



F3D [Formes en Trois Dimensions]

n.f. Formes choisies dans des documents techniques de manière sensible, affective, utilisées de façon récurrente, de plusieurs manières, laissant une empreinte, une trace de leur passage. Utilisées pour voir, découvrir de nouveaux espaces.

F3D

J'ai orienté mon travail de recherche sur des formes que je nomme F3D, formes en 3 dimensions, choisies il y a 15 ans sur des documents techniques : joints, pièces mécaniques, dessins techniques ...

Je les utilise comme moyen, outil pouvant fabriquer, créer, utiliser des espaces dans lesquels elles évoluent : objets, sculptures, peintures, installations, dessins, vidéo...

La forme est un espace vide que l'esprit peut pénétrer.

La F3D m'a permis de comprendre, d'utiliser ce que de manière inconsciente je désirais. Comme si la F3D allait m'aider à trouver l'intérêt que suscitent ces choses (images, mots, formes, rencontres, oeuvres, histoires, objets ...) pour y trouver une logique, un sens.

Cette chimie particulière ne peut se faire que si la forme F3D a été choisie de manière instinctive, sensible (réunion de l'instinct sensible et de l'instinct formel selon Shiller) sans aucune autre raison que de la trouver à son goût, me permettant une liberté totale d'utilisation.

Cette étape est très importante car les formes doivent être vides pour pouvoir les remplir de mon corps, comme si je me libérais de quelque chose.

La F3D m'a permis d'accéder jusqu'à présent à la forme forme, forme objet, forme concept mais aussi la forme informelle.

Alain Doret, 2000-2009







Entretien Corinne Domer / Alain Doret

octobre 2000.

Corinne Domer : C'est la première fois que tu as l'opportunité de montrer un ensemble de F3D. Cette série est composée de formes différentes, de par leur configuration et leur couleur . Elles ont cependant comme un air de famille que tu nommes d'ailleurs F3D : monumentalité, échelle, volume, couleurs bonbon acidulé, découpes ... F3D, une marque?

Alain Doret : Non, il ne s'agit pas d'une marque. Je les nomme F3D parce que Formes en 3 Dimensions. Leur familiarité provient du fait que je choisis l'image de ces formes sur des documents de même nature.

C.D. : La vue est un toucher à distance qui peut transformer une réaction immédiate, un réflexe en représentation sensible. Tu aurais pu t'arrêter à ce stade. Des milliers de formes nous entourent, pourquoi avoir choisi celles-là?

A.D. : Je les choisis de manière spontanée, presque avec naïveté. Une forme d'évidence ... Devant elles, je ressens une émotion particulière. En même temps, elles possèdent quelque chose qui n'est pas définissable. Je ne peux expliquer clairement mes choix, mais partager les rapports que l'on entretient avec les F3D.

C.D. : Ces formes sont accueillantes, généreuses. Elles nous invitent à jouer avec elles, à les choisir , à les comparer.

A.D. : Oui, j'espère que cela se produit. Je cherche à créer une immédiateté visuelle, et donner ainsi la possibilité au spectateur de pouvoir s'y immiscer facilement.

La plupart du temps, les échanges débutent sur un mode d'identification. Elles créent une parole spontanée, subjective.

C.D. : Certaines d'entre elles nous inciteraient presque à les toucher tant elles semblent molles, déformables.

A.D. : C'est l'une des raisons pour laquelle je choisis une peinture acrylique mate qui capte davantage la lumière et rend la couleur plus évanescence, accentue une découpe plus franche de la forme; une glycéro donnera un aspect plus onctueux, enveloppera encore plus les rondeurs.

C.D. : On pourrait en rester là ... relégué à l'indifférence tant elles nous semblent pleine d'assurance, abouties, parfaites, riantes.

Cette facilité d'être avec, nous empêcherait presque de continuer à les voir. Leur générosité tend à se refermer sur elles.

A.D. : Nous sommes dans un monde d'images où tout va très vite. Je crois que nous sommes tous confrontés à cette façon de plus en plus rapide d'appréhender ce qui nous entoure. Ce qui peut effectivement empêcher de faire l'expérience du regard. Le spectateur est libre. Je ne veux pas tout maîtriser, cela ne m'intéresse pas. Et puis cela fait partie du jeu.

C.D. : Prise une à une, leurs qualités intrinsèques se singularisent. Le jeu devient sérieux, notre regard s'aiguisé, leur particularité s'affine : la couleur, la qualité de la peinture, la complexité des structures, la réalité du support.

A.D. : Je crois qu'elles sont d'une extrême intimité. Cette façon de les choisir me permet d'aller à l'essentiel et de ne pas me perdre dans une confusion de souvenirs, d'expériences particulières.

Du même coup, je peux m'impliquer totalement dans l'acte de faire, je peux rester ouvert et attentif aux phénomènes plastiques.

C'est l'individu que je suis, vivant dans une époque précise qui m'amène à penser et à voir dans ces formes ce que je suis.

C.D. : Cette peinture en trois dimensions pourrait s'appeler "peintures en sculptures". Est-ce que ce couple t'intéresse au point de le dissocier, de le distinguer radicalement? Ou le sujet finalement, c'est toujours la peinture?

A.D. : Je pense que les F3D par leur réalité tridimensionnelle, affirmée par leur échelle mais aussi par leur épaisseur, pénètrent dans l'espace où nous sommes mais gardent un lien avec l'espace mural.

Cette contradiction apparente leur permet de révéler le mur où elles sont accrochées et l'espace dans lequel nous pouvons nous déplacer physiquement.

En fait, je crois que je n'ai toujours pas réglé ce problème lié à la peinture que l'on accroche au mur. Les murs sont toujours là...

Dans les dessins muraux, les toiles cirées, le jeu de superpositions permet aux formes de flotter et de jouer avec l'espace mural(...). Je tente d'utiliser le mur non pas comme un support qui limite un espace mais comme un écran où nous pouvons voyager.

La peinture et la sculpture sont des médiums qui traitent de la matérialité de l'espace. En cela, il est intéressant de questionner leurs rapports. Dès l'instant où l'on veut les distinguer, on risque de se limiter à une définition.

C.D. : L'essence pratique de la sculpture reste ses trois dimensions . Au-delà de cette permanence, on ne peut faire l'abstraction de l'implication technique qu'elle suppose, le temps de son élaboration, sa pesanteur, son encombrement, des manipulations difficiles. La sculpture est obstinément terrestre.

A.D. : C'est dans mon cadre intime et lors des manipulations d'accrochage que je sens le plus cette confrontation physique.

Il n'est pas impossible qu'un jour, des formes envahissent tout l'espace... Une autre histoire.

C.D. : Dans notre contexte économique, cette gêne matérielle choisie pourrait être considérée comme une forme de résistance, devenir idéologique.

A.D. : Quoi que l'on fasse, on est toujours confronté à une gêne matérielle. On ne fait que l'adapter à son travail artistique. En cela, je pense qu'il ne s'agit pas d'une forme de résistance mais plutôt d'un engagement lié à ma pratique. Cette façon de faire s'impose.

C.D. : Tu procèdes comme si tu désirais comprendre de manière concrète, physique le choix que tu as fait spontanément.

A.D. : J'essaie de comprendre le mieux possible ce rapport émotionnel, affectif qui me fait faire ce choix afin qu'il s'en dégage des choses, mais je ne tiens pas à les posséder. Je veux que cela continue à m'échapper.

C.D. : Est ce dire d'une certaine façon que le temps consacré à cette expérience qui engage tous les sens, pourrait permettre en retour un regard spécifique sur ce qui nous entoure?

A.D. : Les choses qui nous entourent ont un passé lié à notre histoire, à notre société. Les choses qui nous entourent nous font comprendre notre évolution technologique, formelle, esthétique. C'est sur ces choses que nous transportons notre regard.

C.D. : Tu confères à ce geste artistique un rôle, celui de te donner une vue consciente et sensible . En même temps, l'immédiateté que tu cherches à donner au spectateur peut l'empêcher en retour d'avoir une lecture attentive à l'espace que tu lui proposes. N'est ce pas une contradiction ?

A.D. : Je pense que faire l'expérience du regard est très intime et qu'elle nécessite un véritable engagement. Ce qui me semble intéressant, c'est que même une appropriation hâtive dépend de multiples rapports.

Et ici, c'est la réalité plastique de ces formes qui crée ces rapports.

Corinne Damer / Alain Doret, octobre 2000

Entretien à l'occasion de l'exposition à l'École Nationale d'Arts Décoratifs de Limoges.

* Exposition galerie des études, ENAD site de Limoges, 2000.

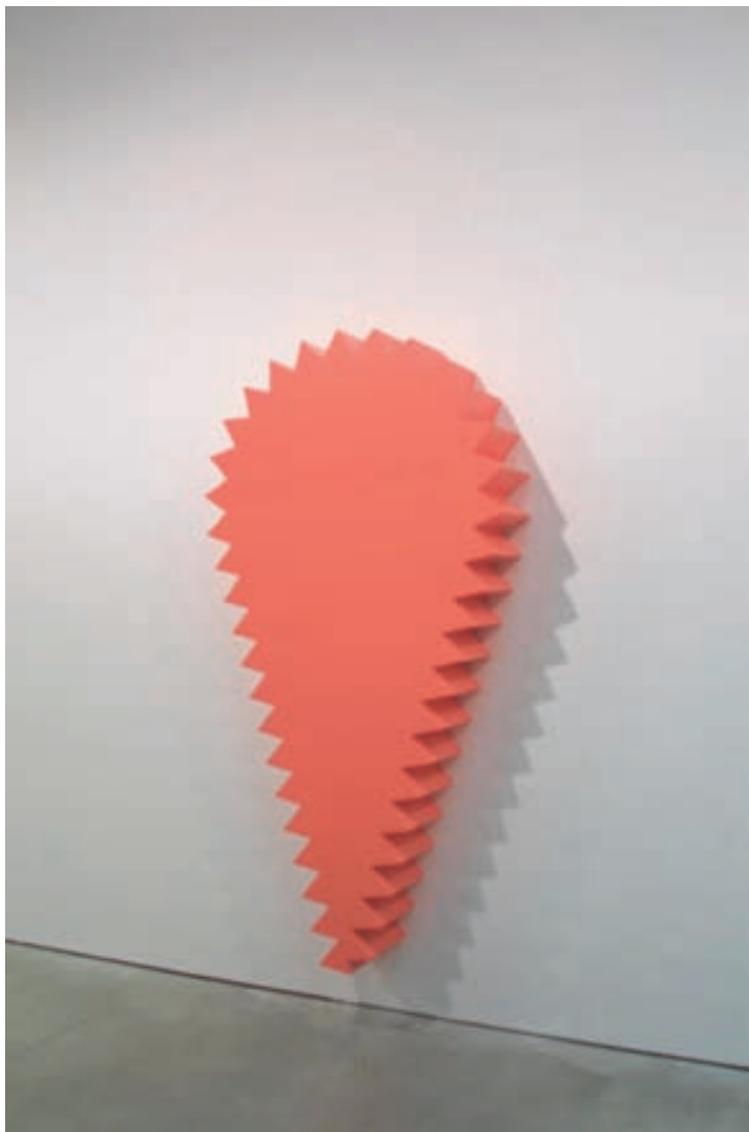




• **F3D - n°1**, 1998. Acrylique sur bois, 1.75 x 1.83 x 0.30 m.



• *F3D - n°5*, 1999. Glycérophtalique satinée sur bois, 1.74 x 2.01 x 0.30 m.



• *F3D - n°9*, 2000. Glycérophtalique satinée sur bois, 1.15 x 2.20 x 0.30 m, collection particulière.



• **F3D - n°7**, 2000. Glycérophtalique satinée sur bois, 2.20 x 0.80 x 0.30 m, collection FRAC Limousin.



• **F3D - n°2**, 1998. Acrylique mate sur bois, 1.93 x 1.82 x 0.30 m.



• *F3D - n°8*, 2000. Acrylique mate sur bois, 1,90 x 1,56 x 0,30 m.



• **F3D - n°6**, 2000. Glycérophtalique satinée sur bois, 2,20 x 0,89 x 0,30 m, collection Ville de PAU.



• *F3D - n°4*, 1999. Glycérophtalique satinée sur bois, 1.83 x 2.01 x 0.30 m.



• **F3D - n°7**, 2000. Glycérophtalique satinée sur bois, 2.20 x 0.80 x 0.27 m.

F3D, notes d'atelier, Alain Doret



Il y a 15 ans de cela, un ami m'a ramené un document d'Italie sous le nom de :
 Trafilati e guarguizioni. J'avais devant les yeux des formes (images) rangées les unes à
 côté des autres dont certaines semblaient exercer un pouvoir sur moi .J'étais tellement
 séduit que le problème du choix ne se posait même pas : l'évidence.

Il faut savoir que ces formes ont été dessinées non pour être des formes mais, pour une
 fonction précise : répondre à une exigence technique, fonctionnelle : joints
 d'étanchéité, embouts de tubes, pièces mécaniques...

Au fil du temps, d'autres documents techniques, espagnols, français sont venus
 compléter ma bibliothèque et m'ont permis de réaliser un répertoire d'une
 quarantaine de formes (p. 78). Je les nomme F3D (formes en 3 dimensions) car, elles
 interviennent dans mon travail de façon récurrente, de plusieurs manières, comme si
 elles étaient une partie de moi, laissant une empreinte, une trace de mon passage.

Suivant la recherche, j'utilise les F3D pour voir, découvrir de nouveaux espaces.

Elles sont mes yeux, je les projette là où mon corps ne peut aller.

Quand j'ai découvert ces formes, j'ai tout de suite eu envie de les réaliser à l'échelle de
 mon corps. On me disait pourquoi tu t'embêtes à faire aussi gros, aussi grand, car cela
 engageait d'avoir un atelier conséquent, de l'argent, du temps et de la place pour
 stocker. Pour moi, il ne pouvait en être autrement, il était nécessaire d'aller dans ce sens
 pour être juste.

Il fallait faire corps, que le corps et l'esprit ne fasse qu'un.

Je pense l'avoir compris après avoir eu des problèmes physiques, les F3D ne pouvaient
 être faites que par moi, ce qui m'a amené à aller dans ce sens, car une fois réalisées, il ne
 restait plus rien de moi, comme un objet industriel, aucune trace, seulement l'échelle de
 mon corps.

La F3D contient mon corps dans ses dimensions physiques et mon esprit dans sa
 dimension plastique.

Le fait qu'elles soient devenues corps, expliquerait leur disparition formelle parce-que
 maintenant elles peuvent prendre plusieurs formes de "corps".

Faire corps, c'est un tout, il n'y a plus de fond/forme mais un ensemble cohérent.

Je pense à Malévitch et à Opalka, blanc/blanc ou bien comme Klein : comment rendre
 visible l'invisible.

Je crois que la peinture, c'est une question d'absence.

Cette absence, cet effacement de soi, cette limite du corps, je la vois dans la peinture
 (nécessaire pour faire corps). Si les artistes de l'époque classique ont utilisé la religion
 comme sujet, c'est peut-être pour cette question d'absence de corps. La résurrection

du Christ, faire disparaître pour faire apparaître ne me semble pas étrangère.
Ma peinture est peut-être une présence matérialisée qui n'est autre que la figure de mon absence, celle des F3D.

C'est en cela que je crois Opalka quand il dit vouloir sauver la peinture. Une dimension temporelle dans ce qui paraît fini, figé, ce qui vit pour l'éternité, une pensée gravée dans nos mémoires, dans ce qui ne se voit pas mais que l'on n'oublie pas.

La peinture est ce corps absent, le fini dans l'infini, la ligne d'horizon pour Friedrich, le carré noir pour Malévitch, l'immatériel pour Klein, le blanc sur fond blanc pour Opalka. Elle est inséparable de notre corps depuis que nous sommes hommes. Ce qui en fait une raison suffisante pour la défendre.

Tant que la peinture cherchera à donner forme à ce corps, il y aura peinture.

J'ai toujours pensé que ce n'était pas la forme que j'avais choisie mais, quelque chose d'autre qui m'avait amené à la choisir.

J'ai toujours travaillé avec ce que contenait la forme.

La question du beau ne se pose pas, même si je trouvais certaines formes belles en tant que forme, elles ne provoquaient rien en moi.

Selon Kant, le beau est universel, car tout le monde trouve des choses belles, sans explication, simplement par le fait de les trouver à son goût.

Suivant l'analyse de Kant, Shiller décrit ce mécanisme par le fait qu'il s'agit de la réunion de l'instinct formel et de l'instinct sensible.

Si j'avais choisi la forme pour son image, je n'aurais pas continué à travailler avec, elle n'aurait eu qu'un temps de vie.

Je pensais que tout le monde voyait les F3D comme moi.

Mais j'ai compris que cette manière de les appréhender n'appartenait qu'à moi. Qu'elles faisaient partie du monde des formes, qu'elles n'avaient rien de spécial.

Pendant cette période, je lisais *Phasme* de Georges Didi-Huberman. C'est par son regard que j'ai redécouvert cet insecte qui se nourrit de son modèle, c'est-à-dire ce à quoi il ressemble. Manger la feuille qu'il représente pour devenir son propre modèle.

J'ai pensé que les F3D pouvaient être ce phasme et cette feuille car elles ressemblaient aux autres formes jusqu'à se confondre parmi elles; mais de quoi se nourrissaient-elles ?

Alors, j'ai fait en sorte que les F3D se mangent entre elles.

A l'aide de l'ordinateur, je les ai toutes mises les unes sur les autres et j'ai choisi l'option puzzle. Elles se sont fragmentées en une multitude de formes.

Après cela, j'ai enlevé les morceaux comme les feuilles d'un buisson pour trouver le phasme. C'est à ce moment là que j'ai peint trois peintures sous le titre : *Phasme*.

Cette phase a été est très importante, car elle m'a permis de comprendre la relation que j'entretenais avec les F3D, ce qui m'avait amené à les choisir, cela allait définir ma manière de les utiliser.

A partir de ce moment, il ne s'agissait pas de formes mais de mes formes.

J'ai donc cherché des décors dans lesquels la forme pouvait, comme le phasme, être ce qu'elle représente.

Je n'ai pas vraiment chercher ces décors, je n'ai rien planifié, ils viennent à moi de diverses façons: rencontres, oeuvres, lectures, images, objets...

Quand je découvre quelque chose qui me plaît, je finis par chercher la F3D qui pourrait se cacher à l'intérieur, ou plutôt à chercher ce qui pourrait la faire apparaître, la faire sortir de sa coquille.

A force de vouloir chercher ce qui pourrait faire apparaître la F3D, j'ai fini par lui trouver des nouvelles formes, jusqu'à des formes informelles.

Si je reprends Kasimir Malévitch, mais aussi pour avoir été confronté à maintes reprises à cette expérience, deux spectateurs regardant une même forme en donneraient des avis différents voire contradictoires.

C'est-à-dire qu'une forme apparaît différemment suivant le spectateur.

La forme est différente suivant le regard qu'on lui porte.

Ce qui voudrait dire qu'il n'y a pas de formes mais une infinité de formes et ce sont nous spectateurs qui faisons apparaître la forme.

la F3D devient alors une forme représentant l'immensité du monde formel avec ni début ni fin, une forme toujours en mouvement, comme l'atome qui n'est en soi que du vide mais, qui en tournant si vite sur lui même crée assez d'énergie pour que les objets prennent consistance.

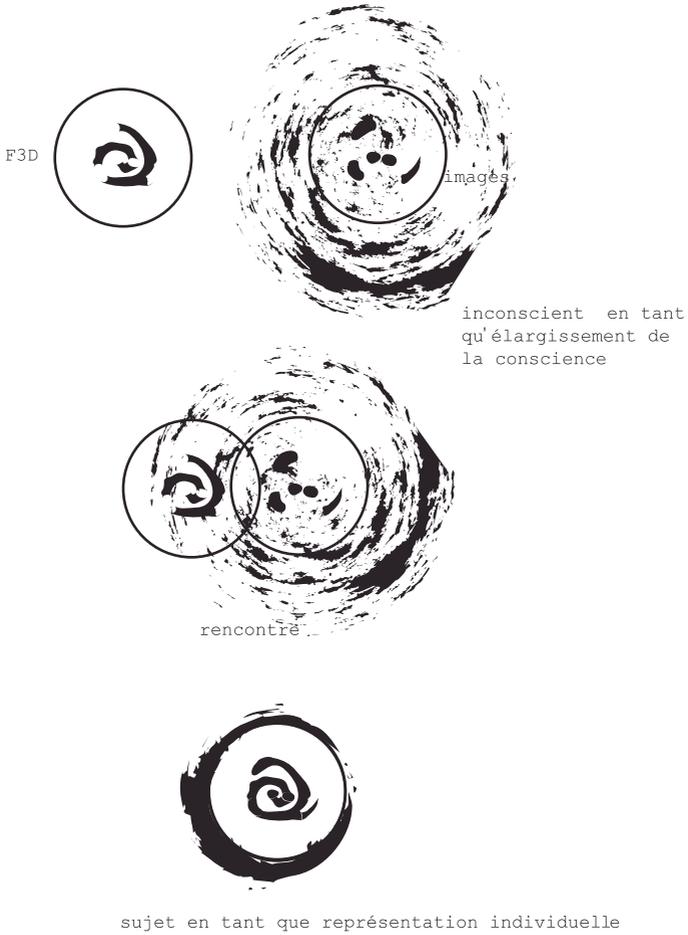
En procédant ainsi, la F3D découvre le sujet, le fait apparaître pour lui prendre sa forme comme un bernard-l'hermite car le sujet qu'elle fait apparaître est ce que j'ai choisi inconsciemment dans l'image.

Je découvre alors en mettant tous mes travaux les uns en rapport avec les autres ce qui détermine et ce qui construit mes préoccupations plastiques et philosophiques.

Les F3D sont devenues ce qu'elles font apparaître, des sujets dans lesquels elles sont visibles et reconnaissables, dans d'autres, le cœur sous-jacent et invisible de l'image. Complètement appropriées et assimilées dans leur configuration physique et concrète, elles sont devenues une manière de penser.

A ce stade de mon travail, comme "débarassé" des contingences formelles, je suis devant une nouvelle géographie.

Schéma du mécanisme F3D



Les F3D m'amènent à tracer les contours d'un autre continent, un nouveau territoire à explorer.

La F3D m'a permis de découvrir que la peinture abstraite géométrique n'était plus habitée comme au temps des modernistes. Le corps a quitté le tableau, l'espace utopique des modernistes est devenu réel. Maintenant que nous habitons ces espaces géométriques, l'art géométrique tapisse nos intérieurs.

Nous sommes dans le tableau, la peinture prouve sa réalité par sa matérialité, elle est concrète, elle ne trompe pas, elle est frontale, elle fait face, comme les murs qui vous font obstacle.

L'image numérique a remplacé l'illusion d'une fenêtre ouverte sur le monde. Le tableau n'a plus de fenêtre, car maintenant, vous êtes dans le tableau. L'image numérique capte des images du monde réel, mais elle ne prouve pas sa réalité, car elle est manipulable, transformable, elle n'est pas fixe. Elle ouvre sur un nouvel espace, où il n'y aurait pas de réalité, un monde virtuel.

Dans la peinture classique, le peintre avait le monopole sur l'image, aujourd'hui, il ne l'a plus.

Le numérique a pris l'image du tableau, les peintres essaient de rendre les pixels au réel, c'est pour cela qu'ils peignent des images et non plus d'après nature.

Les peintres peignent le nouveau monde pour le rendre au réel.

Notre environnement aujourd'hui est médiatisé par un ensemble technologique où le monde naturel et artificiel se confondent.

Nous ne sommes plus maîtres de notre production, elle nous est imposée, car nous agissons en fonction de l'espace dans lequel nous évoluons. Nous naissons avec la sensibilité d'une époque et cela compte plus que tout ce que nous pouvons apprendre.

La F3D est une machine sans rouage, elle ne fabrique rien, elle fait faire.

Je n'ai pas d'imagination, alors la F3D palie à ce manque, ce besoin.

Ce qui explique le mieux le mécanisme F3D, c'est l'hexagone.



• *Dessin mural n°5 et n°6*, 2008.

Espace Art Contemporain, La Rochelle. Gouache sur mur, pastel sur mur 6 x 4 m, 7,5 x 4,88 m.

Dans le dessin (1), on discerne un hexagone divisé en six, il suffit d'une transformation minimale du point de vue pour que l'observateur perçoive un cube.

J'ai pu faire un parallèle avec mon travail en rapport à une série de dessins appelée *Déplacement* où la F3D se déplace suivant les quatre directions : gauche, droite, haut, bas.

Le dessin (1) est la position instable, celle qui englobe toutes les variations formelles et imaginaires.

La F3D est à l'image de cette forme, dans sa position stable (2), vous pouvez voir une F3D en volume, ou passer du côté instable (1) entre fiction et réalité et voir autre chose.

Cette instabilité, cette limite, c'est le vide, la réalité de ce que vous pensez voir, un espace dans lequel vous êtes seul au milieu de nulle part, face à vous-même, dont vous êtes le seul créateur.

Comme disait Warhol, ce néant au cœur de l'image.

Ce néant, c'est la projection de l'espace mental, le cosmos de Malévitch.

On ne peut pas rester dans le néant, dans le vide, on a besoin de faire des liens concrets, réels, sinon vous sombrez dans la folie comme Pollock.

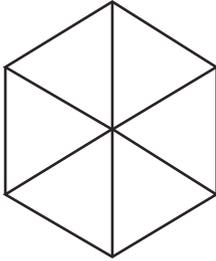
C'est à travers ces liens que je construis des peintures, c'est à travers ces liens que la F3D apparaît, disparaît à la façon de l'hexagone, d'un point de vue stable ou d'un point de vue instable. La F3D devient projection mentale, pour devenir non plus visible à l'œil nu mais pensée, une abstraction pure, une *cosa mentale*.

Elle devient cette chose qui aurait disparu derrière chaque peinture, présente par son absence.

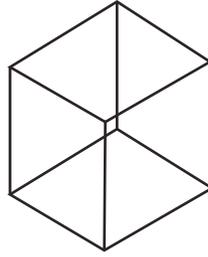
J'ai utilisé la F3D comme outil d'investigation me permettant d'explorer ce que j'appellerai des "paysages", espaces réels ou représentés.

Lors de ces investigations, la F3D crée des rencontres qui provoquent un effet, un fait laissant une trace visible ou non dans un temps plus ou moins long.

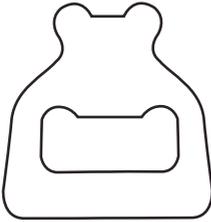
Perturbant la source dite originelle, la F3D interroge en l'actualisant, le temps, la mémoire, le regard, l'apparition, le réel et la fiction, la question de l'origine et de l'original.



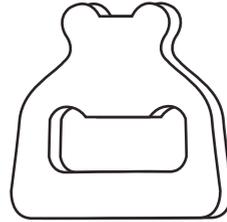
(1) point de vue instable



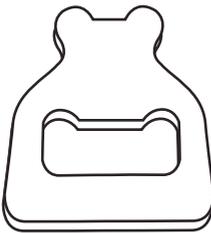
(2) point de vue stable



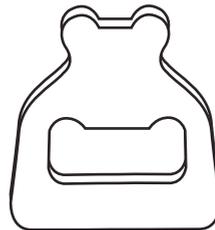
(1) point de vue instable



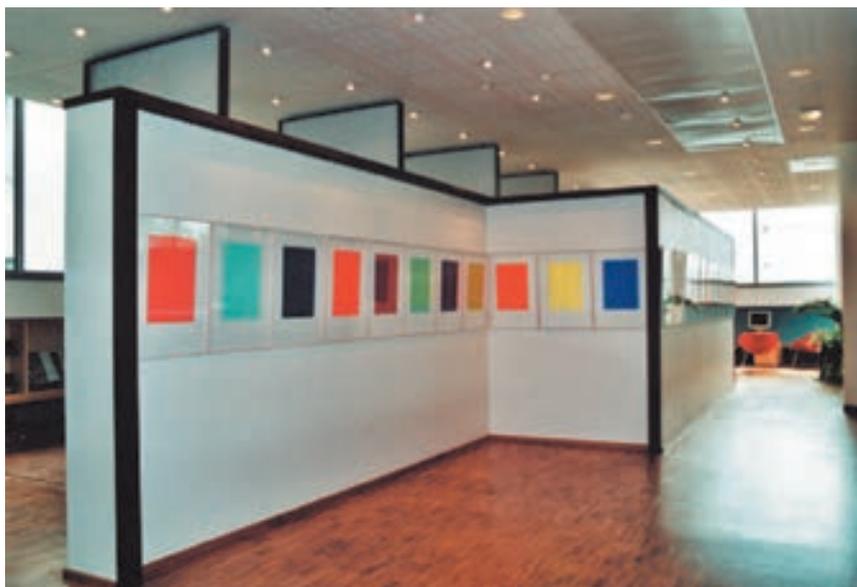
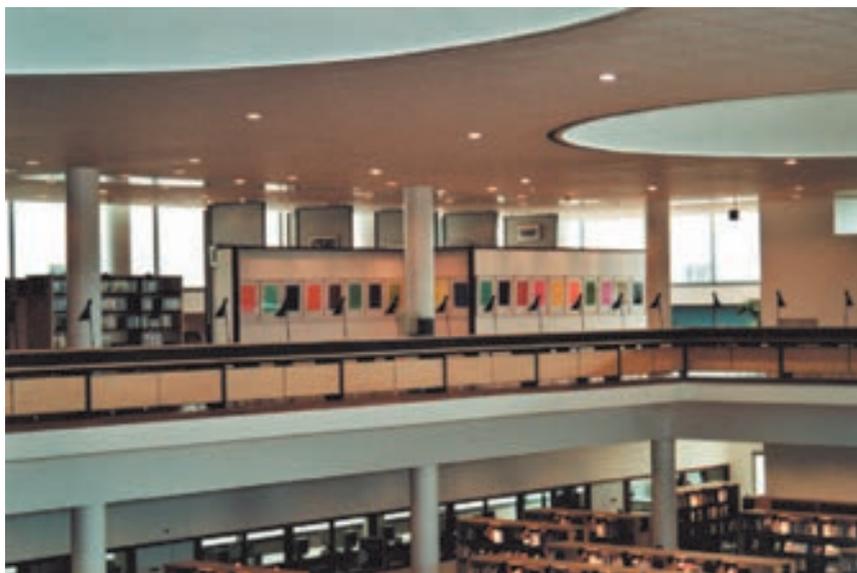
(2) déplacement vers la droite



(2) vers le bas



(2) vers le haut



La Tart'in est une réponse à une exposition où nous étions invités à intervenir dans l'espace urbain. J'ai souhaité finaliser cette intervention par une peinture pour accentuer le phénomène temporel et l'imaginaire.

D'un côté une peinture, de l'autre une action réelle dans un espace et temps réel.

Pour construire ma peinture, mes recherches m'ont amené à faire un parallèle avec Henri Bles, peintre hollandais du xv^{ème}, qui utilisait un répertoire de personnages, animaux, paysages, etc, symbolisant chacun un sens particulier.

[...]

* *Exposition à la Bfm de Limoges*, 1998. 22 pastels sur papier, 57 x 80 cm, collection Artothèque

Limousin.

Chaque tableau était construit avec ce répertoire et devait être regardé, lu comme un hiéroglyphe pour en saisir le sens et, pour certains tableaux nous amener à découvrir un visage dissimulé dans le paysage.

Au xv^{ème} siècle, un enfant guidant un aveugle représentait la confiance, une assurance, car l'enfant symbolisait l'innocence.

Dans le tableau *La Tart'in*, la petite fille a guidé l'aveugle vers un affichage sauvage.

La personne du milieu est là pour orienter notre regard sur ce que personne ne semble voir, la F3D N°7, "cachée dans un brouhaha de signes et de messages" (1), caché dans ce qui se voit. Le personnage en bleu nous représente comme passant, témoin, peut-être comme un des personnages des tableaux de Friedrich, se trouvant face au paysage.

(1) Y. Miloux, *J'écris ce que je veux*, in Alain Doret, Collège Marcel Duchamp, 2006, pp. 59 - 63.

[...]





Plan de construction

La Tart'in



Dans certains de ses tableaux, Velázquez a une manière de représenter l'environnement social et culturel de l'Espagne qui a quelque chose d'étrange, mystérieux, qui semblerait vouloir apparaître, se manifester.

Une représentation dans la représentation.

Une image dans l'image.

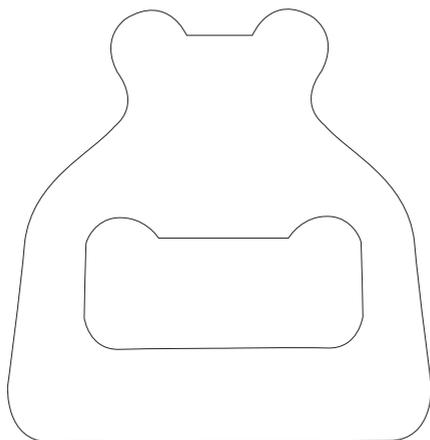
Velázquez incrustait des scènes mythologiques ou religieuses dans des natures mortes, des scènes de la vie paysanne, bourgeoise etc. C'est au moment où ces deux représentations se rencontrent que la première lecture se transforme, la peinture raconte autrement, en créant une ambiguïté qui la complexifie.

Au fond à droite une scène religieuse, le Christ rendant visite à Marthe et Marie, le titre, un tableau que l'on ne voit pas caché dans ce que nous montre cette femme de l'index, un tableau qui est devenu son propre décor.



Dans certains de mes tableaux appelés *Imago*, une F3D rencontre l'image figurative. Dans *Imago fleurs*, le paysage se transforme sous nos yeux, une forme abstraite se confond dans le paysage dans lequel elle évolue, avec une différence, elle n'est pas le paysage. Elle apparaît comme un reflet, mettant en doute notre propre regard sur ce qu'il y a à voir. L'image n'est plus à voir, d'ailleurs on ne peut plus la voir.

Ces rencontres provoquées par Velázquez et Piero della Francesca ne peuvent se faire qu'avec certaines connaissances. Si vous décidez de partir à la recherche d'un phasme et que vous n'avez jamais vu de phasmes, que l'on ne vous a pas appris à reconnaître

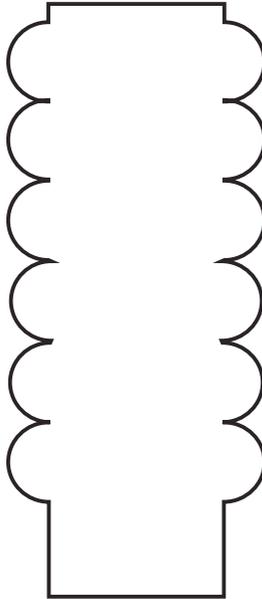




l'insecte, vous ne verrez que des feuilles et des brindilles. C'est à dire le décor, le modèle de l'insecte.

L'environnement des phasmes, n°1, ici, la F3D devient un phasme, est celui des formes, c'est à dire notre environnement social et culturel dans lequel elles se nourrissent.

Les phasmes sont arrivés dans mon travail quand j'ai commencé à comprendre que les gens à qui je montrais les F3D ne voyaient pas la forme mais, ce à quoi elle pouvait se référer dans l'histoire : pop-art, minimalisme, design; peut-être parce qu'il s'agit d'une histoire encore proche, d'un monde d'images et d'objets artificiels dans lequel les F3D se confondent et finissent par disparaître, le décor qui les à fait naître.



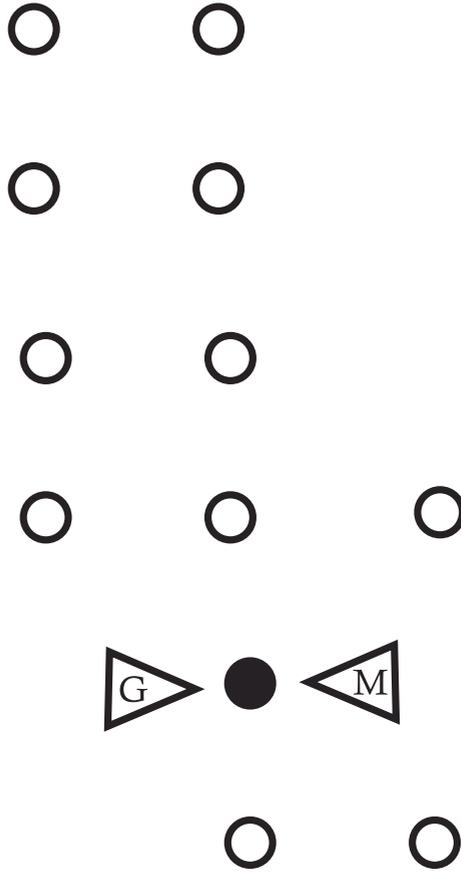


Dans *l'Annonciation* de Piero della Francesca, il y aurait quelque chose, selon Arasse qui viendrait perturber notre regard. La plaque de marbre placée au fond du tableau est peinte de manière détaillée comme si elle était au premier plan, ce qui vient à l'encontre de nos sens de perceptions.

"C'est le secret de l'incarnation caché dans le visible de l'Annonciation. Je peux le dire parce qu'il se trouve que la colonne est un des symboles les plus connus et traditionnels du Christ: *Columna est Christus*, "le Christ est une colonne". Le massif de colonnes, c'est donc l'éternel en tant qu'il est déjà là, "présent invisible dans le lieu de l'Annonciation", et ce n'est pas moi qui le dis mais Jacques de Voragine. Il dit en substance que l'ange Gabriel a eu beau faire aussi vite qu'il pouvait, Dieu est allé plus vite que lui, il était présent invisible dans le lieu de la perspective, Piero della Francesca a figuré l'incarnation : son mystère avec la plaque de marbre qui est au fond, et son secret avec le massif de colonnes caché dans ce qu'il montre même, caché dans ce qui se voit" (4)

(4) D. Arasse, *Histoires de peintures*, Editions Denoël, Paris 2004, p. 55.

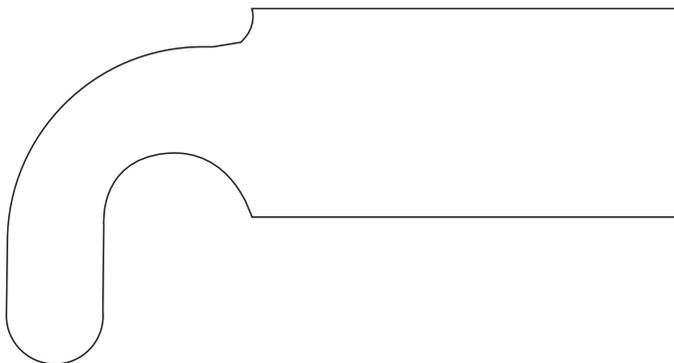




L'ange Gabriel et Marie ne se voient pas, l'ange se trouvant en face de la colonne symbolisant le Christ.

Piero della Franscesca utilise la perspective de manière à confondre les points de vue pour créer lui aussi une image dans l'image. En procédant ainsi il va pouvoir montrer, caché dans ce qui se voit, ce qui ne peut être représenté, l'incarnation.

J'ai procédé de la même manière dans *Allégorie de la paix* en confondant les points de vue, une image dans l'image, en transformant la F3D en corne d'abondance, cachée dans ce qui se voit.





Plan de construction

Allégorie de la paix d'après Simon Vouet

Entretien Alain Doret / Eric Watier

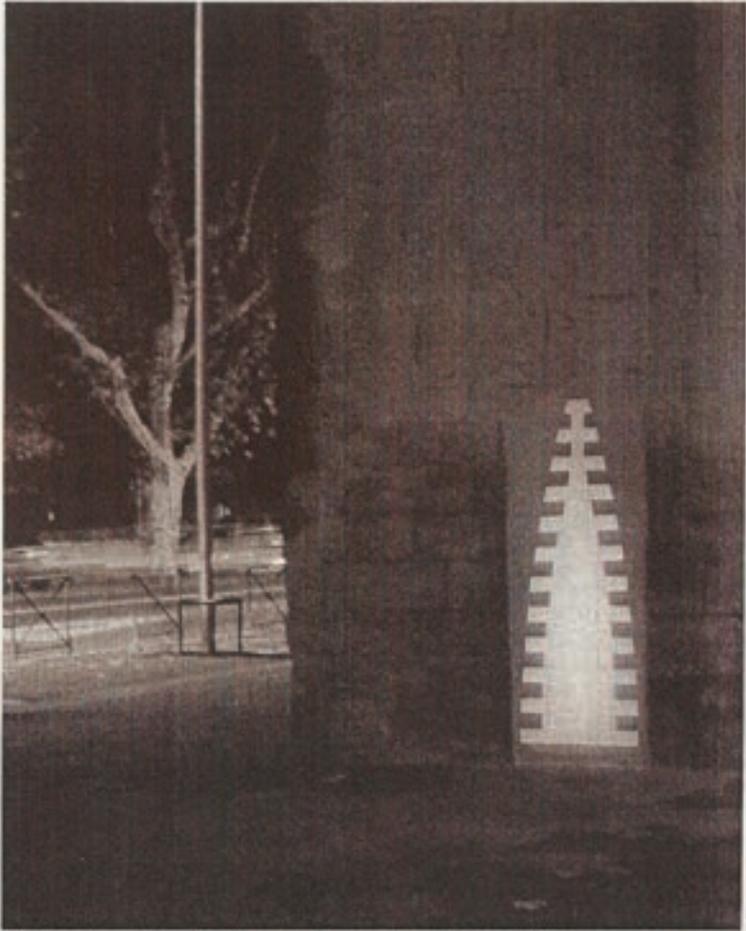
novembre 2002.

Aperto : <http://aperto.inse.fr>

n°5 - novembre 2002 - Gratuit

ALLOTOPIES

Un néologisme de Roberto Martínez • Une proposition d'Eric Watier • Une production Aperto



Alain Dorel, Apparition 1, peinture phosphorescente sur acrylique, Montpellier, 2002

Eric Watier : Ton travail repose entre autre sur l'utilisation d'un certain nombre de formes et sur leur capacité à s'adapter ou à résister à de nouveaux contextes, de nouvelles situations. Peux-tu nous dire d'où viennent ces formes et pourquoi tu les as choisies ?

Alain Doret : Peu importe d'où elles viennent, l'anecdote est qu'un jour un ami est arrivé et m'a présenté un catalogue de formes, des petites images de 2 cm environ. Ce qui m'a intéressé c'est l'immédiateté, la facilité avec laquelle je pouvais les choisir, la façon dont j'étais séduit. En les isolant des autres, j'ai commencé à les utiliser, à les imaginer autrement. Certaines sont devenues des volumes, des dessins, des dessins muraux, des tableaux, des affiches, des cartes postales etc. Ces formes ne jouent aucun rôle dans la société, c'est-à-dire, elles ne se réfèrent à aucun instrument, à aucune fonction, ni à aucun signe. Elles sont libres, elles donnent à l'esprit les possibilités d'utiliser ses facultés. Elles sont libres de toute contrainte, elles sont espaces de créations. Si je fais ces formes là, c'est que je manque d'imagination, autrement je ne les choisirais pas, je les dessinerais moi-même, jusqu'à trouver la forme. Je n'en suis pas capable. En utilisant certaines méthodes je me suis aperçu que j'étais incapable d'imaginer une forme. Mon imaginaire s'est déplacé dans le choix. Ça aussi, je m'en suis aperçu en découvrant d'autres formes artistiques : l'imaginaire ne se limite pas à une définition, il n'a pas de forme. Il n'a que la forme que vous lui donnez. C'est pour ça que je dis que mes formes, n'ont pas de forme autre que la forme qu'on leur donne.

E. W. : Cette façon de faire (choisir au lieu de créer) remet un peu en cause l'idée qu'on se fait de l'artiste, non ?

A. D. : Après les avoir vues, on se deman-

de comment je crée ces formes. De ce qui m'intéresse, c'est de comprendre pourquoi je fais ces choix, ce qui m'amène à faire ces choix.

E. W. : Les formes que tu utilises, si elles sont anonymes (industrielles) sont assez atypiques. Cette ambiguïté est-elle pour toi une façon d'interroger l'originalité supposée de l'œuvre d'art ?

A. D. : Non, l'ambiguïté dont tu parles ne se pose pas au niveau de l'originalité de l'œuvre d'art. Mon choix de formes se fait sur un rapport affectif. Peut être pour retrouver ou pour garder une partie de moi-même qui tendrait à disparaître dans le monde de plus en plus artificiel qui caractérise les objets industriels. Le fait qu'elles soient variées est peut être dû au fait que je cherche une signification à ces formes, que je cherche ce que je suis à travers ces formes.

C'est peut-être pour ça que je ne vois pas les formes quand je les choisis, mais une partie de moi. Je me dis qu'elles sont les empreintes ou les fragments de ce que je suis et de la société où je vis. Je crois que l'originalité se trouve dans la pensée qui accompagne l'œuvre. Ce que j'appelle, ce que nous appelons la singularité et qui rend l'œuvre plus autonome.

E. W. : As-tu établi un catalogue définitif des formes ou es-tu toujours à la recherche de nouvelles formes à utiliser ?

A. D. : Je suis toujours à la recherche de nouvelles formes, car certaines ont disparu. Je les ai effacées (supprimées). J'ai un répertoire de formes qui n'a rien de définitif, qui se fait et se défait. Certaines sont là depuis longtemps. Jusqu'à quand, je ne sais pas.

E. W. : L'utilisation des formes est assez variée (dessins, volumes, dessins muraux...), qu'est-ce qui détermine ces variations ?

A. D. : Je crois que je cherche une signification à ce choix initial, ce qui m'amène à une utilisation très variée, à la possibilité

d'expérimenter. Je ne cherche pas à ce qu'elles soient quelque chose, non plus une réponse à quelque chose, mais des espaces de découvertes, des questions.

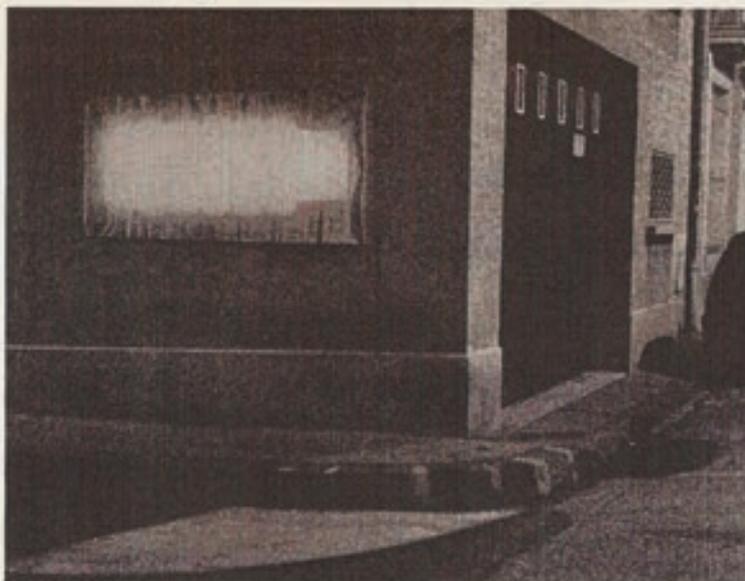
Pour reprendre une phrase de Ludger Gerdes : "les possibilités formelles de l'esprit humain, l'aptitude de l'esprit humain à FORMER".

E. W. : L'espace public n'est pas un espace que tu as l'habitude de fréquenter semblait-il. Est-ce-que la proposition de participer à Allotopies t'as posée des problèmes particuliers et comment les as-tu résolues ?

A. D. : Je ne travaille pas sur des projets précis, mon travail se fait à la mesure de mes découvertes et de mes expérimentations. Intervenir dans un espace public de cette manière ne s'était jamais posé dans mon tra-

vail. Il aura fallu, comme tu le sais, de nombreux échanges pour comprendre le projet. Il me fallait réfléchir sur un moyen simple de faire apparaître mes formes dans la ville. L'affiche semblait être le moyen le plus efficace. Je voulais qu'on les découvre comme je peux les découvrir par hasard ou en les cherchant. Quand je choisis une forme sur un document, j'ai une image un peu fantomatique du devenir de cette forme, de l'objet. Une fois réalisé tout cela a disparu.

Quand on déambule dans un espace urbain, tout va très vite, tout vous saute à la vue. Nous sommes quasi agressés par une profusion d'images de toutes sortes. J'ai voulu que mes formes ne soient pas visibles la journée, qu'elles se mélangent au reste. J'ai donc décidé de faire une affiche monochro-



Aïnin Dorel, Apparition 2, peinture phosphorescente sur acrylique, Montpellier, 2002

me avec à l'intérieur une forme phosphorescente qui ne pouvait être rendue visible que si elle recevait une charge de lumière.

E. W. : Buren a bien analysé en 1969 les limites de la peinture dans l'espace normal de l'exposition et a modifié son geste pour qu'il soit possible dans l'espace public, pour qu'il puisse exister. Quelle a été ta stratégie par rapport à cette question de l'irrecevabilité de certains objets dans l'espace public ?

A. D. : Je ne cherche pas à modifier mon geste pour qu'il soit possible dans l'espace public. Ce qui m'intéresse c'est le déplacement dans l'espace physique et comment les choses se déplacent et se forment dans l'espace qu'il soit public (ville) ou privé (espace clos).

E. W. : Les dessins phosphorescents que tu as proposés pour *Allotopies* jouent de la visibilité et de l'invisibilité de la pièce, est-ce que pour toi c'était une façon de résoudre la question de l'apparition de l'objet dans l'espace public ?

A. D. : Non. Je pense que les objets apparaissent, disparaissent, car ils se transforment continuellement. Le projet ici était de faire quelque chose d'éphémère : soit un temps d'apparition qui amène forcément la disparition. L'espace urbain n'est pas un espace figé, mais un espace en constante transformation.

E. W. : Il me semble que cette fluidité, cette modification continue des objets est aussi une caractéristique de ton travail qui n'est pas tant un travail d'inventions formelles qu'un travail de redéfinition continue du statut de ces objets ?

A. D. : Je ne lutte pas, je ne cherche pas à m'adapter, pas plus à de nouveaux supports qu'à de nouvelles contraintes. Je suis, nous sommes, confrontés à un espace dans lequel nous circulons. Cet espace véhicule un certain nombre de choses auxquelles je

suis plus ou moins sensible et qui provoquent chez moi des réactions.

E. W. : Si j'ai bien compris les formes que tu utilises ne sont pas utilisées pour elles-mêmes mais comme des outils permettant des passages, des glissements d'un support à un autre, d'un contexte à un autre. Est-ce que toute forme a cette capacité de répondre à des contextes différents ou est-ce qu'il y a des formes plus réactives que d'autres ?

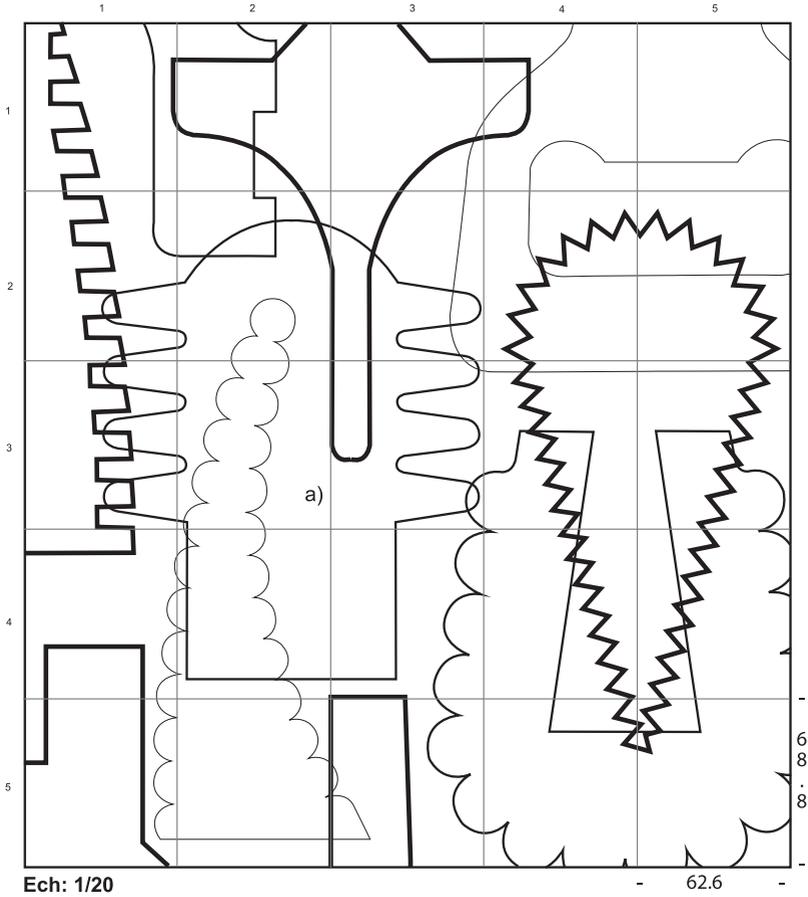
A. D. : Elles sont utilisées pour elles-mêmes, mais je crois qu'elles ont une très forte identité, ce qui leurs permet de naviguer. J'utilise certaines formes uniquement pour les dessins muraux et puis d'autres agissent sur moi de façon permanente, elles finissent par prendre beaucoup d'espace et on les retrouve très souvent sur différents supports.

Interview réalisée par e-mails
en octobre et novembre 2002.

Allotopies est réalisé avec l'aide de la DRAC Languedoc Roussillon, de la Ville de Montpellier et du Conseil Général de l'Hérault.

Edition originale publiée à l'occasion de la manifestation Allotopie, proposée par Eric Watier à partir d'un concept imaginé par Roberto Martinez. Produit par l'association Aperto, Montpellier 2002.

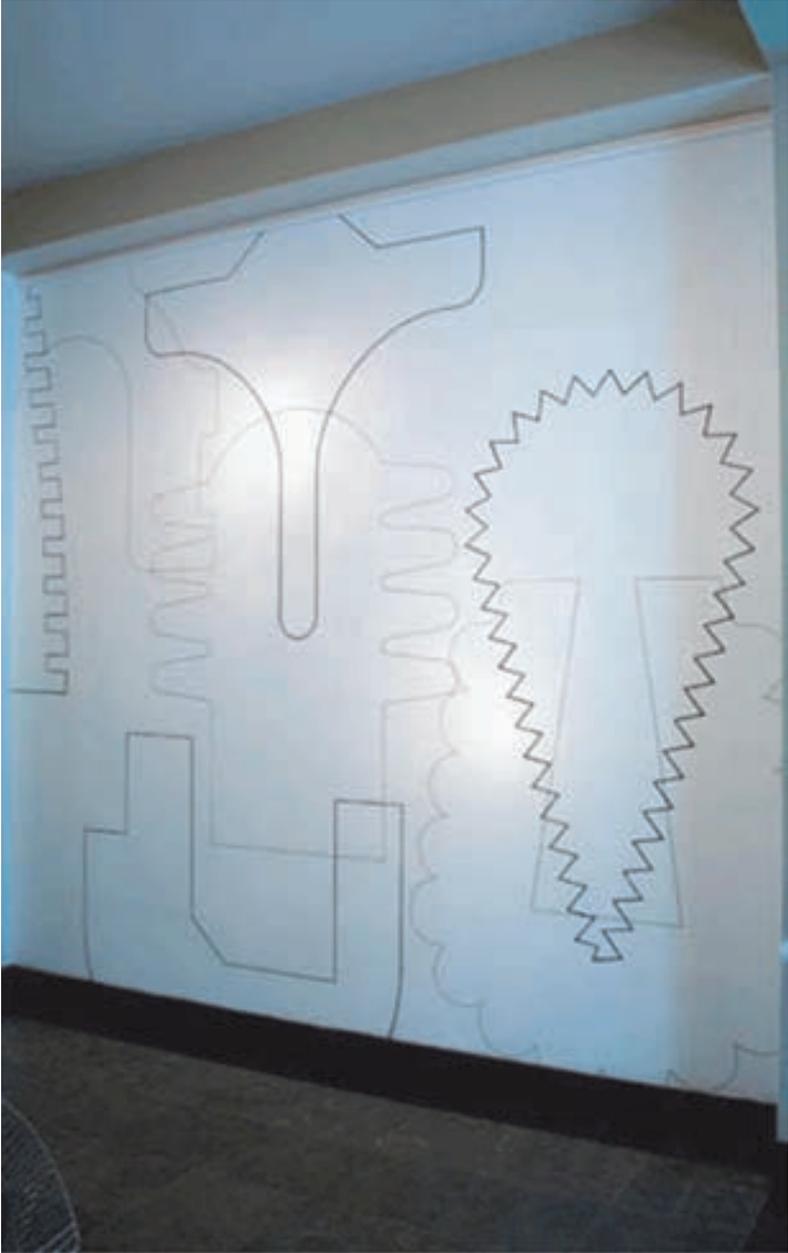
Dessins muraux



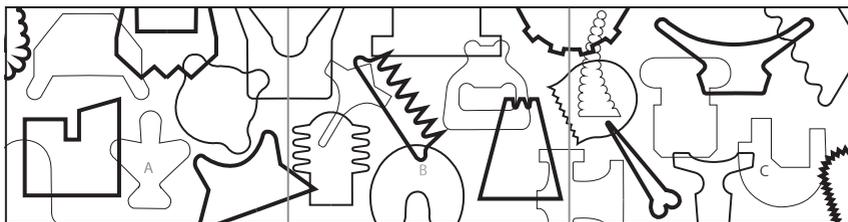
Dessin Mural N° 1
ENAD Aubusson 2000



Plan de Construction



Dessin Mural N°2
ENAD Limoges 2000



26,25 / 6,66 cm

Ech: x1,5



17,50 m





• *Dessin mural n°3*, 2002.

Réalisation en cours, Safran / Carré Noir, Amiens. Crayon pierre noir sur mur, 23,37 x 3,50 m.



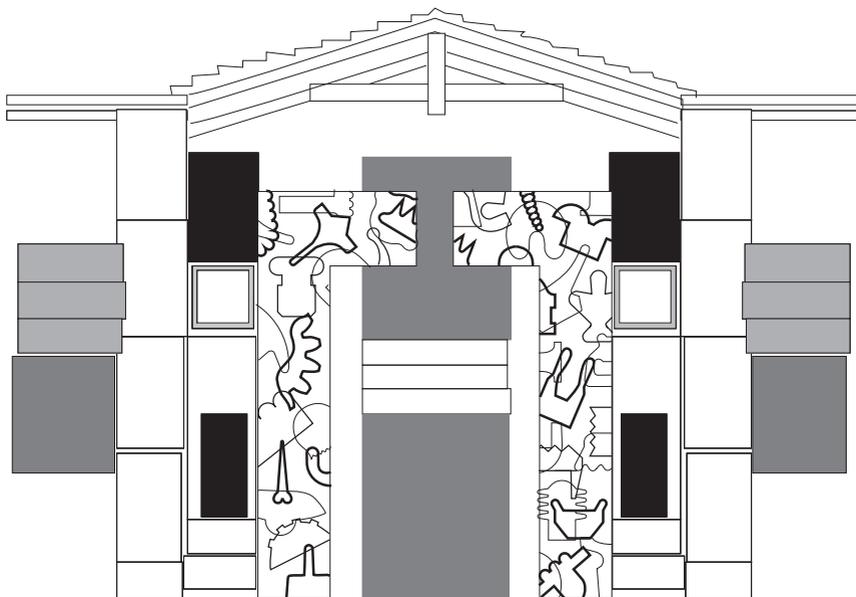


• *Dessin mural n°4*, 2002. Collection FRAC Limousin.



• *Dessin mural n°4 (1)*, 2003. Réalisé à la chapelle Saint-Pierre-des-Carmes de Tulle

Projet Dessin Mural N° 1p



Croquis, juin 2004

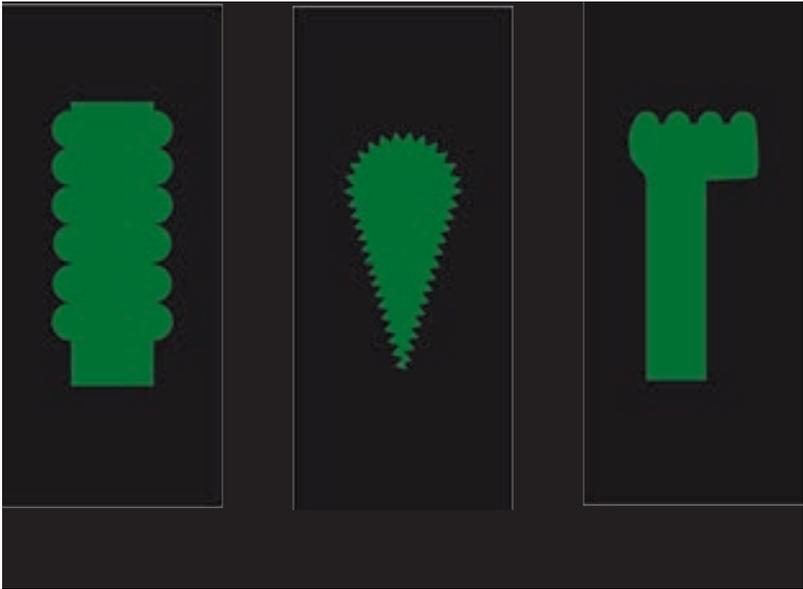
Projet 1% artistique crèche de Bon-Encontre.
Lieu d'intervention : L'arche à l'entrée de la crèche.







• *Dessin mural n°4 (3)*, 2008. Exposition Espace d'art contemporain, La Rochelle.



EMBLÈMES ET ÉNIGMES

Yannick Milloux, octobre 2009.

Lors d'un précédent texte paru en 2006, j'avais tenté de renouer avec certains aspects historiques dans la pratique de la peinture et de la sculpture au XX^{ème} siècle (histoire du monochrome, du mouvement Puriste, "objets spécifiques" de Donald Judd, "objets en moins" de Pistoletto, ou encore répertoire d'objets de Konrad Klapheck) pour ancrer les repères de la recherche d'Alain Doret.

Cinq ans après, revoir ses *F3D*, ses Formes en 3 Dimensions, et examiner en détail leurs disséminations dans les registres de la peinture classique ou gothique, de l'hyperréalisme et de l'image peinte au sens le plus large, tel est l'objectif de ce nouvel article.

Bien sûr, la recherche d'AD a continué. Elle s'est aventurée dans des territoires aussi instinctifs que prémédités, flirtant autant avec les registres de la peinture dite "savante" (on disait autrefois cultivée) qu'avec la trivialité la plus absolue, celle du papier peint et de l'ameublement.

Revoir la série fondatrice des *F3D*, sorte de répertoire de formes "géométrisantes" - et non pas géométriques, car non réductibles à une définition - plus précisément des reliefs, des blocs de couleurs mates ou brillantes, nous incite à nous rapprocher de certaines œuvres d'Allan McCollum. Nous proposons, en contrepoint d'un article publié à Genève en 1993, de reprendre les principaux arguments de son auteur et de tenter d'y trouver un écho dans les recherches d'Alain Doret (1).

Allan McCollum, immense artiste né en 1944 à Los Angeles, vivant à New York, a basé toute sa recherche sur la reproduction, la répétition et le nombre. Dans son texte "Les emblèmes de la multitude", Catherine Quéloz résume ainsi l'œuvre de l'artiste :

" Elle se compose de quelques modèles aux prototypes très précisément conçus et élaborés qui, multipliés, s'érigent en groupe, en famille parfois assimilables à des genres ou des catégories d'objets connus, souvent hybrides et impossibles à organiser selon les principes d'une taxinomie traditionnelle. En effet, chacune des séries qui constitue le travail de McCollum se fonde sur cette capacité à faire coexister les nombreuses contradictions - inhérentes d'ailleurs à toute l'histoire de l'art moderne - liées à la complexité des relations entre culture de masse et arts visuels... "

En comparaison et toutes proportions gardées avec les œuvres d'AD, quelques séries d'AMC s'imposent :

- 101 les peintures de substitution,
- 102 les véhicules parfaits,
- 103 les travaux individuels,
- 104 les dessins.

Les *Surrogate Paintings* (peintures de substitution) semblent être aussi bien la synthèse d'une série d'expériences personnelles antérieures qu'une sorte de parodie de la nature réductiviste devenue quasi emblématique de la peinture moderne. Depuis la fin des années 60, AMC mêle dans ses travaux une pratique de la peinture comme tâche quotidienne, mettant en évidence le travail plutôt que le système. Comme il le souligne lui-même, il s'agissait de " *produire une peinture contemporaine de manière mécanique, en utilisant les matériaux que l'on peut trouver dans un supermarché* ". Initiés en 1977, produits d'abord en bois, en 1978 (*Surrogate Paintings*), puis en plâtre en 1982 (*Plaster Surrogates*), les " *substituts* " se présentent comme des moulages de tableaux et sont soit recouverts d'une couche de peinture monochrome, soit réalisés en trois tons, rectangle noir, marie-louise blanche ou beige, cadre en camaïeux de gris, de bruns ou de rouges.

En 1986-87, McCollum réalise une série de sculptures nommée *Perfect Vehicles* (véhicules parfaits) qui sont d'autres substituts. Une urne hexagonale chinoise aux formes arrondies et son couvercle sont reproduits par moulage en quantité et chaque exemplaire est recouvert d'une couleur monochrome. L'ensemble est souvent présenté en séries, par groupes de cinq alignés sur de longs socles blancs, tous parallèles, ou par famille d'une cinquantaine impeccablement rangés sur une estrade en médium, dont le dessus est recouvert d'un tissu noir mat.

Certains de ces véhicules parfaits sont agrandis au format monumental et peuvent alors être présentés seuls.

En 1987-88, l'artiste conçoit et fait réaliser l'ensemble des 10.000 " *Individual Works* " (travaux individuels). " *Composés de multiples combinaisons possibles de plus de 150*

Répertoire des F3D



1



2



3



4



5



6



7



8



9



10



11



12



13



14



15



16



17



18



19



20



21



22



23



24



25



26



27



28



29



30



31



32



33



34



35



36



37



38



39



40



41



42

formes trouvées associées en groupes de 2 à 6, elles ont pour moules de petits objets utilitaires et banals, mais pourtant minutieusement conçus, qui ponctuent anonymement notre quotidien : petits récipients à emporter, capsules, couvercles et poignées. Modèles à la fois négatifs et positifs, sorte de fossiles du futur, ils constituent la source d'une catégorie particulière d'objets difficilement classifiables qui ne peuvent se définir par leur forme, mais plutôt par la qualité de la relation (affective) que l'on entretient avec eux (souvenir transfert). Construits à partir de fragments d'objets, les " Individual Works " apparaissent un peu comme une fiction. Objets vides, objets perdus, non seulement parce qu'ils sont destinés à être jetés, mais aussi parce que l'incroyable richesse de leur design n'est pas considérée comme digne d'intérêt. "

Enfin, entre 1988 et 1993, il concevra et fera réaliser l'immense ensemble des " Drawings ", des milliers de dessins encadrés et placés sous verre. A partir d'un système défini en 1988, réalisé et exposé pour la première fois en 1990, Drawings envahit l'espace d'exposition. Placés côte à côte sur le mur, les dessins se donnent à voir comme des formes sombres au centre d'un rectangle blanc, précisément détournées et réalisées en aplat au moyen d'un crayon noir gras ; posés en rangs serrés sur des tables, ils s'offrent aussi à la manipulation. Considérés dans leur ensemble, ils se donnent à lire comme des signes, des emblèmes. Images suggestives, ils rappellent les silhouettes en papier découpé ou les ombres chinoises des lanternes magiques. Dans l'infini de leurs déclinaisons, on voit ici une toupie, là un parapluie, un clocher ou un as de pique. Leur présentation serrée et régulière mime l'organisation scientifique des collections de coléoptères ou de fleurs séchées. Ces dessins ne sont pourtant que le résultat de 5 motifs puisés dans les multiples possibilités offertes par 40 gabarits de courbes en plastique dessinés par l'artiste. Le système qui gère la composition des formes est implicite à l'infini des possibilités d'organisation modulaire plutôt qu'immédiatement lisible dans l'évidence de la déclinaison. Cette notion de système rappelle certains pré-supposés de l'art minimal (résistance à la subjectivité et à l'illusionnisme, mise en évidence du processus de travail) et en même temps les mêle à des allusions, à une imagerie décorative et populaire qui critique les implications tautologiques et élitaires de ces pré-supposés. La multitude de ces dessins, de toute évidence faits à la main, soulève la question de leur mode de fabrication : ils sont le résultat d'un travail individuel réalisé par un très grand nombre d'ouvriers spécialisés, un type de travail à la limite entre l'exécution mécanique et le bel

ouvrage respectueux des règles du métier. La systématique de la composition et l'anonymat d'un groupe d'exécutants n'ont pas seulement pour fonction de tenir l'auteur à distance du faire ou de décisions formelles. La production de masse propose au contraire une très grande variété formelle qui suggère d'autres modes de lecture et propose une définition un peu différente de la culture et de l'histoire de l'art."

Les *F3D*

Le répertoire des *F3D* d'Alain Doret est plus limité, une quarantaine de formes, "quelques modèles aux prototypes très précisément conçus et élaborés".

Les modes de production de ses œuvres sont artisanaux, même s'il utilise parfois des techniques différentes et a recours à certains assistants (pour un dessin mural, une séance de pause photographique, un film d'animation, mais aussi quand il utilise son ordinateur pour dessiner un tableau en zones à remplir de couleurs).

Ce répertoire, on l'a déjà souligné, s'organise à partir de formes trouvées, d'abord dans un catalogue italien de coupes de fenêtres, puis du Joint Français.

Chaque *F3D*, en plus d'être affublée d'un numéro, a été rendue spécifique par l'attribution d'une couleur, glycérophtalique brillante ou acrylique mate, c'est selon. Une fois le programme défini et exécuté, Doret décline ses formes en trois dimensions selon différentes options (dessin, aplat de couleur, mat/brillant, tamponné au pochoir, tirage laser) et sur différents supports (papier, toile, mur, trois dimensions).

Ainsi, la série des *Phasmes* est basée sur la superposition, l'opacité et la transparence, et agit à la manière d'un enchevêtrement inextricable.

Les *INI*, pour Insectes Non Identifiés, sont des dessins précis de coléoptères et autres insectes affublés de certaines *F3D* qui leur servent de tête, de partie d'armure, ou d'arme d'attaque. Proches des chimères, ces insectes imaginaires sont rendus plausibles à la fois par leur exécution minutieuse aux crayons de couleur et par le fait que l'immensité du domaine entomologique pourrait encore révéler certaines espèces inconnues (ou mutantes).

Les cinq *Imago* sont des retranscriptions (aidées par ordinateur pour le dessin et

l'analyse de l'image) d'images à peindre trouvées au kiosque à journaux où l'artiste a incrusté un forme opalescente qui fait virer les couleurs. Certaines sont plus ou moins visibles et faciles à repérer, d'autres se fondent dans l'image qui leur sert de support, d'autres encore sont bien cachées, minuscules détails (de la taille d'un insecte) dans la canonique composition (2).

Ces dernières années, AD a renouvelé son répertoire d'images.

Puisant dans le répertoire de la peinture gothique, classique, moderne et contemporaine, il met à plat les représentations (en s'aidant d'un logiciel d'analyse de l'image), reproduit le dessin numérique sur papier, non sans y avoir intégré une ou plusieurs de ses formes. Enfin, il "exécute" patiemment la mise en couleur des zones ainsi délimitées. Ainsi, par un processus de mise à plat de l'image (par le dessin numérique), par l'ajout d'un corps étranger, et par l'ultime remplissage des valeurs colorées, il obtient des peintures plus ou moins cryptées et donc plus ou moins faciles à déchiffrer.

Passons en revue certains de ses tableaux récents.



Allégorie de la Paix, 2006

Ce grand format reprend un tableau dense et complexe de Simon Vouet et un genre pictural tombé en désuétude, l'allégorie. Il prolonge en les densifiant les recherches précédemment menées par AD dans la série dite des *Imago*. Après les images à peindre que l'artiste reproduit méticuleusement en y glissant subrepticement une de ses *F3D*, altérant plus ou moins l'équilibre définitif de l'image, ou sa couleur par endroit, il s'attaque ici à un chef-d'œuvre de la grande peinture française. Loué pour son talent de metteur en scène, Vouet fut considéré à son époque comme un maître du " grand goût " et eut de nombreux disciples - Jacques Blanchard et Jacques Stella, notamment - après son retour de Rome à Paris en 1627. La composition d'origine est reprise d'après un tracé informatique et sert ici à l'apparition " plausible " d'une *F3D* devenue accessoire parmi l'enchevêtrement de détails. En effet, même si l'image d'origine fourmille d'ornements et d'effets de matières (drapés, bas-reliefs, tapis, feuillages, fruits, drapeau rayé noir et rouge, vase ciselé, etc.), le traitement qu'en propose Alain Doret a tendance à tout mettre à plat par l'utilisation du dessin informatique et par les surfaces de couleurs comme autant de zones à remplir. Simon Vouet a habilement réparti les personnages de la partie gauche du tableau sur toute la hauteur du format. Tous, font allégeance au Dieu de la guerre. Parmi la succession verticale des offrandes, couronne de lauriers, rameau d'olivier, pommes et raisin, la *F3D* rouge trouve d'autant plus subtilement sa place qu'elle est une forme simple, traitée comme un bloc de couleur et donc, en contraste avec tous les autres détails, et que sa taille est ajustée par rapport au personnage qui la porte, sa forme semble facilement préhensible, sans que le personnage ait l'air de faire un effort particulier.

[...]

* *Allégorie de la paix* d'après Simon Vouet, 2006. Acrylique sur toile, 1.60x1.20 m.

Pour *Annonciation au Palais Royal*, 2007, Doret s'est servi, comme beaucoup d'autres touristes, de l'œuvre de Daniel Buren "Les deux plateaux" comme d'un décor pour une série de prises de vues.

Il a en tête une peinture religieuse italienne, l'"Annonciation" dite aussi "Polyptique de Pérouse" de Piero della Francesca. Dans un format très architecturé qui superpose un triangle au dessus d'une pyramide, les deux personnages, l'ange Gabriel à gauche, la Vierge Marie à droite, sont à l'avant-plan d'un décor d'architecture très structuré (et structurant).

La vision de biais d'un palais sert de scène à l'Annonciation et permet à l'artiste italien une ouverture latérale de l'espace construit, tandis qu'au centre du tableau, un long couloir de doubles colonnes sépare les deux personnages.

Reprenant cette mise en espace comme principe de base, Alain Doret fait poser deux de ses étudiants dans l'environnement architectonique de Buren.

L'ange n'est plus agenouillé, la jeune vierge est mi-effarouchée, mi moqueuse.

Les prises de vues s'organisent à partir de la grille spatiale de Buren qui prolonge les proportions du Palais Royal. La scène d'origine est simplement réactualisée.

Enfin, deux clichés seront sélectionnés et associés en triptyque, le centre étant réservé à une plage de rayures noir et blanc à l'échelle 1/1, à savoir 8,7cm.

L'ensemble sera reproduit le plus fidèlement possible sur papier, d'abord dessiné, puis mis en couleurs, avec la précision mécanique du photoréalisme et l'application méthodique de la couleur en aplat.

L'utilisation de l'œuvre de Buren comme décor d'une mise en scène de la renaissance italienne n'est que le prolongement d'un recyclage déjà amorcé. "Les deux plateaux" sont une extension de la trame du Palais Royal dans sa cour et dans son sous-sol. La nouvelle mise en perspective qu'en propose Doret ne fait qu'en montrer l'usage public dans un temps historique encore plus long.

L'ambiance générale rappelle bien sûr l'atmosphère urbaine déjà suggérée dans *la Tart'in*, la dimension scénique et théâtrale en plus. En effet, le cadrage serré des deux jeunes personnages en pied et la surface centrale rayée établissent entre eux un rapport de proportion précis qui s'articule parfaitement.

L'échelle 1 de l'outil visuel de Buren établit aussi un rapport d'échelle avec les différents éléments noir et blanc plus ou moins étagés de la sculpture environnante, autant de points de repère visibles dans la construction de l'image.

Notons enfin la présence du quadrillage gris d'une trame métallique qui affleure au niveau du sol - les deux plateaux est aussi une œuvre semi souterraine, et ces grilles permettent de voir le sous-sol, le plateau inférieur - et sert de socle décentré aux acteurs.



* *Annonciation au Palais Royal*, 2007. Triptyque - acrylique sur toile, 1,30 x 0,96 m.

Chapeaux Piero (2008) est une œuvre également basée sur la mise en scène de personnages dans l'espace extérieur. Faisant appel à quelques amis proches et travaillant en plein air dans un quartier périphérique de Châteauroux où il vient de s'installer, l'artiste s'appuie à nouveau sur une peinture de Piero della Francesca extraite du cycle de " L'invention et la preuve de la vraie croix " pour une séance de prise de vues. Isolant un détail, Doret remet en scène un cortège où des personnages richement vêtus défilent. Il effectue un cadrage serré sur le petit groupe de cinq personnes dans une relation étroite avec l'environnement construit. Les cinq personnages vont dans la même direction, de gauche à droite, et leur défilé s'organise très précisément. Les deux premiers sont de profil, le troisième de dos, le quatrième de face nous regarde, et le dernier ferme la marche de profil. Les bustes se détachent sur des fonds plus ou moins géométriques, rectangles blancs rythmés de petits rectangles sombres, construits simplement en aplats. Quelques éléments de végétation font le lien. Chaque personnage est affublé d'un chapeau qu'il porte dignement. Ces coiffes sont très colorées, monochromes, et établissent un fort contraste avec les personnages et le décor. On y reconnaît cinq *F3D* qui ont remplacé les fameux mazzoccio et autres coiffes sophistiquées que l'on trouve dans les tableaux de Piero. Ce qui frappe ici, c'est autant la banalité de la scène que son anachronisme. Une sorte de fête médiévale suspendu dans la ville contemporaine.

[...]



Pour *1, 2, 3, soleil* (2008), l'artiste a fait appel à une autre œuvre ancienne, "la jeune fille au verre de vin" de Vermeer, pour construire une scène d'intérieur et y glisser de nouveaux personnages et des ornements de son répertoire personnel. La scène est plutôt sombre. Le personnage féminin qui nous observe occupe le centre de l'espace et deux personnages masculins l'accompagnent. L'espace est construit à partir d'un vertigineux sol à damier qui rythme optiquement la perspective. Sur la gauche, d'un mur latéral plus clair, une source lumineuse éclaire la scène à travers un vitrail. Les tissus de la robe rouge et de la nappe blanche se déploient en grandes masses franches, la couleur des vêtements des deux hommes les repoussent à l'arrière plan. L'ensemble s'organise autour de deux tables, l'une au centre, l'autre au fond de la pièce à gauche. Sur le mur du fond, on aperçoit un tableau. Lorsqu'on examine de plus près les détails, on trouve de curieux motifs. On reconnaît ainsi le visage de cette femme qui nous observe. C'est la même que dans le tableau précédent, en fait la compagne de l'artiste, sa muse. Le damier bicolore qui spatialise le sol est serti d'un motif que l'œil averti du répertoire d'Alain Doret reconnaît. La *F3D* n°14 répétée deux fois, en diagonale. Le tableau sombre du mur du fond reprend le motif d'un des Phasmes, le vernis foncé en plus. Enfin, le motif géométrique aperçu en médaillon dans le vitrail latéral évoque, est-ce un hasard ou un effet d'optique (?), autant un drapeau de la marine hollandaise qu'un tableau géométrique constructiviste.

[...]





L'invention et la preuve de la vraie F3D, 2008 est une huile sur toile de format plus modeste où l'artiste fait une reprise d'une autre scène du cycle de Piero della Francesca. Il travaille ici aussi bien par rapport à la mise en scène de nombreux personnages répartis autour d'une cérémonie religieuse que dans la relation de cette scène à l'espace urbain. Ici, nous sommes à l'aube de la mise en perspective de l'espace visuel et les bâtiments, dans leur frontalité et dans leurs lignes de fuites servent de décor et organisent la scène religieuse. Les principaux personnages sont répartis entre un groupe de trois dignitaires, debout à droite, fièrement coiffés de *F3D* (comme dans *Chapeau Piero*) et, à gauche, un groupe d'adoratrices à genoux. Les capes et les tuniques des trois dignitaires sont traitées en aplats francs, rose rouge et vert bleu, tout comme leurs coiffes bleues, jaunes, rouges apportent une grande dynamique à la composition. De trois quart dos, un homme s'élève d'une civière. En face de lui, un prêtre impose une grande *F3D* jaune au dessus du malade. A gauche, de trois quart dos, une femme en bleu et blanc s'agenouille avec ferveur. Derrière elle, de profil devant le groupe de fidèles prosternées, une autre femme richement vêtue en rouge et bleu, tient un masque bleu en forme de *F3D*. Ce qui sert ici de rideau de fond de scène, le décor urbain, est traité pour certaines parts, de manière frontale. A gauche, la façade d'un bâtiment classique est orné de grands aplats géométriques aux couleurs secondaires. Une frise où l'on reconnaît une *F3D* orne le fronton. A droite, un haut pan de mur blanc est également montré parallèlement au plan du tableau. Il sert ici d'écran pour inscrire une partie d'un vaste dessin mural d'Alain Doret, tandis que sur toute la longueur du bâtiment on aperçoit une série de hauts formats parfaitement alignés qui chacun montre une *F3D* en couleur sur un aplat coloré. Enfin, au bout de cette perspective très rythmée, figure un autre fragment de *F3D* rose qui contraste également avec le traitement du ciel bleu nuageux.

[...]

* *L'invention et la preuve de la vraie F3D*, 2008. Huile sur toile, 1.08 x 1.05 m, collection particulière.







Mise en scène de tableaux et expositions.

Ce tableau, *L'invention et la preuve de la vraie F3D*, fut présenté lors du dernier Salon de Montrouge dans une configuration précisément élaborée. Sur le mur d'accrochage, un vaste aplat bleu fut réalisé. Puis, au pochoir, un petit motif jaune de *F3D* rythma le mur en quinconce à la manière d'un papier peint.

Sur le mur à droite, le tableau fut installé au centre, et à gauche, en symétrie, le relief jaune de la *F3D* originale utilisé au cœur du tableau fut accroché. Comme dans *l'Annonciation au Palais Royal* avec l'outil visuel noir et blanc de Buren, la véritable *F3D* joue ici son rôle de repère, d'outil qui rend plausible la peinture légendaire à droite. Le montage photographique a fait place à l'utilisation simultanée du papier peint, de l'espace illusionniste perspectif du tableau et de la véritable *F3D* en relief.

Pour renforcer la rhétorique de la scène, Doret aura soin de placer à l'avant plan une sculpture mobilière, la civière du tableau devenue maquette en trois dimensions.

Ainsi, la peinture trouve un nouveau relief, à la fois lieu d'histoire, de légende, et de théâtre, pour un tableau étendu au domaine de la sculpture et de la décoration.

[...]

* *L'invention et la preuve de la vraie F3D*, 2005. Installation, Salon de Montrouge, 2,50 x 3,00 m.



• *Dessin mural n°5 (1)*, 2009. Pastel sec, 7,50 x 4,88 m.

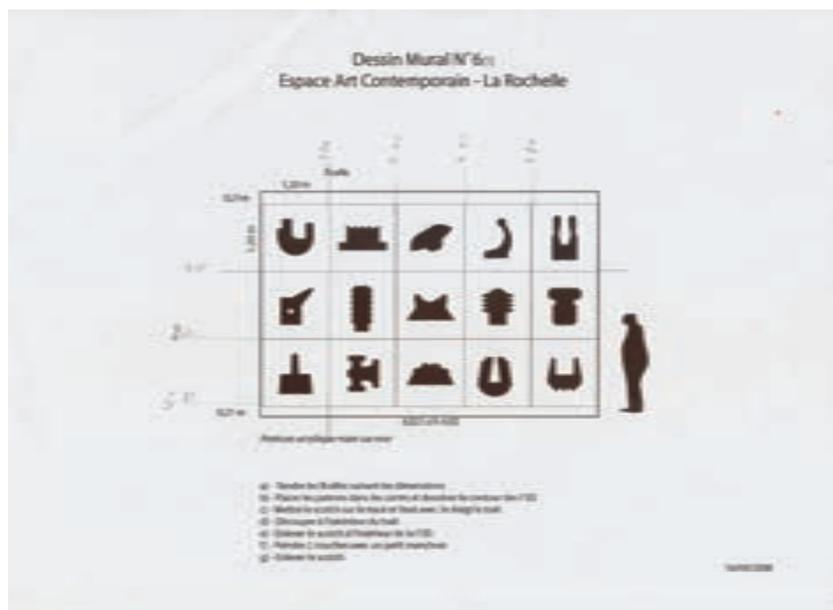
L'an dernier, à l'Espace d'Art Contemporain de la Rochelle, l'artiste avait déjà réalisé une exposition très savamment organisée.

La plupart des grands tableaux décrits en amont y étaient mis en scène sur des pans de murs colorés, de larges aplats oranges et verts pour accueillir des tableaux répétitifs de motifs de fleurs, jaune vif sous les *Grandes Pensées*, bleu profond sous *Gladiolus*, ou de motifs de *F3D*, orange pour un motif répété deux fois en vert pâle sur fond brun, vert acide pour un motif décliné en quatre, en croix, rose pâle sur fond vert céladon. Dans une seconde salle, deux grands *Phasmes* étaient présentés à droite, sur un mur bleu pâle entièrement rehaussé au moyen d'un pochoir d'un motif de *F3D* d'un rouge profond, presque sourd. Le motif ayant été tamponné, l'effet sérigraphique, type papier peint de Warhol, mettait en relief les transparences sur fond blanc des *Phasmes* (n°2 et n°3) avec un fort contraste.

Sur le mur gauche, on apercevait la quatrième *Imago*, avec chiens, chat et papillon, sur un motif orange sur fond vert, plus resserré, en croix, qui apportait un effet vibratoire proche de l'écran répétitif du moucharabieh.

Enfin, au centre, sur un mur en avant des deux autres, surgissait *l'Allégorie de la paix* sur un fond bicolore rose et vert digne du plus bel effet optique. Quatre grands aplats verts d'une grande *F3D* répétée en diagonale contrastaient au maximum avec un fond rose vif aussi optiquement présent. Le fond très direct tempérait à son tour l'impression de fourmillement de détails du tableau. Ainsi, et cela se révèle flagrant dans ce dispositif, chaque tableau était mis en scène sur un fond précis qui le tempérait, ou lui donnait un nouveau relief. Aux transparences, le papier peint, à l'imago, le moucharabieh, à l'allégorie détaillée, l'impact d'un effet op. A chaque fois, une question de température ...

On connaît, bien sûr, l'usage du papier peint que fit Warhol, avec son motif de vache, ou de Mao, pour pouvoir servir de fond à la présentation de Portraits, de vaches, ou de Maos, ou d'autres. Le dandy pop travaillait avec le flux des images puisées dans les journaux (accidents de voiture, chaises électriques, publicités, etc.) qu'il répétait en les tramant, en les solarisant, et les images des célébrités qu'il portaitrait, pour les renvoyer vers les médias. Cette mise en scène et en abyme du motif par la répétition fut un des gestes fondateurs du Pop Art. (3)



Doret utilise ce geste avec parcimonie, de façon artisanale, en travaillant à partir de poncifs pour le dessin mural, de pochoirs pour l'effet papier peint, d'aplats brillants ou mats pour l'effet optique, dans une relation fond/forme poussée jusqu'au contraste le plus fort.

Ainsi, la troisième salle de l'exposition rochelaise présentait deux grands dessins muraux. Sur le mur latéral gauche, trois rangées de cinq *F3D* étaient peintes à la gouache noire sur le mur blanc. Sur le mur du fond, trois rangées de quatre *F3D* étaient exécutées au pastel sec, chacune des formes étant traitée en une couleur sur un aplat coloré choisi. Comme un exercice de comparaison entre deux manières de voir les formes, en silhouettes d'abord, s'éloignant ou se rapprochant ensuite selon leur couleur propre et celle de leur fond, cette salle fut réalisée selon une méthode apparentée à la technique ancienne de la fresque, la mine de plomb et le pastel s'imprégnant au support préalablement appliqué sur le mur.

Précisons, c'est utile, que chacune de ces deux séries fera l'objet d'une édition limitée de tirages laser proposée au public à un prix modique.

Reprenons dans l'ordre :

Les *F3D* sont d'abord présentées de façon la plus simple, en silhouette noire sur fond blanc.

Deuxième étape, une autre série de formes presque toutes différentes est mise à plat sur le mur, en couleur sur fond complémentaire, tel des emblèmes ou des armoiries. Puis des murs colorés, des systèmes répétitifs, des trames serrées ou des motifs plus vastes, à l'échelle du mur, accueillent des tableaux différents dans un rapport forme / fond renouvelé à chaque fois.

Dans les images, enfin, à un autre niveau, à travers la "fenêtre" du tableau, d'autres formes apparaissent. Certaines sautent aux yeux (la vraie *F3D* de l'invention et la preuve), d'autres sont très subtilement cachées à l'intérieur, ne faisant qu'altérer la tonalité des couleurs, se confondant avec le motif, devenant accessoire, masque, part de costume. Comme les *Drawings* de McCollum, les *F3D* ne sont pas des substituts, mais elles prennent la place d'éléments de décoration, de chapeau, de masque, deviennent des accessoires dans les peintures fictives imaginées par l'artiste.

L'exposition de "*l'invention et la preuve de la vraie F3D*" lors du Salon de Montrouge fut l'occasion d'amplifier le procédé. Puisque dans le tableau il est question de la vraie *F3D*, de son invention et de sa preuve, comme une sorte de brevet, en somme, le relief original de la *F3D* fut placé près du tableau, tel une preuve tangible au regard, tandis que la civière prenait la forme d'une sculpture, preuve supplémentaire au sol, en trois dimensions. L'ensemble agissait à la fois avec la distance du relativisme et avec la force de la conviction. Doret y mettait en œuvre une véritable rhétorique de l'image, autant exploration de sa construction, que mise en abyme et mise en relief, depuis le microcosme du monde des insectes et des ornements jusqu'au macrocosme de la ville et de l'architecture, de l'espace intime à l'espace public.

En 1991, Milena Kalinovska organisa une exposition au New Museum of Contemporary Art (NY) intitulée "*Rhetorical Image*" (4) où elle s'intéressait à la dimension publique et politique de l'art international en ouvrant notamment sa sélection à des artistes d'Europe de l'Est. De nombreux artistes de cette époque manipulaient le langage (Baumgarten, On Kawara, Weiner) ou les images des médias de masse à l'échelle de la ville (Dimitrijevic, Muntadas, Gonzales-Torres, Wodiczko).

La peinture semblait désormais obsolète, car inopérante à une telle échelle.

Pourtant, Thomas Huber fit partie de la sélection, notamment pour son projet de Bains Publics à Munster (5) et pour l'ensemble de son œuvre symboliquement très codée. L'artiste prend également plaisir à présenter ses tableaux sous forme de lecture ou de conférence avant une exposition.

Les artistes de "*Rhetorical Images*" furent interviewés. Voici deux questions auxquelles répond Thomas Huber.

Q : Jusqu'à quel point êtes-vous concerné par l'effet social de votre travail ? S'adresse-t-il à une audience spécifique ou générale ? Pensez-vous cette audience en terme local, national ou international ? A-t-elle du pouvoir ou pas ?

R : *Le véritable accomplissement créatif pour un artiste n'est pas de créer des œuvres d'art individuelles, mais plutôt de définir son audience. Dans la conception de l'œuvre, il y a une part pour le spectateur imaginé. L'œuvre elle-même devient alors une évidence*

avant que le spectateur ne l'ait imaginé. L'histoire de l'art est une histoire changeante des utopies sociales telle que reflétée par une audience qui change continuellement.

Q : Est-ce que votre œuvre a pu vous mettre en danger ou devenir une menace pour vous ? Ou, de quelle façon la sphère politique entre-t-elle en collision avec votre travail ?

R : *Mon œuvre est extrêmement bonne pour la promotion de la santé à cause de sa dépense d'énergie mentale.*

Ajoutons pour finir que Thomas Huber fait partie du panthéon d'Alain Doret, qu'il y occupe même une place de choix. La mise en scène très construite des espaces de ses tableaux et le symbolisme extrêmement érudit des formes et des couleurs utilisées par le maître suisse allemand sont une grande source d'inspiration pour Doret. Gageons qu'à notre époque médiatiquement saturée, l'admiration portée à Huber est un choix logique et encourageant. L'itinéraire que trace pas à pas Alain Doret va vers la constitution d'un public, celui qui saura jouer avec les *F3D*, les reconnaître comme motif répétitif ou comme forme cryptée. Il faut d'ailleurs une certaine énergie mentale pour s'y repérer. C'est peut-être à ce prix que l'on pourra alors décrypter les signes et les logos qui nous entourent pour nous construire d'autres comportements que ceux de simples consommateurs.

Yannick Miloux, octobre 2009

(1) Catherine Quéloz : " Les emblèmes de la multitude " in catalogue Alan McCollum, Centre d'art contemporain de Genève, Museum Haus Esters Krefeld, 1992.

(2) images achetées chez le marchand de journaux qui sont des exercices d'apprentissage de la peinture et qui revisitent les grands genres de la peinture classique (nature morte, paysage, scène de genre). On peut faire le rapprochement avec la série des *Do it yourself* d'Andy Warhol qui reprenait les images à peindre des livres d'enfants, chaque zone à colorier étant codée par un chiffre. *L'Imago (bord de mer)* d'Alain Doret reprend la même image que celle de Warhol en 1962.

(3) la question de la peinture répétitive, comme la musique du même nom, apparaît à la fin des années 60 en France avec, à la suite des travaux de Simon Hantai, les manifestations de Buren, Mosset, Parmentier et Toroni, chacun répétant toujours le même geste, voire réalisant le geste de l'autre à sa place, et aussi au sein du groupe Support-Surface (Viollat, Dezeuze). Raymond Hains y verra une forme d'héraldique contemporaine : le 0 de Mosset, les rayures de Buren, le bleu Klein, l'empreinte de pinceau en quinconce de Toroni, etc.

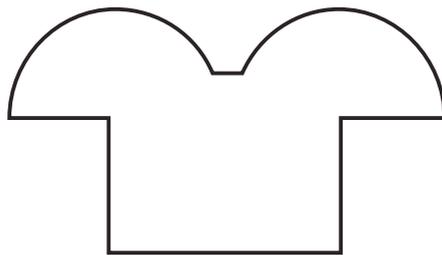
(4) Voir le catalogue " Rhetorical Image ", Dennis Adams, Art & Language, Judith Barry, Lothar Baumgarten, Braco Dimitrijevic, Rose Finn-Kelcey, Félix Gonzalez-Torres, Tomislav Gotovac, Ian Hamilton Finlay, Thomas Huber, Ilya Kabakov, On Kawara, Jiri Kolar, Jaroslaw Kozlowski, Cildo Mereiles, Tatsou Miyajima, Muntadas, Barbara Steinman, Lawrence Weiner, Krzysztof Wodiczko. Guest Curator : Milena Kalinovska, The New Museum of Contemporary Art, New York, Dec. 9, 1990 - Feb. 3, 1991.

(5) invité en 1987 pour l'exposition en plein air Skulptur Projekt à Munster, Huber réalise une série de dessins, d'esquisses, de tableaux et de panneaux publicitaires en extérieur pour concrétiser un des rêves les plus chers de la population de la ville : " Ein öffentliches Bad für Münster ", des bains publics pour Münster. L'artiste imagine les thermes sous forme de trois grandes bulles aux couleurs de terre cuite qui affluent parmi des nuages triangulaires et des nuées de vapeur sur une surface humide et réfléchissante.

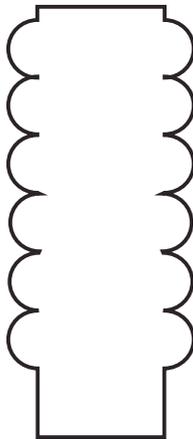




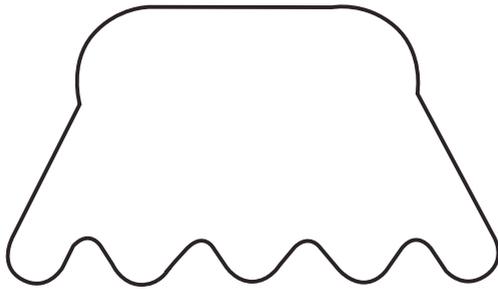




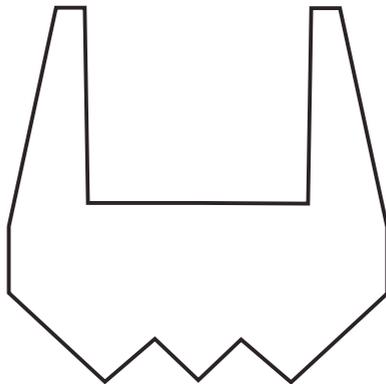










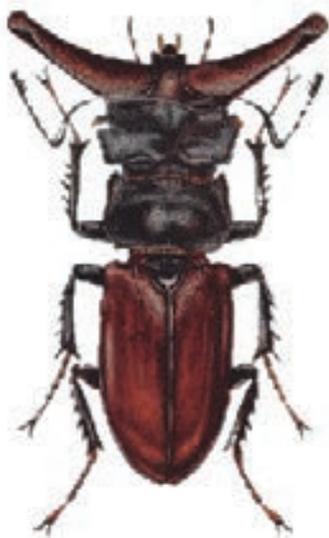














Les pseudo-signes d'Alain Doret

Sári Stenczer, novembre 2009.

I.

« La plupart des choses du monde émettent continuellement un signal caractéristique. L'univers résonne ainsi, avec tous ces messages divers, dans un bruit cosmique produit par la transformation et la transmission de l'énergie de chaque chose et de chaque événement. »

Lawrence K. Frank (Lawrence K. Frank, « The world as a communication network », in György Kepes (éd.), *Sign, Image, Symbol*, New York, Georg Braziller Press, 1966)

Notre univers est peuplé des signaux, des signes, des pictogrammes et des symboles qui envahissent notre environnement jusqu'à la saturation. Omniprésents, ils émergent comme des champignons, aussi bien dans l'espace public que dans l'espace privé et influent notre quotidien. Ils s'adaptent constamment à la psychologie et au paysage contemporain pour gagner en efficacité et en puissance. Leur but est de surmonter les barrières linguistiques et culturelles afin d'accéder à la compréhension universelle. Dès l'enfance, les symboles culturels et religieux, les sigles, la signalétique urbaine et même les logos d'entreprises s'inscrivent dans notre mémoire inconsciente et collective. Ces formes nous dépassent, dans l'espace comme dans le temps. Elles ne sont plus simplement des outils de communication mais les éléments d'un programme que les individus intègrent automatiquement. Leurs significations sont ponctuelles, ce qui ne les prive ni d'ambiguïté ni de malentendu. Même si leur sens fait l'objet d'un apprentissage, leur interprétation varie en fonction des différents contextes culturels. Avec l'avènement de la modernité, le design a constitué une approche nouvelle du monde; il est devenu un puissant instrument entre les mains des dirigeants, qu'ils soient issus du monde politique, économique ou culturel. En condensant une énorme quantité d'informations dans des formes simples qu'il transmet avec un minimum de moyens, le design a largement contribué à promouvoir de nouveaux modes de vie ainsi que les idéologies qui les soutiennent. Comme l'avait déjà vu Lawrence K. Frank dans les années soixante : nous vivons dans le bruit cosmique des significations. Depuis, l'Internet, les nouvelles technologies et l'accroissement du monde virtuel n'ont cessé de bouleverser notre environnement visuel et cognitif. Ce monde de signes, constitué par les humains

pour les humains, a toujours eu pour objectif de faciliter la compréhension et l'universalisation de la communication. Mais ne s'agit-il pas aussi d'un conditionnement, qui comporte certes des avantages mais présente aussi bien des éléments subversifs ? Notre sensibilité et notre réceptivité varient en fonction de notre environnement culturel ainsi que de notre histoire propre. De la même manière, certains signes sont identifiables quasiment par tous tandis que d'autres ne sont compréhensibles que par certains groupes. La force de communication des signes repose donc à la fois sur des contextes locaux mais aussi sur leur circulation et leur reconnaissance à l'échelle internationale. Dès lors, que peut-on faire pour échapper à ce système de signes, si prégnant qu'il en finit par devenir invisible ? Et que perd-on à se laisser ainsi conditionner ? L'art n'est-il pas le seul moyen de résister et de ne pas soustraire son esprit à cette logique globalisante ?

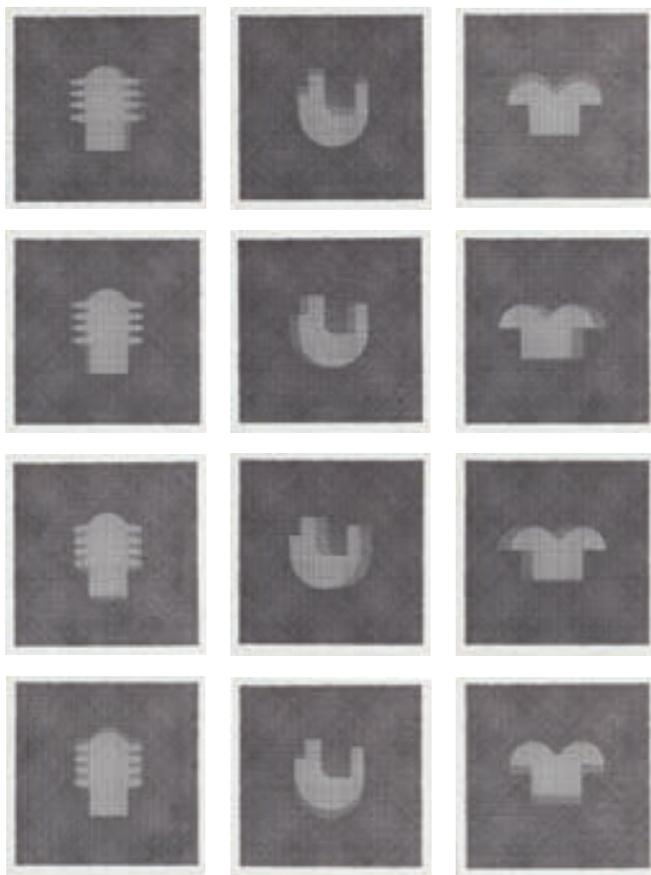


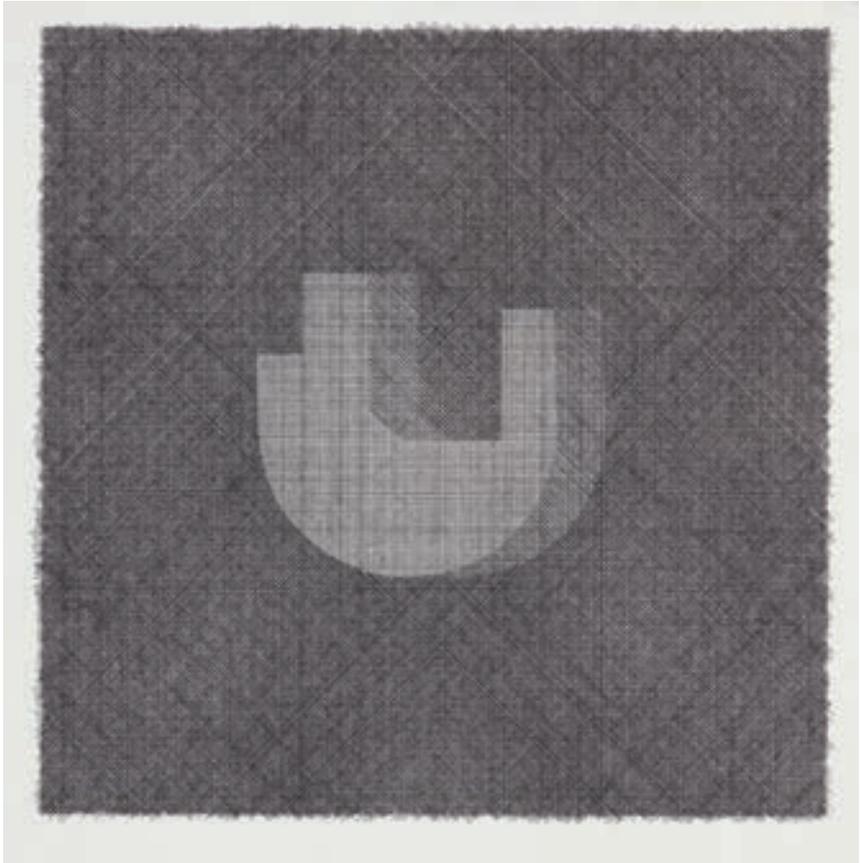


II.

Les arts sont, de toute évidence, constitués de signes et de symboles complexes offerts à l'interprétation. Le spectateur initié est celui qui maîtrise l'histoire de l'art, l'iconologie, l'iconographie et un tas d'autres connaissances lui donnant accès à une compréhension plus profonde des œuvres ou, du moins, de la volonté de l'artiste. Cela dit, le grand public se trouve souvent démuné d'« instructions » pour accéder aux œuvres et requiert de plus en plus la médiation d'« experts ». Le but d'Alain Doret est de désobéir à cet ordre du signe et de s'insurger contre sa prétendue universalité : aller à contre-courant des flux de la signification, prendre à rebours les attentes des spectateurs en quête de médiation. Dans ses œuvres, il mène le déchiffrement machinal des signes dans des impasses, l'interprétation convenue des représentations dans des voies sans issue. Il contredit méthodiquement le système général de la signification, privant les signes de leur substance, exposant ces derniers à leur propre vacuité. Il crée ainsi des formes sans référence, des mirages conceptuels renvoyant apparemment à des signes connus mais qui, in fine, n'indiquent strictement rien. Cet « air de famille » entre des formes insignifiantes et des signes conventionnels suscite, dès le premier regard, l'interrogation et l'ingéniosité du spectateur, complice malicieux de ce langage arbitraire. Si, dans le langage, le sens des choses se détache des représentations qu'en ont les individus, il se confond avec elles dans les œuvres de Doret. Pour reprendre ici la formule du *Tractatus* de Wittgenstein, les formes qu'il donne à voir sont des « pseudo-propositions dépourvues de sens ». L'art d'Alain Doret est d'inventer une « langue privée » à partir du lexique visuel quotidien. Les formes abstraites qui constituent ce langage proviennent de catalogues industriels (vis, profilés de joint, écrous, etc.) sans qu'on puisse toutefois leur assigner une fonction déterminée. Dans leur non-sens apparent, elles nous adressent leur propre image et rien d'autre. Leur abstraction est renforcée par le choix de couleurs lumineuses et ludiques ; elles deviennent des artifices de notre civilisation industrielle. Elles produisent sur le spectateur une sensation vive et immédiate dont l'agressivité constitue un écho direct aux stratégies de communication visuelle des grandes entreprises. En s'inspirant de formes manufacturées, il érige des sculptures souvent monumentales de mondes perdus

et révolus, ceux de l'industrie et de l'enfance. En créant ainsi une langue visuelle, à la fois similaire et irréductible à toute autre, Doret instaure donc avec son public une communication nouvelle dont l'ironie et la fantaisie répondent aux sollicitations de l'imaginaire contemporain. Machinalement, nous ne pouvons pas nous empêcher de rechercher des ressemblances tant celles-ci nous rassurent et nous confortent. Mais devant les œuvres d'Alain Doret, le spectateur ne peut manquer d'être surpris, dérouté et mis constamment en tension. Les décryptages sont multiples et les interprétations sont nombreuses, constituant ainsi le point de départ d'un étrange jeu des formes et des histoires intimes et collectives.





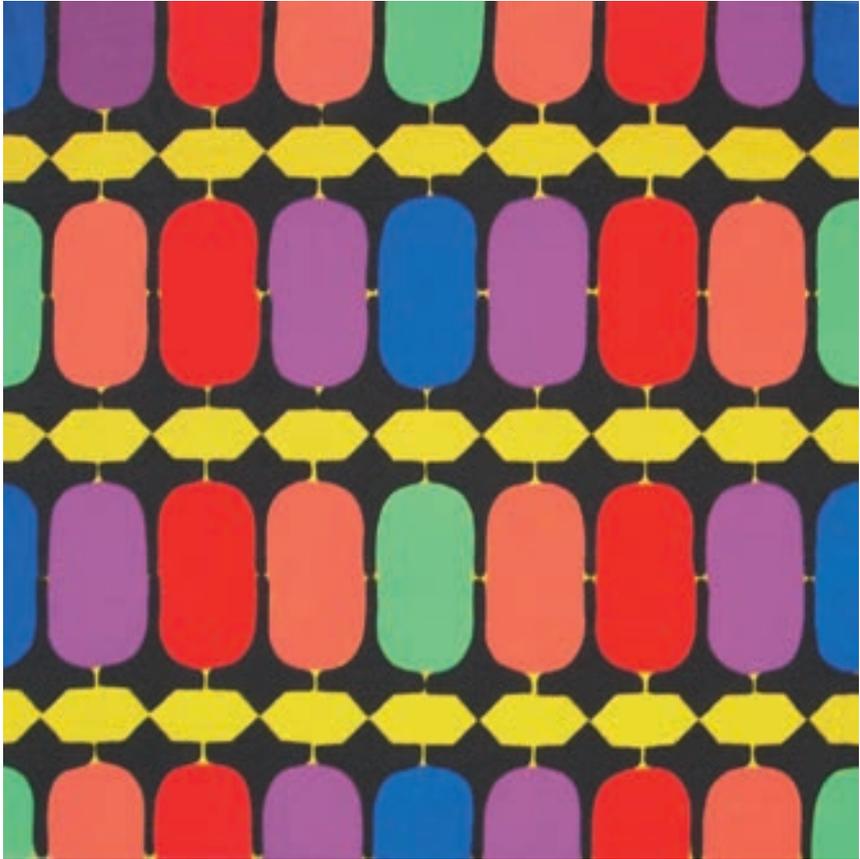
III.

Les recherches d'Alain Doret, menées de façon systématique, portent sur les formes, envisagées tant d'un point de vue physique que mental. Pour définir sa démarche, il a établi le système F3D - un répertoire des Formes en trois dimensions. Il s'agit là d'une base de données où sont classées ses créations, inspirées du monde industriel, mais qui, chez lui, deviennent des pseudo-signes, des formes dépourvues de signification évidente. Depuis quinze ans, Doret navigue autour d'un monde libre où gravitent des signes dépourvus de toute référence ou connotation. En examinant l'extension de ce répertoire et l'utilisation qui en est faite, il apparaît que l'artiste fait appel à la puissance de l'imagination, laissant de côté les idées, les codes et les représentations préétablis. Il manipule des signes et des symboles en les privant de leur caractère fonctionnel. Le fait que l'œuvre soit composée d'éléments apparemment opérationnels, manipulables et interchangeable selon le désir de leurs usagers lui confère un aspect particulier: l'artiste y cède toujours la place à l'imagination et à l'inventivité du spectateur. Les peintures et les sculptures nées de la F3D présentent des formes qui se rapprochent souvent de l'échelle humaine. Leur volume et leur couleur vive occupent avec démesure l'espace et force l'attention du spectateur. La logique de cette signalétique oscille entre fiction et réalité, entre la codification des logos, des pictogrammes et la géométrie abstraite d'un système personnalisé. Ces formes réinventées et réalisées à partir d'une charte graphique spécifique, ne comportent pas d'information décodable. Cette approche puriste vient remettre en question la hiérarchie des formes et des structures sociales établies. Ce qui d'un côté semble neutre et anodin apparaît, d'un autre côté, comme un alliage savant, esthétique et éminemment politique. Ces œuvres - imposantes formes sculpturales émergeant des murs - nous captent par leur simplicité apparente et par la vivacité et la fraîcheur de leur couleur, avant de laisser place au jeu infini des associations de pensées. Une grande partie du travail de Doret ne se comprend qu'in situ et s'actualise en fonction de la configuration de chaque lieu d'exposition. Les variations sont multiples : la forme, la taille, la couleur et la profondeur sont à remanier en fonction d'objectifs spécifiques. Qu'il s'agisse d'une peinture murale pour une exposition ou pour la façade d'un bâtiment,

les œuvres d'Alain Doret ont une volonté commune: interroger le public sur son répertoire de signes. Lorsque ses œuvres paraissent dans un contexte urbain, elles remplissent davantage leur mission, en s'intégrant insidieusement à la signalétique ambiante. Dans certains cas, l'artiste utilise des peintures phosphorescentes qui absorbent la lumière naturelle ou artificielle. Ces interventions, qu'il nomme des Apparents, ne sont donc visibles que dans l'obscurité, celle de la nuit ou celle des espaces d'exposition où la lumière est sciemment contrôlée. Les effets de phosphorescence confèrent à ces œuvres un caractère spectral qui accentue l'apparition et le flottement des signes. La série « Dessin Mural » est une œuvre à géométrie variable où l'artiste met à disposition une valise remplie d'outils, de matrices et d'un cahier des charges permettant aux spectateurs de réaliser, en fonction du lieu et de ses envies, une composition murale unique. Ainsi, l'ensemble des dessins muraux présente des formes, d'épaisseur et de taille différentes, qui se superposent en créant des effets de transparence. Ce type de transparence, que Colin Rowe a qualifié de « virtuelle », consiste à percevoir simultanément différents plans spatiaux, chacun apparaissant proche et lointain selon le regard que l'on porte sur eux. Ainsi, l'architecture moderniste a amplement utilisé les parois de verre afin de créer des effets de surimpression optique qui complexifient et dynamisent la perception de l'espace comme du temps. Une dynamique différente apparaît dans l'ensemble des petits tableaux, réalisés sur le modèle des échantillons de papiers peints, dont les formes et couleurs rythment la sensation. Cette apparente proposition commerciale prend une forme subversive ; l'objet commercial acquiert le statut d'œuvre d'art au sein d'une institution culturelle. Ces formes devenues ainsi tableaux font appel au discernement du spectateur en interrogeant la pertinence des objets dans leur contexte. Les combinaisons constamment pratiquées par Alain Doret nous rappellent l'arbitraire des signes, sauf qu'ici il ne s'agit que d'une variation de non-sens, d'une syntaxe personnelle qui ne saurait faire l'objet d'aucune communication. L'œuvre de Doret s'apparente finalement à une surface neutre, prête à être investie par l'imagination du spectateur. Sa démarche semble tout à la fois instinctive et maîtrisée : elle suit les goûts dominants de la société, notamment ceux véhiculés par les médias, pour mieux déjouer leurs codes et échapper à la détermination de leurs règles. Ses

pièces produisent ainsi des associations de pensée insolites, où des images fusionnent et se confondent librement.

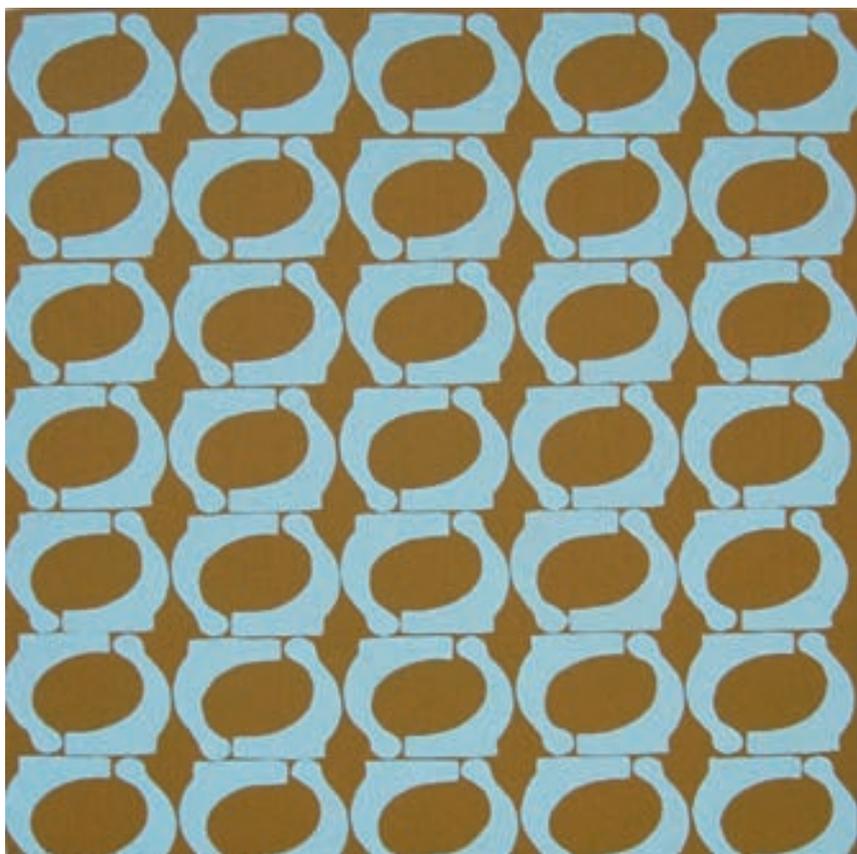


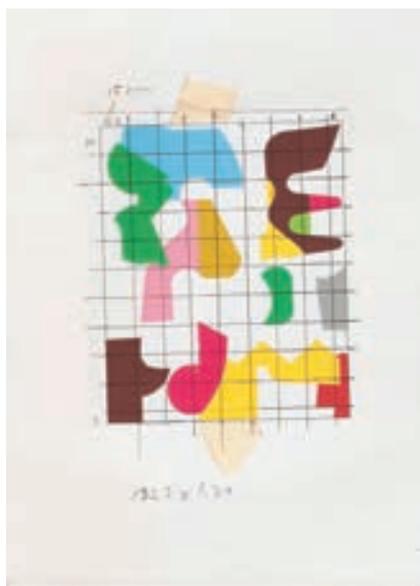


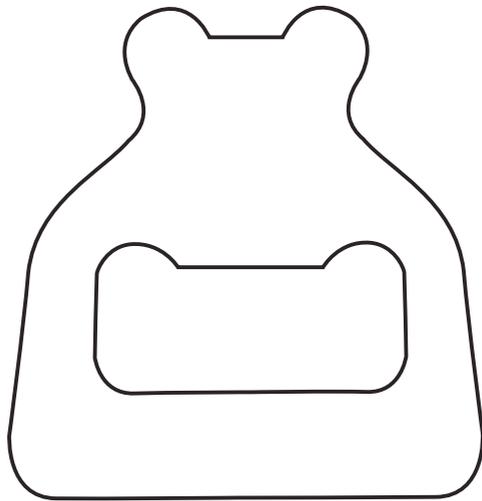
IV.

Les œuvres d'Alain Doret peuvent apparaître comme des ready-made qui auraient fait l'objet d'un détournement. Il dessine, peint et sculpte des logos arbitraires dont les motifs sont empruntés au monde de l'industrie. L'injonction signalétique, détachée de toute référence originaire devient énigme, apparaissant dans toute son ambiguïté et questionnant le statut des images signifiantes. Le signe, par définition est ce qui se substitue à sa référence, mais dans l'art de Doret, les signes jouissent de leur apparente insignifiance pour s'ouvrir aux interprétations les plus diverses. On peut parler ici de pansémie, ce néologisme employé par Roland Barthes pour désigner des mots qui auraient tous les sens possibles. Pour parvenir à ses fins, Alain Doret introduit dans son travail un hiatus intellectuel : ses œuvres, telles des molécules pseudo-conceptuelles, traitent les signes en tant que virus visuel et lui confèrent un aspect critique, un véritable antidote. Les rébus de ses motifs remettent directement en question nos modes d'interprétation ainsi que le sens des significations sur lesquelles elles se fondent. La conception graphique d'Alain Doret en vient à abolir la frontière entre le domaine de l'œuvre d'art et celle de la communication visuelle. En manipulant des signes et des symboles, il questionne la fiabilité de nos représentations. En nous adressant des messages subversifs, ses œuvres se révoltent contre le langage codé dans lequel nous baignons. Elles libèrent notre esprit de son fardeau sémiotique et nous offrent par le jeu de l'enfance une possible résistance.

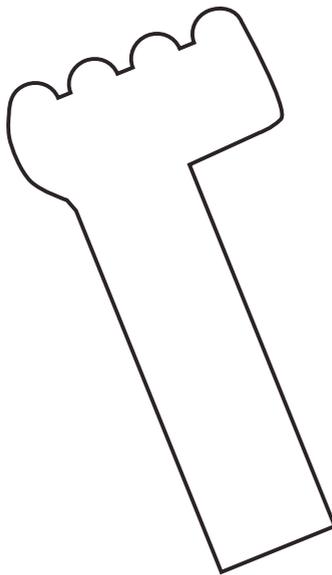
Sári Stenczer













Exposition du 15 janvier au 20 février 2010
Espace Vallés, Saint-Martin d'Hères,
Exposition du 26 novembre au 29 décembre 2010
Le Centre d'Art du Safran (carré noir), Amiens,
Exposition novembre-décembre 2008
Espace Art Contemporain de La Rochelle.

Remerciements :

Anne Abou, Doria Ardiet, Emmanuel Camusat, Corinne Domer, Dominique Grain, Yannick Miloux, Sári Stenczer, Catherine Texier (Artothèque du Limousin).

Textes :

Corinne Domer, Alain Doret, Yannick Miloux, Sári Stenczer, Eric Watier.

Crédits photographiques :

Freddy Le Saux (p.134 à 139), Roger Vulliez (p.15 à 24, p. 68).

Graphisme :

Emmanuel Camusat, Alain Doret.

Editeur : Espace Vallés, Ville de Saint-Martin d'Hères
Tiré à 600 exemplaires sur les presses de GDS, Limoges.



Espace Vallés

14, place de la République
38400 Saint-Martin-d'Hères, France
Tel : 04.76.54.41.40 ou 04.76.54.42.60
Email : espace.valles@ville-st-martin-dheres.fr
www.ville-st-martin-dheres.fr/valles.html
Ouvert du mardi au samedi de 15h à 19h
et sur rendez-vous pour les groupes

Direction artistique :

Anne Abou



Avec le soutien de :

Le Centre d'Art du Safran (carré noir)

3, rue Georges Guynemer
80080 Amiens
Tel : 03.22.69.66.00
www.amiens.com/lesaffran

Direction artistique :

Dominique Grain



Espace d'Art Contemporain de La Rochelle

28 rue Gargoulleau
17000 La Rochelle
Tel : 05.46.34.76.55
affaires.culturelles@ville-larochelle.fr

Direction artistique :

Doria Ardiet



