. Des néons disposés sur les côtés de cette plateforme qui ressemble à une scène, diffusent une lueur bleuâtre sur le sol et les murs en créant l'illusion d'une île déserte. En accord avec le penchant d'Ardouvin pour les références théâtrales et absurdes, cette œuvre rappelle également les décors scéniques minimalistes de Samuel Beckett. Plus spécifiquement, le portemanteau évoque l'arbre sous lequel Vladimir et Estragon attendent le personnage central mythique dans *En attendant Godot*. Contrairement à l'arbre dénudé de Beckett, celui d'Ardouvin est couvert de verdure et donne presque l'impression d'être vivant, ou du moins d'être enchanté. Les manteaux avec leurs différentes nuances verdoyantes suggèrent que cette scène qui pour le moment est vide, était autrefois habitée (ce qui pourrait bien redevenir le cas). En attendant, le portemanteau incarne un guide élancé et élégant mais solitaire, qui tel un phare, incite à naviguer autour de l'île abandonnée, mais finalement garde le spectateur à distance et le renvoie sur son chemin.

Une autre visualisation du terrier proverbial, Le vide emplit mes yeux est une modification in-situ de l'architecture intérieure du CRAC. Dans une salle à peu près à mi-parcours de l'exposition, Ardouvin a ajouté un plafond suspendu qu'il a percé afin d'y créer deux grands hublots. Avec ce grand espace ouvert, Le vide emplit mes yeux apparaît initialement comme l'endroit idéal pour reprendre son souffle et faire le vide dans son esprit. Il suffit cependant de jeter un regard en

took place, the next step of the viewer's journey through "Helpless" indeed led upward—via a staircase to the CRAC's second floor.

At the top of the stairs, poised to welcome the viewer, *Sans queue ni tête*, was perhaps the most Carroll-esque of all of Ardouvin's "Helpless" creatures. Unlike the red fox whose bright eyes met the viewer at the beginning of the journey, this dog-sized totem was frustratingly inexpressive, possessing neither a head to cock nor a tail to wag. The sleeves of the coats convincingly suggested four canine legs, but where the furry creature's face and rump should be, the coats' open collars offered up two identical gaping holes. Seen as another example of Ardouvin's exploration of time, *Sans queue ni tête*—a being with no beginning and no end—embodied an endless loop. Appreciated in the company of *Holala* (which compressed time by simultaneously referencing childhood and death), *L'île* (which evoked the fabled interminable wait for Godot), and *Le vide emplit mes yeux* (whose "wormholes" suggested a shortcut through the space-time continuum), *Sans queue ni tête* appeared like an infinity symbol incarnate.

An alarming, but ultimately ineffectual guard dog, *Sans queue ni tête* stood protectively in front of *La couleur de la mer*. Consisting of seven colorful blankets affixed to wall by a precarious seeming armature of oblique metal poles, this work's curtain-like row of brightly patterned bedclothes resembled a child's make-believe fort. Reprising the stage/backstage conundrum introduced in *Helpless*, *La couleur de la mer* similarly implied an unseen realm beyond the scrim of blankets. Notably different in the case of this installation, however, the location Ardouvin chose to display *La couleur de la mer* had an important connection to the real world. Mounted against a wall that bordered on Sète's port, which leads out to the Mediterranean Sea (*la mer*, evoked by the work's

title), *La couleur de la mer* created a mental connection between the hermetic realm inside the gallery walls and the wide world beyond.

Walking back past *Sans queue ni tête*, the viewer found himself surrounded by "Inclusions," a series of small-scale works in which romanticized scenic postcards form the basis for menacing images. At the center of each postcard, a large moth marred each of the miniature vistas, which ranged from a pristine beach and a lakeside picnic to a country road and a hotel room. Encased in resin, the installation of eighteen insect/postcard collages called to mind amber fossils whose natural resin inclusions often feature perfectly preserved ancient insects. Evoking the more recent past, the postcards' kitschy 1970s vacation scenes—a woman in a chartreuse bathing cap lounging on a waterfront swing; a yellow-decorated hotel room with a canopy bed—imbued the installation with a doomed halcyon glow.

In addition to representing creepy creatures of the night, the moths' symmetrical dark forms presented the viewer with a sort of Rorschach's inkblot test. Whether the winged menaces were interpreted as a biblical reference (the plague of locusts) or a sci-fi fantasy (the 1960s film *Mothra*, for instance), the implication was that the viewer was responsible for imposing his own narrative onto each scene. Triggered by the moths' obfuscating presence, the viewers' subconscious desires and fears were an essential component of this installation. As was the case elsewhere in the exhibition, Ardouvin hereby fostered an intimate psychological connection between the viewer and these winged proxies.

At the end of "Helpless," the viewer confronted *Succès fou*, a cluster of five child-size clown-like figures with tree trunk bodies and pink blown glass heads in the shape of birthday balloons. Fake noses of the sort children might wear to a

l'air vers un des trous circulaires pour se rendre compte que cette pièce en apparence vide est paradoxalement relativement pleine. En réorientant le spectateur vers le bâtiment et le décor sans fioritures du CRAC par l'intermédiaire de ces oculi jumeaux, Ardouvin emplit la réalité (l'architecture dans ce cas) avec de l'art et vice versa. Ce qui devrait être perçu comme un décor familier devient un milieu étranger une fois rendu décoratif et abstrait, au lieu de fonctionnel et concret.

Rappelant le rideau de Helpless, le faux plafond dans *Le vide emplit mes yeux* contribue à établir un sentiment déstabilisant de liminalité. Dans ce cas, le royaume supposé de l'au-delà est au moins visible (grâce à l'éclairage fluorescent du plafond d'origine), même s'il reste hors d'atteinte. Deux puits de lumière jumeaux qui descendent par les hublots, reliant le niveau supérieur lumineux (le paradis) avec l'étage inférieur non éclairé (la terre). En évoquant des trous creusés par les vers, ces rayons de lumière déclenchent des fantasmes de voyage espace-temps qui vont de la téléportation au "rayonnement magique" à la *Star Trek*. Bien qu'aucune téléportation n'ait eu lieu, l'étape suivante du voyage à travers "Helpless" conduit effectivement le spectateur vers le haut – par un escalier menant au deuxième étage du CRAC.

En haut des escaliers, posé en équilibre pour accueillir le spectateur, *Sans queue ni tête*, est probablement la créature la plus Carrolllesque de toutes celles créées par Ardouvin pour "Helpless". Contrairement au renard roux dont les yeux brillants croisent ceux du spectateur au début du voyage, l'inexpressivité de ce totem de la taille d'un chien est frustrante, n'ayant ni tête à dresser, ni queue à remuer. Les manches des manteaux suggèrent de manière convaincante les quatre pattes de chien, mais là où devraient se trouver une tête et une croupe, le col ouvert des manteaux

s'ouvre sur deux trous béants identiques. Vu comme un autre exemple de l'exploration du temps par Ardouvin, *Sans queue ni tête* (un être sans début et sans fin) incarne une boucle sans fin. En regard de *Holala* (qui comprime le temps en se référant simultanément à l'enfance et à la mort), *L'île* (qui évoque la légendaire attente interminable de Godot), et *Le vide emplit mes yeux* (dont les trous creusés par les vers suggèrent un raccourci dans le continuum espace-temps), *Sans queue ni tête* apparaît comme un symbole incarné de l'infini.

Chien de garde inquiétant mais au final inefficace, *Sans queue ni tête* se tient en protecteur devant *La couleur de la mer*. Consistant en sept couvertures colorées tenues au mur par une armature de piquets métalliques obliques d'apparence précaire, cet assemblage de couvertures aux motifs vifs en forme de rideau fait penser à un fort érigé par un enfant. Reprenant l'énigme scène/coulisses introduite dans *Helpless*, *La couleur de la mer* implique de manière similaire un monde caché au-delà du rideau de couvertures, mais la différence notable dans le cas de cette installation, est que le lieu choisi par Ardouvin pour exposer *La couleur de la mer*, a un lien important avec le monde réel. Installée le long d'un mur longeant le port de Sète qui débouche sur la Méditerranée (la mer évoquée dans le titre de l'œuvre), *La couleur de la mer* crée une connexion mentale entre le monde hermétique à l'intérieur des murs du centre d'art et le vaste monde au-delà.

Après être passé devant *Sans queue ni tête*, le spectateur se retrouve entouré par "Inclusions", une série d'œuvres de petite taille pour lesquelles des cartes postales au paysage romancé forment la base d'images menaçantes. Au centre de chaque carte postale, un grand papillon de nuit entache la vue miniature allant d'une plage splendide où d'un pique-nique au bord d'un lac

costume party distinguished the otherwise faceless posse as a clown, an elephant, a pig, a cat, and a dog. Belying their cartoonlike aesthetic, these sculptures gave off a rather menacing vibe. The least empathetic of Ardouvin's totem creatures, these anthropomorphic sculptures acted neither as guides nor as proxies. Instead, Succès fou gave off the intimidating impression of a gang loitering in a blind alley and thus marked the end of the road, literally and metaphorically. Like actors taking a final curtain call, this troupe bade the viewer adieu and signaled a return to reality.

à une route de campagne où une chambre d'hôtel. Pris dans la résine, les dix-huit collages insecte/carte postale rappellent les fossiles d'ambre dont les inclusions de résine naturelle renferment souvent des insectes anciens parfaitement préservés. En évoquant un passé plus récent, les scènes de vacances kitsch des années 1970 – une femme portant un bonnet de bain couleur chartreuse allongée sur une balançoire de plage ; une chambre d'hôtel décorée en jaune avec un canapé lit – imprègnent l'installation d'une lueur de beaux jours perdus.

La forme symétrique obscure des papillons, symbolisant les créatures effrayantes de la nuit, présente au spectateur une espèce de test de Rorschach. Que ces menaces ailées soient interprétées comme une référence biblique (la plaie des sauterelles) ou une fantaisie de science-fiction (Mothra, un film des années 1960 par exemple), elles impliquent que le spectateur a la responsabilité d'imposer sa propre narration sur chacune des scènes. Déclenchés par la présence inquiétante des papillons, les désirs et les peurs inconscientes du spectateur sont une composante essentielle de cette installation. Comme c'est le cas ailleurs dans l'exposition, Ardouvin crée ainsi un lien psychologique intime entre le spectateur et ces envoyés ailés.

Vers la fin de "Helpless", le spectateur est confronté à Succès fou, un groupe de cinq personnages clownesques de la taille d'un enfant, avec un corps en tronc d'arbre et une tête en verre soufflé rose en forme de ballon d'anniversaire. Ces personnages n'ont rien d'autre sur le visage que des faux nez, comme ceux que pourraient porter des enfants pour une fête déguisée, pour les différencier : un clown, un éléphant, un cochon, un chat et un chien. En contradiction avec leur esthétique de BD, ces sculptures donnent plutôt l'impression de vous menacer. Les créatures les moins empathiques parmi les

totems d'Ardouvin sont ces sculptures anthropomorphiques, qui ne font office ni de guide, ni d'intermédiaires. Au contraire, Succès fou donne l'impression intimidante d'un gang qui traîne dans une impasse, et marque ainsi la fin de la route, littéralement et métaphoriquement. Tels des acteurs pour un dernier rappel, la troupe fait ses adieux au spectateur et lui signale le retour à la réalité.