

## Collage & Crime. Impressionnisme des réalités augmentées

MICKAEL PELLOQUIN

*Le développement qui suit est une vision subjective et non-continue, relative aux logiques de la représentation. Un corpus de textes courts s'attaque ici aux caractères de l'image homogène (ses modes de fabrication et ses influences sur les processus créatifs contemporains), où la notion de "collage" apparaît parfois comme une vague excuse, parfois comme le détonateur du discours. Quoi qu'il en soit, deux courages persistent encore à étirer les horizons changeants, épais et critiques de cette figure perceptive, tiraillée par l'esthétisation du monde et la virtualisation de ses créations: l'artiste et l'architecte. En direction du regard ou à l'infini, ils sont les points de fuite (non-fuyants) des productions subversives confrontées dans cet essai, où les mécanismes biaisés de l'argumentaire masquent en réalité une réflexion obsessionnelle, à la fois conflictuelle et projectuelle, se débattant avec elle-même comme dans la tête d'un jeune diplômé en architecture.*

### **Introduction au Crime**

Les premiers positionnements sur la confusion entre l'esthétique et l'utilitaire remontent aux années où Adolf Loos l'appelait «crime» (Loos 1908). Plaisir érotique et superflu selon l'auteur, l'ornement était envisagé comme l'instrument d'une esthétique décorative globale - du détail comme du tout -, contre lequel nous devons lutter afin de préserver le sublime en architecture. Telle était l'annonce de la modernité, précepte du rationalisme. Or, si la décence et la pureté sont des idéologies bien éloignées du vocabulaire architectural contemporain (et du langage en

général), il semblerait que, un siècle plus tard, l'inclination esthétique en architecture soit toujours omniprésente et que la pratique du collage, comme outil et technique de représentation des possibles pour l'homme et pour la ville, n'ayant pas été épargnée.

Le collage profite à l'art et à l'architecture du XXème siècle pour deux raisons: son expressivité politique d'une part, et son autonomie des codes culturels et des attaches référentielles antérieures de l'autre. Tout comme le manifeste de Loos, le collage naît d'une rébellion en ce sens qu'il devient une arme de révolte des codes anciens. C'est précisément sous cette libération qu'une fabrication renouvelée de l'image s'impose - réactionnaire, car profondément sociétale-, de laquelle Georges Braque ou Pablo Picasso n'auraient alors pu prédire les dérives. Car aujourd'hui, le collage en architecture s'est tristement assujetti à l'esthétisation du Monde. En effet, il est depuis moins un médium intellectuel critique qu'un objet de communication généralisé. Autrement appelé *post-digital drawing*, le collage est le «produit-image doté de valeur-signe»<sup>1</sup> tant redouté par Hal Foster (2002), sous lequel la pensée de l'architecture (et ses représentations) se laisse passivement étrangler par "l'ordre du beau". Dans son étouffement, l'architecture en oublie d'ailleurs les motivations extrémistes de visions inachevées, au profit de compositions plus immédiates, référencées et domestiquées du réel. Silencieusement, la vive subjectivité de la représentation en architecture s'est estompée dans la complétude de l'objet: la notion de "rupture" comme essence du collage du XXème siècle, se confond à présent dans la plate "connivence" des images du XXIème siècle.

Les *Gazebos* contestataires des Archizoom (refusant les valeurs consuméristes, ils choisissent l'éclectisme pour dénoncer la crise culturelle des sociétés occidentales et l'appauvrissement généralisé de la création) et les scènes d'*Exodus* de Rem Koolhaas (s'inspirant des traumatismes du mur de Berlin pour dénoncer l'incapacité de nos citoyens à vivre la métropole, préférant devenir «les prisonniers volontaires» d'une architec-

---

<sup>1</sup> Foster, H. (2008), *Design & Crime*, Les Prairies Ordinaires, Paris, p. 32.

ture radicalement restrictive, suffisante, linéaire et de congestion, en prolongement constant) prouvent la liberté passée des architectes à considérer l'instabilité absolue d'une culture comme génératrice de nouvelles réalités impossibles - mais créatrices - pour la ville. Il est clair qu'aujourd'hui, ces espaces de jeux n'existent plus: le collage comme syntaxe moraliste et manifeste disparaît au profit d'une production contemplative du réel. À tendance ir-réactionnaire, dé-politisée et affiliée aux codes des marchés et de l'esthétique, le collage perd peu à peu sa valeur d'usage (polémique et de débat), comme si le monde dans lequel nous vivons s'était miraculeusement affranchi de tout clivage. Pourtant, l'intensification de nos frontières, la perte d'identité de nos métropoles, l'étalement persistant de nos périphéries, le réchauffement climatique, l'accroissement des flux migratoires, les inégalités sociales, l'individualisme, notre dépendance aux systèmes financiers, la précarisation des ressources, la nostalgie du passé ou, encore, la dématérialisation de nos modes de communication sont autant de situations de crises - et leviers potentiels - capables selon nous, d'activer une transgression de la pensée et renverser les codes de représentations esthétiques actuellement en place (jusqu'alors éloignant le collage de toute implication sociétale, risquée mais sensée).

Vous l'aurez compris, la juxtaposition délibérée du "collage" et du "crime" revient à une tentative d'élaboration d'un procès envers l'automatisation d'un processus créatif trop souvent amputé de ses qualités originelles: le collage doit rompre la confortable imagerie binaire d'une architecture-spectacle versus un rationalisme pétrifié qu'il est temps de faire exploser. Les logiques de la représentation en architecture doivent s'appliquer à réengager les réquisitoires sensibles et intuitifs, de propositions choquantes - à la fois singulières et universelles - aux langages inattendus - à la fois rationnels et figurés -, tous enchevêtrés dans un médium empathique et désagréable, libérateur d'un dis-

cours critique, de nos conditions de vie contemporaines. Ceci est un appel au crime (*exquis*<sup>2</sup>, par exemple).

## Collage et Structuration du réel

Jacques Lacan annonce, en 1966, que «tout ce qui est réel est rationnel», et que «le réel c'est l'impossible» (Lacan 1996, p. 226). Partant de ce constat, nous définirions l'expérience du réel - c'est à dire, les possibilités liées au réel - comme une construction mentale d'images interactives, prises dans le processus d'une figuration de nos émotions avec notre pensée et nous-mêmes. En ce sens, l'expérience du réel est une rationalisation incomplète et une spatialisation spontanée (par ajout, accélération, distorsion, altération, etc.) d'une ou plusieurs images entre elles, propices à de nouveaux récits subjectifs: des collages. Max Ernst morcelle les gravures. Sabine Hertig détruit les photographies. Francis Bacon démêle les corps. Thomas Demand sculpte le papier. Dan Graham découpe le temps. Richard Moore assemble les mouvements. Harm van den Dorpel<sup>3</sup> formalise les algorithmes. Aucun (ou presque) de ces artistes ne prétend appartenir à la catégorie du collage. Tous, en revanche, prennent part à l'imprévisible redéfinition de ce terme tant ils reconnaissent, à travers leurs travaux, l'emprise pernicieuse de l'image comme agent structurant sur l'expérience sensible et individuelle.

C'est précisément là que la puissance du collage en architecture comme articulation du réel vacille. En effet, au cours des quinze dernières an-

---

<sup>2</sup> Inventé à Paris, au no 54 de la rue du Château, dans une maison où vivaient Marcel Duchamp, Jacques Prévert et Yves Tanguy, le "cadavre exquis" fait partie des créations inspirées par le concept d'inconscient, souhaitant explorer ses ressources. Chaque participant écrit à tour de rôle une partie d'une phrase, dans l'ordre sujet-verbe-complément, sans savoir ce que le précédent a écrit. La première phrase qui résulta et qui donna le nom à ce jeu fut : «Le cadavre - exquis - boira - le vin - nouveau». En référence aux cadavres exquis des surréalistes et, plus particulièrement, aux combinaisons plastiques et colorées de Salvador Dalí (1904-1989), ici le crime est un appel à une nouvelle spontanéité imprévisible en architecture.

<sup>3</sup> Keller, M., Vacheron, J., Guyon, M. (eds.) (2017), *Augmented Photography. Research Project by the Master Photography at ECAL/University of Art and Design Lausanne*, ECAL/University of Art and Design Lausanne, Renens, pp. 92-6.

nées, la culture post-matérialiste dans laquelle nous vivons a élevé l'image à un nouveau paroxysme: l'objet esthétique-émotionnel scénique. Si le collage d'architecture fût, un temps, le médium des assemblages et des multiplications de points de vue - impliquant les illusions spatiales imbriquées et l'irruption de reliefs piranésiens (Lang 1927; Rossi 1976) -, il semblerait qu'aujourd'hui les libertés d'organisation et de combinaison des modes de représentation entre eux se substituent au retour d'un académisme - plus statique -, favorisant les projections simplifiées du réel: ou bien le collage d'architecture se construit suivant la définition albertinienne de l'espace figuré en deux dimensions, ou bien il n'admet plus aucune perspective et il aplatît, dans le même temps, tous ses fragments sur un fond. Ces deux formules de structuration du réel cristallisent ce que l'on nomme ici le "collage scénique". Sous cette fabrique (du collage à perspective unique et du collage a-perspectif), les étrointes entre les fragments s'apparentent davantage aux frôlements, les superpositions deviennent recouvrements, les incrustations de scènes (telles que *Les Ménines* de Velasquez, de 1657) sont impensables et les plans non-convenants (tels que *La Mélancolie du Départ* de Giorgio De Chirico, de 1916) sont impossibles. D'ailleurs, dans ce saut structurel - du collage comme montage au collage comme imagerie -, la scène unique d'une figure objectivée est préférée. Inévitablement, une "portraïtisation" de l'architecture se met en place (à ce stade de l'évolution du collage, il nous paraît plus juste de parler de portrait plutôt que de vision), où l'axonométrie, l'isométrie, l'élévation et le plan - tous pris sous le poids de l'esthétique - deviennent les nouvelles trames exclusives du collage en architecture. Plus qu'une image, donc, le collage devient un cadrage esthétisé, où la tradition idéaliste des grands peintres classiques refait surface.

Certainement, la clarté du collage scénique rassure le public non-averti. En revanche, l'architecture représentée, elle, s'apparente de plus en plus à une visualisation diagrammatique du réel, où les orientations et les agencements de solides simples sont régis par une formalisation booléenne des espaces. Plus qu'une formalisation des espaces, d'ailleurs,

nous pourrions presque parler de "formulation des espaces", en ce sens que la pratique se répète dans le champ de l'architecture et de ses représentations comme une incroyable combinaison gagnante (formule graphique et rétinienne ultime), capable de mener à bien la confection d'un espace visuellement convainquant (un fond de scène), où le choix, le détour et la disposition soignée des fragments qui composent l'image séduisent, sans contestation ni mise en doute possible du sujet représenté.

C'est le parti pris de jeunes agences d'architecture comme *Fala* (se définissant comme «une pratique d'architecture naïve basée à Porto»<sup>4</sup>) et *O A S I architects* (se définissant comme une agence dont «le nom ne désigne pas de signature ou ne présume pas une attitude»<sup>5</sup>). Dans leurs travaux - si l'on s'intéresse uniquement au projet de rénovation d'un appartement dans le quartier de Graça à Lisbonne (*Fala*) et au projet de rénovation d'une maison à Comerio (*OASI architects*) - le collage est à la fois un modèle de composition et un idéal, car il sert visiblement de recette comme de synthèse au processus créatif. En effet, pour ces exemples, le collage est à la fois l'objectif et le résultat des espaces envisagés, fixant l'architecture à mesure qu'il équilibre les matières, les couleurs, l'atmosphère et la combinaison des formes "à appliquer au réel" et ce, au pixel près. Après réalisation, la prise photographique du réel selon le même point de vue que le collage créé en amont salue l'artifice d'un exercice radicalement graphique et confirme l'adaptabilité - ou, plutôt, la fidélité d'application - de ce type de fabrication de l'image d'architecture sur le réel construit. Néanmoins, en rapprochant les états "avant" (collage-image) et "après" (image du réel) des projets, nous ne pouvons pas nous empêcher de relever les différences, communes aux deux agences.

---

<sup>4</sup> Déclaration extraite du site internet de l'agence d'architecture: «*Fala* is a naïve architecture practice based in Porto. This website (<https://falaatelier.com/info>) is a nonlinear display of the atelier's archives».

<sup>5</sup> Déclaration extraite du site internet de l'agence d'architecture: «*O A S I architects* is an emerging architecture practice founded in 2009 and constantly devoted to answer the daily life needs for individuals and communities. The name does not designate a signature or it does not presume an attitude» (<https://www.oasiarchitects.com/practice/>).

Tout d'abord, la distinction la plus frappante est la présence et l'influence des ombres et des lumières, dominantes dans l'image du réel, mais inexistantes ou faussées sur le collage: dès lors, la composition équilibrée des couleurs et des formes distinctes du collage devient presque anecdotique dans l'image du réel; de même, les propriétés hétérogènes des matériaux (reliefs, réflectivité, transparence, etc.) visibles dans l'image du réel sont inexistantes sur le collage; et, enfin, l'échelle des matériaux (par exemple, le calepinage des revêtements de sol), ainsi que la profondeur de l'espace et des objets, sont "réalistes par défaut" dans l'image du réel, mais dramatisées ou aplaties sur le collage. Des interrogations surgissent de cette comparaison: qu'en est-il du discours architectural associé à ces images?, qu'en est-il de la qualité des espaces projetés, puis construits?, jusqu'où le collage convainc-t-il l'œil, sur la définition de l'architecture? Sans provocation aucune, nous sommes tentés de croire que la négociation du joint réel entre les fragments s'interrompt à la résolution même du collage digital. Une telle abnégation à l'image n'entraînerait-elle pas "une spatialisation réglée au pixel", impliquant la mise sous silence risquée du plan, de la coupe et du dessin technique (au profit de la scène), pourtant ultimes intermédiaires à la production d'une architecture à vivre, plus que d'une architecture à observer?

Nous croyons que le collage scénique influence le développement d'une architecture "graphique" et que, symétriquement, la validation esthétique et émotionnelle de ce type d'architecture invite à une pérennisation dudit collage scénique, à tel point que la représentation des productions architecturales contemporaines tend à se réduire à une unique capture du réel, en dépit de toute ambiguïté perceptive. Sous cette inquiétante picturalisation du réel donc, penser une architecture équivaut à penser la visualisation de cette architecture. Autrement dit, les penchants du collage scénique sur la projection des espaces habités - à tendance générique et esthétisée - sont avancés ici comme une des clés de compréhension de l'actuelle homogénéisation de la pensée en architecture ou, à minima, de ses représentations. Des collages manifestes de

Mies à la capture d'un réel esthétisé, le collage contemporain a gagné en transparence, certes, mais aussi, et surtout, en superficialité.

### **Collage et Esthétisation de l'image**

Des interfaces sociales et de partage de données aux outils informatiques et à Internet, l'image a acquis une valeur d'exposition spectaculaire depuis sa numérisation: Google Images (2001), Flickr (2004), Facebook (2004), Vimeo (2004), YouTube (2005), Twitter (2006), Tumblr (2007), Pinterest (2010), Instagram (2010) et Snapchat (2011) sont autant de "plateforme-écrans" où la consommation de l'image est illimitée. Indispensable parce qu'attractive, l'image est aujourd'hui complètement démocratisée, à visionnement multiple, téléchargeable et reproductible à l'infini. Or, une dématérialisation aussi radicale du réel n'est pas sans conséquence et *L'Esthétisation du Monde* de Gilles Lipovetsky et Jean Serroy (2013) en est la juste démonstration. En effet, en limitant les expériences du réel au seul sens de la vue, l'individu à dans le même temps associé à l'image une valeur rétinienne prioritaire, par rapport à laquelle il s'ajuste, se réfère et qu'il copie sans relâche. À la fois un modèle et un idéal des logiques individuelles, «l'image *a priori*»<sup>6</sup> a dangereusement pris la place du réel et ses possibilités et l'addiction à ces «impressions inutiles», dont parle Paul Valéry dans *Notion générale de l'Art* (1935), est à présent inséparable d'une appréhension esthétique collective - responsable, selon nous, de la standardisation des processus créatifs et de l'esthétisation de la représentation (digitale, surtout) en architecture. Or, la toute-puissance de l'image n'en fait pas une entité intouchable pour autant: l'image est malléable et manipulable. Les moteurs de recherches, les bases de données et les banques d'images en ligne sont autant de nuances partagées d'une palette sociétale visuelle, desquelles la normalisation du réel (de pair avec l'homogénéisation du collage en

---

<sup>6</sup> Pelloquin, M et Donat-Cattin, N. (2019), *Vers une Architecture Incomplète*, EPFL, Lausanne, pp. 73-160.

architecture) semble inévitable. En effet, si l'image passe du statut de ressource (dont l'on dépend) à une source commune (que l'on puise), alors il est envisagé ici que ces «images *a priori*» soient devenues les socles communs de processus créatifs semblables, aux résultats néanmoins différenciés. Il n'est d'ailleurs pas impossible d'imaginer qu'ils aient servi - parfois strictement littéralement - de fragments d'un collage (ou "collage-image"), tel que l'on puisse à présent distinguer des ressemblances, voire des "genres", dans les logiques de la représentation en architecture. À l'instar des images du réel, les pensées des architectes semblent de plus en plus se regrouper derrière la référence partagée. En effet, au-delà de leurs différences, ce qui rassemble certaines réalisations des agences d'architecture - *Bruther, Baukunst* et *Muoto*, par exemple-, est une préoccupation commune d'organisations structurales et constructives élémentaires - honnêtes dans l'utilisation des matériaux et participants à une véracité tectonique de l'ensemble-, pourtant parasitée parfois par l'implication de couleurs vives ou de formes additives pures. Parce que l'archaïsme et l'efficacité fonctionnaliste résonnent, il serait intéressant de pouvoir réunir et superposer les images à l'origine de leurs processus créatifs respectifs, afin d'en retenir (si cela s'avère pertinent) un socle référentiel - esthétique - commun, potentiellement révélateur de leur pratique, dès lors classifiable.

Si l'esthétique, la robustesse et l'utilité d'une structure, selon Vitruve<sup>7</sup>, définissaient jadis les qualités d'un «ordre» en architecture, pourrait-on à présent appliquer le même raisonnement classique sur la pratique du collage et imaginer pouvoir définir les conditions propres à non pas des genres d'architectures, mais des genres de représentation en architecture? Si oui, les agences *Piovenefabi* et *Point Suprême* pourraient faire l'objet d'une détermination d'un tel genre. En effet, leur fabrique de l'image met en exergue, selon nous, une vision extrêmement positive de la société, d'un monde complexe, en fête ou rêvé, profondément social et où l'hétérogénéité des corps et des fragments participent pourtant à

---

<sup>7</sup> Vitruvius Pollio, M. (30 av. J-C), *De Architectura*.

un discours très contemporain, ancré dans les problématiques d'identité que l'homme et la ville connaissent aujourd'hui. À cette impasse, justement, l'architecture représentée fait écran, comme le nouveau réceptacle d'une extraordinaire mise en abîme - extravagante et parfois presque biblique, d'échelles variées, d'usages pluriels et des regroupements narratifs glorieux-, formant une appréhension non-exhaustive de l'espace et du temps liés au projet. Là, leurs collages résonnent comme de grands panoramas culturels, à la manière du *Jardin des Délices* de Jérôme Bosch de 1504. Autre genre, les images d'*Archigram* (en référence au collage *Swimming Pool Enclosure for Rod Stewart*, 1972) et de Laccaton&Vassal (en référence aux collages du concours de logements à St. Nazaire, Petit Maroc, 2004), notamment, pourraient elles aussi faire l'objet d'une association esthétique. En effet, dans leur mode de fabrication de l'image, les fragments sont découpés puis accolés avec vitesse et irritation sur l'image (qu'elle soit un dessin à la main ou une capture d'écran depuis Sketchup), comme des placements non-réfléchis d'acteurs venant contaminer l'espace, dès lors lui donnant raison: via une poétique de l'élémentaire assumée, la précipitation et la spontanéité du montage valident les potentiels d'usage et les fonctions perceptives des espaces envisagés.

Pourtant, ces "genres" de collages, - métaphoriques puissants-, sont concurrencés par l'homogénéisation de l'image, visée ici. Vous l'aurez compris, la liste n'est pas exhaustive et les associations sont presque innocentes. En revanche, la tentative de prismatisation de genres de collages en architecture n'en reste pas moins motivée, à dénoncer la position difficile de l'architecte dans la course à l'esthétisation de l'image et du réel et à souligner l'impact cognitif de cette tendance sur le développement de sa pensée, où la disparition des notions de "copie" et de "référence", au profit du "plagia", ont tout autant leur place dans ces courtes digressions.

## Collage et sémantisation du fragment

À mi-chemin entre le rêve et la réalité, les collages de Max Ernst sont des manifestations sémantiques puissantes<sup>8</sup>. Chargées de sens contradictoires et d'invitations aux dérives narratives, les parties disjointes des romans et des gravures du surréaliste se jouent du réel, des lettres et des corps connus, pour une interprétation plurielle et sans cesse renouvelée des possibles. À mi-chemin entre le réel et l'image du réel, le type de collage accusé ici se place loin derrière. En effet, donnant raison à une composition statique et sans ambiguïté, ses fragments sont moins des agents polysémiques que des pièces informatives univoques, participants davantage à un continuum descriptif (non-concomitant entre ses parties) du réel. Ici, l'homogénéité du collage est perçue par la monosémie de ses fragments, provoquant la perte inévitable du récit - et, donc, du rêve potentiel - dans les logiques de la représentation.

Le réalisme-graphique des fragments du collage homogène détermine ce que l'on nomme ici le "collage descriptif". Cette méthode de fabrication de l'image consiste en une transcription quantitative du réel (une documentation), où le surgissement des symboles *ernstiens* est substitué par la découpe d'un catalogue exhaustif d'informations: chaque pièce du collage descriptif est une matière, une couleur et/ou une forme assignée, de manière littérale, à l'image, dont les caractéristiques sont strictement liées au projet représenté, et qui est employée uniquement pour ce qu'elle doit renseigner sur le réel envisagé. Par exemple, un plancher bois sera représenté par le découpage d'une image d'un plancher bois ou d'une "texture" bois, dont la couleur, l'échelle, la nervure des lames et la distance entre les joints seront ajustés afin de préserver la tranquillité du collage homogène. Ici, les soucis de véracité de l'image, d'équité graphique (tonalités et contrastes) et d'harmonisation esthétique entre

---

<sup>8</sup> Ernst, M. (1970), *Écritures. Avec cent vingt illustrations extraites de l'œuvre de l'auteur*, Éditions Gallimard, Paris. Pour une contextualisation de l'œuvre de Ernst, voir: Rodari, F. (1988), *Le Collage. Papiers collés, papiers déchirés, papiers découpés*, Éditions d'Art Albert Skira S.A., Genève, pp. 89-97.

les fragments règnent. Dans ce contexte, le déchaussement sémantique est tout à fait impossible. Si la condition de ce type de collage nous indique très clairement la surcharge informationnelle dans laquelle l'image esthétisée s'est endormie (lorsque «tout est là et rien ne manque» rassure et séduit), on comprend aussi que l'objectivité exacerbée de ce type d'image comme "réalité augmentée" prive dans le même temps l'individu de toute invitation à l'imagination.

En complément d'une hyper-définition de la composition, il nous semble important de relever la présence récurrente de fragments d'œuvres d'art (personnages ou signes extraits de peintures, photographies, films, etc.), utilisés comme visuels culturels et pseudo-poétiques superposés au néant narratif du collage descriptif. En effet, il existe une fantaisie répandue dans les logiques d'homogénéisation de la représentation en architecture, où les travaux de Mark Rothko, David Hockney, Henri Rousseau et René Magritte, par exemple, trouvent un nouvel usage: "styliiser" ou "artialiser" le collage et rendre la composition plus séduisante par l'introduction, purement esthétique et émotionnelle, de «l'art pour l'art» dans la fabrication de l'image d'architecture. Selon nous, cet effort de sémantisation prouve, avant tout, la tentative ratée de compenser la neutralité et la monotonie du collage descriptif. Pire encore, cette manœuvre met en exergue l'impasse dans laquelle l'homogénéisation de la représentation en architecture nous conduit: si aujourd'hui le collage d'architecture est "parlant", il manque cruellement de saturation et de conflits entre ses fragments, un sujet qui fut tant exploré par les futuristes et les suprématises russes<sup>9</sup>. L'implication de l'œuvre d'art dans les logiques de la représentation en architecture est, selon nous, ni légitime, ni salvatrice, si celle-ci n'a d'autre but que le divertissement de l'œil.

---

<sup>9</sup> «Dans les onze collages qu'elle exécute en 1916 pour illustrer *La Guerre Universelle*, recueil de poèmes composés par son mari Alexi Kroutchenykh en langue zaoum', Olga Rozanova met en scène, dans un lyrisme d'une infinie légèreté, les enseignements de son maître Malevich: sur un fond monochrome bleu, suggérant l'espace sans limites, cinq formes géométriques affranchies de toute référence au réel inventent un ballet qui tire sa grâce nue de la combinaison des éléments picturaux (...) dont les aléas concernent davantage l'avenir de l'univers que le présent des hommes». Citation prise de: Rodari, F. (1988), p. 56.

Sans distinction de(s) sens ou implication de(s) récit(s), la reproduction strictement visuelle du "collage comme langage", entraîne une standardisation et une stérilisation d'un médium en un média: attractif, peut-être, mais détaché de la proposition architecturale qu'il est sensé communiquer ou défendre. De fait, sans discours ou subjectivité exacerbée, le pouvoir sémantique du "collage comme image" se réduit, selon nous, à un filtre homogénéisant (une esthétique déterminée), applicable sans retenue. Nous ne sommes pas contre la réappropriation des récits des collages du passé tant qu'ils affirment une position nouvelle et légitime dans les collages d'aujourd'hui. En cela, les analogies, les métaphores et les grandes distorsions de la rhétorique de l'art sur la pensée de l'architecture nous laissent croire que la pratique du collage a encore le pouvoir de connecter la réflexion projectuelle (discours architectural) avec la réaffirmation d'une identité culturelle (position subjective). Plus qu'une fiction réaliste ou une pose du réel, le collage doit se renouveler et non plus se ternir dans un continuum caricatural des grands caprices de Canaletto. Si c'est précisément pour cette raison que la fabrication de l'image homogène rencontre un tel succès, c'est aussi pour cette raison que nous croyons qu'elle connaîtra une formidable chute, très prochaine.

### **Collage et Orientation du pixel**

Lorsqu'il est question de la création *ex nihilo* d'images, les logiciels Macpaint (1984), Paintbrush (1985), puis Photoshop (1990) ont progressivement poussé l'architecte à devoir choisir son camp en matière de "mode de rendu". En effet, plus qu'un lissage du dessin assisté par ordinateur, le logiciel de traitement de l'image - ou logiciel de retouche- a investi notre cerveau, d'une manie perceptive: l'impression du réel. Aussi appelée «Photoshop Brain Syndrome» par le duo d'artistes Camille LeHouzec

et Joey Villemont (aussi connus sous le nomme *It's Our Playground*)<sup>10</sup>, la volonté inconsciente d'associer les qualités simples et estomper les angles douteux (pour faire croire au meilleur et oublier le pire) est devenue une obsession réconfortante pour l'œil et pour l'esprit. Or, là où règnent la répartition réfléchie des couleurs vives, l'importance égale de chaque fragment et la recherche d'un réalisme pictural et domestique dans le collage digital d'aujourd'hui, nous voyons aussi une fausse filiation. En effet, la prolifération du "rendu artistique" comme nouvelle mode de représentation en architecture nous pousse à questionner les rapports entre l'image homogène et l'impressionnisme - mouvement pictural français de la seconde moitié du XIXème siècle-, précepte de l'art moderne.

*L'Atelier de la rue de la Condamine* (œuvre de Frédéric Bazille, en collaboration avec Édouard Manet, de 1870) présente un intérieur<sup>11</sup> où les notions d'espace et de réalité picturale en rapport avec le temps qui passe sont accentuées par des coups de pinceau francs et un jeu des couleurs marqué. Dans cette scène, les auteurs dispersent l'attention, en disposant de manière éclatée des objets et des personnages (six hommes) en dialogues simultanés. Sur la totalité de la toile, ils annulent - par provocation des normes académiques en place- les « accidents de lumière» (selon Aristote), comme si de grands réflecteurs avaient été placés aux quatre coins de la pièce - visant, chacun, un unique objet. Dès lors, plus qu'une scène, les artistes partagent là un environnement pris en "flagrant-délit": l'atmosphère d'une réalité saisie dans l'instant. On pourrait parler d'un souci de "transmission de la représentation d'un événement"<sup>12</sup> de la part des peintres, en ce sens que l'œuvre chuchote

---

<sup>10</sup> «Photoshop Brain Syndrome» est le titre d'un chapitre écrit par le duo *It's our Playground*, incus dans l'ouvrage: Keller, M., Vacheron, J. et Guyon, M. (eds.) (2017), *Augmented Photography. Research Project by the Master Photography at ECAL/University of Art and Design Lausanne*, ECAL/University of Art and Design Lausanne, Renens, pp. 97-100.

<sup>11</sup> L'Atelier de Bazille, au 9 Rue de La Condamine, est où Bazille et Renoir ont vécu du 1er janvier 1868 au 15 avril 1870.

<sup>12</sup> Les photographies de Jeff Wall pourraient être qualifiées de «photographies de cinéma», dans la mesure où elles résultent de mises en scènes minutieusement calculées pour un résultat final donnant l'illusion d'une photographie documentaire ou d'un cliché tiré de la

presque l'échange entre Bazille (appuyé au chevalet), l'homme au chapeau (possiblement Manet) et son voisin (qui pourrait être Monet, Zola, ou Zacharie Astruc), parasité par la conversation entre les deux personnages de gauche qui se parlent dans les escaliers (identifiés comme Renoir et Sisley), tous bercés par le jeu de main d'Edmond Maître, au piano. De fait, l'œuvre est, à la fois, homogène et nuancée, éclatante, haute en couleurs et en sons potentiels. La seule frustration de l'observateur, peut-être, est de ne pouvoir pas accéder au fauteuil vert impérial et dossier rouge: une place à prendre, l'unique focale, fixe ou en attente, de la scène impressionniste.

Les collages de l'agence d'architecture *OMMX* ont, selon nous, toutes les caractéristiques de l'appellation "rendu artistique" du collage digital. En effet, certainement issus d'une suite logique de réglages précis sur Photoshop, - si l'on s'intéresse aux images des projets *Naked House* et *Bolingbroke* par exemple-, les collages convoquent une grande plénitude: des scènes complètes, affectives, harmonieuses, voire romancées (qu'il pleuve, que le ciel soit bleu ou violet). Seulement là, encore, l'image est immédiate et non-propice aux interprétations ou aux surprises. En effet, la surimposition d'un effet "ambiance" sur la représentation de l'architecture projetée la maquille, et contraint le collage originel pensé comme "machine à voir"<sup>13</sup> à n'exister que comme "machine à observer". Parce que la visualisation du projet d'architecture semble, dans ce cas, un exercice purement figuratif, la représentation d'un tel "réalisme orienté" - définit par la hiérarchie fragile des calques superposés les uns aux autres, la manipulation des masques et autres effets visuels condensés sur le fichier informatique du logiciel de retouche- trompe non seulement le regard (la perception des objets, des personnages et de l'architecture même) mais, aussi, la représentation de la scène elle-même, dont la dimension dramatique et poétique sublimée détourne

---

«réalité». Jeff Wall considère que l'artiste transmet la représentation de l'évènement tandis que le journaliste figure la réalité.

<sup>13</sup> Rodari, F. (1988), pp. 31- 46.

l'observateur de toute intrusion subjective. De fait, le rendu artistique ne donne que peu, voire moins, d'opportunité à l'imagination.

Le groupe des *intransigeants*<sup>14</sup> revendiquait un acte pictural réactionnaire pour l'époque, défiant les codes classiques d'une production de «bon-gôût», où l'image se devait d'être une fenêtre idéaliste sur le monde. Aujourd'hui, les ressemblances entre le mouvement impressionniste et le rendu artistique du collage digital d'architecture ne peuvent que faire réfléchir: le collage visé ici se confond dans une interprétation figurative du réel, où l'architecture elle-même n'est plus un acteur performatif de l'image, mais le fond de scène muet de la composition. Préoccupés par l'harmonie de l'ensemble et les orchestrations visuelles associées, les auteurs, éblouis par cette nouvelle quête du "beau", risquent d'en oublier le sujet principal, qui doit rester l'architecture.

*Si la première partie de cet essai - Introduction au crime; Structuration du réel; Esthétisation de l'image; Sémantisation du fragment; Orientation du pixel - tente de distinguer les responsables de l'actuelle homogénéisation de la pensée en architecture et ses représentations, il n'en reste pas moins essentiel, selon nous, d'esquisser, dans une seconde partie, les alternatives techniques et culturelles possibles à cette tendance. Bien qu'ils pourraient faire l'objet d'essais distincts, certains modes opératoires essentiels à la conception et à la communication du projet d'architecture doivent être réintroduits ici: la modélisation, l'incomplétude du processus créatif et le potentiel performatif de la vidéo sont, selon nous, tous - associé ou non au "collage"-, définitivement, des médiums à explorer.*

---

<sup>14</sup> En sortant de l'atelier de Charles Gleyre à l'École des Beaux-arts de Paris, qu'ils fréquentaient de l'automne 1862 au printemps 1863, Bazille, Renoir, Monet et Sisley se réunissaient au Café de La Closerie des Lilas, formant un groupe dénommé les «*Intransigeants*», bientôt rejoint par Pissarro.

## Collage et Modélisation

Le collage comme maquette - en référence au *Merzbau*<sup>15</sup> de Kurt Schwitters -, et la maquette comme collage - en référence aux sculptures temporelles de Thomas Demand - expérimentent avec soin les couches mémorielles et interprétatives que donnent à voir les montages du réel. En effet, le caractère haptique et corporel de la maquette introduit une expérience sensorielle englobante pour l'individu qui s'approche, pense et déambule en présence de l'objet. D'une certaine manière, la physicalité de la maquette d'architecture - démontable<sup>16</sup>, souvent fragmentée et incomplète - engage une temporalité relative associée d'introspection, d'appréhensions séquencées et de découvertes progressives des réalités. Comme le collage donc, la maquette physique est un outil d'apprentissage et d'affinage de la pensée et elle, aussi, suppose du temps.

Avec les interfaces de modélisation CAO et BIM<sup>17</sup>, seule l'élaboration de géométries virtuelles parfaites et inévitablement complètes (plus communément appelées *modèles 3D*) est possible. La perte de la référence scalaire et des fonctions perceptives de la maquette physique, au profit d'un espace de navigation (mathématique) infini, séduit. Pourtant, l'hyper-virtualisation du réel, la prévalence des outils de réalité augmen-

---

<sup>15</sup> Rodari, F. (1988), p. 14.

<sup>16</sup> «Le montage et le démontage n'expriment pas seulement la cinétique de l'expérience architecturale, mais aussi celle de la construction mentale et physique de l'architecture. Le mouvement autour de la maquette à travers les photographies, de loin et de près, de haut en bas, de l'extérieur et de l'intérieur, n'imitant que rarement la vue de l'habitant, montre la manière de comprendre l'espace architectural de Le Corbusier. La perspective traditionnelle n'a pas sa place : l'espace est une superposition d'images liées par le mouvement». Citation parue dans: De La Cova, M. A. (2019), *Photographie et maquette chez Le Corbusier. Dialogues entre la création et la diffusion*, dans "Les Cahiers De La Recherche Architecturale Urbaine Et Paysagère", no. 5, p. 9.

<sup>17</sup> Le BIM se définit comme un modèle d'un ouvrage bâti (pouvant tenir dans un fichier numérique, lequel comprend toute l'information technique nécessaire à sa conception, sa construction, les opérations préalables à sa recette - intégration, essais, vérifications, certification-, son entretien, ses réparations, aux éventuelles modifications ou agrandissements et sa déconstruction). Le fichier n'est pas qu'un catalogue d'objets positionnés dans l'espace: il comprend aussi une description des relations entre objets et leurs propriétés.

tée et la capacité de nos machines à calculer des scènes à ultra-haute-définition ont secrètement pixellisé l'œil de l'architecte et confondu, de fait, l'usage du "modèle traditionnel" dans le dialogue qu'il entretenait entre la pensée et la formalisation de l'architecture. Dans ce saut du réel au virtuel, la maquette - et le potentiel cinétique associé à sa manipulation - s'est réduite à une suite d'images. Depuis, chaque clic de souris projette à l'écran une "finalité instantanée", de laquelle l'architecte est inconsciemment tombé en adoration. En effet, la définition des volumes, des formes, des dimensions, des matérialisations, des couleurs, des détails, des échelles et des éclairages, par exemple, participe à la configuration d'un espace de désillusion total, régi par ce que l'on nommera ici une "mécanisation optique du réel": derrière l'écran, l'œil a remplacé le temps. Autrement dit, les logiciels de visualisation poussent l'architecte à voir, et à faire voir, plus vite et plus fort ce qu'il crée, au dépend d'une autonomie du processus créatif - dès lors raccourci par les déboires de l'immédiateté.

Dans la course à l'image, la maquette physique comme condensateur des manipulations successives et performatives du réel est relayée à un objet de marchandisation du projet d'architecture (une sculpture), alors que la modélisation virtuelle - et la synthèse d'images tridimensionnelles associée - sert de fond structurel à un "collage statique": outil illusoire, selon nous, de vérification et de qualification de l'habitabilité des espaces créés. Car, contrairement à ce que l'on peut imaginer, la virtualisation de l'architecture, la facilité de ses évolutions et la précision illimitée de ses détails n'ont pas vraiment embrassé le potentiel cinétique lié à la modélisation. Ces innovations informatiques ont plus étourdi l'intuition de l'architecte, le poussant chaque jour à visualiser - par le collage, notamment - une infinité de variantes d'une même image (que l'on nomme les "*design options*", dans notre jargon), à la recherche de la scène "parfaite". De fait, si l'architecte est plus productif depuis la virtualisation de sa pratique, il n'a, en revanche, jamais été aussi peu sûr de lui: serait-ce une raison de l'homogénéisation trompeuse du collage en architecture, où la bienséance de l'image fabriquée - voulue réaliste et douceâtre- se

distance pourtant grandement de la réalité construite? Cela reste à prouver.

Jusqu'à présent, et au regard de l'évolution des logiques de la représentation en architecture, il semblerait que la virtualisation de la modélisation n'eût produit qu'une plus grande dépendance à l'image fixe. Cependant, nous pensons que le potentiel cinétique de la maquette physique comme de la modélisation virtuelle est déterminant pour le renouvellement des logiques de la représentation en architecture. De fait, l'image en mouvement et la mobilité des corps dans l'espace, réel ou virtuel, trouvent déjà un large champ d'exploration en art, que l'architecte pourrait, à son tour, explorer. Le travail de la performance vidéo avec Bruce Nauman (*Walk with Contrapposto*, 1968), la chronique d'une sculpture perceptive contée par Rémy Zaugg (*La Ruse de l'Innocence*, 1997) ou, encore, la série de clichés photographiques de nus féminins (1915) de Rupert Carabin<sup>18</sup>, prouvent la condition entropique des images liées par le mouvement, où la posture d'un corps - ou d'une architecture - dans le temps et dans l'espace n'est pas la seule appréhension possible de son tout: l'image unique ne suffit pas. Il n'est pas question ici de bannir la virtualisation de la pratique mais, à l'inverse, d'exposer la puissance cinétique des géométries et de réapprendre à considérer le développement d'une architecture sous des angles associés: la fracture, la séquence, la discontinuité, la segmentation, la fragmentation des corps et le *contrapposto* des formes peuvent s'avérer être des outils surprenants à la fois de

---

<sup>18</sup> «En 1915, Charles-Édouard Jeanneret rencontre l'artiste Rupert Carabin, qui à cette époque travaillait l'usage de la photographie sur le nu féminin à travers une série de clichés de modèles pris sous différents angles et positions. La continuité des images capturant le mouvement d'un corps permet d'inclure la cinétique sur le modèle. Le Corbusier utilisera ce type de présentation photographique pour observer les séries d'instantanés de ses œuvres en vue de ses publications ou pour ses propres archives. Dans le cas des maquettes, les points de vue s'avèrent tous différents et ne se limitent pas à regarder selon deux ou trois points de vue en rapport avec le processus en cours du bâtiment proposé, c'est-à-dire avec les vues possibles de l'architecture à venir. Au contraire, les images sont prises à partir de multiples points de vue, entourant l'objet comme s'il s'agissait d'un modèle anatomique». Citation parue dans: De La Cova, M. A. (2019), p.7.

le renouvellement perceptif du collage et, aussi, de la pensée en architecture.

L'entropie associée au collage nous semble être un espace de jeu intéressant dans la réaffirmation du processus créatif et de la physicalité comme nouvelles trames structurelles de la fabrique de l'image. Ici, les nuances d'une image non-statique et anti-visualiste<sup>19</sup> est envisagée.

### **Collage et Processus<sup>20</sup>**

Dans un élan d'actions et de réactions, Sabine Hertig superpose, par couches, des fragments d'images formalisant peu à peu la sublime tourmente de matières qu'elle cristallise - par la colle - sur ses toiles. Si le mot "collage" est un moyen ou une technique pour l'artiste, cette même notion n'est en rien une finalité. D'ailleurs, ses travaux ne sont pas qualifiés comme des collages, mais comme des peintures, dont les plus grands formats sont les séries d'œuvres nommées «Paysages» (*Landscapes*), «Têtes» (*Heads*) et «Fenêtres» (*Windows*). Ici, le mot "collage" est irrémédiablement associé au processus, et non plus au résultat. Définitivement dissociés de l'image, donc, les collages de Sabine Hertig sont des actes, destructeurs et conservateurs, intuitifs et répétés, processuels et incomplets.

L'opération de sélection des nuances (car les images découpées ne sont pas choisies et classées suivant un potentiel esthétique ou émotionnel, mais suivant leur tonalité, puis leur niveau de détail, et enfin leur contenu) est le premier acte du travail de l'artiste. Meticuleuse et attentionnée, elle classe ses teintes dans l'espace de son atelier avant de les positionner une à une sur la toile comme des coups de pinceau de couleurs pures - ou courts monochromes -, jetés sans autre orientation que celle de la raison de l'œil. Les fragments - sans gravité ou sens de lecture continu - sont en conflit permanent les uns par rapport aux autres et se

---

<sup>19</sup> Pelloquin, M. et Donat-Cattin, N. (2019), *Vers une Architecture Incomplète*, EPFL, Lausanne, p. 73.

<sup>20</sup> Pelloquin, M. et Donat-Cattin, N. (2019), p. 92.

chargent mutuellement (de contenus manifestes et latents) pour amorcer, de près comme de loin, de nouveaux récits subversifs pour l'individu qui s'imprègne du tableau<sup>21</sup>. Sous cet ordre, donc, la recherche d'une figuration revient à une acceptation de la part de l'artiste d'une construction ouverte et imprévisible, où ce qui est figé sur la toile est en constant mouvement, et doit rester incomplet (ou indéfini) pour exister. *Landscape 16* est en cours dans l'atelier de Sabine Hertig, nous en avons été témoins. L'œuvre est là, dans son tumulte grandissant, puissante déjà par la transcendance d'un *clair-obscur*<sup>22</sup> en cours et l'éveil d'une scène romantique où semble résonner, à ce stade, la *Cabane Primitive* de Marc-Antoine Laugier. L'impressionnisme de Paul Cézanne est frappant: l'homogène hétérogénéité du tout, le profond du superficiel et le principal du secondaire créent des dynamiques narratives, picturales et cinématiques qui s'entrechoquent - du chaos total aux tensions fondatrices d'un rêve -, définissant la perspective ouverte sur une image qui se renouvelle à mesure que l'on s'approche de l'œuvre en cours. Car, lorsque l'œil perçoit le contenu de chacun des fragments, la proximité conflictuelle engage un nouveau récit des contenus et, ainsi de suite, à mesure que l'on balaye de notre œil, l'étendue des détails de la composition. Les images se superposent et se cognent et, bien que la peinture n'ait pas eu son mot à dire ici, nous pensons que Sabine Hertig opère, sur ses sujets, un impressionnisme de réalités augmentées.

---

<sup>21</sup> Le texte qui suit est un extrait de la re-transcription d'une conversation entre Ines Goldbach et Sabine Hertig (2017): « IG: The way you describe this moving yourself to see images, scenes and rhythms is reminiscent of the medium of film. I really think that your works demonstrate a great affinity with film. SH: That's true. Something that interests me in film is the transition from one image - its form and content - to another, and the inherent logic that comes about that way. It's a logic that the viewer can comprehend, though a story can also emerge between two camera positions.» Texte paru dans: Hertig, S. et Goldbach, I. (eds.) (2018), *Scrap*, Christoph Merian Verlag, Basel, p.134.

<sup>22</sup> «The dark romanticism of a Poe and the morbid one of a Géricault swirl around with the mannerisms of Romano's tumbling *Titans*, Piranesi's *Carceri* and Dore's *Inferno*, but also with Wall's *Destroyed Room*, a photographic paraphrase of Delacroix's slasher picture *La mort de Sardanapale*». Citation extraite de: Hertig, S. et Goldbach, I. (eds.), p.33.

## Impressionnisme, une CONCLUSION?

Nous ne pouvons nier l'émancipation récente d'un type de collage en architecture. Uniformisé par l'esthétisation du monde et le réalisme-graphique dominant (via la pixellisation latente de l'œil), l'homogénéisation du collage digital, ou "collage-image", détermine une mode dans la diffusion de l'architecture du premier quart du XXIème siècle, où la restitution, à la fois scénique et augmentée du réel, règne. Dans les écoles comme dans les jeunes agences d'architecture, la méthode conformiste et "compositionnelle" du collage de l'aplat est très répandue (pour ne pas dire automatisée), car rapide à fabriquer et facilement adaptable pour quiconque maîtrise les outils de base du logiciel de retouche de l'image. D'ailleurs, il est tout à fait commun d'être invité à produire des collages de projets d'architecture, sans même avoir suivi l'évolution de leur conception. Telle est la nouvelle valeur d'usage du collage en architecture: un médium devenu média, duquel l'image comme variante ou comme résultat (complet et parfait) concurrence à présent toute manipulation intuitive et subjective de l'auteur sur les potentialités de son processus créatif. De fait, la persistance d'un tel format rend chaque jour l'architecte un peu plus «graphiste», conventionnel et visiblement désintéressé autant de la crise que de la critique sociétale: paradoxalement plus productive, la machine a rendu l'architecte esthétisé, mais moins créatif.

Vous l'aurez compris, nous cherchons ici à déséquilibrer la systématisation de la représentation en architecture, jugée coresponsable des pertes d'identité(s) et narrative(s) progressives de nos villes. En ce sens, le collage unilatéral et monosémique a atteint ses limites (du rêve notamment) et nous croyons qu'il est urgent de procéder à un retour aux jeux - comme la combinaison de tous les supports sensoriels nés depuis que la peinture existe et ce jusqu'à aujourd'hui -, afin de réactiver les expériences individuelles indépendantes de l'esthétique et proposer non pas une, mais une infinité de fins alternatives au réel, à travers le projet d'architecture. Si la forme, le diagramme, les projections de modélisa-

tions virtuelles, les scènes de réalités augmentées, la cinétique des interfaces tridimensionnelles, l'hyper-définition des matériaux et l'ornementalisation des détails sont autant de trames culturelles superposables, ils sont aussi, tous appliqués aux collages, autant de situations à combiner, indispensables à une perception renouvelée et différenciée du réel, imprévisible et où la représentation d'une architecture contrastée, profonde, ambivalente et dynamique, à la fois lumineuse et obscure, symbolique, laisse enfin libre l'individu-rêveur d'imaginer.

*Assemblages* (1968)<sup>23</sup> de Richard Moore et Merce Cunningham est un dernier exemple de passage à l'acte possible envers les modes de fabrication de l'image homogène. En effet, le cinéma d'art expérimental de la fin du XXème siècle a tout à fait sa place dans cet article, car les illusions sensorielles, la dislocation des plans cinétiques, la juxtaposition des mouvements et le déplacement des corps dans des espaces fracturés, hétérogènes, transformatifs et scénarisés sont aussi les nécessaires implications critiques d'une architecture redevenue sensible, notamment à son contexte socio-politique. *Assemblages* est une conjonction d'interfaces (de la danse, du studio et de la ville) où la multitude des perspectives et la complexité de la composition (des plans et des projections de plans) révèlent une temporalité qui se comprime et se dilate dans la tête et les yeux de celui qui regarde, écoute et s'imprègne du choc continu que les figures opèrent sur le fond. Bien sûr, *Assemblages* n'est pas prévisible: il est un "collage filmographique", hétérogène et non-perceptible sur un écran de téléphone portable. Il est difficilement "tweetable", inadapté à la story Instagram ou aux fonctionnalités Snapchat. Il demande du temps, une digestion sensorielle de ses contenus, denses et chaotiques. Il est nécessairement introspectif et socialement encombrant. *Assemblages* est un médium violent, qui n'aspire pas au beau. Il n'envie pas le modèle ou la référence et leurs esthétiques associées. Désagréable à l'œil parfois, il engage une acidité réactionnaire et

---

<sup>23</sup> Bovier, F. (ed.) (2017), *Early Video Art and Experimental Film Networks*, ECAL/University of Art and Design Lausanne, Renens, pp. 199-215.

des illusions que l'architecte rationaliste et l'artiste surréaliste, tous deux joints, savaient communiquer. Bref, *Assemblages* est un univers encore trop peu exploité dans la communication de l'architecture et pourrait être, associé à la technologie et aux innovations infographiques en place, fédérer une pratique du collage beaucoup plus subversive et moins séduisante qu'elle ne l'est aujourd'hui. Dans le milieu pédagogique, la vidéo comme médium performatif apparaît timidement: les étudiants du studio de Bruno Brandlhuber<sup>24</sup> (S+, ETH) et les diplômants du Prof. Roberto Gargiani (EPFL)<sup>25</sup> en sont les quelques réactionnaires. Mais le passage à l'acte est encore possible: «ce n'est pas la crainte de la folie qui nous forcera à laisser en berne le drapeau de l'imagination»<sup>26</sup>.

---

<sup>24</sup> «Station.plus was founded in 2017 at the Institut for Design and Architecture (IEA) at the Department of Architecture (DARCH), ETH Zurich. It was initiated by Arno Brandlhuber, Olaf Grawert and Christopher Roth as a continuation of their ongoing collaboration on films, such as *Legislating Architecture* (2016) and *The Property Drama* (2017)». Source: <https://station.plus>.

<sup>25</sup> EPFL, *Projets de Master*, 2018-2019

(<https://www.epfl.ch/schools/enac/education/fr/architecture/projet-de-master-pdm/>)

<sup>26</sup> Breton, A. (1924), *Manifeste du Surréalisme. Poisson soluble*, Éditions Sagittaire, Paris.

## Bibliographie

Baratto, R. (2018), *From Digital to Reality: A Comparison of FALA Atelier's Collages to the Actual Buildings*, dans "ArchDaily". Disponible sur: <https://www.archdaily.com/889487/from-digital-to-reality-a-comparison-of-fala-ateliers-collages-to-the-actual-buildings>. [Dernier accès: 08 Avril 2020].

Bovier, F. (ed.) (2017), *Early Video Art and Experimental Film Networks*, ECAL/University of Art and Design Lausanne, Renens.

Breton, A. (1924), *Manifeste du Surréalisme. Poisson soluble*, Éditions Sagittaire, Paris.

Carpo, M. (2018), *Post-Digital "Quitters": Why the Shift Toward Collage Is Worrying*, in "Metropolismag". Disponible sur: <https://www.metropolismag.com/architecture/post-digital-collage/>. [Dernier accès: 08 Avril 2020].

De La Cova, M. A. (2019), *Photographie et maquette chez Le Corbusier. Dialogues entre la création et la diffusion*, dans "Les Cahiers De La Recherche Architecturale Urbaine Et Paysagère", no. 5. Disponible sur: <https://journals.openedition.org/craup/2049>. [Dernier accès: 13 Janvier 2020].

Ernst, M. (1970), *Écritures. Avec cent vingt illustrations extraites de l'œuvre de l'auteur*, Éditions Gallimard, Paris.

Foster, H. (2008), *Design & Crime*, Les Prairies Ordinaires, Paris.

François, A. (2019), *L'émergence de l'esthétique photographique par Viollet-le-Duc et Ruskin*, dans "Les Cahiers De La Recherche Architecturale Urbaine Et Paysagère", no. 5. Disponible sur: <https://journals.openedition.org/craup/2258>. [Dernier accès: 13 Janvier 2020].

Gargiani, R. (2007), *Archizoom Associati 1966-1974, De La Vague Pop A La Surface Neutre*, Electa, Milan.

Gargiani, R. (2019), *Rem Koolhaas/OMA. The Construction of Merveilles*, EPFL Press, Lausanne.

Hertig, S. et Goldbach, I. (eds.) (2018), *Scrap*, Christoph Merian Verlag, Basel.

Jacob, S. (2017), *Architecture Enters the Age of Post-Digital Drawing*, dans "Metropolis". Disponible sur: <https://www.metropolismag.com/architecture/architecture-enters-age-post-digital-drawing/pic/22601/>. [Dernier accès: 08 Avril 2020].

Keller, M., Vacheron, J. et Guyon, M. (eds.) (2017), *Augmented Photography. Research Project by the Master Photography at ECAL/University of Art and Design Lausanne*, ECAL/University of Art and Design Lausanne, Renens.

Lacan, J. (1966), *Écrits*, Éditions du Seuil, Paris.

Lipovetsky, G. et Serroy, J. (2013), *L'esthétisation du monde. Vivre à l'âge du capitalisme artiste*, Éditions Gallimard, Paris.

Lista, G. (2009), *Giorgio De Chirico. Suivi de L'Art métaphysique*, Éditions Hazan, Paris.

Lucan, J. (2009), *Langage de la critique, critique du langage*, dans "Les Cahiers De La Recherche Architecturale Et Urbaine", no. 24/25. Disponible sur: <https://journals.openedition.org/crau/309>. [Dernier accès: 13 Janvier 2020].

Medina, S. (2017), *The Website Behind the "Post-Digital" Drawing Revolution*, dans "ArchDaily". Disponible sur: <https://www.archdaily.com/869084/the-website-behind-the-post-digital-drawing-revolution>. [Dernier accès: 08 Avril 2020].

Medina, V. et Reynolds, B. (2016), *Paris Hermitage*, Pa.LaC.E. and Cooperative Editions, Basel/New York.

Pelloquin, M. et Donat-Cattin, N. (2019), *Vers une Architecture Incomplète*, EPFL, Lausanne.

Rodari, F. (1988), *Le Collage. Papiers collés, papiers déchirés, papiers découpés*, Éditions d'Art Albert Skira S.A., Genève.

Valéry, P. (1935), *Notion générale de l'Art*, dans "Nouvelle Revue Française", pp. 683-93. Disponible sur: [https://www.musicologie.org/theses/valery\\_01.htm](https://www.musicologie.org/theses/valery_01.htm). [Dernier accès: 13 Janvier 2020].

Zaugg, R. (1997), *La Ruse de L'Innocence. Chronique d'une Sculpture Perceptive*, Les Presses du réel, Dijon/Paris.

## Sitographie

Dyvik Kalhen, disponible sur : <http://www.dyvikkahlen.com>

OMMX, disponible sur : <http://www.officemmx.com/>

Fala, disponible sur : <https://falaatelier.com>

Piovenefabi, disponible sur : <http://www.piovenefabi.it>

Point Suprême, disponible sur : <http://www.pointsupreme.com>

OFFICE, disponible sur : <http://officekgdvs.com>

Dogma, disponible sur : <http://www.dogma.name>

Lacaton&Vassal, disponible sur : <https://www.lacatonvassal.com>

Bruther, disponible sur : <http://bruther.biz>

Baukunst, disponible sur : <https://www.bau-kunst.eu>

Muoto, disponible sur : <http://www.studiomuoto.com>

OMA, disponible sur : <https://oma.eu>

OASI, disponible sur : <https://www.oasiarchitects.com>

S+, disponible sur : <https://station.plus>