

elie during

in *Rétrotypes, le futur n'existe pas* / éditions B42 / Paris, 2014

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

Glooscap : ville du futur

Le projet *Glooscap*, mené depuis plus de vingt ans par Alain Bublex, offre à sa manière une version sobre du rétro-futurisme. À première vue, on dira qu'il consiste à conférer une densité d'existence de plus en plus grande à une ville qui n'était à l'origine qu'un dessin ou un plan, en prolongeant continuellement son tracé sans jamais perdre l'échelle. La fiction graphique se matérialise et se consolide en pratique à travers la constitution progressive de sa propre archive : cartes géographiques, plans, dessins techniques documentant les œuvres du génie civil, photographies, gravures, portraits d'hommes célèbres, cartes postales jaunies, documents notariés et autres publicités d'époque(s) mettant en scène les symboles des compagnies minières ou des voyages maritimes, etc. La beauté mélancolique de cette cité générique – « ville quelconque », dit Bublex – de trois millions d'habitants, inspirée par les paysages urbains de l'Amérique du Nord (la côte est du Canada), tient à ce qu'elle nous paraît curieusement suspendue dans le temps, quelque part au milieu des années 1970. Pleinement contemporaine puisqu'elle se constitue en temps réel, la ville finit pourtant par se confondre avec un vaste inventaire où les rêves de grandeur voisinent avec les aspects les plus prosaïques de la vie urbaine. L'archive la saisit dans les derniers lueurs d'une splendeur passée dont témoignent sans relâche tous les plans, tous les projets qu'on a conçus pour elle. Son être tient donc presque entièrement aux images accumulées de ses futurs passés : « Voici ce qu'elle aurait été... »

Du travail réalisé pour *Glooscap*, Alain dit ceci : « Il me semblait alors que le temps que nous occupions à dessiner, à copier, pouvait être mis en parallèle avec le même temps occupé à établir les mêmes documents quelques siècles auparavant, et que le sens de ce travail reposait sur l'égalité des durées de fabrication et les différences de destination. Alors que les auteurs préparaient avec leurs plans et dessins l'avenir des villes, souvent avec l'objectif de créer un monde plus sûr, plus rentable ou meilleur, nous transposions simplement le réel en projet. ¹ ». Ainsi *Glooscap* accueille les futurs épuisés d'une ville en déclin, et c'est ce qui confère à ce projet sa tonalité mélancolique, en même

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

temps que sa vérité. Car ce portrait réalisé au futur antérieur du passé montre qu'une ville est un réservoir d'idées non réalisées, et que son individualité tient aussi à sa capacité à les porter, à en témoigner physiquement à travers sa topographie, son bâti, toutes les traces qui documentent sa propre histoire, là même où la force et la richesse manquent pour les réaliser. Les plans de Burnham pour la régénération des grandes villes américaines, l'imaginaire des grandes foires et expositions internationales, la force de l'industrie métallurgique, l'architecture néo-baroque nourrie d'emprunts et de citations multiples, sont ainsi convoqués dans un état de superposition qui télescope les époques et les styles. La ville est un vivant palimpseste de projets ; et le projet *Glooscap* n'est au fond que cela : la démonstration en acte du fait qu'une ville n'est à certains égards qu'une compression de tous les projets qui la font exister. Il ne s'agit donc pas de construire une fiction de ville en trichant sur l'échelle, en donnant une impression de fausse profondeur par une habile disposition des plans. Tout est réel, en un sens : les plans sont de vrais plans, bien qu'on ne puisse les situer précisément sur une mappemonde, les tableaux sont de vrais tableaux en dépit de leur facture étrange, etc. Tout cela est donné au degré maximal de précision qu'autorise, à chaque fois, la résolution ou le grain de l'image. On parlera de trompe-l'œil. Mais avec le trompe-l'œil, justement, il ne s'agit plus de faire semblant ; le trompe-l'œil est moins une représentation de l'objet que son représentant, son tenant-lieu. « Plat » par destination, il est d'une certaine façon aussi large que le réel qu'il représente et que, de fait, il construit. Un hyper-réaliste comme Richard Estes savait bien cela : l'image plus vraie que nature est irréaliste par excès de réalité. Elle n'a plus rien d'une *veduta*, d'une fenêtre ouverte sur le monde comme un point de visée. Elle évoque plutôt une scène vue à travers un stéréoscope : des vignettes de décalcomanie suspendue dans un paysage de couleur. *Glooscap*, de même, n'a rien d'un théâtre illusionniste, et le réalisme apparent de la mise en scène est un effet d'ensemble qui se dissipe dès qu'on augmente un peu la résolution. Il suffit de s'approcher des œuvres pour voir apparaître les ficelles : nul vérisme ici, malgré le très grand soin apporté aux réalisations ; les dessins exécutés sur fond d'image photographique ne masquent pas leur caractère d'épures ;

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

comme ailleurs, la finition laisse clairement apparaître son mode de construction. C'est que les images de *Glooscap* sont des précipités, des condensés d'expérience, plutôt que des copies. La production continue d'archives à l'échelle 1 finit ainsi par produire un gigantesque trompe-l'œil, mais un trompe-l'œil qui se donnerait pour tel, qui aurait donc le caractère d'une maquette.

Rétrotypes

Glooscap offre de sa propre histoire une récapitulation en forme de maquette qui incorpore toute une mémoire du futur. Parce qu'elle suppose une découpe et un prélèvement effectués sur cette mémoire, chaque nouvelle image se donne comme un rétrotype.

Mais qu'est-ce qu'un rétrotype ? Un prototype inversé ? Et comment comprendre cette inversion ? On peut distinguer au moins deux formes du rétrotypage dans le travail d'Alain Bublex. Commençons par *Aérofiat*, puisque la référence au prototype y est la plus évidente. Le travail d'installation et de photographie réalisé autour de la Fiat 126 (un modèle de 1972 dont l'architecture est très inspirée par les formes datées du design de l'époque), nous installe au croisement de plusieurs histoires possibles de l'automobile. Alain hybride ce « rejeton tardif d'une incroyable lignée de créations exceptionnelles »² avec les fuselages aérodynamiques inventés dans les années d'avant-guerre. En le concevant d'emblée comme une excroissance, une espèce d'aberration historique, l'artiste arrache le véhicule à son passé. En imaginant et en développant une ligne de développement alternative, il rend sensible la survivance, au cœur des années 1970, de certaines idées expérimentées plus tôt dans le siècle. La fonction du rétrotype se précise un peu : il ne s'agit pas d'entonner pour le plaisir un thème familier à l'imaginaire futuriste, ni de le pousser jusqu'au grotesque, mais d'aider un futur relégué à trouver une réalisation provisoire mais adéquate à travers le procédé de la greffe. Le rétrotype se propose d'accompagner le mouvement de concrétisation esquissé par le prototype, au prix de sa désobjectivation ou de sa pulvérisation dans la forme du pur projet. La Fiat 126 transformée peut certes être exposée, à la manière

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

d'un nouveau prototype, mais elle vit surtout d'être multiples projetée dans toutes sortes de formats : dessins, photographies, maquettes, etc. Le rétrotype accomplit ainsi dans la diversité des formes, en maintenant indéfiniment ouvert le processus de conception et de réalisation, son geste premier, qui est de reporter le futur d'un certain passé sur une autre ligne de développement historique, afin de lui donner un second souffle. Contrairement au prototype qui doit permettre de tester le caractère opérationnel ou opérable d'un dispositif³, le rétrotype se contente d'accueillir une idée et d'en varier les expressions pour en démontrer le potentiel, et cela sans avoir à l'effectuer. Peu importe en ce sens que la Fiat 126 ou la *Voiture Meunier-Béraud* ne puissent pas rouler. Comme le dit fort bien Bastien Gallet, sous l'influence de Duchamp : « L'objet ne réalise pas l'hypothèse, il l'expose telle quelle, dans la puissance de ses résolutions possibles. ⁴ ». Inutile pour cela de faire état d'une performance réelle : les *Aérofiat* ne sont pas des prototypes anachroniques mais de grandes maquettes, des dessins en 3D qui font généralement semblant de savoir rouler, tout en ayant conscience que cela pourrait bien leur arriver, par surcroît. Les profils qu'elles affichent suffisent à suggérer des virtualités de fonctionnement et à nous rappeler cette évidence souvent masquée par la fausse évidence du « progrès technologique » : les lignes d'évolution des objets techniques sont assez mal comprises si on les envisage comme un processus d'ajustement ou d'adaptation de plus en plus efficace à certaines normes fonctionnelles. Ce modèle de l'adaptation n'est souvent qu'un finalisme inversé ; il ne doit pas faire oublier les ratés, les projets avortés, les monstres et les hybrides nés du croisement hasardeux des lignes futurition actives. Le principe de symétrie recommandé par les sociologues des sciences et des techniques conduit au contraire à mettre en équivalence les animaux viables et les monstres, les prototypes qui ont réussi et ceux qui ont échoué. Le rétrotype met ce principe en œuvre. Sa simple présence tient lieu de mise en garde contre l'illusion rétrospective qui fait croire qu'une bonne invention a nécessairement assez de force pour s'imposer d'elle-même, en vertu de ses avantages intrinsèques..

Nous avons insisté jusqu'ici sur la dimension démonstrative du rétrotype.

³ Voir Elie During, *Voir Elie During*, « Prototypes (pour en finir avec le romantisme) », in *Esthétique et Société*, C. Tron (dir.), Paris, L'Harmattan, 2009.

⁴ Bastien GALLET, « Une heure dans la vie d'Alain Bublex », in Alain Bublex, Paris, Flammarion, 2010, p. 195

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

Mais il ne faut pas négliger sa dimension expérimentale et performative. Un projet plus récent, *L'Expérience wabi sabi*, en offre une bonne illustration. Ici le rétrotype fonctionne littéralement à rebours du prototype, il en inverse le processus habituel pour produire une sorte de précipité d'expérience. La voiture qui fait le trajet Paris-Tokyo en empruntant les longues routes sibériennes s'appauvrit et se simplifie au gré des réparations de fortune ; elle se maquettise en somme en se déglissant, à mesure que se détériorent ses fonctionnalités de confort (ventilation, vitres électriques, système son, etc.). C'est comme si l'usage intensif, l'usure accélérée, redessinaient l'objet et finissaient par lui donner ses bonnes dimensions, au prix de quelques bricolages et aménagements effectués en cours de route. Il faudrait parler d'un prototypage régressif. Inversant le mouvement d'anticipation ou de prospection, le rétrotype se pose ici comme l'antithèse du modèle de voiture exhibé à l'occasion du Paris-Dakar ou des grandes expéditions type croisière jaune. Les difficultés sont traitées en chemin, au coup par coup. L'objet est maintenu en vie aussi longtemps que possible et finit par apparaître dans la nudité de sa fonction première, qui est d'être un habitacle mobile. Nous retrouvons une fois de plus la maquette. Mais cette maquette est, plus clairement que jamais, une forme du temps : si elle démontre quelque chose, c'est que l'objet porte en lui une qualité liée à son usage. « Sabi » désigne justement dans la culture japonaise cette patine du temps qui auréole l'objet et le transfigure au seuil de sa destruction, ou de sa disparition. L'objet gagne un maximum de valeur au moment précis où il paraît avoir le moins d'avenir. Se vérifie ici l'idée, déjà entrevue avec le projet *Feet first*, qu'un objet de design dessine une manière d'être ou un *ethos* autant et davantage qu'une forme. Le rétrotype porte un usage, une proposition de vie, et c'est elle qu'il fait valoir au terme du processus d'usure, en inversant les valeurs attachées au prototype, en retournant contre elle-même la logique de la performance.

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

La forme-projet

Donner consistance au projet comme tel par l'invention de plate-formes ou de formats spécifiques qui respectent sa temporalité et évitent de le rabattre sur aucun des moments de la conception, de la production ou de l'exposition ; maintenir en communication aussi longtemps que possible les pratiques les plus hétérogènes, du design à la photographie, en passant par la mécanique et le tourisme : tel est le régime de travail d'Alain Bublex, artiste en rétrotypes.

La voiture, la moto, le voyage, le module de chantier (Algeco), la ville : autant de formats ou de plate-formes d'opération pour la production de rétrotypes. Autour de ces structures s'organisent une multitude d'instruments de représentation, qui fonctionnent souvent comme des outils de transposition, de report, de transfert ou de traduction : croquis, dessins manuel et souvent vectoriel, photographies, plans, cartes, maquettes, modèles... Il s'agit moins d'exhiber l'idée en mobilisant ces différents supports à des fins de communication ou d'exposition, que de vérifier une intuition par une série de consolidations successives. Chaque pièce intégrée au projet prend ainsi la valeur d'un *essai* ; elle marque un moment où le projet fait l'épreuve des conditions de sa mise en œuvre ⁵. C'est dire que la méditation du projet n'a rien d'une rumination mentale ; elle n'est pas *cosa mentale* mais se traduit par une production continue de formats, dans un rapport de proximité à la fois précis et curieusement détaché au mode « recherche et développement » qui règne par ailleurs dans le monde du design ou l'industrie. L'étude technique, la simulation, la modélisation nous renvoient du côté du prototype. Si le travail d'Alain Bublex maintient une référence oblique à de tels procédés, c'est au service d'une espèce de prototype tout à fait étrange : un prototype qui aurait fini par s'absorber tout entier dans sa propre modélisation, un prototype célibataire qui aurait perdu de vue sa finalité première, qui ne s'inscrirait plus dans la perspective d'une production en série, mais s'épuiserait dans l'exploration de son propre potentiel.

L'utilisation intensive du dessin vectoriel (avec des logiciels comme Illustration

⁵ Luc BABOULET, Voyage, Chantier, Projet, in Alain Bublex, Paris, Flammarion, 2010, p. 8-9

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

tor) peut se comprendre de ce point de vue, non seulement par la précision, la commodité et la rapidité d'exécution qu'il offre à l'artiste (méthode de rétrotypage rapide), mais aussi par le rapport d'extériorité relative qu'il institue à l'objet et au procès même de la production. L'épure vectorielle offre de l'objet une image à la fois provisoire et suffisante, finie (par la précision du rendu) et inachevée (par la série de versions qu'elle rend possible). Le travail s'organise, de fait, selon un principe de disponibilité perpétuelle qui autorise la reprise et le prolongement permanents de projets anciens, abandonnés ou seulement rêvés. Les virtualités ouvertes par un projet peuvent toujours être réactivées par une série de reports, ou étendus par le truchement de raccords locaux, selon le principe du plug-in illustré par les modules Algeco.

La forme-chantier a, à cet égard, valeur de paradigme. Elle manifeste la volonté de s'installer dans la temporalité d'une production continue, à la fois hyperactive et curieusement déliée de l'impératif de la réalisation. Le temps du projet se déploie traditionnellement dans l'intervalle qui sépare la conception (l'idée) et la réalisation (l'objet). Ici il se dilate au point d'occuper tout l'espace, dans une espèce de suspens prolongé. C'est sous ce point de vue qu'il faut envisager le goût d'Alain Bublex pour l'exhibition des modalités de construction, à travers la disposition un peu maniaque des inventaires, des modes d'emploi et des plans d'accrochage, des indications concernant le mode de fabrication ou de monstration des pièces, ou encore la production frénétique de certaines d'entre elles pendant le temps réel du montage de l'exposition. En affichant ainsi les opérations conceptuelles ou matérielles qui président à la réalisation des objets et à leur exposition, le but n'est pas d'alégoriser l'œuvrement indéfini, le caractère ouvert et toujours *in progress* de l'agir artistique, ou encore son inachèvement de principe. Alain Bublex n'est pas davantage intéressé par l'idée d'ouvrir la boîte noire de la création, de forcer les portes de l'atelier ou de livrer ses secrets de fabrication. Il s'agit plutôt d'organiser l'espace et le temps de la production en fonction de contraintes minimales, de façon à donner à l'activité artistique juste assez de consistance pour qu'elle puisse se tenir toute seule et avancer en recyclant l'énergie libérée par son propre mouvement. Ces contraintes, ce sont celles, par exemple,

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

d'une exposition « à l'indienne » inspirée par l'observation à New Dehli des formes spontanées du design d'espace (*Dehli Cold Storage*). Ou encore, le protocole défini par la série des « Tentatives » : seize expositions fantômes en manière de clin d'œil à quelques grands motifs de l'art contemporain, dont l'existence n'est attestée que par les photographies en noir et blanc qui les documentent ou plutôt en tiennent lieu, rassemblées dans un même espace. La forme minimale qui résulte de ce protocole offre un raccourci ou un condensé d'exposition, l'équivalent d'une boîte-en-valise duchampienne étendue aux dimensions d'une galerie. Chacune des seize photographies ouvre une fenêtre sur une fiction d'exposition, mais leur réunion en un même lieu donne davantage : l'ensemble fonctionne comme une maquette d'exposition, elle en offre un modèle réduit mais déjà opérationnel au degré de résolution qui est le sien. Manière de rappeler au spectateur que toute exposition se présente, qu'on le veuille ou non, comme une *rétrospective*. Aussi productif soit-il, l'artiste ne cesse de montrer et remontrer ce qu'il a déjà fait.

C'est dans le même esprit que sont conçus et installés les éléments de mobilier destinés au travail, qui sont comme leur propre maquette à l'échelle 1 : à la fois pleinement fonctionnels et absorbés dans leur propre formalisation, suspendus entre le concept et l'objet, exposés comme des dessins en trois dimensions, ils font écho aux tableaux en trompe-l'œil – aux maquettes de tableaux, si l'on veut – réalisés en dessin vectoriel à partir de photographies de pièces antérieures, et qu'Alain Bublex appelle ses « fantômes » puisque leur principe est de représenter *in absentia* une pièce indisponible. Tout objet est à sa manière un fantôme, tout objet traîne avec lui ses fantômes, comme l'ombre du cadre que le dessin s'empie à reproduire avec précision. Toute exposition est à sa manière un diorama évoquant des expositions passées et d'autres, innombrables, qui n'auront jamais eu lieu.

À la rigueur, l'espace d'exposition peut être utilisé directement comme un entrepôt accueillant des objets « quelconques » : objets récupérés ayant servi à d'autres projets, ou tout simplement abandonnés à proximité du site, en transit vers la décharge. Ainsi, à l'École des beaux arts de Montpellier, en janvier 2010 (*Au mépris du danger*) : visible de l'extérieur à travers de larges

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

baies vitrées, la galerie qui aurait dû normalement servir de salle d'exposition recueillait tous les éléments qui avaient servi ou pouvaient encore servir à certaines interventions (scénographies, installations éphémères) conçues dans l'espace public entourant le bâtiment principal, et parfois dans la galerie elle-même. Planches et barrières, moellons et plots, machines à laver et fours à micro-ondes, plantes vertes, cabane, scooter, soigneusement rangés, jouxtaient ainsi une caravane à gaufre (fermée), une R5 en réparation surélevée par des parpaings, un camion de déménagement, des sapins ensachés et autres encombrants visibles eux aussi de l'intérieur, de l'autre côté de la vitre. Ces objets « quelconques », disposés et redisposés chaque jour en fonction de leur valeur d'usage plutôt que de leur valeur d'exposition, n'avaient rien de restes ou de reliques ; ils témoignaient en creux, par un effet d'accumulation hétéroclite, d'une activité de production continuée, centrée sur le lieu et la vie de l'école. Il ne s'agissait pas de ressusciter des objets délaissés en leur donnant une seconde vie artistique, ni d'exposer, une fois de plus, le travail d'un artiste invité à créer *in situ* en élaborant au besoin « des structures avec des résidus d'événements », selon la formule que Lévi-Strauss donne du bricolage, mais plutôt de donner une visibilité minimale à une expérience menée collectivement, autrement dit de s'appuyer sur des structures actives (l'institution et ses espaces, les matériaux et les déchets qui accompagnent l'activité de production ordinaire en un pareil lieu) pour en extraire des événements, ou tout au moins pour activer des situations capable d'intensifier des virtualités créatives chez les étudiants impliqués dans le projet. Les marquages au sol, scrupuleusement respectés, la documentation photographique des continus réarrangements du matériel, des entrées et des sorties, indiquaient d'ailleurs que la substitution d'un espace de rangement ou de stockage au traditionnel espace d'exposition ne pouvait se résoudre à une simple mise en scène de l'activité productrice. Le dispositif avait précisément pour but de casser l'effet de scène et de rendre indiscernable les traces de l'activité qui se livrait au dehors, sur le parvis de l'école, et celles qui se trouvaient arrangées au-dedans en fonction des besoins et des situations. Quelques années plus tôt à Clermont-Ferrand, Alain Bublex avait, dans le même esprit, transformé l'espace d'exposition en

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

une espèce d'atelier de menuiserie pour créer des meubles de travail (bibliothèques, bureaux, « coins ») destinés à accompagner la production des étudiants. On a déjà évoqué le statut particulier de ces objets fonctionnels ; le caractère indéterminé de leur valeur artistique tient au fait que, tout en s'inscrivant pleinement dans l'écologie de l'activité artistique, ils se trouvent durablement installés à mi-chemin entre l'objet et l'instrument.

À méditer ces exemples, on se demande finalement si le mot « projet » est bien celui qui convient pour décrire cet étrange affairément, avec toutes les concrétisations matérielles qu'il rend possibles. Souriau se méfiait de cette désignation, parce qu'elle lui évoquait « ce qui, en nous-mêmes ébauche l'œuvre dans une sorte d'élan et pour ainsi dire la jette au-devant de nous pour la retrouver au moment de l'accomplissement »⁶. Il lui préférait le mot de « trajet », pour indiquer le cheminement risqué de l'œuvre en direction de son existence concrète, autrement dit le mouvement de son instauration, « qui permet de parler comme d'une réalité de cette œuvre qui n'existe pas encore, et qui peut-être ne sera jamais faite ». Le projet se porte d'un seul bond au terme du trajet et c'est pourquoi il entretient la croyance à la préexistence idéale de l'œuvre sous la forme du possible. L'œuvre nous attendrait là-bas, dans le futur. Mais si l'œuvre peut rater ou avorter, si donc elle peut ne pas arriver, c'est bien qu'elle n'existe pas encore. Et si elle n'existe pas au présent, pourquoi voudrait-on qu'elle existe déjà en tant que future, sur le mode de la puissance ou du possible ? L'œuvre n'est pas à venir, elle est à faire. Et l'instauration peut toujours rater. Aucun modèle, aucune projection de l'imagination créatrice ne peut en garantir l'existence, bien qu'elle se soutienne aussi de tout cela. Les idées, les projections, font partie du problème ; elles construisent de proche en proche les voies de l'instauration, mais en aucun sens elles ne peuvent se substituer à l'œuvre en prétendant en donner une première figuration sur le terrain de l'idéal. La responsabilité de l'artiste devant l'œuvre à faire en est d'autant plus lourde. La réalité paradoxale de ce futur inexistant se marque en effet à tout ce qu'elle peut déjà lui faire faire en son nom. L'artiste doit répondre à l'appel de l'œuvre. Et « trajet » dit ce mouvement virtuel et toutes les passes, toutes les compositions que suppose la

⁶ Étienne Souriau, *Les différents modes d'existence*, Paris, PUF, 2009, p. 207

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

réussite ou l'avènement de l'œuvre. On pourrait parler, en cultivant un peu le paradoxe, d'un *projet sans projection*. Les formes de l'inventaire perpétuel ou du rétrotypage correspondent bien à cette conception structurale du projet, avec ce qu'elle implique de superposition de trames hétérogènes et simultanées, de transformation et d'équivalence d'un niveau d'opération à l'autre, mais aussi d'intermittence, de ralentissement systématique lié aux contraintes internes de la production, de reprise et de retour, de survivance, dans un temps non vectorisé ou flottant.

Ce que font les maquettes

Ce nouveau régime du projet fait peut-être mieux comprendre, du coup, l'importance des maquettes, comme régime particulier du rétrotype. Inscrite au registre de l'ébauche ou de l'esquisse, la maquette apparaît généralement comme un objet de seconde zone, tout juste bon à fixer les idées, comme on dit, ou à servir de support de communication. Ainsi conçue, elle jouit nécessairement d'un mode d'existence imparfait, moins intense, moins durable que ce qu'elle annonce par reproduction ou projection. Le meilleur moyen de nous défaire de cette habitude est d'aller la chercher sur son terrain d'opération, là où elle se donne comme point de concentration ou d'intensification du projet tout entier. Soustraite au régime obscur des commencements, à la temporalité inchoative du projet vectorisé, la maquette n'est plus un simple intermédiaire sur le chemin qui mène tout droit de l'idée à l'objet, de l'ébauche à l'œuvre achevée ; elle n'est pas essentiellement produite *en vue* d'un second artefact qui serait le vrai « modèle », la chose à représenter, et dont elle subirait la loi. Si elle entretient, de fait, une relation analogique avec un modèle, ce dernier peut n'être jamais construit ; quand bien même il finirait par l'être, son idée ne prendrait corps, son existence ne s'arracherait pour de bon à la virtualité, il ne trouverait enfin sa consistance que par la pluralité des versions qui l'auront configuré au fil du projet. L'important est qu'en un sens le modèle « grandeur nature » n'est jamais qu'un modèle de plus, le dernier

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

d'une longue série, le point d'aboutissement d'une ligne de réalisation ou de concrétisation au long de laquelle la maquette peut intervenir, dans ses différents états, à toutes les étapes. C'est ainsi que la maquette contribue à l'*instauration* – pour citer à nouveau Souriau – de l'objet qu'elle maquette. Mais pour remplir ce rôle, il lui faut définir pour son compte un espace d'expérimentation autonome. L'analogie, avec tous les rapports projectifs qui la soutiennent, ne constitue qu'une possibilité parmi toutes les transformations imaginables (par transposition, recombinaison, correspondance, etc.) ; elle ne saurait définir le régime opératoire général de la maquette. Celle-ci ne répond qu'au réel, ou ce qui revient au même, à l'appel de l'œuvre à *faire*. Il faut donc s'arracher au modèle spatial et projectif pour ressaisir la maquette dans sa dimension proprement temporelle.

À cet égard, la première chose à remarquer est que, dans la pratique ordinaire des architectes et des designers, la maquette intervient déjà à toutes les étapes du processus, dans toutes les dimensions du projet. Sur différents supports, elle en offre à chaque fois une vue en coupe, une projection ou une version particulière, sans qu'on puisse dire clairement quelle maquette ou quel « sketch » vient en premier. S'il est difficile de faire tout à fait abstraction du terme de processus, il convient donc de l'envisager de manière aussi peu linéaire que possible. L'architecte ne progresse pas : il *versionne*, explique Sophie Houdart dans son étude sur Kengo Kuma & Associates ⁷. Envisagé dans l'effectivité des opérations matérielles et des gestes qui font le quotidien d'une agence d'architectes, le projet ne se déploie pas de manière linéaire par l'entremise de croquis, de plans et de maquettes qui en réaliseraient l'idée de façon de plus en plus tangible et détaillée. « Il n'y a guère que dans les livres que les esquisses se font au début » : cet énoncé a une valeur absolument générale. Il pose le principe d'une conception anti-généalogique du projet où le fatras et l'accumulation, de même que la pression des échéances multiples et télescopées, participent d'un même processus ouvert, donnant lieu à la production de *versions* sans cesse renégociées plutôt que par la mise en œuvre progressive d'une vision ou d'un dessein (*designo*). Le régime temporel qui correspond à cette « *diffraction* de l'acte créatif » est celui de la simultanéité

⁷ Sophie Houdart et Chihiro Minato, Kuma Kengo, essai de monographie décalée, Paris, Éditions Donner Lieu, 2009.

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

ou de la coexistence : coexistence de différentes versions ou maquettes du projet communiquant entre elles par leurs bords, superposition de trames, jeu d'annotations, de décalques, de reprises et de transferts... Si les efforts finissent par converger, c'est au prix d'une série de consolidations locales agissant simultanément sur plusieurs niveaux. Le temps de la maturation et de l'instauration du projet ressemble en ce sens à celui de la percolation – nécessaire pour l'extraction d'un bon café – que décrivait Michel Serres en guise de substitut aux modèles linéaires du temps historique. Si l'on accepte de faire du mot « maquette » un usage étendu, de manière à y inclure aussi bien un schéma griffonné dans un carnet qu'une simulation 3D entièrement digitale ou qu'un algorithme génératif, une tendance se confirme, déjà perceptible dans les usages les plus ordinaires de la maquette « analogique » : dans ses différents états, la maquette apparaît comme un élément *transversal* à tout le processus de construction, dans un continuum où les phases de production et de reproduction, de conception et de réalisation finissent par se confondre dans un flux continu de création ⁸, ou si l'on préfère, dans une stase ou un suspens qui caractérise le temps flottant du projet comme plan de production indéfinie.

Envisagée à présent selon l'espace, la maquette se prête à une opération complémentaire. Le détour par le temps du projet nous aura en effet délivré de l'emprise du paradigme analogique, et plus précisément *homothétique*, que suggère l'expression même de « modèle réduit ». La maquette cesse de se confondre avec une représentation à une échelle inférieure, autrement dit elle n'est plus une *miniature*. Ou alors, il faut accepter de concevoir des miniatures à l'échelle 1, et même des maquettes géantes. Pour se faire à cette idée, inversons un instant le point de vue : au lieu de parler de « représentation à une échelle inférieure », demandons-nous si l'objet référent (l'objet architectural, par exemple) ne serait pas plutôt lui-même une amplification, un développement de la maquette. N'est-ce pas ce qui se dit souvent des réalisations d'un architecte comme Frank Gehry, par exemple ? Après tout, le rapport de transformation homothétique peut se parcourir dans les deux sens : d'un point de vue structural, rien ne nous oblige à choisir. Et puisqu'il

⁸ Voir Marie-Ange Brayer, « La maquette, un objet modèle ? Entre art et architecture », *L'Art même*, 2006, n°33, p.7-11.

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

est question de transformation, allons jusqu'au bout du raisonnement. Ce qui est important dans le « modèle réduit », ce n'est pas la taille (S, M, L, XL), ce n'est même pas l'échelle de cet objet qui se donne comme maquette, dans le rapport de reproduction analogique qu'il entretient avec un objet-source ou un objet-cible. Ce qui est important, c'est l'*opération de réduction* elle-même, et ce qu'elle implique. Réduire, en effet, ce n'est pas reproduire « en plus petit ». Même lorsqu'une maquette se présente ainsi, comme une miniature, le travail sur la taille ou l'échelle reste au fond secondaire : il traduit une opération plus essentielle, qui touche à la dimension, à la dimensionnalité même des choses. Aussi précise et minutieuse que soit la réalisation d'une maquette, aussi fidèle qu'elle veuille être à l'original, réduire c'est nécessairement filtrer, sélectionner, restreindre le nombre des paramètres pertinents, et finalement le nombre des dimensions elles-mêmes. C'est, en somme, projeter un espace à n dimensions sur un espace à $n - 1$, $n - 2$, $n - 3$ dimensions (étant entendu qu'un espace à n dimensions est défini ici par les variations corrélées de n variables, qui ne sont pas nécessairement elles-mêmes des indications spatiales, mais traduisent en un sens très général des qualités susceptibles de passer par divers degrés d'intensité). L'essentiel est que, dans ses différents usages, la maquette *modélise*. Le modèle réduit ne réduit que parce que d'abord il modélise. Voilà pourquoi réduire n'est pas simplement reproduire « en plus petit », bien que les maquettes se présentent le plus souvent ainsi. Voilà aussi pourquoi il n'y a rien de choquant à concevoir des maquettes à l'échelle 1, comme Borges imaginait, dans une nouvelle célèbre, une carte aussi vaste que le territoire de l'Empire, et dont les débris constitueraient des abris de fortune pour des populations de vagabonds. Même à l'échelle 1, une carte n'est pas le territoire, et cela vaut encore pour les « hyper-maquettes » qui, si l'on en croit Marie-Ange Brayer, tendent à se confondre avec l'espace même qu'elles engendrent en l'occupant. Le jeu de transformations que recouvre le concept de « modèle réduit » permet ainsi à Lévi-Strauss d'affirmer que même une statue équestre plus grande que nature est à sa manière une réduction, puisqu'elle implique qu'une masse rocheuse, généralement aperçue au loin, au flanc d'une montagne, s'y trouve ramenée à des dimensions humaines (en même

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

temps qu'elle opère, par son caractère uniforme, une réduction de la diversité sensible des qualités attachées au sujet). C'est dire d'une autre manière que l'idée même de « grandeur nature » suppose encore le modèle réduit, puisque « la transposition graphique ou plastique implique toujours qu'on renonce à certaines dimensions de l'objet ⁹ ». Mais la réduction s'entend maintenant en un sens formel qui excède le seul rapport d'échelle.

Ce qui valait pour l'inscription de la maquette dans la temporalité du projet vaut donc de la même manière pour son fonctionnement dans l'espace : les rapports projectifs qui soutiennent la représentation analogique ne concernent jamais qu'un segment relativement restreint de la gamme des transformations possibles (par transposition, recombinaison, correspondance, etc.). Ils sont dans tous les cas tributaires d'une opération plus fondamentale qui consiste à ouvrir un espace de représentation en schématisant une situation, un objet – un modèle, si l'on y tient –, selon un nombre de dimensions suffisamment réduit pour être contrôlable. On peut en ce sens rapprocher la maquette des « cartes conceptuelles » dont William James explique qu'elles nous servent d'instruments de « guidage » dans l'expérience. Les « systèmes conceptuels » se raccordent de loin en loin avec le plan de la connaissance perceptuelle : ils fraient ainsi des raccourcis, en même temps qu'ils offrent sur la réalité des points de vue synoptiques (« *surveys* », « cartes de distribution » des percepts) ¹⁰.

De la maquette au trompe-l'œil

Un pas de plus : supposons à présent qu'on puisse, à la rigueur, complètement se dispenser de l'objet-source ou de l'objet-cible. Imaginons un objet qui fonctionnerait *directement* comme maquette. Maquette de quoi ? De lui-même ? Acceptons pour le moment cette formule paradoxale. Cette modélisation sans référent objectal se réduirait, concrètement, à une coupe effectuée dans le projet lui-même, en tant que processus créateur. L'artiste qui mobilise les maquettes pour donner forme à son propre projet travaille plus souvent qu'il ne pense sous ce régime de la maquette absolue : c'est ce qui arrive, no-

⁹ Claude Lévi-Strauss, *La Pensée sauvage*, Paris, Plon, 1960, p. 34. Sur les notions de dimension, projection et réduction en architecture, voir Robin Evans, *The projective cast: Architecture and its Three Geometries*, Cambridge Mass., MIT Press, 1995. Sur les maquettes et les modèles (réduits ou non), voir également Nelson Goodman, *Langages de l'art*, trad. J. Morizot, Nîmes, Jacqueline Chambon, 1990, p.205-206

¹⁰ Voir *Philosophie de l'expérience : un univers pluraliste*, trad. S. Galetic, Paris, Les Empêcheurs de penser en rond / Le Seuil, 2007, p. 159-168 et p. 223

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

tamment, lorsque le prototype, réduit à son propre emblème, finit par donner la norme de l'objet artistique. Mais les maquettes, il faut encore les faire ; une fois réalisées, leur facture conserve un caractère essentiel, et c'est bien ce qu'on observe dans les pièces d'Alain Bublex citées au début de ce chapitre : de *Glooscap* à *Aérofiat* en passant par la *Voiture Meunier-Béraud*, la facture n'est jamais séparable des opérations concrètes de rétrotypage qu'autorise une maquette, et c'est justement en s'obligeant à voir les œuvres comme des maquettes, plutôt que les maquettes comme des œuvres, qu'on évitera de leur conférer trop vite un caractère fétiche. La maquette absolue, absorbée dans la modélisation d'elle-même, n'est à cet égard qu'une figure limite, et même pathologique. Si elle confirme paradoxalement le régime général de la maquette en exploitant à fond certaines de ses virtualités, elle ne saurait en fournir le paradigme. Sur ce point il faut suivre l'intuition de Lévi-Strauss : c'est la maquette dans son régime ordinaire qui fournit le type de l'œuvre d'art, et non l'inverse. À condition de comprendre que l'œuvre d'art ne se réduit pas à une occasion de jouissance esthétique mais se donne en même temps comme un instrument de connaissance et d'exploration du réel, à mi-chemin entre la science et le bricolage ¹¹.

Dans un passage célèbre de *La Pensée sauvage*, Lévi-Strauss évoque un « portrait de femme » de Clouet. Il s'émerveille de la « reproduction fil par fil, et dans un scrupuleux trompe-l'œil, d'une collerette de dentelle » ¹².

Clouet, pionnier de l'hyper-réalisme ? Ce n'est pas dans cette direction que nous conduit Lévi-Strauss. De toute manière, on l'a évoqué plus haut, ce qui est intéressant dans le trompe-l'œil, ce n'est pas son « réalisme », le caractère illusionniste du rendu, c'est justement qu'il se donne comme une maquette. De Clouet, explique Lévi-Strauss, « on sait qu'il aimait peindre plus petit que nature : ses tableaux sont donc, comme les jardins japonais, les voitures en réduction, et les bateaux dans les bouteilles, ce qu'en langage de bricoleur on appelle des "modèles réduits". Or, la question se pose, de savoir si le modèle réduit, qui est aussi le "chef d'œuvre" du compagnon, n'offre pas, toujours et partout, le type même de l'œuvre d'art. » ¹³. *Le type même de l'œuvre d'art* : cette proposition audacieuse, Lévi-Strauss commence par l'étayer en faisant

¹¹ Ibid., p. 33.

¹² Ibid., p. 33-34

¹³ Ibid., p. 34

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

remarquer que « l’immense majorité des œuvres d’art sont aussi des modèles réduits ». La question, dès lors, est la suivante : « Quelle vertu s’attache donc à la réduction, que celle-ci soit d’échelle, ou qu’elle affecte les propriétés ? ». Deux caractères principaux doivent retenir notre attention. Ils correspondent à deux fonctions fondamentales de la maquette. En premier lieu, et c’est le plus évident, la maquette offre la possibilité d’un *survey*, et donc d’une maîtrise de la totalité d’une situation. Il s’agit toujours, en l’occurrence, de totalités déterminées : tel objet, tel fragment de réalité. Même s’il s’agit du monde (un modèle cosmologique, pour la science, ou cosmogonique, pour le mythe), ce sera encore le monde sous un certain point de vue. L’important ici est de prendre la mesure du renversement qu’implique cette définition par rapport au mouvement naturel de la connaissance, qui procède généralement de façon synthétique, des parties vers le tout. Avec la maquette, c’est le tout qui est donné d’abord, et nous allons aux parties : « la connaissance du tout précède celle des parties » ¹⁴. On pourrait dire en ce sens que toute maquette fonctionne comme un *analyseur*. C’est pourquoi aussi toute maquette exige pour fonctionner d’être développée, réalisée, projetée selon ses différentes dimensions. Une maquette en appelle nécessairement d’autres, qu’elle enveloppe virtuellement. Aujourd’hui, la modélisation 3D fournit le type de cette procession en droit indéfinie de figures et de vues à partir d’un objet prototype en lui-même non figurable, puisqu’il s’identifie finalement au programme. Nous allons donc du tout aux parties, par analyse ou développement. Mais le modèle réduit possède un attribut supplémentaire, sur lequel Lévi-Strauss insiste tout autant, en relation avec l’exemple de la collerette peinte par Clouet. Le modèle réduit, dit-il, « est construit, “man made”, et, qui plus est, “fait à la main” ». Autrement dit, il s’exhibe, dans sa facture même, comme une construction. Ce qui signifie aussi qu’il s’offre, virtuellement, à la manipulation. « Il n’est donc pas une simple projection, un homologue passif de l’objet ; il constitue une véritable expérience sur l’objet » ¹⁵. Et Lévi-Strauss d’ajouter : « Par la seule contemplation, le spectateur est, si l’on peut dire, envoyé en possession d’autres modalités possibles de la même œuvre, et dont il se sent confusément créateur à meilleur titre que le créateur lui-même, qui les

¹⁴ Ibid., p. 35

¹⁵ Ibid.

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

a abandonnées en les excluant de sa création ; et ces modalités forment autant de perspectives supplémentaires, ouvertes sur l'œuvre actualisée. Autrement dit, la vertu intrinsèque du modèle réduit est qu'il compense la renonciation à des dimensions sensibles par l'acquisition de dimensions intelligibles.¹⁶».

La collerette de dentelle peinte par Clouet illustre ce point en quelque sorte *a fortiori*, là même où la peinture semble au plus près de sa fonction mimétique et illusionniste. Cette collerette, en effet, est obtenue par « projection dans un espace de propriétés dont les dimensions sensibles sont plus petites, et moins nombreuses, que celles de l'objet ». Elle offre du réel une « doublure intelligible »¹⁷. On comprend bien que le problème n'est plus du tout celui de l'imitation et du réalisme. Ou plus exactement, si ce problème continue à se poser, ce n'est qu'en fonction d'une structure plus fondamentale qui explique que la collerette peinte soit, si l'on peut dire, d'autant plus intelligible, d'autant plus « vraie » qu'elle se donne en même temps comme plus irréaliste, moins vouée à restituer « fidèlement » l'impression subjective globale attachée à notre expérience sensible et locale de l'objet. La perception est en effet à la fois infiniment riche et opaque ; elle est compacte et finalement superficielle. C'est pourquoi elle appelle une maquettisation. Pour peu qu'on envisage la collerette peinte – ou les nombreuses images de *Glooscap* – comme une maquette plutôt que comme un redoublement mimétique du réel – qui peut bien entendu prendre la forme d'univers « fictifs » –, on se rend compte qu'elle ouvre un champ de variations virtuelles qui ne cesse de prendre à contre-pied la vocation illusionniste du trompe-l'œil¹⁸. À quoi il convient d'ajouter que la collerette, comme le duveté d'un fruit ou la transparence du verre, sera d'autant plus belle, d'autant plus susceptible de procurer une émotion esthétique, qu'elle intégrera davantage de contingence, d'accident, bref d'événement, dans la construction savante où s'agencent les qualités sélectionnées pour leur valeur objective. Ainsi la finesse du point de dentelle, la blancheur, mais aussi la « tenue » à la fois souple et empesée du morceau de tissu, tout ce montage d'essences sensibles qui tendrait à conférer à cette collerette, comme au petit pan de mur jaune de Vermeer selon Proust, le caractère d'un monde en soi, voire d'une maquette absolue, doivent être complé-

¹⁶ Ibid., p. 36

¹⁷ Voir Claude Lévi-Strauss et Didier Éribon, *De près et de loin*, Paris, Odile Jacob, 1988, p. 239-240

¹⁸ Au sujet de Poussin, Lévi-Strauss écrit ces lignes : « À quoi tiennent donc la puissance et les enchantements du trompe-l'œil ? À la coalescence obtenue comme par miracle d'aspects fugitifs et indéfinissables du monde sensible, avec des procédures techniques, fruit d'un savoir lentement acquis et d'un travail intellectuel, qui permettent de reconstituer et de fixer ces aspects. [...] À sa façon et sur son terrain, le trompe-l'œil accomplit l'union du sensible et de l'intelligible. [...] Le trompe-l'œil ne représente pas, il reconstruit. Il suppose à la fois un savoir (même de ce qu'il ne montre pas) et une réflexion. Il est aussi sélectif, ne cherche à rendre ni tout, ni n'importe quoi du modèle. Il choisit le pruneux du raisin plutôt que tel ou tel autre aspect, parce qu'il lui servira à construire un système de qualités sensibles avec le gras (aussi retenu parmi d'autres qualités) d'un vase d'argent ou d'étain, le friable d'un morceau de fromage, etc. » (Claude Lévi-Strauss, *Regarder, Écouter, Lire*, op. cit., p. 31-32.)

elie during

III. PROJETS, PROTOTYPES, RÉTROTYPES

tées, et même contrariées, par la perspective particulière dans laquelle l'objet se présente, par l'éclairage spécial que lui donne le peintre en disposant les signes qui manifestent l'inscription historique du portrait, sa signification sociale, l'usage ou le public auquel l'œuvre est destinée, etc. L'art, pour autant qu'il met le monde en maquette, dispose toujours ses effets à mi-chemin entre la structure et l'anecdote. Et l'œuvre comme maquette tient toujours à la fois de l'être et du devenir. Elle extrait du réel des dimensions suffisantes pour en proposer une sorte de condensé ; mais ce faisant elle l'ouvre à une série indéfinie de transformations et de reprises : véritable catalyseur du projet artistique, elle est la mémoire active de ses futurs.