

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.

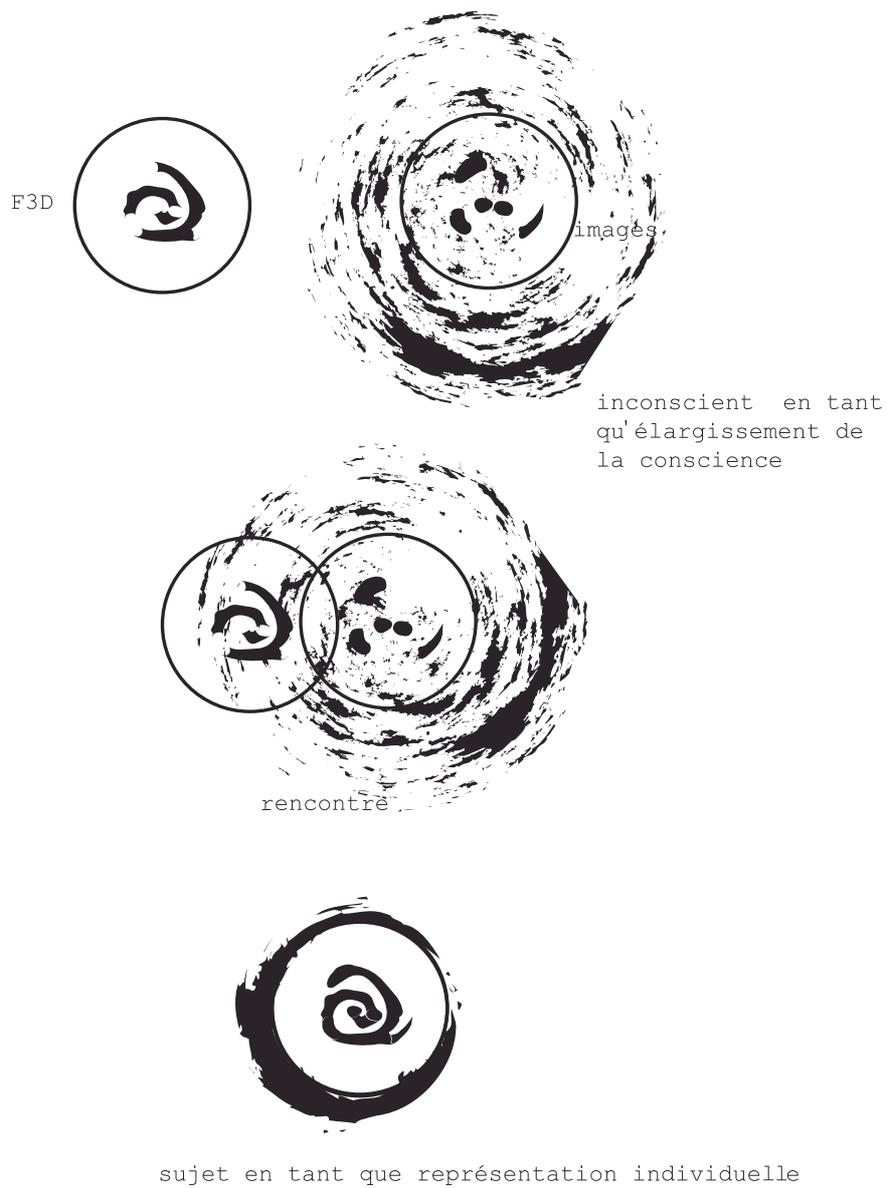
Je découvre alors en mettant tous mes travaux les uns en rapport avec les autres ce qui détermine et ce qui construit mes préoccupations plastiques et philosophiques.

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 coeur 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.

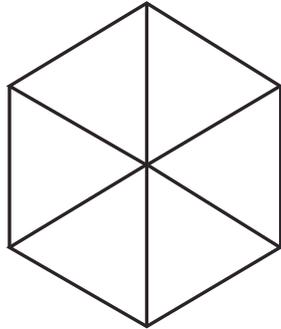
C'est à travers ces liens que je construis des peintures, c'est à travers ces liens que la F3D apparaît, disparaît à la façon de l'hexagone, d'un point de vue stable ou d'un point de vue instable. La F3D devient projection mentale, pour devenir non plus visible à l'oeil nu mais pensée, une abstraction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

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

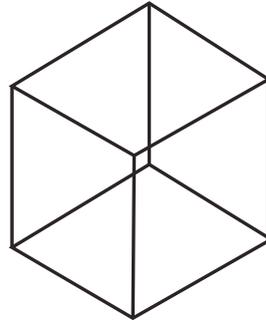
J'ai utilisé la F3D comme outil d'investigation me permettant d'explorer ce que j'appellerai des "paysages", espaces réels ou représentés.

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.



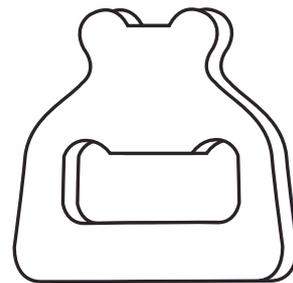
(1) point de vue instable



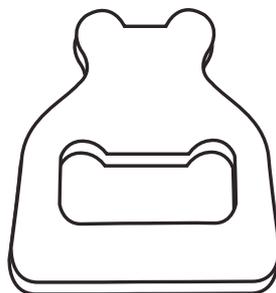
(2) point de vue stable



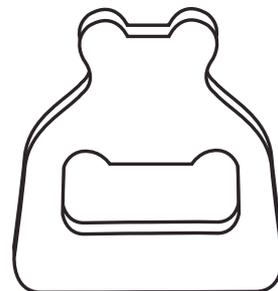
(1) point de vue instable



(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^e 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.

[...]

* *La Tart'in*, 2005. Acrylique sur papier marouflé sur bois, 1.60 x 1.20 m.





Plan de construction

La Tart'in

Ech : 160 x 120 cm - 2005



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.

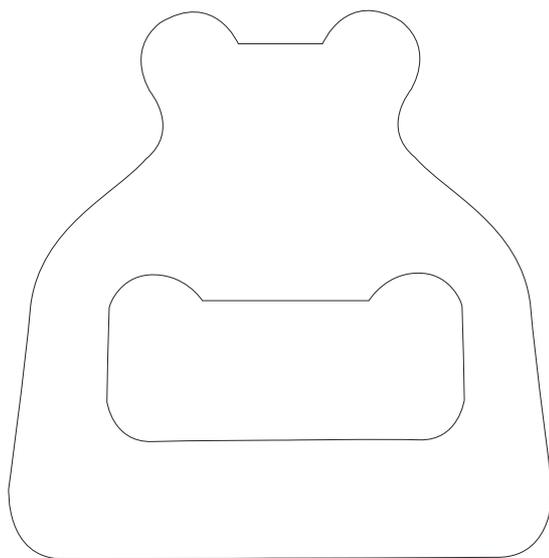
Velázquez incrustait des scènes mythologiques ou religieuses dans des natures mortes, des scènes de la vie paysanne, bourgeoise etc. C'est au moment où ces deux représentations se rencontrent que la première lecture se transforme, la peinture raconte autrement, en créant une ambiguïté qui la complexifie.

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 Velàzquez 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

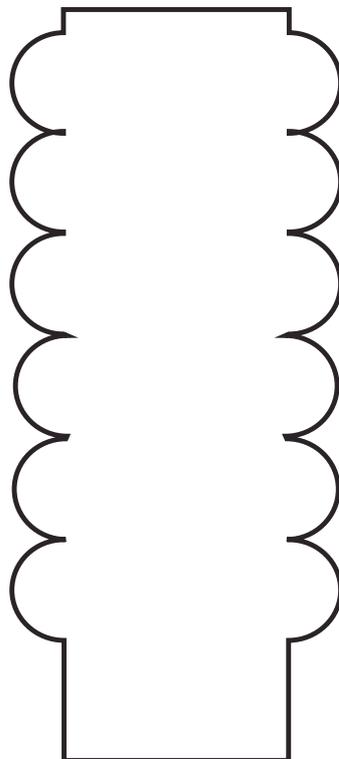




l'insecte, vous ne verrez que des feuilles et des brindilles. C'est à dire le décor, le modèle de l'insecte.

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.

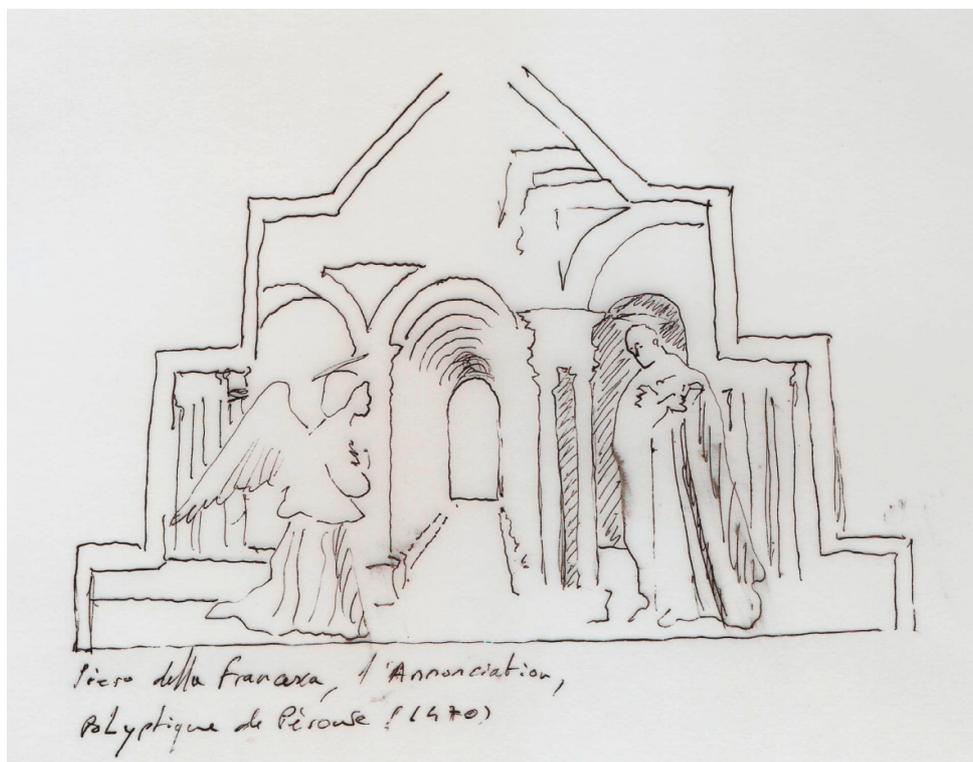


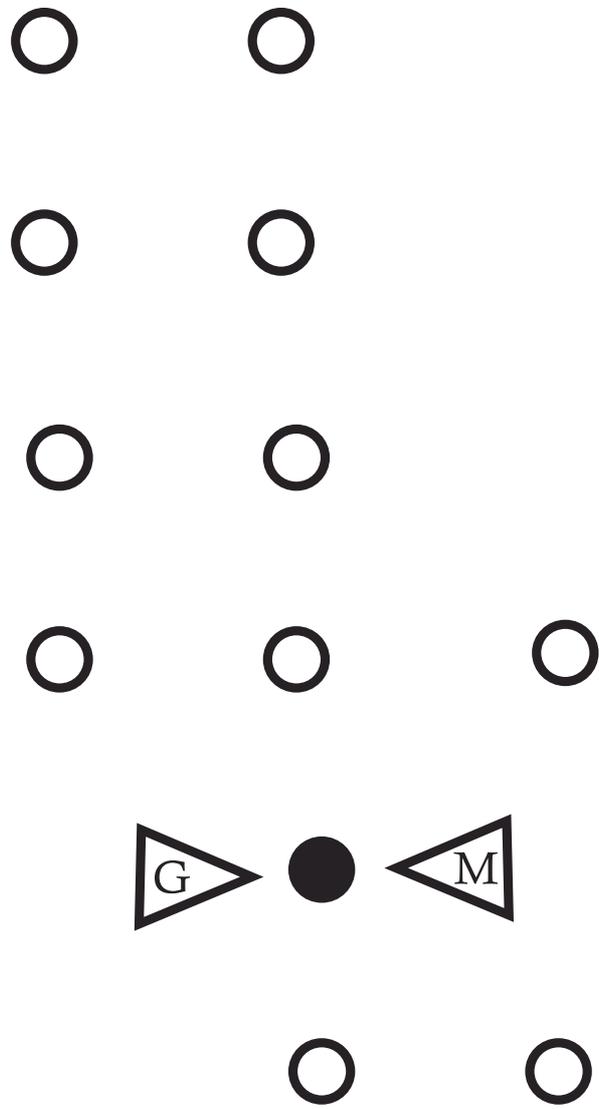


Dans *l'Annonciation* de Piero della Francesca, il y aurait quelque chose, selon Arasse qui viendrait perturber notre regard. La plaque de marbre placée au fond du tableau est peinte de manière détaillée comme si elle était au premier plan, ce qui vient à l'encontre de nos sens de perceptions.

"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.

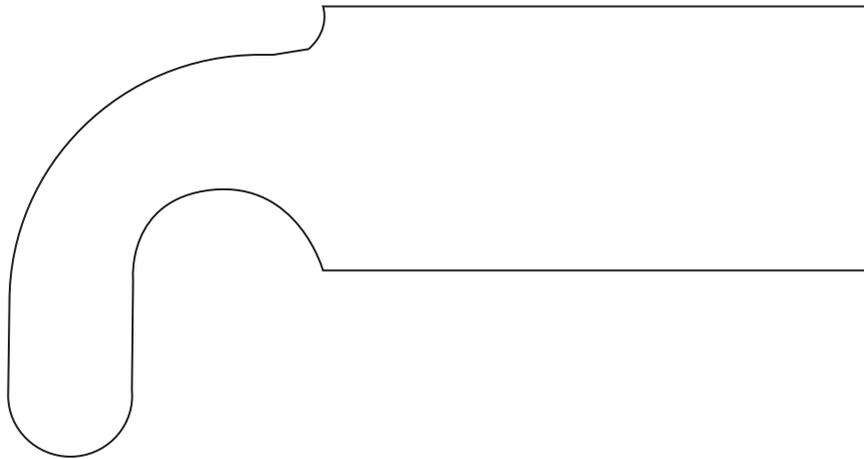




L'ange Gabriel et Marie ne se voient pas, l'ange se trouvant en face de la colonne symbolisant le Christ.

Piero della Francesca 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

Ech : 160 x 120 cm - 2006