

## La maquette, un objet modèle ? Entre art et architecture

par Marie-Ange Brayer\*

Pendant des siècles, le statut de la maquette d'architecture est demeuré inféodé aux théories de la représentation. Depuis la Renaissance, la maquette est un outil projectuel qui doit servir de guide à la construction. Les maquettes d'architecture partageront ainsi le même statut juridique que les moulages, relevant de la notion générique de reproduction. Il faudra attendre les avant-gardes du début du XX<sup>e</sup> siècle pour qu'enfin la maquette d'architecture gagne une autonomie esthétique et s'affirme dans les mouvements modernistes – suprématisme, constructivisme, De Stijl – comme un objet exploratoire de champs transversaux, peinture, sculpture, design et architecture.

### La maquette dans l'architecture aujourd'hui

La maquette, émancipée de l'ordre figuratif, s'affirme alors comme "construction spatiale", devient un objet spéculaire. Vers 1915-20, Malevitch élabore ses "Architektones", et Tatlin, son "Monument à la III<sup>e</sup> Internationale". La maquette d'architecture permet de dépasser la dimension subjectiviste de l'art pour l'ouvrir aux enjeux collectifs de la société. À cette époque, les dadaïstes, Raoul Haussmann, ou encore, Kurt Schwitters ("Haus Merz", 1920) ramènent la maquette à un objet trivial, y insérant fragments et rebuts, matériaux récupérés. Hétérotopique, hétérogène à travers la contingence de ses constituants, le "modèle" architectural n'est plus un paradigme. L'enjeu de la maquette d'architecture dans la pratique artistique du XX<sup>e</sup> siècle se situera ainsi entre représentation et abstraction, signe et narration.

Dans le contexte de l'architecture radicale en Europe à la fin des années 1960, le projet architectural comme anticipation fait place à l'action, la situation, sous l'influence des arts visuels contemporains (arte povera, body art, performance, land art, etc). Les maquettes sont alors tournées en dérision



XEPIROTARCH/HERNAN DIAZ-ALONSO, "BUSAN MULTIPURPOSE CONCERT HALL", 2004.  
MODEL 006 (BIENNALE DE VENISE), STÉRÉOLITHOGRAPHIE, RÉSINE TRANSPARENTE ET RÉSINE GRISE, 30 X 120 X 50 CM,  
COLL. FRAC CENTRE, ORLÉANS. PHOTO: F. LAUGINIE.

par les architectes, dans une attaque frontale des codes normatifs de l'architecture. Ainsi "La Tente rouge" (1969) de Franco Raggi est-elle une tente en toile, sur laquelle sont peints les éléments représentatifs – fronton, colonnes – d'un temple grec. Accrochée à des branchages, elle évoque en même temps le mythe de la hutte primitive, formulé par l'Abbé Laugier au XVIII<sup>e</sup> siècle. Cette mise à mal de l'ordre vitruvien prend ici la forme d'un objet "maquette" hypertrophié jusqu'à l'échelle architecturale. La maquette est ici à la fois réduction ironique de l'architecture et prototype. Au sein des mouvements radicaux, d'Archigram à Superstudio, de Haus-Rucker-Co à Archizoom, les outils du projet, maquettes et dessins, s'ouvrent à l'installation,

l'éphémère, la performance, déclinant l'architecture à toutes les échelles, du domestique à l'urbain. Une nouvelle dimension transitive, inscrite dans le temps présent, habite alors la production architecturale. Destituée de toute finalité constructive, émancipée de "la règle et du modèle", de siècles de codification, l'architecture s'affirme comme pratique conceptuelle dans la démarche de ces architectes radicaux en Italie, en Autriche, en France, en Angleterre, aux Etats-Unis. Le groupe radical italien, Superstudio, réalise des maquettes en sel appelées à disparaître. Les Autrichiens Haus-Rucker-Co organisent au début des années 1970 à Vienne une performance avec des pâtisseries géantes en forme de maquettes d'architecture.

Un autre changement épistémologique s'opère avec la déconstruction des années 1980. Lorsqu'ils dessinent les yeux fermés, comme un psychogramme, une écriture automatique, l'"Open House", en 1982, Coop Himmelb(l)au s'affranchit des contraintes programmatiques du projet architectural. La toute première maquette est à l'échelle même du dessin les yeux fermés, son seul référent. La maquette est ainsi revendiquée comme un objet sans extériorité, valant pour lui-même. Artiste et architecte, Daniel Libeskind transforma la maquette d'architecture en objet autonome d'expérimentation. Pour *Berlin City Edge* (1987), il réalisa plusieurs "maquettes" dont les strates narratives nous racontent l'histoire littéraire, religieuse, architecturale, politique de Berlin. Pour Libeskind, la maquette est un objet esthétique autonome, véritable *gesamtkunstwerk*, microcosme symbolique du monde. Depuis la fin des années 1960, Peter Eisenman a fait de la maquette un instrument d'analyse de l'espace architectural dans sa dimension morphogénétique. Maquette, dessin axonométrique, construction, se donnent chez Eisenman en résonance pour démonter la logique structurale de l'espace construit. Peter Eisenman ne cesse de brouiller les frontières entre objet représenté et objet construit. Dans sa série des "Houses" (1966-1986), il construit des maisons qui ressemblent à des maquettes et réalise des maquettes qui ressemblent à des dessins. Maquettes et dessins renvoient à la notion de morphogenèse, d'auto-constitution de la forme, d'autonomie conceptuelle du projet.

Au-delà de la singularité de ces différentes démarches, un tournant épistémologique s'est opéré: la maquette est un mode d'expression qui renvoie ouvertement au processus de conception plutôt qu'à son référent construit.

#### La maquette comme transfert d'informations

Pendant longtemps, regarder une maquette d'architecture s'apparentait à observer une carte de géographie: même point de vue en surplomb, même statut de représentation miniaturisée de la réalité. La maquette avait son "modèle", l'objet à construire, tout comme la carte, le territoire. Cependant cette



EZCT ARCHITECTURE & DESIGN RESEARCH. PH. MOREL, "CHAIR MODEL T1-M", CONTREPLAQUÉ, 100 X 52 X 54 CM, COLL. FRAC CENTRE, ORLÉANS. PHOTO: F. LAUGINIE.

extériorité référentielle qui définissait la maquette s'est "introvertie", dans la démarche architecturale actuelle liée aux nouvelles technologies numériques. En effet, aujourd'hui, la conception du projet n'a plus à voir avec la représentation puisqu'elle implique le calcul, la computation. L'architecte élabore dans l'écran noir de l'ordinateur des formes émergentes qu'il arrête à un moment donné. L'introduction des outils numériques dans le projet d'architecture a de fait modifié "génétiquement" le statut de la maquette. Loin de la rendre obsolète ou inopérante, ce changement paradigmatique a affecté la maquette d'architecture en la repositionnant sur une même chaîne horizontale quant aux modes de conception et de production. En 2003, l'exposition *Architectures non standard*

de Frédéric Migayrou, au Centre Pompidou à Paris, actait cette mutation profonde dans les processus de conception et de fabrication de l'architecture'. Les algorithmes génétiques, le calcul paramétrique, le code numérique, ont remplacé l'image, la représentation de l'objet architectural. Les fichiers numériques produisent désormais tirages et modélisations tridimensionnelles du projet, renvoyant à une même matrice digitale générique.

Les systèmes architecturaux dynamiques ne sont pas le calque d'un référent extérieur, mais puisent dans leur immanence ou inhérence leur développement propre. À ce titre, les "maquettes" qui en résultent ne sont plus des objets mimétiques, mais bien des objets inclusifs ou intensifs, "déjà là" dans le processus digital.

Si la maquette intègre la dimension évolutive du vivant, dans un champ d'interférence avec un réel entropique, c'est à travers un mode dystopique et non plus analogique. Ainsi, pour R&Sie (F. Roche, St. Lavaux), l'architecture est un organisme mutant qui interagit avec son contexte; la maquette rendra compte de cette instabilité formelle et processuelle. "Le nouveau statut de l'objet ne rapporte plus celui-ci à un moule spatial, c'est-à-dire à un rapport forme-matière, mais à une modulation temporelle qui implique une mise en variation continue de la matière autant qu'un développement continu de la forme" écrivait Deleuze dans *Le Pli*<sup>8</sup>. Dans ces nouveaux espaces topologiques, intensifs et différentiels, les notions de maquette, de prototype et d'architecture relèvent désormais de modes identiques de production et d'une même horizontalisation des procédures. La maquette s'est affranchie de la précarité de l'objet inachevé comme de la transcendance de l'objet idéal. Elle est juste un mode de "transfert" informationnel et d'actuation du processus. Entre l'ordinateur et la machine numérique, elle peut être l'exacte visualisation du mode computationnel. Le projet d'architecture n'est plus ni la carte, ni le calque, mais un territoire à l'échelle 1:1. Ainsi, pour Philippe Morel (ezct), la maquette est le résultat littéral des méthodes de production. À travers sa fabrication par des machines à commande numérique, la maquette s'inscrit dans l'échelle immédiate

du construit. Comme la maquette en plâtre de la Fonction de Weierstrass (1952), qui ne faisait que représenter une fonction mathématique, les maquettes sont l'exacte découpe d'algorithmes génétiques auxquels Philippe Morel, auteur du logiciel *mathematica*, a recours. Ce temps simultané de la représentation et de la production est rendu possible grâce aux nouveaux processus d'usinage et systèmes automatisés de fabrication (CNC milling, CAD/CAM systems).

### Maquettes analogiques

Frank Gehry, qui recourt au logiciel issu de l'aéronautique *Katia*, commence par façonner des maquettes en carton qu'il convertit, dans un second temps, en modèle digital afin de s'assurer de l'effectivité de la construction. Pour la conception de la *Kunsthhaus de Graz*, Peter Cook et Colin Fournier commencèrent également à modeler manuellement de petites maquettes. Auteur en 1994 d'une des premières architectures interactives, construite aux Pays-Bas, le "Pavillon de l'eau douce", Lars Spuybroek (NOX) confectionna des maquettes "organiques" pour ce bâtiment qui se veut flux d'informations, liquéfaction de l'architecture. Pour la réalisation dans l'espace urbain d'une architecture sonore interactive, qui réagit en temps réel aux mouvements des visiteurs, "Son-O-House" (2000-04), il utilisa des bandes de papier formant des volumes pour retranscrire le mouvement des visiteurs. Ces maquettes en papier, à la façon d'un "motif auto-organisateur" ne sont cependant pas élaborées au hasard, puisqu'elles sont la résultante d'algorithmes. NOX se réfère à une "manière de penser textile"<sup>3</sup>, qui entrelace conception et production. Au sein de la méthode de conception analogique qu'il revendique, les modèles digitaux sont consécutifs à la démarche empirique. Lars Spuybroek considère les maquettes comme une "machine abstraite", se référant à *Mille plateaux* de Deleuze et Guattari quant à la définition d'un mode de production génératif. Pour les architectes recourant aux technologies numériques les plus avancées, c'est la "maquette-prototype", objet et sujet de l'expérimentation, qui intègre les modalités de construction, dans



JORDY COLOMER, "ANARCHITKTON", BARCELONE, 2002: VIDÉO-INSTALLATION (PROJECTION DVD ET 3 MAQUETTES), COLL. FRAC CENTRE, ORLÉANS. PHOTO: F. LAUGINIE.

un processus de transformation, et non plus de représentation. Le devenir de l'architecture s'inscrit entre ingénierie génétique et biologie synthétique dans le but de créer des "espaces bio-artificiels". Au sein de ces systèmes computationnels évolutionnaires, les projets de Xefirotarch (Hernan Diaz-Alonso), directeur d'un laboratoire de recherche à Sci-Arc à Los Angeles, se développent comme des efflorescences organiques. La maquette est à nouveau ici l'exacte correspondance de ce qui s'inscrit sur le moniteur. Cette adéquation entre la phase de conception et de fabrication de la maquette est

celle réclamée pour la production d'une architecture non-standard. Les maquettes de Xefirotarch, découpées au laser, réalisées par prototypage rapide en stéréolithographie, ne s'originent plus dans une démarche sculpturale, procédant par modelage ou assemblage, mais résultent d'une soustraction de matière. Au volume "plein" de la maquette, a fait place une "structure" évidée, organisme sans organes ou squelette informatique, recouvert d'une enveloppe élastique et connective. La maquette n'est plus un objet de représentation, mais un "actant" au sein d'un processus génétique,

marqué par la transformabilité et l'adaptabilité, afin de donner lieu à des systèmes architecturaux dynamiques.

### La maquette dans l'art aujourd'hui

Le recours à la maquette d'architecture dans la pratique artistique s'inscrit presque à l'opposé du statut de la maquette dans la démarche architecturale. En effet, alors que la maquette d'architecture, dans les technologies numériques, se réfère à un processus plus qu'à un objet, les "maquettes" d'artistes s'originent la plupart du temps dans une approche analogique et référentielle. Les archétypes de la représentation architecturale s'y retrouvent presque à la manière d'une "citation", et l'architecture y figure comme un grand corps "monumental", quand bien même un artiste tel que Carlos Garaïoca représente les monuments d'une ville sous forme de bougies allumées qui se consomment... L'artiste s'empare de l'architecture dans sa dimension collective, sociale, politique, dont la maquette sera en quelque sorte la quintessence.

### Un modèle d'architecture

Les années 1980 marquent l'apogée du recours à la maquette, tant en Europe qu'aux États-Unis. Dans une démarche critique, Dan Graham réalise des prototypes d'architecture sous forme de pavillons de verre ainsi que des maquettes à travers lesquelles il s'en prend aux stéréotypes de la société américaine. La maquette *Alteration to a Suburban House* (1978) représente un pavillon scindé par un miroir réfléchissant le dehors à l'intérieur de la maison. Dan Graham analysait à travers ce dispositif le rapport entre espace privé et espace public, mettant en scène un sujet social dissocié, incapable de reconstituer son identité. Le recours à l'architecture permet ici de mettre à jour une crise existentielle de l'habiter et de la domesticité. Le foyer est devenu le lieu de cette "inquiétante étrangeté", explorée par le critique Anthony Vidler, qui habite les maquettes de Donna Dennis, les constructions d'Allan Wexler, les vidéos de Tony Oursler ou les projets d'architecture de Vito Acconci. D'autres artistes tels que Joel Shapiro, Hubert Kiecol, Louise Bourgeois, réaliseront



MATHIEU MERCIER, "PROJET POUR UNE ARCHITECTURE PAVILLONNAIRE", 2002, BOIS, PLEXIGLAS, CARTON PLUME, PEINTURE, 30 X 45 X 45 CM, COLL. FRAC CENTRE, ORLÉANS, PHOTO: F. LAUGINIE.

des sculptures-maquettes d'architecture, réduites à un signe, renvoyant à la condition d'un sujet "sans monde", sans extériorité<sup>4</sup>. Siah Armajani "Common Houses" déclina quant à lui, dès 1974, dans son *Dictionary for a Building*, les variantes sémantiques du langage architectural à travers des maquettes.

La maquette d'architecture permet aussi à l'artiste de déployer une dimension narrative nouvelle qui échappe au solipsisme du sujet. Ainsi la maquette du "The System of Landor's Cottage" (1987) de Rodney Graham consiste-t-elle en un supplément de narration à la nouvelle d'Eggar Poe, *The Landor's Cottage*, réfléchissant cette image d'un monde aussi "parfait" qu'une "peinture". De même, Allan Ruppersberg, dans la maquette de "How to Remember a better Tomorrow" (1988-94) évoque ironiquement le mode de vie américain "idéal" de l'après-guerre. La maquette qui représente un cottage au milieu d'un parc aux arbustes harmonieusement taillés est censée incarner un bonheur idyllique alors qu'elle signifie un monde déréalisé. La maquette y est le

simulacre d'un simulacre, "reproduction" d'un réel fantasmé. La maquette dans la pratique artistique renvoie ainsi aux archétypes de l'architecture et, par glissement métonymique, à ceux de la société.

L'école de Düsseldorf, dans les années 1980, avec des artistes tels que Ludger Gerdes, Reinhard Mucha, Wolfgang Luy, Thomas Schütte, assigna une place décisive à la maquette comme objet critique. La maquette se donne alors comme un "modèle à penser" (*denkmodell*) à la portée épistémologique. Les maquettes hiératiques de Thomas Schütte, installées comme des objets sur des tables, sont les représentations typifiées de la société industrielle, questionnant l'espace public, modèles "clos" sur eux-mêmes qui évacuent toute altérité. Cette démarche aspirait alors à neutraliser tout expressivisme ou subjectivité.

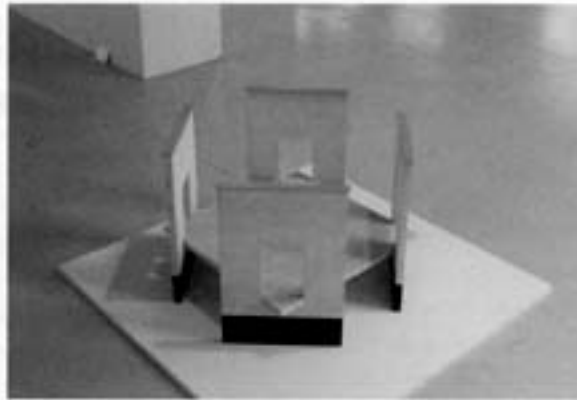
### Un outil de scénarisation du réel

Aujourd'hui les artistes s'emparent de la maquette dans une tentative de désacralisation des modes

de représentation. La maquette comme dispositif de miniaturisation leur permet de déjouer la formalisation de la sculpture en renvoyant à un référent supplémentaire, l'architecture. La maquette se caractérise par son statut indéterminé, entre concept et réalisation, entre réel et imaginaire. Cette ambivalence ouvre aux artistes d'autres domaines d'exploration narrative. La maquette apparaît ainsi comme un nouvel outil de scénarisation du réel, relatant souvent une expérience traumatique de la ville ou de l'architecture. Claude Lévi-Strauss estimait que la valeur du modèle réduit réside paradoxalement dans l'illusion de globalité que celui-ci offre. La maquette sera ainsi une nouvelle modalité de construction esthétique, à la fois objet singulier et forme générique.

Les représentations d'architectures de Kristina Solomoukha ne sont guère loin des "modèles à penser" des artistes allemands de l'École de Düsseldorf. Cette artiste se joue des valeurs identitaires de l'architecture, mettant en crise ses signes de reconnaissance, ceux-là mêmes qui, pour Robert Venturi, dans les années 1970, maintenaient la cohésion symbolique de la ville, et qui, aujourd'hui, tournent en vrille sur leur propre vacuité sémantique. Les systèmes formels, poussés à outrance, sont devenus des réceptacles vides pour un sujet disparu. Dans "Projet/Cinéma" (2002), elle imagine une ville constituée des instruments de mesure de l'architecte – équerres, règles, etc – mais en plastique transparent. Cette ville ne prend consistance que par sa projection en ombre sur un écran éclairé par intermittence. Entre déréalisation et atmosphère de film noir, la ville se dévoile comme une fiction permanente; l'architecture comme une projection imaginaire.

La maquette joue souvent le rôle d'un "objet modèle" dans l'appropriation des artistes. Avec ironie, ceux-ci s'emparent d'un objet domestique et le transforment en architecture, ainsi l'"Immeuble" (1993), sèche-linge d'Hughes Reip, où "sèche" une façade imprimée sur un tissu, objet ready-made sur roulettes, architecture nomade aux dimensions anthropomorphes. Mathieu Mercier se moque quant à lui de l'idéal social du pavillon standard



LUGGER GERDES, "HAUS ECK, AROUND THE CORNER HOUSE", 1985, BOIS PEINT, 46 X 71 X 71 CM, COLL. FRAC CENTRE, ORLÉANS. PHOTO: F. LAUGENIE.

avec sa maquette d'un pavillon traversé d'une grille, qui en empêche l'occupation, tout en faisant allusion à la grille dans l'architecture moderne. Ou encore, Delphine Coindet réalise des objets anthropomorphes en carton, polystyrène, etc, évoquant des archétypes architecturaux: le donjon, la cabane, l'igloo..., et renvoyant l'architecture à sa dimension générique. Les maquettes représentent souvent pour l'artiste un vecteur vers le monde de l'enfance: maisons de poupée, maisons en carton à découper, qui reconstituent l'univers ludique et onirique d'un monde miniature habitable, comme dans "Le Città" (1994) de Liliana Moro.

La démarche de Jordi Colomer, artiste catalan, architecte de formation, met en scène une perte de l'origine. "Anarchitekton" (Barcelona, Bucarest, Brasilia, Osaka, 2002-2004) est constitué d'un film et de plusieurs maquettes d'architecture, sauf que le film est ici un enchaînement d'images fixes et que les maquettes s'apparenteraient plutôt à des accessoires de théâtre. Un même personnage parcourt, dans la vidéo "Anarchitekton", la banlieue de Barcelone, les quartiers pauvres de Brasilia, de Bucarest, ceux, électriques, d'Osaka... la dérive de ce personnage nous raconte une même déshérence urbaine; il arbore une maquette qui, de temps à autre, vient se confondre avec un immeuble à l'arrière-plan, à la fois dans sa représentation et dans son échelle. Colomer renvoie la maquette à son statut de signe tautologique, mais en fait aussi un élément

fictionnel dans un scénario urbain où celle-ci s'avère impuissante à re-construire la ville. Ces maquettes, présentées en même temps que les vidéos, sont des objets pauvres, en carton peint, comme celles qu'auraient maladroitement dessinées des enfants. Elles semblent être sorties des coulisses d'un théâtre où elles auraient servi d'éléments de décor dans une toile de fond urbaine, dans une perte de toute valeur représentative et symbolique. Colomer déploie ici un récit visuel où les choses et leur représentation s'entrelacent jusqu'à devenir indissociables. Dans "El orden nuevo" (2000), des briques de plâtre sont disposées, tantôt horizontalement tantôt verticalement, sur des tables, pour former une ville, blanche, neutre. Si cette ville renvoie aux "constructions spatiales" des "Architektones" de Malevitch, ces objets blancs, tout à la fois sculpture et maquette chez cet artiste suprématisiste, ne sont plus que des briques. Colomer met en avant la trivialité de l'objet, en dehors de toute symbolique. Accumulées en vrac dans des sacs, ces "maquettes" se donnent d'ailleurs comme des matériaux de chantier. Colomer y mêla des objets blancs informes en pâte à modeler, sorte de "Golem" pouvant mener, qui sait, à la forme architecturale... Et que penser de cette maquette, illuminée comme une architecture véritable, que porte sur ses épaules, tel un objet processuel, le personnage inquiétant de la naine dans la vidéo "Simo"? La dimension sacrale de l'architecture est mise à mal à travers ses artefacts. L'ordre jadis transcendant de l'architecture n'est plus qu'un bricolage sauvage d'espace et de temps contingents.

\* Directrice du Fonds régional d'art contemporain du Centre et fondatrice d'ArchiLab, les rencontres internationales d'architecture d'Orléans

1 – Frédéric Migayrou, *Architectures non standard*, Paris, Centre Pompidou, 2003.

2 – Gilles Deleuze, *Le Plai, Leibniz et le baroque*, Paris, Minuit, 1988, p. 26.

3 – Lars Spuybroek, *NOX. Machining Architecture*, Londres, Thames & Hudson, 2004, p. 187.

4 – Cf. Marie-Ange Brayer, "La maison: un modèle en quête de fondation", in *Exposé, revue d'esthétique et d'art contemporain*, n°3, vol. 1., "La Maison", Orléans, HYX, 1997; Marie-Ange Brayer, "Un objet modèle: la maquette d'architecture. Histoire critique d'un mode de représentation", in *Architectures expérimentales 1950-2000, Collection du FRAC Centre, Orléans, HYX, 2003.*