

## CAMILLE LEHERPEUR

### *The palace et Ineffability & Allegories of Acceptance*

*The Palace* (2016) de Camille Leherpeur se présente sous la forme d'un rideau sur lequel est imprimé un collage qui se compose de nombreuses citations œuvres d'arts. Ce montage dessine une structure qui a la forme d'un palais peuplé de figures issues de traditions iconographiques variées. Cette articulation entre un procédé relativement classique de l'art moderne (détournement d'un objet du quotidien) et un dispositif qui évoque la pratique historique d'Aby Warburg constitue déjà en soi un ensemble complexe, qui ouvre la voie à plusieurs chemins interprétatifs. Mais la tâche pour le commentateur est rendue plus délicate encore par l'existence d'un livret rédigé par l'artiste et qui accompagne l'œuvre, intitulé *Ineffability & Allegories of Acceptance*. Cet objet discursif qui vient se surajouter à l'image l'éclaire en partie, mais, en raison de sa nature ambiguë, et nécessitant d'être interprété à son tour, il entraîne une sorte de vertige herméneutique. *Ineffability*, en effet, surajoute au moins deux strates de sens à *The Palace*, dans la mesure où il développe tout d'abord, sous la forme d'une fiction, un récit initiatique qui se déroule dans le palais, puis un commentaire de ce même récit qui est présenté comme une allégorie. L'ensemble constitue ainsi une succession d'interprétations, en partie prises en charge par l'artiste lui-même, et dans la suite desquels le spectateur/interprète est invité à se positionner lui aussi, selon un protocole que Camille Leherpeur, à la fin d'*Ineffability*, appelle explicitement de ses vœux : « *I believe these stories are compounds designed to be critically analysed. I hope this jigsaw may lead, through analysis, to an array of stratified interpretations* ».

La complexité du dispositif et l'éventail des citations visuelles et textuelles qu'il convoque peut donner l'impression que la tâche est ardue. Mais elle est en même temps stimulante car l'œuvre semble suggérer que son commentaire fait partie intégrante de la façon dont elle continue de se construire à travers les discours qu'elle suscite à son tour. Conformément à son titre, l'œuvre se présente donc comme un palais dont les nombreuses pièces se déploieraient selon le principe d'une perpétuelle démultiplication. Et en cela, de façon presque borgésienne, si elle s'offre tout d'abord au regard sous la forme tangible, à la fois séduisante et dérisoire, d'un rideau, elle semble également participer activement à sa propre destruction et à son renouvellement, en accord avec son thème central qui est le cycle perpétuel de la perte du sens et de son remplacement par des sens nouveaux. Peut-être même est-ce là le sens du choix de ce matériau qu'est le textile. Le rideau est un objet changeant, qui tour-à-tour s'étend et se contracte, selon que l'on désire voir ou bien se cacher, un objet qui flotte et dont les images ondulent et changent de forme sous l'influence des courant d'airs. Plusieurs fois, *The Palace* a d'ailleurs été exposé recouvrant d'autres pièces, certaines étant même, ironiquement, signées par d'autres artistes plus célèbres (en 2017, l'œuvre est exposée à la Galerie Antoine par dessus une draperie de Rauschenberg).

Les images de *The Palace* sont donc non seulement changeantes, prises dans un réseau de montages et de sens possibles, mais elles semblent également avoir la capacité, dans une sorte d'expérimentation avec la notion même d'allégorie, à se surimposer à d'autres images, à les occulter ou au contraire à les rendre visibles. Cette idée est au centre de la réflexion de Camille Leherpeur sur la représentation de l'histoire et de ce point de vue, la lecture d'*Ineffability* éclaire le sens qu'il faut donner aux images de *The Palace*. Dans le récit qui y est fait du voyage initiatique du protagoniste, le bien nommé Person, dans le palais, un épisode rend particulièrement bien compte de cet aspect. Arrivé au sommet du palais, au grenier, Person rencontre un enfant qui joue au jeu vidéo *Grand Theft Auto 5* et il lui demande de raconter une partie. L'enfant lui décrit la partie : son personnage se réveille devant un hôpital, tire sur des gens dans la rue, monte dans une voiture pour semer des policiers, se retranche dans une allée, poursuit le massacre jusqu'à ce que mort s'en suive, puis se réveille de nouveau devant un hôpital, et ainsi de suite. Person demande alors à l'enfant comment il définirait les actions de ce personnage et l'enfant répond : « *I am playing a terrorist, but it is unimportant* ». Ce que ce récit suggère, c'est donc que le jeu et les images qu'il convoque servent d'écran-souvenir et, en définitive, recouvrent d'autres images impossibles à regarder : en l'occurrence, par exemple, les images des attentats du Bataclan. La fonction du jeu vidéo, ici, n'est pas de déclencher la violence, mais peut-être au contraire de la surmonter. Elle est régressive, voire curative, et cependant fondamentalement ambiguë : elle montre et en même temps elle aveugle.

De nombreux éléments, dans *The Palace* et dans *Ineffability...*, reprennent cette idée. Camille Leherpeur n'essentialise pas la violence : elle a pour lui au contraire une raison, une origine, une histoire, mais cette

histoire devient illisible au fur et à mesure qu'elle s'écrit, que ses représentations se stratifient et se surimposent les unes aux autres, s'effaçant ainsi les unes et les autres. L'œuvre de l'artiste se situe ainsi dans la lignée des nombreux artistes qui, depuis Gérard de Nerval, hallucinent l'histoire sous la forme syncrétique du charnier. La figure de Bhadrakali se tenant debout sur le corps de son mari Shiva qu'elle a massacré, dans le panneau inférieur de *The Palace*, le personnage de Nobody dans *Ineffability*, qui demeure dans le rez-de-chaussée du palais à empiler des chaussures et des cadavres (références aux travaux de Boltanski et d'Abramovic), évoquent ce passage célèbre d'*Aurélia* :

Peu à peu un jour bleuâtre pénétra dans le kiosque et y fit apparaître des images bizarres. Je crus alors me trouver au milieu d'un vaste charnier où l'histoire universelle était écrite en traits de sang. Le corps d'une femme gigantesque était peint en face de moi ; seulement, ses diverses parties étaient tranchées comme par le sabre ; d'autres femmes de races diverses et dont les corps dominaient de plus en plus, présentaient sur les autres murs un fouillis sanglant de membres et de têtes, depuis les impératrices et les reines jusqu'aux plus humbles paysannes. C'était l'histoire de tous les crimes, et il suffisait de fixer les yeux sur tel ou tel point pour voir s'y dessiner une représentation tragique.

Comme dans *Aurélia*, le voyage initiatique, la descente aux enfers, chez Camille Leherpeur, n'aboutissent pas au ciel et à la rédemption, mais s'achèvent dans ce purgatoire qu'est le rez-de-chaussée. Si visuellement, *The Palace* se construit sur une référence à la théorie de la perspective de Brunelleschi et de l'art florentin, c'est donc avant tout pour la déjouer, ce qui est sensible par exemple dans le choix de la juxtaposition, dans la partie droite du rideau, de *l'Annonciation* de Fra Angelico et de la fresque de Bondoni avec un panneau japonais qui présente un espace en forme de zig-zag. La verticalité du palais, lieu d'ordre et de pouvoir, ici est désarticulée par le jeu du collage et envahi par une foule à la gestualité contradictoire (voir par exemple, au centre, la Liberté de Delacroix et le Gladiateur Borghèse), entreprise de déconstruction que le choix des œuvres citées, qui pour la plupart ignorent les lois de la perspective, rend encore plus explicite. Le point de fuite, dans la tradition florentine, correspond aussi à une vision du monde qui repose sur la cohérence de la loi divine : mais dans *The Palace* l'assemblée des dieux et des monstres, leur combat et leur désordre, participent plutôt d'une théâtralité hallucinatoire qui se dérobe à toute résolution. « What is, is ; and what is not, is not », sont les derniers mots de Person, confronté à la violence du monde : cette citation de Parménide, placée à un endroit stratégique du récit, renvoie vers une vision circulaire, objective et non-eschatologique de l'histoire. Dans *The Palace*, c'est le modèle du cercle qui prédomine, mais de façon subtile puisqu'il ne se joue que dans un second temps, au niveau du matériau, du tissu qui ondule et modifie des images pourtant « plates ». C'est évidemment là que se joue aussi l'« acceptation », l'acceptation du degré de réalité des images dont il est question dans *Ineffability* : parce que vraisemblablement, au delà du domaine de la représentation et de son mensonge, il n'y a rien d'autre que le gouffre sans fin des simulacres. Paradoxalement, le modèle l'allégorie, symbolisé ici par le voile, ouvre sur la perte du sens, ou tout du moins sur sa dissolution dans des cercles d'images toujours renouvelés, plutôt que sur son ressaisissement par la vérité.

On peut donc situer la réflexion de Camille Leherpeur dans la lignée de celle de Sigmar Polke telle qu'elle se déploie dans son tableau *Three Lies About Painting*, ou dans ses nombreuses pièces où l'omniprésence de la matérialité de la peinture ou des procédés d'impression industriels font surgir des fantômes, des images secondes. Il s'agit alors de dépasser le modèle contemporain du questionnement sur la nature même de l'art et de la déplacer sur le versant du problème de la génération des images telle qu'il se pose quand on le détache de la question du geste artistique. En cela, malgré l'omniprésence du discursif, il s'agit dans les deux cas d'œuvres profondément anti conceptuelles. La nature même de l'image n'y est pas mise en cause, pas plus que sa valeur : c'est son sens et sa mutabilité qui sont au centre de l'expérimentation. La question du contemporain est d'ailleurs évoquée explicitement dans *Ineffability*, à travers un dialogue entre Person et Nobody :

Nobody asked again: "Can you see the darkness of all this blinding light? Can you hear the silence of the deafening hubbub? I wish I could see the darkness... I told somebodies, about the abyss, about contemporaneity, I brought up the case. They said it was fashionable to be contemporary, it was a current thing, something of now" Person replied: "On the contrary, isn't it out of fashion? An archaic relief of a past shadowed by the present? Do you mean it is to be obscurantist to be contemporary? I wonder if that's why you wish to see the darkness and hear the sound of silence".

Dans une perspective presque néo-platonicienne et surtout très psychanalytique, la pensée par images prend donc avec *The Palace* et *Ineffability* la forme d'une tentative de rendre le monde, sinon compréhensible, tout du moins acceptable. Soulever le voile du *Palace*, finalement, ne révèle pas l'essence, pas plus qu'il ne mène à une résolution : mais la collection des images, sa reconfiguration systématique, permettent tout de même à l'individu en proie à une forme de malaise de la culture de se situer dans le domaine de la tentative ou de l'expérimentation. *The Palace*, en un sens, évacue la question de l'inspiration ou de la virtuosité de l'artiste, au profit d'un geste beaucoup plus modeste et, paradoxalement, antiacadémique : l'interprétation.

**ARCHIRAAR GALLERY**

WHITE CUBE - Rue de la Tulipe 31A Tulpstraat - 1050 Brussels - Belgium  
BLACK CUBE - Rue de la Tulipe 35A Tulpstraat - 1050 Brussels - Belgium

Thursday > Saturday - 1 > 6 pm  
And by appointment

+32 479 58 46 60 - [info@archiraar.com](mailto:info@archiraar.com) - [www.archiraar.com](http://www.archiraar.com)