

Jean Fontaine

Mécanofolie

18 février - 24 avril 2000

Jardin de Ruines du Moulin de la Blies
Jardin d'Hiver – Musée de la Faïence

L'univers du sculpteur est peuplé de créatures hybrides aux noms évocateurs de « Métaphoreuse », « Cyclotron » ou « Viole de gambettes ». Enchevêtrements parfaits de corps, d'animaux et de lourdes pièces mécaniques, ses chimères de céramique mêlent avec humour, sueur et cambouis, vie et machinerie. Ces créatures surprenantes nous dévoilent un univers fantasmagorique, véritable mythologie du futur.

L'artiste nous livre une version onirique d'un monde où les frontières entre l'homme et sa création se confondent au point d'en rejeter la définition vers des limites extraordinaires.

Ce chirurgien-céramiste part souvent de moulages de pièces mécaniques (boulons, vilebrequins, pieds de bielle...) sur lesquels il rajoute ses propres créations dérivées du corps humain.

Cette quincaillerie prend corps en de surprenants êtres humains, à moins que ce ne soit la machine qui respire.

L'humaine quincaillerie qui s'affirme sous les yeux du visiteur se situe dans la lignée de l'univers d'un capitaine Némó débarqué des rêves de Jules Verne. Après son passage à Sarreguemines, l'exposition « Mécanofolie » quittera la France pour s'installer en Angleterre, à Manchester plus précisément.



Qu'est-ce que Mécanofolie ?

La mécanique, c'est de la raison en mouvement. La folie, c'est aussi de la raison en mouvement.

Mais la mécanique, c'est précis, clair, efficace et huilé. Tandis que la folie, c'est chahuté, confus, vain et grippé. La Mécanique, c'est du fer, des rouages, des courroies, des pistons.

La folie, c'est de l'humain, des passions, des neurones, des peurs. Quand on est fou, on est marteau, on déraille, débloque, disjoncte et, en plus, on pète les plombs et on subit des électrochocs !

Alors que la mécanique, c'est froid, linéaire, objectif et, en plus, ça aime l'électricité. La mécanique fonctionne parce que l'intelligence a su concevoir et concocter de subtiles machines. La folie est survenue parce que le cerveau a flanché et capoté.

Le sculpteur Jean Fontaine met le doigt sur l'engrenage pervers qui met en branle raison et folie. Le corps humain, c'est un squelette, des os, des muscles, des nerfs, un cerveau et ça fonctionne selon une logique proche de la mécanique. Il faut parfois déboucher les artères, recoudre, piquer, perfusionner, plâtrer. Jean Fontaine, lui, pratique la greffe. Il prélève ici pour replacer là. En chirurgien-céramiste, il transplante des rouages – clapets, cliquets, condensateurs, culbuteurs, cylindres – pour les aboucher, emboîter, emmancher, empapaouter, gamahucher, accou-



pler avec des parties humaines. De ces coïts naissent des œuvres, accouchées dans le cambouis et arborant d'emblée la belle noirceur du métal gazoilé.

Dans ces hybrides – mécanobizarreries, dingomachines, locotechniques – tout est pourtant éminemment logique. Rationnel. Ça pourrait marcher. Ça nous fait, en tout cas, marcher. Grâce à ses tours de passe-passe, le céramiste Fontaine fait sourdre le trompe-l'œil.



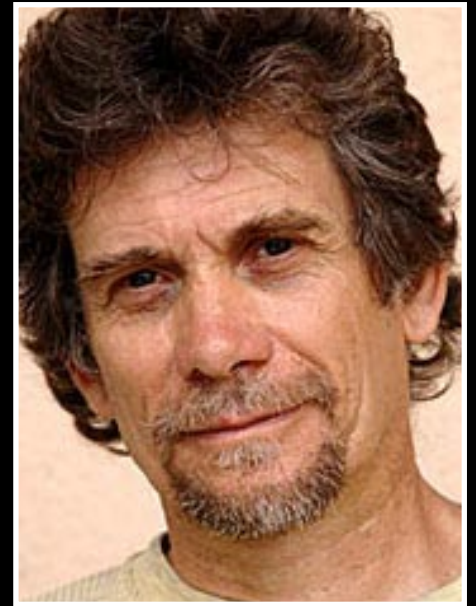
Il joue avec les formes, comme d'autres jouent avec les mots. Et il ne se prive pas de triturer les titres de ses pièces pour faire pièce à la piètre logique. Car, chez Fontaine, on parvient au constat que trop de raison fortifie l'absurde.

Des machines trop parfaites prouvent la débilite de l'homo sapiens. L'humain n'étant forcément qu'imparfait, impulsif, tête en l'air, fragile. De même que des Etats totalement homogènes ne peuvent aussi que rejeter l'individu, ce petit rouage égocentrique, indocile, indolent. Et face à cette totalitechnique, même Dieu n'est plus qu'un vieillard barbu, tout juste bon à surveiller la mécanique céleste et à actionner sa burette pour lubrifier les rouages terrestres.

Et voilà comment les avant-propos perdent la post-face, puisqu'on ne dispose toujours pas d'une machine à écrire les préfaces ou, mieux, les pré-farces.



Entretien avec Jean Fontaine



Qu'est-ce qui vous pousse à créer ?

Le besoin peut-être au départ de m'affirmer, un besoin bien commun, la volonté d'être différent, celle qui vous pousse à musarder sur un petit sentier plutôt que de vous retrouver sur l'autoroute. Il y a aussi l'envie de communiquer autrement qu'avec des mots, qu'à travers la rigueur d'un raisonnement, de laisser parler mon imaginaire.

Quelles sont vos sources d'inspiration ?

Multiples et variées. Le plus souvent, c'est un détail observé sur une machine, un élément incongru dans l'attitude d'un homme ou d'une femme, un contraste de matière entre deux objets anodins, catalyseurs d'une idée qui jusque-là germait sans aboutir. Le travail d'autrui ne m'influence pas directement du moins consciemment. Il est très intéressant de voir ce que les autres font, mais peut-être plutôt en considérant comme une étape à dépasser... Si le monde de la science-fiction m'apporte beaucoup, ce n'est pas en collant aux univers des autres et en m'attachant à leurs imaginaires que je trouve mon inspiration. Ce qui me pousse dans mon travail, c'est plutôt la capacité des créateurs de science-fiction à laisser de côté la logique du réel, à dépasser le «donné».

Quelle serait votre définition de l'esthétique ?

J'ai surtout baigné dans la céramique. Pour la plupart des artistes, l'intention première est de faire du beau, de jouer avec l'harmonie d'une courbe, de la tension d'un volume, de l'éclat d'un émail, de la profondeur d'une glaçure...

Si je procédais ainsi, j'aurais l'impression de mettre la charrue avant les bœufs. À vouloir traquer la belle chose, elle se sauve... La puissance, la réussite d'une pièce, viendra plus sûrement de la justesse d'une intention, ou de la perception du sens par le spectateur, par la force d'une opposition, par l'incongruité d'un mariage et par la dérision.

Quel besoin avez-vous de triturer ainsi la réalité ?

J'aime jouer avec les formes. Si je reproduis des éléments réels, ce n'est pas avec un souci d'exactitude dans une vaine course derrière le beau (le beau derrière ...!) Je ne cherche pas à sublimer un corps ou une partie de ce corps en le réinterprétant. Au contraire, je me sers du moulage, technique de reproduction «froide», aussi bien pour les parties mécaniques que pour les parties humaines. C'est ensuite dans la juxtaposition de ces différents éléments que le jeu apparaît, un jeu de massacre, de chirurgien fou...

Comment vous situez vous par rapport à la science-fiction ?

J'ai beaucoup lu de science-fiction, j'ai avalé les grands classiques. J'aime beaucoup l'imaginaire débridé de ces auteurs aussi bien en littérature, en BD qu'au cinéma. Bien sûr, il ne suffit pas de transplanter de gentils astronautes courageux sur une méchante planète sulfureuse pour faire un chef-d'œuvre. La science-fiction est sans doute le genre littéraire et cinématographique qui a produit le plus d'avortons de la série Z. Comme tous les amateurs de fantastique, j'ai le désir de dépasser le «donné», de naviguer dans un univers corrigé, déformé, en tournant le dos au «réel vécu». Cela ne veut pas dire que la base de mon travail n'est pas du «bientôt présent»; les éléments de mes sculptures sont des morceaux de réel, mais de deux réalités qui se juxtaposent, se mélangent et donnent naissance à un autre monde...

DU FAIRE ET DU FER

Comment démarrez-vous pour créer une œuvre ?

Il y a tout au long de la journée de courts instants de réflexion où j'essaie de fixer une idée, un désir. Il y a également ces moments moins laborieux, plus spontanés, où je me contente de faire «l'éponge» en feuilletant un livre. Ou bien je me balade dans une casse, en traquant un détail... et l'évidence d'une pièce me tombe dessus.

Il y a ensuite des petits croquis faits avec le souci de la composition. À ce niveau-là, je commence à résoudre les problèmes techniques qui vont se poser à moi, à déterminer quelles parties seront construites séparément, puis collées, à prévoir les cloisonnements internes des gros volumes pour éviter les affaissements et déformations, aussi bien au montage qu'à la cuisson. Généralement, je finis par un dessin plus fouillé où j'essaie de faire naître les volumes.

Pour moi, les sculptures les plus réussies ne sont pas celles sur lesquelles j'ai le plus réfléchi, ce sont bien souvent celles qui se sont imposées dans un flash...

Quelle matière employez-vous ?

Exclusivement de la terre, du grès chamotté.

Les techniques de mise en œuvre sont si diverses qu'il est possible en les mariant de tout faire, enfin presque tout !

Parfois, je fais des ajouts de verre, ou de porcelaine, ou je vais mettre très logiquement une hélice en bois devant un moteur ; mais ce sont des greffes très simples, sommaires, juste destinées à renforcer le contraste dynamique. Les possibilités de jouer avec les aspects de surface et de terre, avant ou après la cuisson, sont vastes également...

Tout cela fait de la terre un matériau idéal pour la sculpture.

Quels sont les avantages et les inconvénients de la terre ?

Parallèlement au plaisir de construire une sculpture, de concrétiser les images de son imaginaire, il y a d'abord, au jour le jour, le plaisir très sensuel de pétrir, de caresser, de lisser.

Il y a déjà, le matin en entrant dans mon atelier, l'odeur de la terre. Ensuite, c'est le plaisir enfantin de l'estampage et du démoulage, et celui de jouer avec le feu. Même s'ils occupent bien peu de place dans mon travail, ces plaisirs simples font partie de la réalisation.

La multiplicité des formes réalisables avec la terre en fait un médium idéal pour la sculpture. Si l'on dépasse la période inévitable des échecs cuisants (mal cuisants !), on peut tout tenter, tout risquer.

C'est un matériau simple, qui ne nécessite pas d'intermédiaire, pas d'outils; la terre se travaille directement avec les doigts, nul besoin de force. Il faut jouer avec sa souplesse ; au début, elle est molle, et face à cette langueur, le débutant réagit par la force ; et puis on apprend, et la terre devient souple, plastique. Je n'ai pas envie de frapper sur un ciseau, sur un burin ; je trouve la cire trop poisseuse, le plâtre fade...

Les inconvénients de mon travail ne sont pas dus à la terre. Je travaille plutôt lentement, donc je réalise peu de pièces. Un autre inconvénient est le poids de mes pièces, cela n'étant pas imputable à la terre, mais plutôt à la taille grandissante des sculptures. À jouer avec des formes figuratives très parlantes, avec des contrastes très simples, j'ai parfois peur de tomber dans l'anecdotique ; alors je prends un peu plus d'espace pour raconter mon histoire... et à moi les maux de dos !

Envisagez-vous d'autres matériaux ?

J'ai acquis une liberté avec la terre qu'il me serait difficile de rencontrer avec un autre matériau. Par contre, il m'arrive de faire réaliser quelques tirages en bronze de pièces simples dans lesquelles la magie du trompe-l'œil s'avère moins nécessaire, mais ce n'est pas un but en soi, c'est comme un prolongement où je puis amener un peu de couleur...

Quant aux quelques greffes de verre introduites ici et là, elles ne servent qu'à apporter un con-

traste avec l'ensemble de la sculpture. Je me méfie du tape à l'œil, du clinquant du verre... D'ailleurs, je ne sais pas si je cesserai un jour d'être fasciné, lors du démoulage, par l'apparition subite du corps. Le photographe dans son labo, devant son bac de révélateur, doit éprouver la même émotion. J'ai la troisième dimension en plus, et à l'échelle 1. Et puis il y a le jeu de construction. Et puis il y a encore cette seconde naissance qui intervient à la sortie du four : la pièce enfournée, verte de l'oxyde de cuivre, rouge du fer posé sur le biscuit, trouve alors sa vraie peau. Tout cela n'est que plaisirs en surplus, du rab, le principal étant de faire apparaître avec efficacité un imaginaire riche.

DE LA MÉCANIQUE

Pourquoi cette attirance envers le monde de la mécanique ?

Je suis admiratif de l'invention. De plus, les vieilles machines, notamment celles qui sont exemptes de design « moderniste » sont souvent indéniablement belles. La mécanique nous permet de voler plus haut que les oiseaux, nous fait évoluer dans des fonds marins pratiquement dépourvus de vie, elle nous transporte à la vitesse du son, nous éloigne de notre terre. Grâce à la mécanique, nos rêves ne sont plus limités au globe terrestre, mais peuvent s'étendre aux planètes voisines...

Quel genre de mécanique vous touche le plus ?

La plus lourde, la plus lisible, la plus puissante, celle qui vit, qui avance, qui fume. C'est aussi celle qui pue, qui pollue, qui assourdit, qui défonce, qui écrase...

À quelle époque de la mécanique vous référez-vous de préférence ?

À la mécanique de tous les temps, la plus primaire, la plus ferrailleuse... !

Les moteurs n'ont pas tellement évolué. Les bielles, les engrenages, les arbres à came, les carter sont toujours là ; seulement maintenant, nous les cachons, peut-être pour nous protéger de leurs effets néfastes, et sans doute aussi parce que nous avons un peu honte.

L'électronique et l'informatique n'ont-elles pas supplanté la mécanique ?

Oui, sans doute, symboliquement et subjectivement !

Mieux vaut être informaticien que mécano !

D'autre part, la technique pourrait être vue comme le prolongement des fonctions de notre corps. : l'électronique et l'informatique seraient le système nerveux, tandis que la mécanique représenterait les muscles.

L'informatique et l'électronique se contentent de véhiculer de l'info, et même si elles se sont imposées dans notre vie, ce ne sont pas elles seules qui transforment matériellement notre monde.

Qu'est-ce qui vous attire dans la rouille ?

La rouille, c'est le symbole du temps écoulé. Il me semble que la rouille enlève un peu du caractère artificiel de l'objet mécanique, et le rapproche de notre naturel...

Cela me permet également d'unifier esthétiquement les différentes parties greffées. On considère différemment un objet qui a vécu... On l'imagine aussi plus facilement pétaradant, cliquetant... On attribue une histoire à un vieil objet, à une antiquité. Dans mon travail, qui est fait d'assemblages invraisemblables, c'est la rouille qui rend l'histoire possible et lui donne sa crédibilité.

Quelles métaphores la mécanique produit-elle ?

La machine nous singe, elle nous retourne notre comportement schizophrénique. Que nous soyons technophiles ou technophobes, nous lui prêtons des gestes, des actions, des mots (des maux) qui sont les nôtres...

De Zola dans «La bête humaine» à Tinguely, en passant par Chaplin ou Léger, chacun a essayé de gommer la frontière entre fiction et réalité.

Vos pièces seront-elles un jour en mouvement ?

Je ne pense pas, cela ne m'est pas nécessaire. Il suffit de suggérer le mouvement ; le non-fonctionnement permet sans doute plus à l'imaginaire de fonctionner...

Enfant, avez-vous joué au Méccano ?

Oui, mais je préférerais mon jeu de construction ; le Méccano c'était trop rigoureux.

Le goût pour la mécanique, n'est-ce pas quelque chose de très masculin ?

Je ne sais pas... Toujours est-il que lorsque quelqu'un s'offusque de mes greffes, il s'agit généralement d'une femme ! Le cocktail mécanique + corps semble séduire un peu plus les hommes... Sans doute à cause de la mécanique !!

Et la femme, n'est-elle qu'une « belle carrosserie » ?

Non, non, il y a un cœur, une belle pompe ! On parle bien de pare-chocs redondants, de beaux châssis, on raconte même des histoires de culbuteurs.

DE L'HUMOUR ET DE L'ABSURDE

À l'instar de l'huile pour les rouages, l'humour facilite-il les contacts humains ?

Industrie lourde et humour léger... c'est bien de sourire, c'est bon de rire !

L'homme, dans sa mécanique, manque furieusement d'humour ; en introduisant la mécanique dans l'homme, j'essaie d'insinuer un peu d'esprit...

Rire d'un problème, c'est arrêter de s'en lamenter et commencer à se mettre en situation de le résoudre. Pour le spectateur qui se voit souvent infliger des vérités crues et cruelles, c'est empêcher le rejet et accepter l'inacceptable, ou du moins l'inattendu. On ne rit jamais pour rien, mais d'un rien, oui, parfois...

L'absurde l'est-il encore davantage lorsqu'il est saupoudré d'humour ?

Le fait de présenter une situation déraisonnable avec humour, c'est vouloir la faire accepter, et dans ce sens-là l'absurde est renforcé.

Dans le cinéma burlesque, on parle volontiers de mécanique de l'humour, par exemple pour Buster Keaton dans son film «Le mécano de la Générale», ou pour Charlie Chaplin dans «Les temps modernes». Estimez-vous que la mécanique a un pouvoir particulier pour actionner les muscles zygomatiques ?

La mécanique ne prête pas à sourire, mais une association inattendue ou un assemblage incongru peuvent enclencher le rire.

Si le rire est le propre de l'homme, pensez-vous que l'on puisse rire de la mécanique souvent si sale et pleine de cambouis ?

Oui !...

ET APRÈS

Vous avez présenté, dans de nombreux muséums d'Histoire Naturelle d'Europe, l'exposition « Zoofolie », soit un ensemble de sculptures composant un bestiaire fabuleux et peut-être futuriste ; qu'avez-vous retiré de cette expérience ?

Cela a été l'occasion de nombreuses rencontres, avec des personnes toujours passionnées et soucieuses d'aller au-devant des autres... Conservatrices, directeurs, taxidermistes, tous m'ont permis de situer différemment mon travail : côtoyer la beauté de la nature, se confronter à la force figée d'un rhinocéros, à la souplesse, à la légèreté suggérée d'une panthère, à la rusticité d'une tortue, tout cela m'a beaucoup apporté. C'est aussi l'occasion de voyager, de sortir de l'atelier, certes confortable, mais cependant isolé du monde.

J'ai tendance, comme beaucoup d'autres je pense, à rester les mains dans la terre, la tête dans la lune. Alors, quand je me vois forcé à sortir pour me confronter aux diversités de la vie, je suis remis en cause, et mes habitudes sont bousculées...

«Zoofolie» a été vue jusqu'à présent par environ 150 000 spectateurs, peut-être plus, et c'est évidemment très motivant, et assez différent des quelques centaines de visiteurs qu'une galerie attire, même si ce sont là des collectionneurs.

Comment imaginez-vous votre évolution d'artiste ?

J'ai lu, il y a peu, un article sur le «Jardin des tarots» que Niki de Saint Phalle a réalisé, et qui correspondrait à mon rêve d'artiste ; réunir la sculpture, l'architecture, la peinture et vivre à l'intérieur de ce que l'on a créé.

>> Voir le site de Jean Fontaine