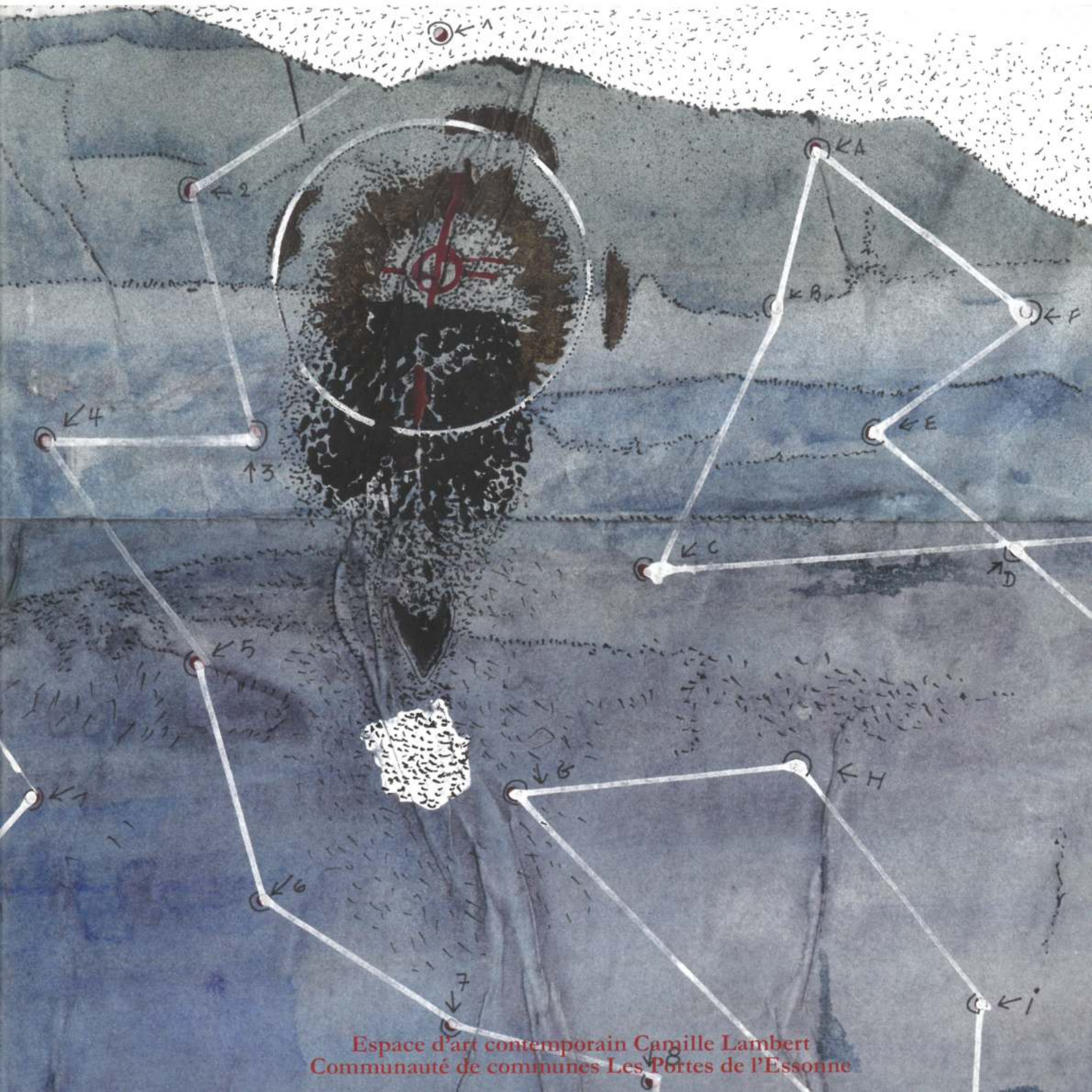




Espace d'art contemporain Camille Lambert
Communauté de communes Les Portes de l'Essonne



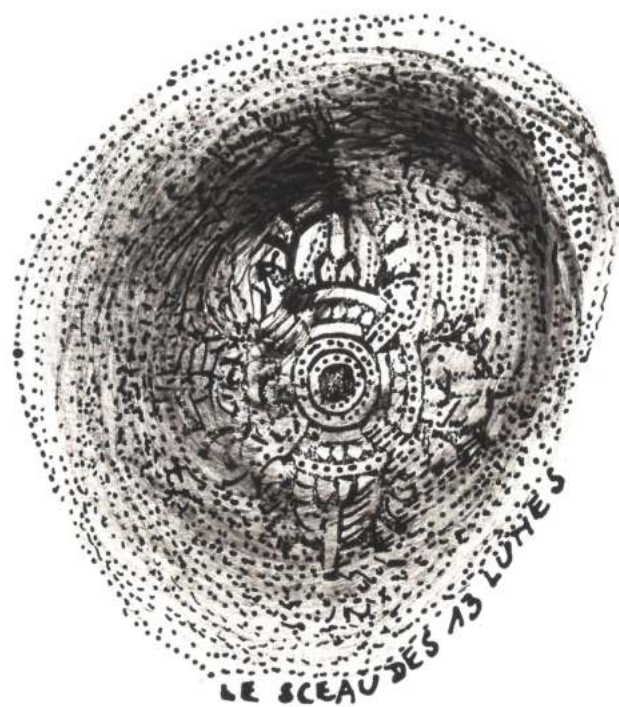
L'appel aux esprits

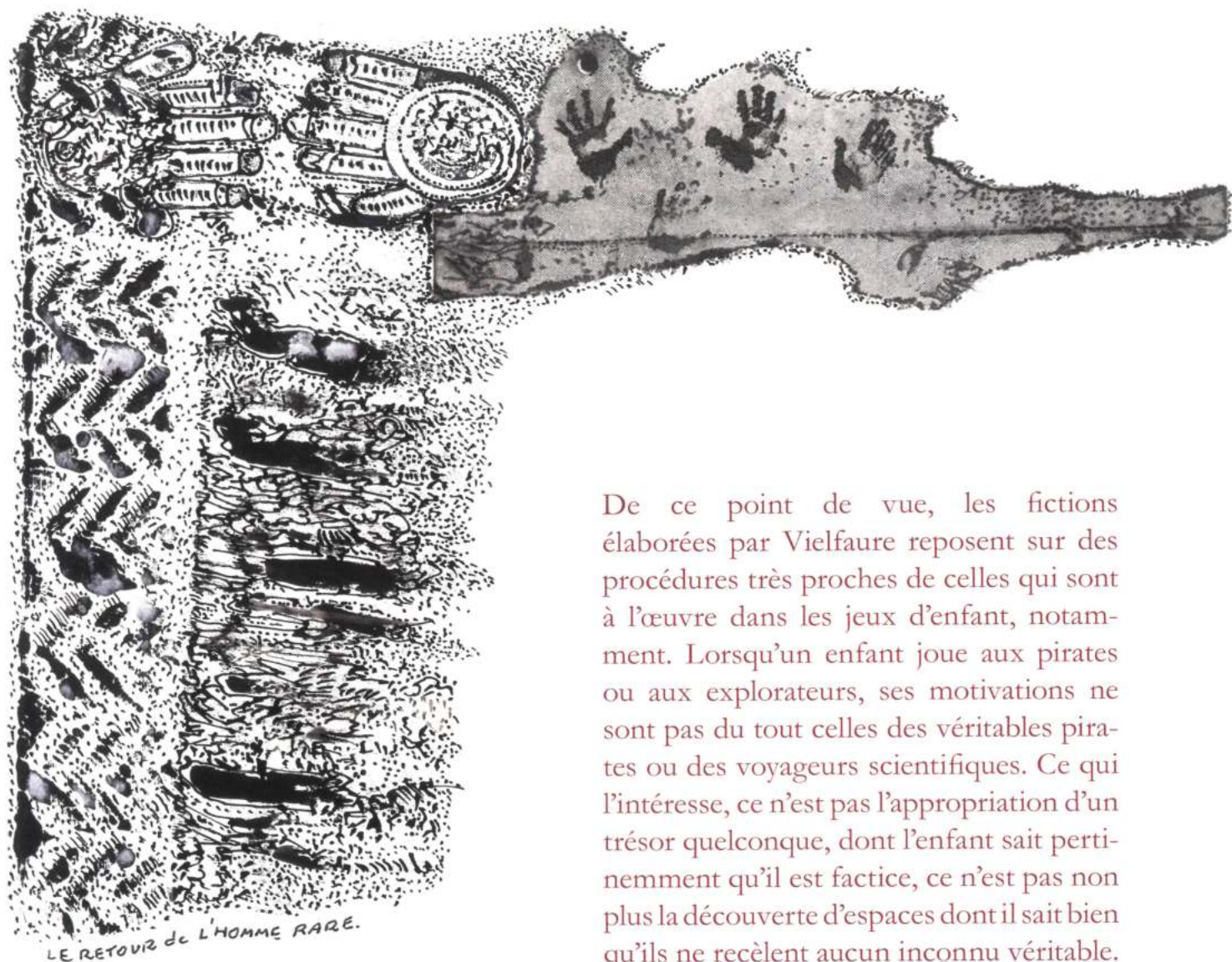
Jean-Pierre Vielfaure

Totems (et tabous ?)

Karim Ghaddab

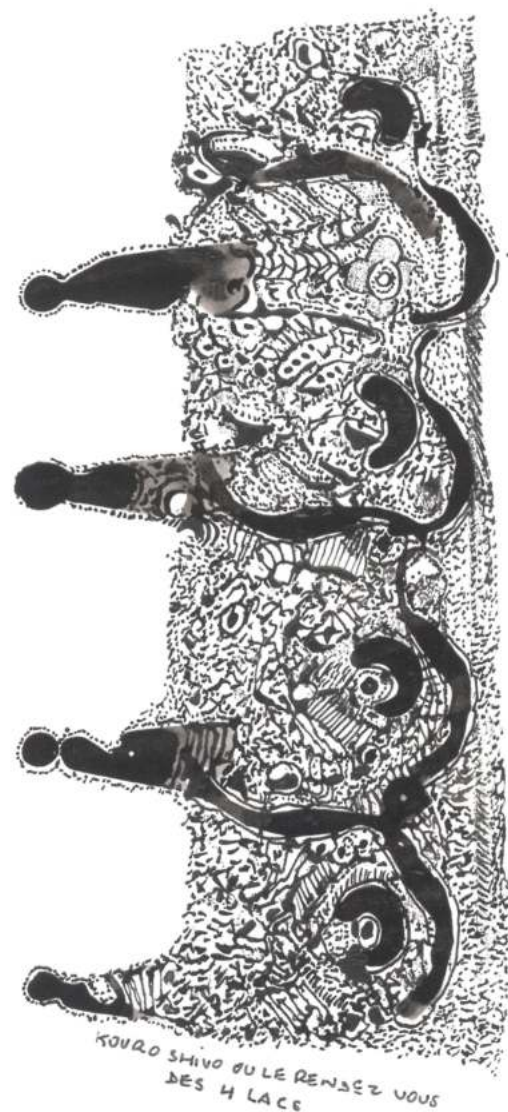
Les véritables enjeux du travail de Jean-Pierre Vielfaure sont masqués par une apparence trompeuse. Comme dans le jeu - que ce soit celui de l'enfant, celui du sportif ou celui du joueur professionnel - le scénario habille d'une fiction cohérente un ensemble de fonctions et de compétences dont la finalité ou l'origine n'ont parfois rien de purement ludique. Forme et contenu se mêlent et s'intervertissent jusqu'à l'impossibilité de séparer le primordial et l'accessoire, l'acquisition d'habiletés et le plaisir de les exercer, l'obligation conjointe de respecter un cadre global et d'inventer de micro-événements. Le jeu masque ses enjeux.

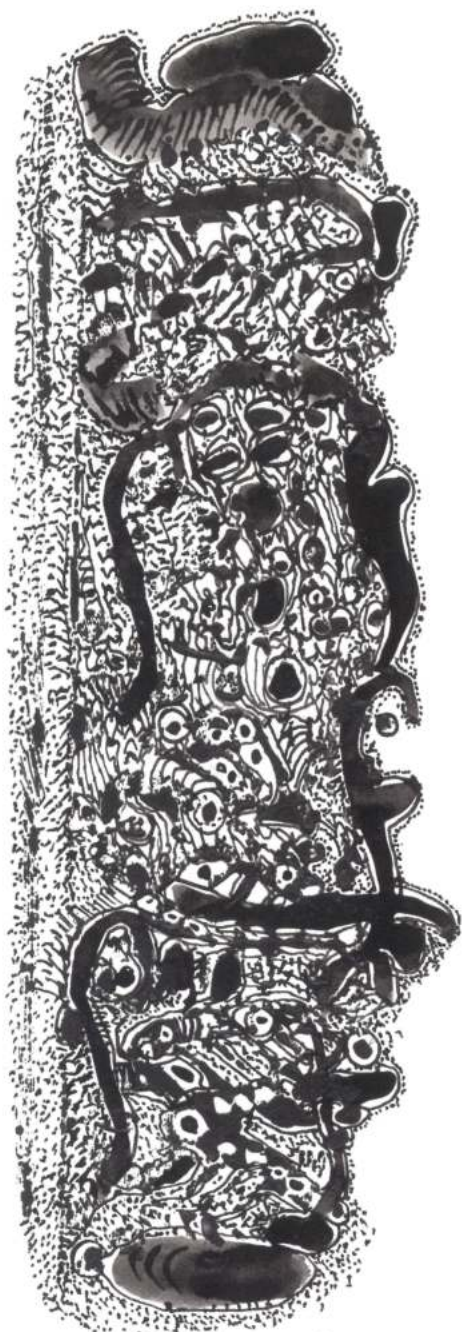




De ce point de vue, les fictions élaborées par Vielfaure reposent sur des procédures très proches de celles qui sont à l'œuvre dans les jeux d'enfant, notamment. Lorsqu'un enfant joue aux pirates ou aux explorateurs, ses motivations ne sont pas du tout celles des véritables pirates ou des voyageurs scientifiques. Ce qui l'intéresse, ce n'est pas l'appropriation d'un trésor quelconque, dont l'enfant sait pertinemment qu'il est factice, ce n'est pas non plus la découverte d'espaces dont il sait bien qu'ils ne recèlent aucun inconnu véritable.

Ce qui motive l'exploration du jardin, du grenier, du terrain vague (autant de territoires que l'enfant connaît comme sa poche), c'est d'abord le plaisir de modifier le réel, le temps du jeu. Cette modification s'opère dans le champ d'un cadre bien précis, rigoureusement délimité par des règles conventionnelles préétablies et dans un espace défini. Le jeu ne peut se soutenir que par cette distinction nette et maîtrisée d'avec le réel ou le temps ordinaire, distinction sans laquelle le jeu devient schizophrénie. D'ailleurs, le jeu comprend un début, une fin et même des temps de suspension, des pauses, des parenthèses ménagées dans la fiction, pour qu'un morceau de réel (le déjeuner, les devoirs scolaires, etc.) puisse s'accomplir sans interférer avec le temps du jeu.





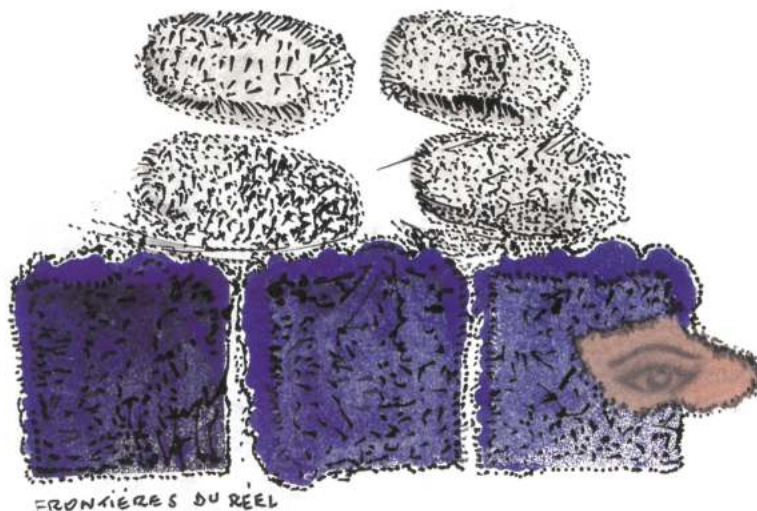
LES 32 AIRES DU VENT

Chez Vielfaure, c'est la forme plastique qui tient lieu de limites, qui est *le lieu du jeu*. Comprenons par là que les fictions inventées par l'artiste sont toutes entières concentrées dans les objets qu'il produit. Elles réalisent donc le paradoxe d'une *utopie archi-localisée*. Certes, il peut en faire le récit, et il aime raconter par le détail la genèse mais ce n'est là que récit de récit, comme ces souvenirs de marins de telle pièce, de telle idée, de telle série, de tel titre, rapportés dans telle auberge de Stevenson ou Jules Verne. L'essentiel se passe ailleurs. L'essentiel se passe dans les œuvres elles-mêmes, dans leur matérialité et leur présence physique. Mais avant de les examiner plus précisément, de quoi s'agit-il ? Tout l'œuvre de Vielfaure est la minutieuse élaboration d'une collection de traces, cartes, objets et relevés topographiques témoignant de l'existence d'un groupe humain disparu, la civilisation du Bevern.

Ce nom est tiré du site où auraient été retrouvés les premiers vestiges de cette culture, sur la presqu'île de Crozon, dans le Finistère sud, entre Telgruc et Rostegoff. Tout a commencé par des relevés de fouilles archéologiques, avec la série des *Sites*, dessins et peintures où sont figurés les paysages, la géologie, les prélèvements, les mesures, etc. La taxinomie et une certaine reprise des modèles scientifiques participent donc pleinement de l'élaboration du Codex Bevern. Le plaisir ne peut être au rendez-vous que si la fiction est opératoire et pour cela, le jeu doit être aussi crédible que possible. Les amateurs de théâtre le savent bien, la crédibilité d'un jeu ne tient pas à son identité - d'ailleurs inaccessible - avec le réel. C'est une cohérence interne, un système de codes et l'usage de signes partagés qui permet de regarder la scène *comme* le réel, sans jamais que le spectateur ne soit *victime d'une manipulation*.

En ce sens, le théâtre a résolu depuis des siècles l'écart que les performances techniques de son jeune rejeton, le cinéma, ne font qu'accentuer chaque jour. Les artifices du cinéma deviennent peu à peu *plus vrais que nature* : le son Dolby Surround THX transforme le craquement d'une allumette en explosion assourdissante, les effets pyrotechniques sont plus spectaculaires et durent plus longtemps qu'une explosion réelle, les images de synthèse confèrent une apparence dite photoréaliste aux créatures les plus improbables... Le cinéma - du moins ce cinéma-là - fusionne toujours plus profondément avec ce que les autres arts ont délaissé depuis la fin du XIXe siècle : l'hyperessemblance comme critère artistique absolu. Rien de tel dans les œuvres de Vielfaure. Indices, traces, reliques, les images et objets produits ne prétendent pourtant jamais au statut de *preuve*.

A aucun moment, Vielfaure ne tombe dans le plaisir régressif du *hoax*. Un canular est jugé sur un seul critère, celui de son efficacité: les *victimes* visées tombent-elles dans le *piège* ? Tous les efforts, le temps, l'ingéniosité consacrés à l'élaboration d'un canular sont tendus vers cet unique but. A l'inverse, Vielfaure ne cherche pas à nous faire croire à la réalité historique de la civilisation du Bevern. Il ne traite pas les spectateurs de ses œuvres comme des victimes potentielles.





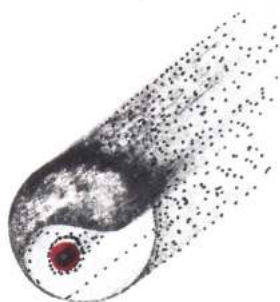
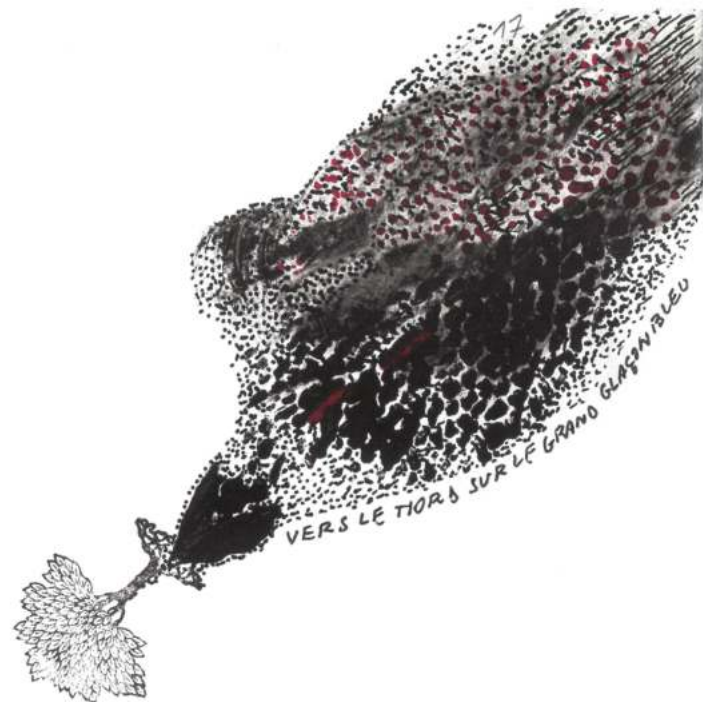
Nous voyons bien que tout cela est simulé. En tant que preuve archéologique, pas une de ses pièces ne résisterait à l'examen d'un spécialiste. Alors, pourquoi cette fiction, si ce n'est pour qu'on y croie ? Selon la tradition moderniste, la visée d'une œuvre d'art est de cerner de la façon la plus précise les spécificités formelles et techniques du genre auquel elle appartient, et d'approcher au plus près les limites au-delà desquelles elle deviendrait autre chose. Comme dans un jeu, il s'agit d'aller au maximum de ce que les règles permettent. Mais les artefacts du *Codex Beza* ne fonctionnent pas ainsi. D'une part, loin de la pureté moderniste, ils brouillent les frontières entre peinture et sculpture, entre décoratif et narration. Bricolés, assemblés, mêlant diverses techniques, ils tiennent autant du fétiche, de l'objet votif, du livre, de la cartographie que des seuls tableau et sculpture.

D'autre part, ces objets sèment le doute quant à leur identité sociale elle-même. Certes, leur existence s'inscrit pleinement dans les circuits institutionnels de l'art contemporain, mais les références qu'ils manient sont beaucoup plus larges et plus nombreuses. Ils ne se limitent pas à une réflexion sur l'art ni à une mise en scène de problématiques picturales bien définies, puisqu'on y croise aussi bien, comme nous l'avons vu, le jeu et l'enfance, mais aussi l'anthropologie, l'archéologie, la littérature (les nombreuses références aux écrivains-voyageurs, mais aussi certains objets comme la céramique intitulée *Le livre de sables*), les voyages (à la rencontre des shamans de Laponie pendant trois mois dès 1963, le journal new-yorkais en 1977...), l'opéra (la toile monumentale *Opéra civilisation* réalisée entre 1967 et 1971, la série récente du *Testament vénitien*), etc.



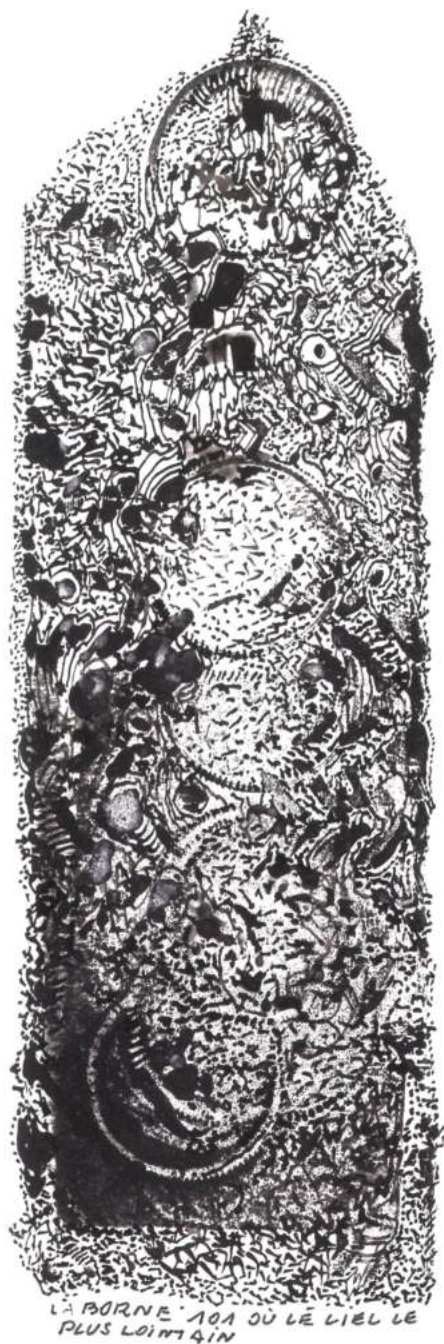
L'ensemble de l'œuvre est comme un énorme fleuve, charriant allusions et alluvions, se divisant en de nombreuses ramifications, gonflé d'innombrables apports hétéroclites, tous emportés par le roulement des eaux. Eau de la lagune vénitienne, eau de l'océan arctique, eau des côtes de Bretagne, eau des grands lacs canadiens, l'élément liquide est omniprésent et relie toutes les séries les unes aux autres comme autant d'archipels. Dans la série *Parcours pour une odyssée arctique*, Vielfaure imagine que la civilisation du Bevern a quitté la Bretagne, traversé l'Atlantique Nord et a essaimé sur les côtes américaines. Une telle odyssée est, là encore, totalement fictive, mais pas invraisemblable pour autant. Les historiens nous rapportent que de telles traversées ont très probablement eu lieu dès la préhistoire, les populations amérindiennes étant génétiquement liées à celles de l'Asie, par exemple.

Les « objets rituels » de la série *Fragments figures extraits du Codex Bevern* sont d'étranges assemblages à base de bois brut ou peint, de ficelle, d'éclats de verre coloré, dont la fonction reste inexplicée. De même, Vielfaure ne donne pas le mode d'emploi des *Cartes de l'odyssée*. Elles ressemblent vaguement à des hybrides indéfinis de kilims, d'ornements vestimentaires amérindiens, de tapis de prière musulmans et si ce sont effectivement des cartes, à quel usage répondent-elles ? Indiquent-elles les vents, les courants et les routes à suivre pour des traversées transatlantiques ? Sont-elles des récits mis en images, contant les mythes originels de la culture du Bevern ? Décrivent-elles, dans un code indéchiffrable, l'organisation généalogique et sociale de ces communautés ? Ou peut-être s'agit-il de supports méditatifs pour l'accomplissement de quelque exercice liturgique ?



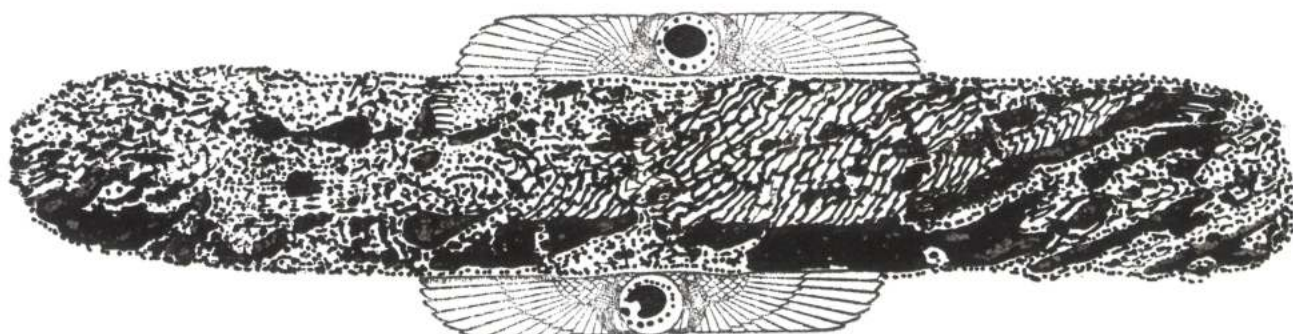
Les images et les dispositifs formels de ces différents objets laissent supposer des sens cachés, l'usage de codes, mais la signification nous demeure inaccessible. Vielfaure excelle à élaborer ces configurations intrigantes, qui incitent à la rêverie et à toutes les spéculations, sans jamais assouvir notre soif de savoir. En singeant le langage, son œuvre se tient au plus près de ce qui singularise l'art : sa résistance au langage. La véritable *terra incognita* qu'explore Vielfaure est donc moins les différents sites et territoires occupés par la civilisation du Bevern que notre propre capacité à jouer avec les modalités de la feintise, de l'interprétation et de la fiction. D'où viennent ce goût pour les lointains, cette fascination pour les langues et les cultures qui nous demeurent absolument étrangères, ces jeux infinis autour des notions de frontière,

de déplacement, d'enfouissement ? Pour expliquer son travail, sa vocation artistique et l'évolution de son parcours, Vielfaure parle d'abord... de son père. Jean-Pierre Vielfaure est né à Alger, il y a vécu jusqu'à l'âge de dix ans et, comme tous ceux qui ont vécu une expérience semblable, il en a connu un rapport complexe - mêlant intimement l'enfance et l'ailleurs, la mélancolie et le sens du merveilleux - à une certaine idée du territoire perdu. Ce qui est une définition assez exacte de l'ensemble de son œuvre. Les souvenirs enfuis fondent les paradis enfouis. A son arrivée en France, l'enfant qu'il était alors a dû dormir quelque temps dans la bibliothèque de l'appartement de Rodez. Il faut imaginer le jeune garçon, fraîchement débarqué de l'autre côté de la mer, dormant sous les rayonnages de livres de son père, qui était imprimeur.



Comment n'aurait-il pas, dans ces conditions, développé une capacité de rêverie et d'évasion «don quichottesque» ? Il y a donc, au fond des chantiers de fouilles engagés par Vielfaure quelque chose d'enfoui, quelque chose qui n'est pas aussi léger ni aussi ludique que peuvent le laisser supposer les couleurs vives et les multiples jeux de piste. Si un texte demeure indéchiffrable, c'est rarement sans motifs, fussent-ils *souterrains*. Si le peuple du Bevern est un peuple disparu, cela nous permet d'en admirer les objets magiques et cultuels sans risquer les *désenchantements* inhérents à tout contact direct. Si les totems que l'on rencontre dans cette œuvre sont, en tant que tels, des figures tutélaires, peut-être protectrices, voire paternelles, il faut sans doute qu'ils demeurent muets pour déployer pleinement leurs pouvoirs.





LE MAÎTRE DES LIENS OU
L'OFFRANDE DU CHAMANT
A. L'AIGLE

Ce catalogue est édité par la Communauté de communes
Les Portes de l'Essonne à l'occasion de l'exposition

L'appel aux esprits de Jean-Pierre Vielfaure

à l'Espace d'art contemporain Camille Lambert
du 10 novembre au 15 décembre 2007.
Du mardi au samedi de 14h à 18h et sur rendez-vous.

Texte : Karim Ghaddab

Remerciements à François Pourtaud, Karim Ghaddab,
Mathilde Johan, Morgane Prigent, David Vielotte
et Leïla Ziadi.

Cette exposition bénéficie du soutien de la Direction
Régionale des Affaires Culturelles d'Ile-de-France
(Ministère de la culture et de la communication)
et du Conseil général de l'Essonne.

Espace d'art contemporain Camille Lambert
35, avenue de la Terrasse
91260 Juvisy-sur-Orge
tél : 01 69 21 32 89
e-mail: eart.lambert@cc-portesessonne.fr

Impression : Grenier





Au fond, le seul courage qui soit exigé de nous est celui qui nous permet d'affronter ce que nous pouvons rencontrer de plus étrange, de plus singulier, de plus inexplicable. En ce sens l'humanité a été rimorée, et il en résulte un dommage irréprochable à l'égard de la vie, les expériences appelées «visions», ce que l'on appelle «le monde des esprits», la mort, toutes ces choses dont nous sommes si proches ont été, jour après jour, repoussées loin de nous, et bien que les sens qui nous auraient permis de les percevoir se sont atrophiés.

RAINER MARIA RILKE