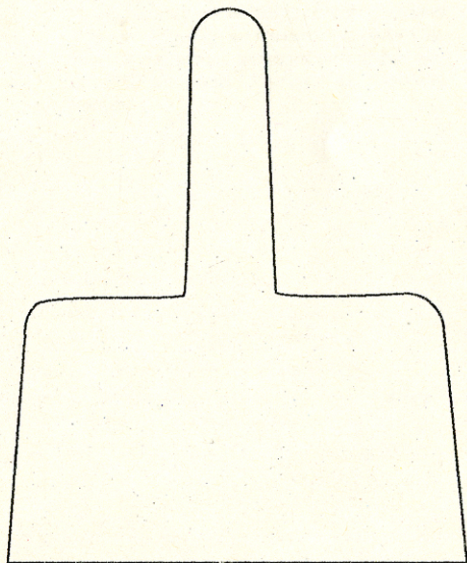


# PROJET

N° 1

Mars 2006



**F3D** [ Forme 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.

## *CONSTRUIRE UN CONCEPT PICTURAL, L'AUTRE FACE DU TABLEAU*

Depuis 1993, j'utilise les F3D qui sont devenues une figure récurrente de tout mon travail et l'outil à partir duquel je légitime ma conception de la peinture. Les F3D s'ancrent dans une large problématique où mon corps (dans toutes ses dimensions), mon rôle, mes rapports à l'histoire de l'art, à l'histoire, l'espace urbain et social sont pris en considération.

D'abord très visibles, les F3D tendent aujourd'hui à disparaître : 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.

Les F3D m'amènent à tracer les contours d'un autre continent, un nouveau territoire à explorer, d'où la nécessité à tenir et configurer un "carnet de bord" qui accompagnerait ces métamorphoses (celle des F3D, la mienne).

Il ne s'agit donc pas d'un bilan qui stopperait ma pratique de peinture comme la simple reprise d'un questionnement sur mon travail passé mais, bel et bien, de son inscription actualisée par un déplacement géographique spécifique.

Très attentif et réactif à la question du Déplacement, - que je nomme aussi dans ma pratique des Collisions - , l'Italie et la Villa Médicis, mélange exemplaire de mémoire et de réalité changeante et contingente sont pour moi des territoires évidents pour construire avec exigence, étonnement et patience une telle recherche.

Pour rendre lisible l'ensemble de ma démarche, je prévois de :

- travailler sur une sorte de traité, théorie ou essai, rendant compte de la complexité des F3D;
- inventer des espaces picturaux où la F3D n'apparaît pas de manière formelle, où elle n'est pas visible à l'oeil nu, mais où elle peut être pensée, incarnée.

## Argumentaire et développement

Il y a 13 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. Je les nomme F3D ( *Forme 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.

### *les Formes en Trois Dimensions (les volumes)*

*La partie la plus importante de la recherche d'Alain Doret concerne la série des F3D, les formes en 3 dimensions.*

*Il s'agit d'un répertoire d'une douzaine de formes géométriques complexes, impossibles à décrire en un seul mot, qui font penser à des outils, à des formes provenant de l'industrie.*

*L'une rappelle un décapsuleur, l'autre la silhouette d'un ustensile de cuisine, ou de bricolage...*

*Chaque forme est constituée d'un coffrage en bois au bord épais (30 cm) et s'accroche au mur, tel un relief de couleur.*

*Chacune de ces formes s'est vue attribuer une couleur, traitée en aplat mat ou satiné. Si on peut envisager cette série comme une sorte de répertoire de formes et de couleurs associées, ces silhouettes se déclinent parfois en noir et blanc, en un dessin mural, par exemple, ou plus modestement, sur le papier, l'écran d'ordinateur, etc. On peut également l'envisager comme un vocabulaire visuel, le dessin de la ligne et son code couleur.*

*A condition qu'on soit familier de ce langage plastique, on peut lire des messages "cryptés" dans les oeuvres d'Alain Doret.*

Y. Miloux, *j'écris ce que je veux*, Collège Marcel Duchamp, Alain Doret, 2006, p. 27.

## Les Collisions, exemples

Durant ces trois dernières années, 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 ce que j'appelle des "collisions", c'est à dire une rencontre qui provoque 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.

*La Tart'in* est une réponse à l'invitation d'une exposition où il fallait intervenir dans l'espace urbain. J'ai souhaité finaliser cette intervention par une peinture pour accentuer le phénomène temporel et l'imaginaire.

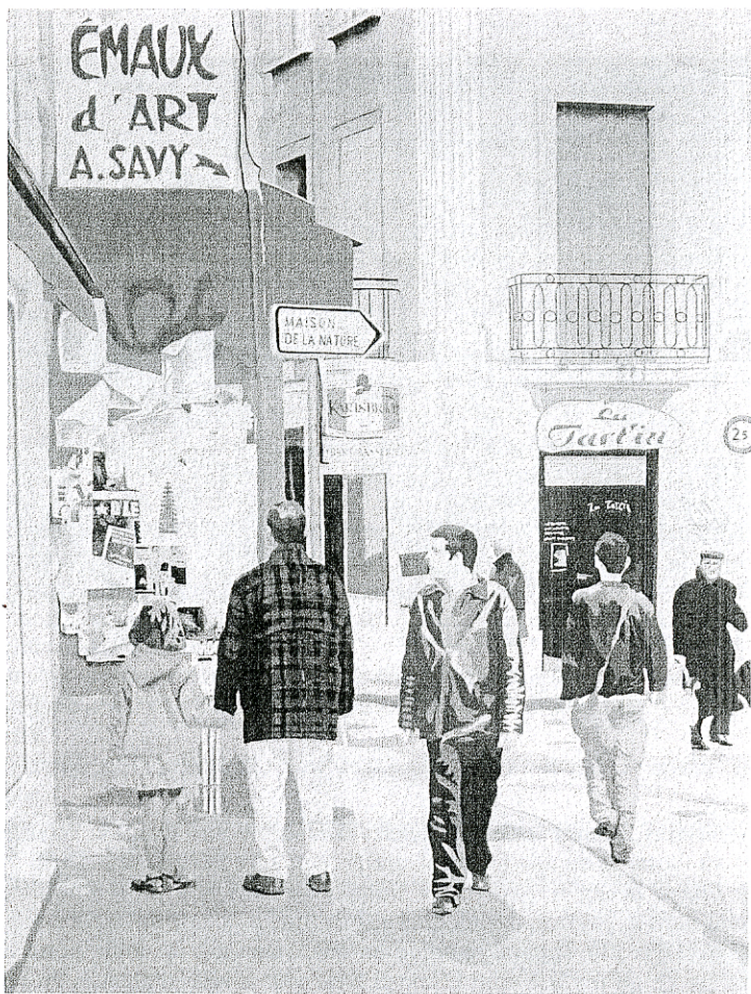
D'un côté une peinture, de l'autre une action réelle dans un espace et temps réel. Pour construire ma peinture, mes recherches m'ont amené à faire un parallèle avec Henri Bles (peintre Hollandais du xv<sup>ème</sup>) qui utilisait un répertoire de personnages, animaux, paysages etc, symbolisant chacun un sens particulier.

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

Au xv<sup>ème</sup> 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, caché dans un *un brouhaha de signes et de messages*<sup>(1)</sup>, "caché dans ce qui se voit". Le personnage en bleu nous représente comme passant, témoin, peut-être comme un des personnages des tableaux de C-D - Friedrich, se trouvant face au paysage.

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



*La Tart'in* - 2005  
papier marouflé sur bois + acrylique mate  
( 160 cm x 120 )



*Imago* - ( Fleurs ) - 2004  
papier marouflé sur bois + acrylique mate  
( 160 cm x 120 )

Dans certains de mes tableaux appelés *Imago* <sup>(2,3)</sup>, une sorte de “collision”<sup>(7)</sup> arrive au moment où une forme abstraite rencontre l’image figurative. Dans *Imago fleurs*, le paysage se transforme sous nos yeux, une forme 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.

(2) C. Domer, *Faire surface*, Collège Marcel Duchamp, Alain Doret, 2006, pp. 99-107

(3) Y. Miloux, *j’écris ce que je veux*, Collège Marcel Duchamp, Alain Doret, 2006, p. 57



*Vélazquez, Le Christ chez Marthe et Marie, 1618*

Dans certains de ses tableaux, Vélazquez 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.

Vélazquez 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 je parle de "collisions". La première lecture se transforme, la peinture raconte autrement, en créant une ambiguïté qui la complexifie.



Autre exemple, l'annonciation (polyptique de Pérouse, 1470) de Piero Della Francesca, il y aurait quelque chose, selon D. 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.”<sup>(4)</sup>

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

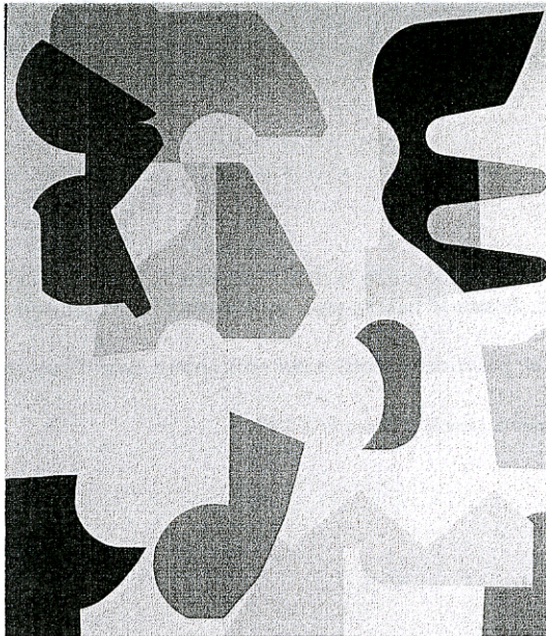


Piero della Francesca, *L'Annonciation*,  
polyptique de Pérouse (1470)  
Détempe sur bois, 122 x 194 cm  
Galerie nationale d'Ombrie, Pérouse

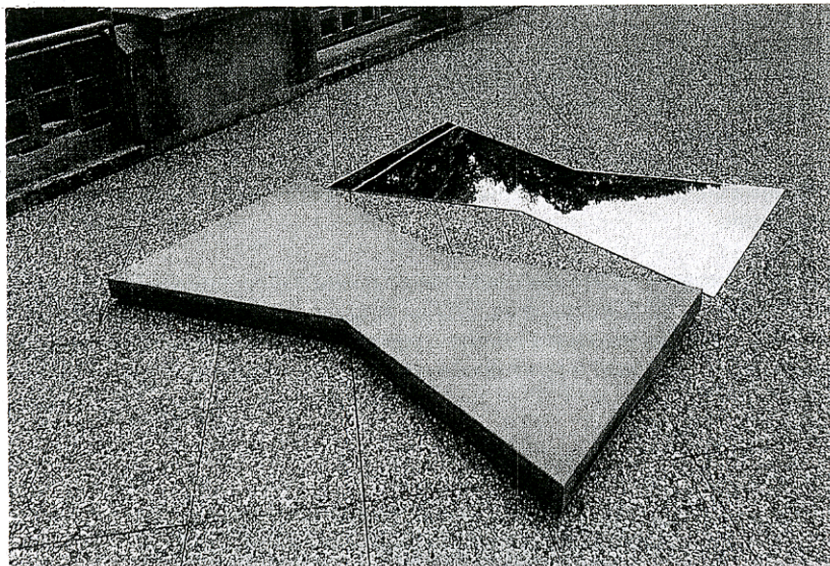
Ces rencontres provoquées par Vélázquez et Piero Della Francesca ne peuvent se faire qu'avec certaines connaissances. Si vous décidez de partir à la recherche d'un phasme et que vous n'avez jamais vu de phasmes, que l'on ne vous à pas appris à reconnaître l'insecte, vous ne verrez que des feuilles et des brindilles. C'est à dire le décor, le modèle de l'insecte.

L'environnement des *phasmes* N°1, 2, 3 (ici, la F3D devient un phasme) est celui des formes, c'est à dire notre environnement social et culturel dans lequel ils 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.



*Phasme - N°3 - 2003*  
papier marouffé sur bois + acrylique  
(153 cm x 130 x 0,05)



“Il n’y a rien de plus précis que la rencontre avec le hasard. C’est possible avec la disponibilité. Je suis le hasard pour tout le reste et le monde est le hasard pour moi.  
Il y a toujours le point de rencontre qui est le point juste, l’énergie.”

Michelangelo Pistoletto, Livre II, Il Segno Arte, 1993.