HAL
open science

Le collage, une architecture des sens

Océane Paulet

To cite this version:

Océane Paulet. Le collage, une architecture des sens. Architecture, aménagement de l'espace. 2017. dumas-02090114

HAL Id: dumas-02090114

https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-02090114

Submitted on 4 Apr 2019

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

LE COLLAGE, UNE ARCHITECTURE DES SENS

« Ambiance : dispositifs, références,effets »

Océane Paulet

sous la direction de :
Ignacio Requena, Daniel Siret

ENSA Nantes 2016-2017

LE MÉMOIRE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Ecole nationale supérieure d'architecture de Nantes
2016-2017

LE COLLAGE, UNE ARCHITECTURE DES SENS

UE 74 : Mémoire d'étude
Séminaire : « **Ambiance : dispositifs, références,effets** »

Etudiante : **PAULET Océane**

Equipe enseignante : **Ignacio REQUENA**
Daniel SIRET

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Un grand merci à Ignacio REQUENA et Daniel SIRET pour
l'encadrement et les conseils sur ce mémoire,

aux participants des entretiens,
Carole, Charline, Charlotte, François, Laurie et Léa,
pour leur temps et leurs ressentis,
ainsi qu'à mon studio de projet « le faire et le dire »,
pour leurs images-collages,

et à Pierre pour l'aide et les corrections qu'il m'a apporté.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

SOMM

REMERCIEMENTS 1

SOMMAIRE 8

I. INTRODUCTION 11

1. ORIGINE DU SUJET 11
2. OBJET D'ÉTUDE 16
3. MÉTHODOLOGIE 20

II. LE COLLAGE, DES COLLAGES : DES AVANT-GARDES à la CONTRE CULTURE 24

1. UN OUTIL POUR ANCRER LE RÉEL 26
2. UN OUTIL CRITIQUE ET POLITIQUE 32
3. UN OUTIL THÉORIQUE : imaginer la ville de demain 42
4. UN OUTIL DOCUMENTAIRE : réapprendre à voir 54

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

AIRE

III. LE COLLAGE CONTEMPORAIN : 61

UNE APPROCHE SENSIBLE ET RENOUVELÉE DES USAGES DANS L'ARCHITECTURE

1. FABRIQUE DES IMAGES-COLLAGES 62

2. UN OUTIL DE RÉFLEXION, CONCEPTION 82

3. UN OUTIL DE RENDU 98

IV. DISCUSSIONS 107

CONCLUSION 112

BIBLIOGRAPHIE 116

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

I. INTRODUCTION

1. ORIGINE DU SUJET

« le propos du monde de notation tripartite (évènements, mouvements, espaces) est d'introduire l'ordre de l'expérience, l'ordre du temps (moments, intervalles, séquences) qui tous interviennent dans la lecture de la ville. Cela impose aussi de questionner les modes de représentations utilisés généralement par les architectes : plans, sections, axonométries, perspectives. » (ARCHITECTURE : CONCEPT & NOTATION, Bernard Tschumi, 2014)

L'étude suivante nous plonge au cœur d'une réflexion sur l'outil : COLLAGE, en soulevant les questions de la représentation, de la conception, de la communication, sensible du projet et de ses ambiances.

Les premières recherches autour de ce mémoire avaient pour principal questionnement la qualification des usages, des ambiances, et la façon de les représenter, de manière plus sensible dans le projet d'architecture.

Pour commencer il semble important de qualifier le terme d'ambiance et la façon dont il est utilisé dans cette étude. L'ambiance est un *« Milieu physique, intellectuel ou moral qui entoure un être vivant. L'ambiance chaude et humide d'une serre. Une ambiance gaie, amicale, morose, hostile. Travailler dans une bonne ambiance. Thermostat d'ambiance, dispositif permettant de régler automatiquement la température d'un lieu clos. »* (ACADEMIE 1986, http://www.la-definition.fr/definition/ambiance), ou encore de façon plus architecturale et urbaine, l'ambiance implique « *un rapport sensible au monde, une approche pluridisciplinaire portant une attention aux dimensions construites, sensibles et sociales de l'espace habité ; Elle ne possède pas d'échelle spatiale particulière (habitat, espace public, espaces de travail, de commerce, espaces de la mobilité, espaces de représentation), elle désigne une situation d'interaction sensible. Elle est autant utilisée pour l'étude des espaces que pour leur conception et situe l'expérience de l'usager au cœur du projet. Nombre d'architectes, de paysagistes, d'urbanistes s'appuient sur cette notion et utilisent de nouveaux outils pour leurs projets, permettant d'allier maitrise environnementale, expérience sensible et attention aux usages.* » (N. TIXIER, « L'usage des ambiances », Culture et recherche, n° 113, automne 2007, J.-F. Augoyard « Ambiance(s) », L'espace anthropologique, Les Cahiers de la recherche architecturale et urbaine, n°20/21, mars 2007, Paris, Éditions Monuments, pp. 33-37.) et tiré (NOTION D'AMBIANCE, CONTRIBUTION A L'EXAMEN D'UNE INVENTION INTELLECTUELLE POSTMODERNE DANS LE MONDE DE LA RECHERCHE ARCHITECTURALE ET URBAINE, Olivier Chadoin).

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans cette réflexion la notion d'ambiance est abordée à partir de la représentation graphique, sensible et ne prend pas en compte les logiciels, calculant la lumière, la thermique. Le sujet nous amène plutôt à penser de nouveaux moyens de représenter en architecture, permettant de faire comprendre, de concevoir, des ambiances, des usages, une représentation qui se tourne vers le sensible en architecture.

Bernard Tschumi, architecte du XX° s'est intéressé à cette question de représentation, des expériences, du temps dans l'architecture. Pour lui « *L'architecture ne peut plus être simplement un mode de bien cadrer des espaces. C'est aussi un mode d'expérience, de manière de vivre. Il y a un dialogue incontournable entre le perçu et le vécu* » (ARCHITECTURE : CONCEPT & NOTATION, Bernard Tschumi, 2014). Ses théories l'ont poussé à réfléchir à de nouvelles façons de représenter et l'ont amené à développer ce qu'il a appelé des Transcripts. Cette méthode s'inspire tout d'abord des « lives spaces » (espaces vivants), accentuant l'idée que les espaces sont créés pour être vécus. Avec cette nouvelle technique Bernard Tschumi essaie de retranscrire des choses qui ne sont pas présentées ou représentées par les outils classiques de l'architecte. Le but de son travail est de montrer les relations entre l'espace et ses usages (the **set** and the **script**). Grâce à cette représentation il raconte des histoires que chacun peut interpréter à sa façon, elles ne sont pas expliquées et il n'existe aucune méthode ou schéma qui se répète, seulement autant d'interprétations que de personnes qui vont être confrontées à cette représentation. Nous souhaitons souligner ce dernier point tant il sera pertinent pour comprendre les choix sous-jacents qui nous ont conduit à étudier le collage comme forme de dire et de faire.

Pour Tschumi les *Transcripts* fonctionnent comme des films où les séquences sont manipulables et permettent de faire évoluer l'histoire indéfiniment. Par ce biais il souhaite déformer le point de vue, et ainsi proposer plusieurs façons de voir le projet, en nous questionnant sur le corps, ses déplacements et sa valeur émotionnelle. Ce travail est resté en partie théorique, Tschumi ne l'a presque jamais mis en pratique dans ses architectures. Pour lui le projet n'est jamais vraiment achevé et c'est d'ailleurs la limite de sa recherche et la raison pour laquelle il n'a jamais réussi à l'utiliser pour fabriquer ses projets. La seule exception, pourrait être son premier projet, Le parc de la Villette où le travail entre la technique utilisée pour faire du projet avec les photos, évènements, diagrammes et la construction est abouti. Il a réussi à traduire sa représentation en plan, axonométrie pour aboutir à un projet construit et qui, selon nos observations *in situ*, , fonctionne bien.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Des outils similaires comme la vidéo permettent de communiquer le projet de manière plus sensible. Ce support pourrait développer les théories de Tschumi dans son rapport au temps, à l'espace, au mouvement et ouvre sur la notion d'imaginaire, « *la vidéo n'imite pas le réel, mais elle l'utilise afin qu'il raconte autre chose* » (CROISER L'ARCHITECTURE ET LES ARTS VISUELS POUR REVELER L'ESPACE- UNE EXPERIMENTATION PAS LA VIDEO, Anne Faure, 2012). La vidéo est à la fois utilisée comme un outil de relevé permettant de rendre compte d'un territoire, d'un espace, de capter les variations, les ambiances, les différents moments d'un lieu, au même titre qu'un documentaire. Mais c'est également un outil de fabrication introduisant la notion d'imaginaire, car il permet de mettre des images en action, et par le biais du montage vidéo, il devient possible de fabriquer de nouvelles images, de reformer une histoire, donnant un nouveau sens au réel et pouvant aboutir au projet, « *les vidéos réalisées sont des objets de réflexion qui soulèvent de nouvelles hypothèses et permettent des constats sur l'architecture et la ville d'aujourd'hui, tout en faisant une proposition* » (CROISER L'ARCHITECTURE ET LES ARTS VISUELS POUR REVELER L'ESPACE- UNE EXPERIMENTATION PAS LA VIDEO, Anne Faure, 2012).

Avec l'avènement de l'ère numérique, ces outils, techniques ce sont diversifiés : gifs, films,vidéos mais également du collage, par infographie.
L'outil collage en architecture m'a permis d'aller plus loin dans cette réflexion première. C'est un outil utilisé par les étudiants mais aussi par les agences. Dans les concours il devient un moyen de faire du projet, il fait partit du processus de conception.

Cet outil permet aux étudiants de tester des concepts, des formes, et de communiquer rapidement une pensée, tout en les poussant à s'interroger sur le message qu'ils souhaitent passer. Ce moyen permet d'exprimer des grandes idées, une sensibilité, sans se figer et place la sérendipité (idée de faire une découverte, une invention de façon inattendue) au cœur du processus de conception. Ces nouveaux outils (vidéo, Transcripts, collage) intègrent cette notion du sensible, et permettent de faire rapidement tout en restant simples, abstraits. Ils nous aident à développer de grandes idées, de la sensibilité, à multiplier les tests et avancer dans le processus.

Cette abstraction est souvent utile pour faire apparaître de nouveaux concepts, idées par accidents. **Grâce au collage l'invisible devient visible, l'inconscient se dévoile**. Le collage fait appel aux sens, aux émotions « *les œuvres de collage mêlent, la réalité concrète et le merveilleux, l'ici et l'ailleurs, l'identifiable et le bizarre, elles dépaysent, perturbent, déstabilisent et provoquent* » (COLLAGE, CONCEPTION séminaire d'architecture, Philippe Lamy, Laurent Didier, 2007-2008). Pour paraphraser Perec, le collage se situe au confluent du rêve de la réalité.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Il constitue un entre-deux. Grâce à l'abstraction et à l'imaginaire qu'il convoque, il permet de faire évoluer nos idées tout en les rendant plus accessibles. Le collage peu devenir le point de départ de la conception, et l'image, un outil auquel il faut se référer continuellement.

« *L'image ainsi créée devient alors métaphore. Elle étoffe le scénario et en alimente ses composantes ; elle devient un moyen d'atteindre des concepts à partir des perceptions* »

« *Ces images, issues d'une première impression, d'un premier ressenti sont souvent les plus justes, les plus objectives et donnent un point d'ancrage, une sorte de respiration indispensable pour ne pas se perdre dans les méandres du projet* »

« *De l'image comme stratégie de la communication, on en arrive à l'image comme stratégie de conception* ».

(COLLAGE, CONCEPTION séminaire d'architecture, Philippe Lamy, Laurent Didier, 2007-2008)

Cette technique sort des codes de la représentation classique en architecture et permet de réaliser des rendus d'un genre nouveau, de rendre compte des ambiances, de mieux communiquer le projet. L'abstraction et la possibilité pour chacun d'interpréter à sa façon l'image rejoignent des idées développées par Tschumi dans ces Transcripts.

Quand nous pensons aux collages nous nous rappelons tout de suite Archigram, Superstudio ou encore Yona Friedman. Aujourd'hui ces collages prennent une toute autre forme, utilisés par les agences d'architectures, par les étudiants, un article du 12 Avril 2006, publié sur Archdaily nous expose une liste d'agences utilisant ce média pour représenter les ambiances « 12 oficinas que representan atmósferas arquitectónicas usando collage ». Les attendus des architectes en matière de représentation ont évolué et les collages n'ont plus la même portée, que ceux réalisés au XXème siècles par Archigram, Superstudio, Khoolhaas, etc. Proche de l'illustration, les espaces y sont détaillés, et laissent moins de place à l' interprétation, l'imaginaire. Des notions qui paraissent pourtant nécessaires pour représenter de façon plus sensible. Le collage est un outil émergent, diversifié, complexe, chacun peut se l'approprier de la façon dont il le souhaite. Il n'existe aucune technique préconçue, mais des messages, des envies, des rapports à cet outil assez différents. Les références à des œuvres passées, à des évènements, des actions, à la matière, aux formes, enrichissent les possibilités et font appel au sens commun et à l'imaginaire collectif de la société, dont il s'inspire.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Observer les possibilités offertes par cet outil dans le passé jusqu'à aujourd'hui, apprendre les différentes façons de faire du collage, et comprendre pourquoi il est actuellement utilisé en architecture, m'ont semblé être des réflexions pertinentes à développer, en lien avec mes premières questions sur la façon de représenter de manière plus cognitive les projets d'architecture.

La problématique alors posée est ;

COMMENT, PAR SON HÉRITAGE ET LA DIVERSITÉ DE SES USAGES, le collage nous invite-t-il à repenser le projet d'architecture et ses modes d'expression ou de représentation ?

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

2. OBJET D'ÉTUDE

Pour commencer quelques définitions :

COLLAGE : - Procédé de composition consistant à assembler et coller sur un support des fragments de matériaux hétérogènes ; œuvre composée selon ce procédé (lorsqu'il s'agit uniquement de papiers, on dit aussi papier collé.) (LAROUSSE)

- Technique utilisée successivement par les Cubistes (papiers collés) et les Dadaïstes (photomontage) dans les premières décennies du XX ème siècle. L'artiste utilise des morceaux de papier divers, des photographies et des petits objets. L'un des premiers en collage est une œuvre de Pablo Picasso, Nature morte à la chaise cannée, 1912. Il colle un morceau de toile cirée imprimée d'un motif de cannage pour figurer le dessus d'une chaise. (VOCABULAIRE DES ARTS PLASTIQUES, GLOSSAIRE, COLLEGE DE St-HELIER)

- Le collage est une technique de création artistique qui consiste à organiser une création plastique par la combinaison d'éléments séparés, de toute nature : extraits de journaux avec texte et photogravures, papiers peints, documents, objets divers. Cela le distingue des papiers collés qui n'emploient que du papier. (WIKIPEDIA)

PHOTO MONTAGE : - Assemblage en une seule image de plusieurs photographies ou parties de photographies. Collage réalisé à partir d'images photographiques. (LAROUSSE)

Un photomontage est un assemblage de photographies par collage, par tirage, ou par logiciel donnant à une photo un aspect différent, par incorporation d'une ou plusieurs parties ou de la totalité d'une autre photo et permettant toutes retouches et trucages. (WIKIPEDIA)

RENDU PHOTO-REALISTE : - Le rendu photo réaliste qualifie un rendu visuel tellement détaillé qu'il peut passer pour une photographie. Il s'applique ainsi au domaine de l'infographie. Il ne faut pas confondre le rendu photo réaliste avec les mouvements artistiques Hyperréalisme, Photoréalisme et Réalisme. (WIKIPEDIA)

MONTAGE : - Action de mettre ensemble, par des techniques appropriées, des éléments (textes, son, images, photos, etc.) de diverses origines pour obtenir un effet particulier ; le résultat obtenu, exemple : cette photo est un montage. (LAROUSSE)

- Le montage est, en audiovisuel, l'action d'assembler bout à bout plusieurs plans pour former des séquences qui forment à leur tour un film. (WIKIPEDIA)

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ASSEMBLAGE : - L'assemblage est un procédé artistique qui consiste à assembler divers objets découverts par l'artiste et mis en scène par celui-ci dans le cadre d'une composition en trois dimensions. (WIKIPEDIA)

DEFINITION PERSONNELLE DU COLLAGE : composé d'éléments découpés puis collés sur un support pour former une nouvelle image. Les éléments coupés pouvant être des matières, textures, personnage, objets, l'image finale naît de la confrontation, de l'accumulation de ses éléments, celle-ci peut-être plus ou moins abstraite et sert à communiquer, réfléchir à une idée.

Dans la mode ce procédé est utilisé pour créer des « univers », le but est de choisir un personnage et de lui créer une ambiance, de se raconter une histoire en accumulant des textures, des couleurs, des paysages, des objets en lien avec le thème choisit. C'est à la fois un outil de réflexion, car il se fabrique en même temps que la pensée évolue, et il permet dans le même temps de communiquer une idée. Le collage est une pratique commune dans l'art et le graphisme. Les œuvres sont souvent ironiques, amusantes et défendent une vision du monde plus ou moins engagée. Certains artistes pratiquent le collage manuel avec des matières papiers, « réelles » (journaux, photos, parfois de la matière) et c'est d'ailleurs dans la peinture que le collage a fait sa première apparition. C'est la raison pour laquelle j'ai souhaité m'intéresser à l'histoire du collage. Ce premier chantier de ma recherche m'aura permis de comprendre pourquoi les artistes ont commencé à faire du collage, qu'est-ce qu'ils recherchaient ? Néanmoins je ne me suis pas intéressée à toute l'histoire (collage, poésie, sons), je me suis concentrée sur des représentations convoquant la vue, des peintures, des dessins notamment, et quelques représentations, assemblages3D.

De plus pendant mes recherches, je me suis posée des questions sur ce qu'était le collage, pour définir l'objet d'étude aujourd'hui en architecture. Certaines images de rendu ont suscité mon questionnement ; la lumière et les jeux d'ombres étant tellement exacerbés, nous devinions aisément qu'elles ne livraient pas une image d'une réalité future. Néanmoins j'ai décidé de classer ces images réalisées à l'aide de logiciels de rendu, dans la catégorie photo-réaliste, n'entrant pas dans l'objet d'étude. La représentation est trop détaillée, réglée, calculée et il n'y a pas d'ajout de matière, ou de médias variés.

La première partie de ce mémoire s'intéresse à l'histoire de cet objet complexe et protéiforme qu'est le collage, en essayant de montrer comment ce dernier a été un outil pour tous les artistes qui seront présentés, mais également la façon dont ils l'ont fait évoluer.

Cette étude espère rendre compréhensibles et lisibles toutes les notions incluses dans le collage, et comment certaines techniques peuvent être plus en adéquation avec telle ou telle notion,

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

et de ce fait nous permettre aujourd'hui, en architecture de choisir la façon de faire un collage, en connaissance de cause. En l'état, ce mémoire ne s'intéresse qu'à l'utilisation du collage en architecture et ne prend pas en compte le montage (vidéo), l'assemblage. Ils s'intéressent uniquement « aux œuvres » qui répondent à la définition du collage, et du photomontage. La porte est néanmoins ouverte et la possibilité de pousser plus en avant cette recherche n'est en rien exclue.

Les recherches présentées dans la première partie mettent en exergue les messages dont le collage a pu se faire vecteur tout en étant lié à des époques, à des mouvements, allant des cubistes à l'époque post-moderne (Archigram, Superstudio, Yona Friedman), passant par la culture pop. Elle mettra en avant l'importante diversité des médias utilisés photos, dessins, papiers, peinture. La seconde partie nous expose la manière dont le collage est resté un outil pertinent pour l'architecte, précisément grâce à cet héritage, sans exclure quantités de méthodes nouvelles, numériques ou non,. Se pose alors la question de ce qui fait collage aujourd'hui; Quel est le support ? Quels sont les éléments collés ? Une profonde rupture technique a fait siennes les techniques de naguère.

Aujourd'hui, le collage permet à l'architecte d'abandonner pour un temps le détail au profit d'un objectif de perceptibilité et d'intelligibilité plus aisé de l'ambiance ou de l'espace. Le but étant d'être rapide, abstrait et de pouvoir multiplier les essais pour faire avancer la pensée. Ce nouveau type de collage, appelé image-collage doit faire ressortir des éléments importants du projet, « en ne se souciant » pas de représenter de façon normée, en adéquation avec la réalité. Ce qui est important est de montrer l'imaginaire développé afin que cette réalité future (construction du bâtiment) se rapproche au plus de ses envies.

Ces images-collages, nous le verrons, peuvent être composées de différentes façons et utilisent l'outil collage soit pour traduire une ambiance, des usages, proches d'une réalité physique. Tandis que d'autres l'utilisent de façon plus abstraite, pour réfléchir. Certaines réalisations sont plus proches d'une représentation de type illustrative, d'autres plutôt photographiques et sont plus ou moins détaillées. Néanmoins elles ont toute un point commun, elles appartiennent au collage. Là encore, notre objet ne saurait être perçu autrement que comme un outil au service de finalités et d'envies extrêmement variées.

La première partie de cette recherche s'intéressera aux traces du collage en tant que manifeste, en partant des cubistes, pour aller vers une utilisation plus urbaine et architecturale durant l'époque post-moderne. La seconde partie développera son application contemporaine dans le projet d'architecture, en étudiant la fabrication des images et en expliquant les différentes manières de mobiliser cet outil aujourd'hui, dans le monde de l'architecture. Une partie sera consacrée à l'expérience afin de multiplier les points de vues sur notre objet, le but étant de croiser les recherches et le résultat de cette expérience pour aboutir à notre conclusion.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS A DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

3. MÉTHODOLOGIE

Pour mener ce mémoire, je me suis inspirée de différentes sources. L'article d'ArchDaily du 12 Avril 2006 « 12 oficinas que representan atmósferas arquitectónicas usando collage » a été le point de départ de mes recherches en matière de représentation par le collage dans les agences d'architecture. En parallèle de cet article, des recherches ont été menées sur Pinterest. Ce moteur de recherche s'est avéré pratique car il m'a permis de sélectionner des images, d'en découvrir de nouvelles, et de me diriger vers des agences travaillant le collage.

Sur le site des agences il a fallu regarder tous les projets pour voir comment les collages étaient utilisés et par la suite faire des choix, en récupérer certains, les plus représentatifs de la représentation de l'agence. Les références ont été nommées (nom de l'agence-nom du projet-date-pays ou ville du projet) et rangées dans un tableau avec l'ajout du pays dans lequel exerce l'agence, en essayant de qualifier la représentation (jeu d'ombres-lumière-personnages-ambiances extérieures-intérieurs-utilisation de matière-image neutre- plate, etc.), ces différentes vignettes ont été classées par ordre alphabétique et constituent mon corpus de référence.

Les 15 premières références n'ont pas été suffisantes pour témoigner de manière pertinente des possibilités offertes par ce média. Les recherches ont été continué et ce sont complexifiées ; de nouvelles questions ont émergées, sur la pertinence de telle ou telle représentation en tant que collage, il m'a bien souvent fallu rester objective alors que des critères commençaient à s'établir mentalement. Au final une trentaine d'agences ont été retenues.

A la suite de cette première étape, des articles, livres, revues, m'ont amené à regarder l'histoire du collage, l'évolution de la technique, de l'utilisation et m'ont fait découvrir de nouvelles références plus engagées, revendicatrice, comme les images d'Archigram, Superstudio, et m'ont amené à les considérer et les ajouter dans le corpus.

De plus un travail sur l'image en studio de projet « le faire et le dire », m'a permis de pousser la réflexion, et de découvrir une nouvelle possibilité, offerte par ce média. Les image-collages d'étudiants, réalisées au cours de ce studio ont été intégrées dans le corpus.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

De nouvelles recherches ont donc été menées pour trouver sur Pinterest des collages d'étudiants (inconnus) et les ajouter au corpus, les sources : sites d'étudiants, sites de studio de projet où les étudiants ont réalisé des image-collages, projets de fin d'étude, concours…

Deux expériences de terrain ont également été menées avec des étudiants de l'ENSAN. Pour réaliser ces expériences j'ai choisi des image-collages d'agences d'architecture, d'étudiants (trouvées sur internet) mais également des collages d'Archigram, de Superstudio et de Rem Khoolhaas. Ces collages des années 60 ont été exposés en même temps que les images-collages des agences réalisées aujourd'hui, ils m'ont permis de comparer et d'observer la réaction des étudiants, et de comprendre quelles images attirent, intriguent le plus et pourquoi.

Pour mettre en place l'expérience, environ 80 images ont été accrochées sur un mur, la première fois les participants avaient le droit de choisir chacun 2 images, alors que la deuxième fois ils ont put en choisir entre 2 et 4. Les participants n'ont eu aucun critère pour faire leur choix, mais ils ont du choisir des images sur lesquelles ils avaient des choses à dire, car par la suite ils ont du m'expliquer pourquoi ils avaient fait ces choix.

Les deux groupes étaient composés de trois personnes. Le premier a regroupé, une étudiante du studio « le faire et le dire » en projet de fin d'étude, une autre étudiante d'un studio de projet en Master 1 et une architecte, fraîchement diplômée de l'école. Ces trois personnes ont entre 22 et 25 ans.

Le second groupe lui a été formé de trois étudiants de l'option « le faire et le dire », deux personnes en projet de fin d'étude et une personne en Master 1. Ces personnes ont entre 23 et 25 ans également.

Les deux entretiens se sont déroulés de la même façon, nous nous sommes retrouvés les étudiants et moi-même autour d'une table, chacun avait devant lui ses collages. Je les ai numérotés pour chacun, puis j'ai demandé à une des personnes de commencer. Celle-ci devait dire pourquoi elle avait fait ces choix, nous faire part de ses observations sur la composition de l'image et sur ce qu'elle lui évoquait. Par la suite, les deux autres participants ont pu donner leur avis et intervenir, et nous sommes passés à une autre image (de la même personne), et ainsi de suite jusqu'à passer à la deuxième personne.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans la première expérience, les étudiants disposaient de deux images ce qui a provoqué des comparaisons, mais au final cette expérience a été plus riche, car cette comparaison a permis de dire « cette image permet cela tandis qu'elle non », et d'expliquer pourquoi, quelles étaient les différences et les richesses de chacune.

Ces expériences m'ont permis de découvrir de nouvelles notions induites par ces image-collages et d'argumenter ma seconde partie sur l'outil de réflexion, conception en architecture. Différentes idées développées dans cette partie ont été nourries par ces deux expériences.

Même si les images d'étudiants du studio « le faire et le dire » n'étaient pas présentées alors qu'elles nourrissent la réflexion de la troisième partie, le fait d'avoir proposé des collages des années 60 a permis de soulever certaines hypothèses qui se sont avérées valables pour les collages d'étudiants réalisés en studio.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

II. LE COLLAGE, DES COLLAGES : DES AVANT-GARDES à la CONTRE CULTURE

Ce premier chapitre introduit le collage comme un outil n'ayant cessé d'évoluer au fil des années. A partir de la première œuvre considérée comme tel **Nature morte à la chaise cannée**, Picasso 1912, c'est à dire à partir des Cubistes jusqu'à la fin du XXe siècles.

Le collage est passé de mouvement en mouvement, et d'époque en époque, futuristes, dada, constructivistes russes, surréalistes, pionniers américains, nouveau réalisme tous ont fait usage de cet outil en ayant des buts différents. Ils ont fait évoluer la technique, sont revenus sur certaines bases et ainsi de suite, le collage n'appartient à aucune tendance, ne suis aucune règle, mais il se compose d'aller-retours au fil des époques. Certains ont développé de nouvelles façons de faire et d'autres sont revenus sur des techniques passées, il est difficile de faire une chronologie de l'évolution de ce média. Dans cette première partie le collage sera donc étudier comme un outil, à la portée de tous, complexe de part le grand public qu'il peut concerner et à la fois très riche de par cette complexité.

Papiers collés, assemblage, installation sont autant de termes qui peuvent qualifier le collage, utilisé dans différents domaines, littérature, cinéma, musique, architecture. Ici nous nous intéresserons plutôt à son évolution dans l'art, dans la peinture et dans la réflexion architecturale. Le collage regroupe des intérêts, idéologies opposés et a souvent été utilisé pour critiquer le mode de fonctionnement de la société de consommation, il a également surgi par effets de mode, dans la publicité, dans les médias.

La notion d'emprunt est une des bases primordiales du collage, le but étant de prélever des éléments et de les organiser. Le collage se traduit par *« des verbes aussi variés que morceler, arracher, retrancher, déraciner, décontextualiser d'une part, ajouter, agglomérer, coordonner, ajuster, connecter, suturer, coaguler, greffer, plaquer, accoupler… » « coller c'est faire intervenir un espace-temps qui préexiste »* (LE COLLAGE D'UN ART A L'AUTRE, Jean-Yves Bosseur, 2010), grâce à l'emprunt on utilise du passé, qu'on remet dans le présent pour créer le futur. Il a souvent été considéré comme une technique « utilisable par tous », proche du jeu, d'un esprit ludique. Cependant cette technique est toujours restée expérimentale, marginale car il n'existe aucun moyen, méthode dictée mais des centaines, notamment dû à la possibilité de réaliser rapidement, de multiplier les tests et de produire en grande quantité.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

1. UN OUTIL **POUR ANCRER LE RÉEL**

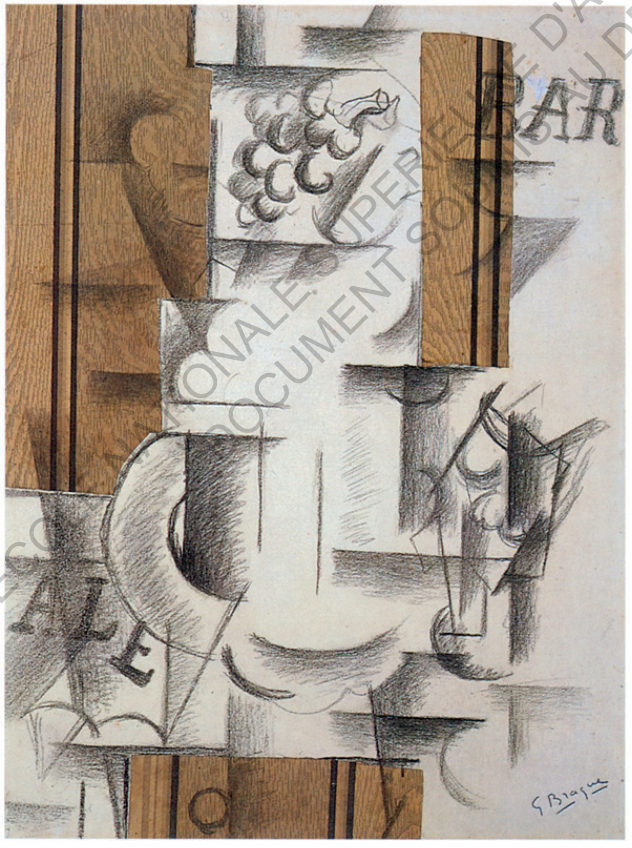
Vers la fin du XIXe siècle le collage est défini comme *« l'opération qui consiste à imprégner de colle le papier pour qu'il ne boive pas »**, trente ans plus tard c'est la naissance des premiers papiers collés *« composition (dans le domaine des beaux-arts) faite de diverses matières principalement de papiers collés »**. Le collage commence à prendre plusieurs formes, défini par certains comme des fragments collés *« des formes plates, colorées, picturales [...] des fragments solides et palpables d'une matière étrangère incorporée à la peinture et renforçant sa réalité matérielle »**, (*COLLAGE : L'INVENTION DES AVANT-GARDE, Brandon Taylor, 2005).

A partir du XXe siècles les artistes souhaitent se détacher des techniques de représentations conventionnelles, pour se tourner vers du neuf. On voit apparaître des termes comme le « montage » ou le « collage ». Le premier est plus lié à une procédure technique tandis que le second fait plutôt transparaître des intérêts esthétiques.

Les premiers collages apparaissent avec le cubisme, et la remise en question de la bi-dimensionnalité du tableau. Les deux artistes qui font effectuer des recherches sur le sujet sont Braque et Picasso entre 1906 et 1907. Le premier collage dans l'art occidental est **Nature morte à la chaise cannée**, de Picasso en 1912. Dans cette toile, Picasso incruste un morceau de toile cirée imitant ce motif. Pour lui « le but du papier collé était de montrer que des matériaux différents pouvaient entrer en composition pour devenir, dans le tableau, une réalité en compétition avec la nature », il souhaitait créer des tableaux dynamiques. En 1912 Braque commence également à utiliser de plus en plus de matières pour enrichir ses textures, il appellera ses œuvres de l'époque des « signes-images », les signes peuvent être associés à des références. A cette époque il a l'idée de coller des morceaux de papier peint avec un motif de faux-bois sur un dessin au fusain, **Compotier et Verre**, c'est de là que « naissent » les papiers collés. En réalisant cet acte il crée un contraste entre matières, papier-peint, bois, peinture, et amène une sorte de relief dans l'œuvre finale. Le papier peint permet de rapidement faire référence à une matière connue de tous, et de comprendre peut-être par ce biais que la table sur laquelle se trouve ces objets, est en bois. Il fait intervenir de nouveaux plans, et introduit également la question du support, premier plan, arrière plan et du lien entre tactile et visuel. Il recherchait dans ses œuvres, du concret, de la stabilité en créant un dialogue entre éléments « de la réalité » et dessin, peinture.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Nature morte à la chaise cannée,
Pablo Picasso, 1912



Compotier et Verre,
Georges BRAQUE, 1912

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Déjà à cette époque Louis Aragon discernait deux volontés distinctes dans l'utilisation du collage, « les unes où l'élément collé vaut par la forme, ou plus exactement par la représentation de l'objet, les autres où il entre pour sa matière [...]. Les premiers au contraire font prévoir les collages à venir, où l'exprimé l'emporte sur la manière de l'exprimer, où l'objet figuré joue le rôle d'un mot. ». L'intégration de ce fragment de la réalité est donc soit choisi pour sa forme soit pour sa matière. Les techniques pour accrocher ces fragments vont se diversifier, certains artistes vont utiliser des épingles et grâce à ça vont faire apparaître des ombres plus marquées. Cette superposition de couches donne presque une dimension 3D au tableau, Picasso ira encore plus loin dans ses recherches pour construire en trois dimensions, et fera naître, les « tableaux-objets », **Guitares de tôles ou de carton**, Picasso 1912-1914. Dans cette œuvre il colle des morceaux de carton, de fils, de papiers qu'il a préalablement découpés et se sert de cet instrument pour tester de nouvelles techniques. Ces « ingrédients » sont issus une fois de plus de la vie quotidienne et viennent créer des sortes de collage 3D de natures mortes aux formes simples, graphiques et radicales parfois abstraites. En réalisant ces tableaux il bouleverse le monde de l'art et donne une dimension plus réelle au tableau proche de la construction.

Vers 1913 Picasso commence à introduire dans ces papiers collés des éléments faisant références à des évènements divers tels que des guerres et des catastrophes et fait entrer dans le monde du collage la culture populaire et commerciale. Dans **Verre et Bouteille de Suze**, 1912, Picasso intègre des éléments de la vie réelle, du papier-peint et notamment du journal ainsi que des éléments dessinés avec du fusain pour suggérer une bouteille de liqueur, un verre et un cendrier avec une cigarette allumée. Le journal suggère certes l'habitude du parisien au café lisant son journal mais surtout il commence à intégrer des éléments du réel pas seulement matériels mais des fragments d'événements marquants de notre monde. Les différents articles juxtaposés dans l'œuvre font référence à des événements atroces ayant eu lieu pendant la guerre des Balkans. En choisissant ces textes là Picasso commence à utiliser le collage comme un outil pour mettre en avant certains évènements marquants.

Les papiers collés vont s'exporter à travers le monde et notamment auprès des futuristes italiens. Contrairement aux cubistes, les futuristes forment un groupe avec une doctrine, une philosophie, une revue, un manifeste. Ils sont pour la vie moderne, la vitesse, l'exaltation de la technique, de la machine. Ils s'inscrivent dans la lignée des cubistes et recherchent dans leurs œuvres cette idée de mouvement. Dans **Ballerine en Bleue** de Severini en 1912 les techniques de la peinture cubiste sont reprises. Il représente une jeune femme vue de face dont le visage est découpé en plusieurs fragments, plusieurs points de vue, accentuant le mouvement de la danse. Severini colle sur cette œuvre des paillettes dans le but de renforcer la vitesse grâce au passage du plat au relief, de la texture lisse à rugueuse, du mat au brillant.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Verre et Bouteille de Suze
Pablo Picasso, 1912

Ballerine en Bleue
Severini, 1912

Guitares de tôles ou de carton,
Pablo Picasso, 1912- 1914

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

D'autres artistes futuristes vont commencer à utiliser le collage pour passer des « messages cachés », remplaçant les mots, condamnés politiquement à cette époque. Dans **La Charge Des Lanciers**, Boccioconi 1915, on peut voir apparaître une page de journal au milieu d'une œuvre représentant des soldats casqués, avec des lances et des chevaux en mouvement, évoquant la violence de la guerre. En haut à droite, on peut remarquer une certaine accumulation d'éléments dont des extraits de journaux qui évoquent des évènements de la première guerre mondiale. Dans ces œuvres la vue est sollicitée, et on sent que les artistes de ce mouvement souhaitent divulguer un peu de vérité.
Cette vérité, ce souhait de changement est notamment visible chez les poètes de l'époque, collant des mots sur du papier, tel des œuvres, comme dans **Irredentismo** de Marinetti en 1914, où il colle des mots, en lien avec sa pensée : la destruction des musées, des académies, l'apologie de la violence, de la guerre, le culte du progrès, de la science. Le collage va prendre de plus en plus une voie(x) politique.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

La Charge Des Lanciers,
Boccioconi, 1915

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT PROTEGE PAR LA LOI SUR LA PROPRIETE INTELLECTUELLE
TOUS DROITS RESERVES, SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Irredentismo,
Marinetti, 1914

2. UN OUTIL **CRITIQUE ET POLITIQUE**

A cette époque la photo est en plein essor, et les œuvres de Picasso s'exportent jusqu'à Moscou où les jeunes artistes voient une possibilité d'expérimentations révolutionnaires. En Russie l'Union Soviétique dirige le pays, et c'est dans ce contexte que les deux artistes russes Rodtchenko et Stepanova vont produire des revues et des livres propagandistes, au service de l'armée, en utilisant la technique du photomontage. Le premier photomontage de l'époque pour célébrer l'Armée rouge est réalisé par Varavara Stepanova, pour la revue **Za roubezom** en 1930. Ce photomontage est composé d'un cliché récupéré où l'artiste découpe la silhouette d'un soldat et dépouille l'image de tout contexte, elle utilise un fond rouge qui évoque un symbolisme puissant pour l'époque et multiplie la silhouette du soldat. La photo permet la reproductibilité, la multiplication d'exemplaires, capable de toucher des masses, de plus elle permet encore une fois de s'ancrer dans le réel, de travailler sur des « constructions concrètes » et va détrôner la peinture. Le photo montage lui naît d'une phase analytique chez les artistes, où ils ont pu réfléchir à l'utilisation de certaines techniques et ouvrir leurs champs des possibles en renversant les formes anciennes.

A partir de ce moment un nouveau rapport à l'image se développe, la photo permet une nature « documentaire », le réalisme présent dans les images permet d'apporter des émotions dû à l'association, la confrontation de plusieurs éléments, images, références renvoyant à des souvenirs et activant la mémoire. Klutsis (photo monteur au service de l'union soviétique) dira « la photo fixe un moment statique, gelée ; le photomontage montre la dynamique de la vie, développe la thématique d'un sujet donné ». Le photo montage devient un moyen plus influent qu'un dessin et est utilisé dans la politique, soit comme un outil de propagande soit pour militer contre les politiques en place. Il tourne la page sur les représentations classiques, perspectives, proportions.

Les photomontages des constructivistes russes et notamment de Rodtchenko et de Stepanova vont s'inscrire dans des dimensions esthétiques, décoratives et mécaniques. Le but de leurs photomontages est « de plaire » pour rassembler les foules autours du pouvoir. De plus à cette époque l'ère de la machine bat son plein et la photo permet d'exalter cette dimension. En 1935 les deux artistes sont chargés de réaliser la revue **URSS en Construction,** le but étant de diffuser une image héroïque des Soviets à l'étranger. Le numéro 12 est consacré aux parachutistes et les deux artistes réalisent une mise en page faites de découpes et de pliages élaborés. Un portrait de Staline apparaît derrière un des pliages en forme de diamant célébrant trois parachutistes femmes sur un fond bleu avec une multitude de parachutes. Les artistes reprennent le procédé de multiplication, ils proposent de belles images faisant oublier le caractère fonctionnel de cette revue. Cette représentation s'apparente à des techniques de « publicités », l'esthétisme devient un moyen efficace pour faire passer des messages de propagande.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Za roubezoum,
Stepanova, 1930

Revue URSS en construction,
Rodtchenko & Stepanova , 1935

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

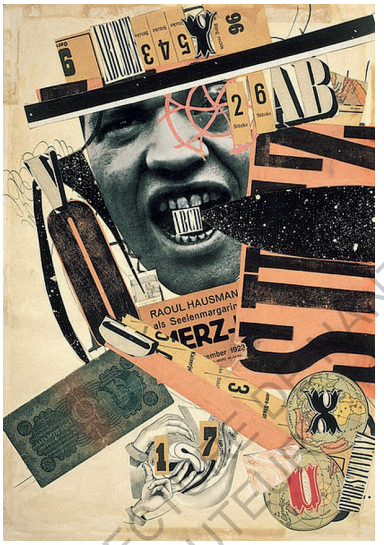
A cette même époque naît l'esprit dada du fait de la folie politique de la Première Guerre Mondiale. Les premières manifestations de ce mouvement ont lieu en 1915, Jean Arp artiste, poète de l'époque, rejette la guerre et recherche un art plus simple, allant à l'encontre de la folie de l'époque, un art en quête de transcendance. Il délaisse les formes géométriques et créé des formes nées du hasard. L'intrusion du hasard dans la réalisation des œuvres dadaïstes est un concept important, l'abstraction permettant l'autonomie de l'œuvre. Dans **Rectangles selon les lois du hasard**, en 1916-1917, les morceaux de papiers sont tirés au sort et placés au hasard. Les couleurs restent sobres comme si l'auteur ne voulait pas séduire mais seulement montrer une réalité.
Ses recherches forment les prémices du Mouvement Dada qu'il va fonder à Zurich en 1916. Ce mouvement est provocateur, il s'attaque aux valeurs du XIXe siècle, et va à l'encontre de la culture bourgeoise, en réalisant des œuvres « d'anti-art ». L'artiste va créer avec des matériaux du réels, objets et photographies.

L'importance du photomontage dans ce mouvement va apparaître avec les œuvres de Raoul Haussmann, se revendiquant comme l'inventeur de ce procédé. Pour lui le photomontage permet d'analyser l'image et son fonctionnement, création d'image a plusieurs centres, superposition d'objets, de surfaces, autant de libertés qui permettent à l'auteur de composer des images complexes mêlant, photographies, mots, lettres. En 1923 il réalise le dernier photomontage dadaïste, **ABCD**. L'image est composée de plusieurs plans suggérant des sens contradictoires, au centre on peut voir un autoportrait photographique de l'artiste. Des papiers découpés de lettres, de chiffres et de manuels médicaux sont disposés autour, ainsi que des billets de banque tchèques. Cependant nous avons du mal à lire les éléments composant ce photomontage, la notion de profondeur est troublée, les motifs nous sont comme jetés à la figure, on a l'impression que tout est en mouvement, peut-être souhaitait-il simplement montrer le mouvement de la vie.

Une autre artiste joue également avec le photomontage, Hannah Hoch, la seule femme du Club Dada de Berlin. Une de ses œuvres les plus imposantes du fait de son message mais aussi par ses dimensions (114x90) est **Coupé au couteau de cuisine dans la dernière époque culturelle de l'Allemagne, celle de la grosse bedaine weimarienne,** 1920. Dans cette œuvre on peut voir tout la confusion, la violence et l'incohérence de l'époque grâce à la juxtaposition de faits ayant marqués l'année 1920 à Berlin. Il est possible de comprendre le désordre politique représenté par l'image de l'empereur Guillaume II, et les représentants du nouveau pouvoir social-démocrate. On remarque également la représentation d'artistes dadaïstes, d'un monde mécanique moderne qui se caractérise par des rouages et des machines. Et on retrouve également des slogans dadaïstes découpés dans des journaux.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Rectangles selon les lois du hasard,
Jean Arp , 1916-1917



ABCD,
Raoul Haussmann , 1923

Coupé au couteau de cuisine
Hannah Hoch, , 1920

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE MONTPELLIER
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

D'autres artistes encore plus marqués politiquement vont réaliser des photomontages, Johan Hertfield et George Grosz. Dans **Pays ensoleillé** en 1919 les deux artistes ne signent même pas l'œuvre, ils souhaitent se démarquer de l'œuvre comme d'une notion identitaire. Les éléments qui la composent sont des cartes postales, des photos de famille, des articles de journaux, et de titres découpés. L'association de ces divers éléments suscitait à l'époque de vives émulations, et c'est dans cette confrontation que le mouvement Dada se retrouvait pleinement. Ces deux artistes se définissent alors comme des monteurs et non pas des colleurs car ils collent divers éléments, lettres, journaux, cartes et les assemblent de façon plutôt mécanique loin des techniques artistiques.

Ce terme de montage s'est vraiment développé à cette époque, le terme « montieren » est défini comme le fait de monter dans le sens d'assembler des éléments. Un média leur permettant de « dire en image ce qui aurait été condamné par la censure si on l'avait exprimé avec des mots » phrase de Grosz en 1919 résumant parfaitement cette possibilité.

Pendant toute cette période, le collage est réellement devenu un outil de propagande, au service du pouvoir soviétique pour les constructivistes et au service de la « promotion » du mouvement Dada pour les dadaïstes. Les uns se servent du photomontage comme un moyen esthétique pour rassembler, séduire les foules, tandis que les autres utilisent différents médias, objets, peintures, photomontages pour manifester, tuer l'art bourgeois. Dans les deux cas, ils ont souhaité passer des messages, et on peut se demander si l'usage de la photographie et notamment du photomontage ne permet pas de « toucher » un plus large public que des œuvres de peintures ou d'objets ?

C'est également dans ces années que des termes comme collage, photomontage sont définis dans le dictionnaire du dadaïsme par Georges Hugnet ;

LE COLLAGE : procédé de création qui consiste à découper, à l'aide de ciseaux, des images ou des éléments d'images pour les assembler, à l'aide de colle, selon **la divination du choix**, le **seul plaisir de l'imagination** et la seule loi du dépaysement, **sans préjuger de la part du hasard** que ce procédé peut contenir, afin **d'amener la réalité et de pénétrer ainsi dans le domaine du merveilleux en détournant les images de leur but initial et de leur signification banale**. L'art du collage, qui est avant tout **l'art de voir une image dans une autre** ou dans plusieurs autres, peut se pratiquer autrement sans altérer toutefois la définition donnée ci-dessus, ce procédé n'ayant d'autre méthode ni d'autre style que celui de l'individu qui, sur l'instant, s'adonne à cet art. De plus, ce procédé permet à celui qui ne sait pas dessiner de s'exprimer visuellement.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE DES BEAUX-ARTS
DOCUMENTATION - CENTRE D'ARCHIVES

Pays Ensoleillé
Johan Hertfield et
George Grosz, 1919

Au début des années 60 il va définir le terme de **PHOTOMONTAGE :** Ce procédé de création relève de la même technique que le collage, dans la mesure où il se pratique avec les **mêmes ustensiles de travail, ciseaux, rasoir, colle et choix de documents**. Il **en diffère** cependant parce qu'il utilise, non des documents dessinés et reproduits selon des procédés anciens [...], mais **des éléments empruntés à la réalité sous formes de photographies originales ou d'images de magazines**. Figuratif autant que le collage, peut-être le montage photographique ou photomontage est-il **moins assujetti aux règles d'une certaine vraisemblance** : respect de l'éclairage, de l'échelle, le cas échéant, des personnages, des objets, précision des raccords... et **moins en butte aux difficultés d'un assemblage minutieux**. En revanche, le **choix même des éléments** qui le composent lui **permet une plus grande liberté d'expression et aussi de format** [...].

Ces deux définitions font apparaître des notions importantes, celle de l'imaginaire, du hasard, de la réalité détournée pour aller vers le merveilleux. Les possibilités offertes par l'outil collage, resteront ancrées dans les mémoires et certains artistes se tourneront vers cette méthode pour « ces raisons ». Le photomontage quant à lui apportera l'idée d'une œuvre plus libre, moins sujette aux règles de vraisemblance, aux « dessins techniques », perspectives, lumière et à la possibilité de produire en grande quantité.
Ces deux définitions marquent alors les possibilités offertes par cet outil, que ce soit du collage papiers, dessins ou du collage photographique. Ces deux procédés vont être réutilisés par les surréalistes. Une des grandes figures de ce mouvement, Max Ernst, va se réapproprier le procédé d'associations offert par le photo montage, dans le but de provoquer des images inquiétantes, parfois absurdes. La part de l'image dans le collage va prendre une place prépondérante et les mots vont peu à peu disparaître, la notion d'imaginaire qui apparaît dans la définition donnée dans le dictionnaire du dadaïsme va également beaucoup se développer, notamment chez Ernst qui va chercher à viser un public plus large.

Les premières réalisations de Max Ernst restent fidèles à l'esprit du groupe dada : manifester contre le culte de l'artiste, et de l'œuvre personnifiée, il va s'attacher à des thématiques comme la guerre, la destruction. Néanmoins il va traiter ces sujets de manière plus distante et ironique que les œuvres Dada. Les « messages » qu'il va passer à travers ses collages seront plus subtiles, il va « effacer » la limite entre l'élément collé et le reste de l'œuvre et va ainsi tromper le regard du spectateur, ne voyant même plus « le photomontage », l'image devient encore plus absurde. Toute la réalité politique et sociale dans ses œuvres devient une a(i)llusion et ces images deviennent mentales. Dans **Le Rossignol chinois**, en 1920 Ernst emprunte une photographie de bombe aérienne utilisée pendant la guerre et la place au centre de la composition. Celle-ci est tellement remaniée qu'il devient difficile de l'identifier en tant que telle. De plus elle est entourée d'éléments disparates tel que des bras, un foulard, un œil, un éventail et cette bombe devient quasiment quelque chose d'humain.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Le Rossignol chinois,
Max Ernst, 1920

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTATION

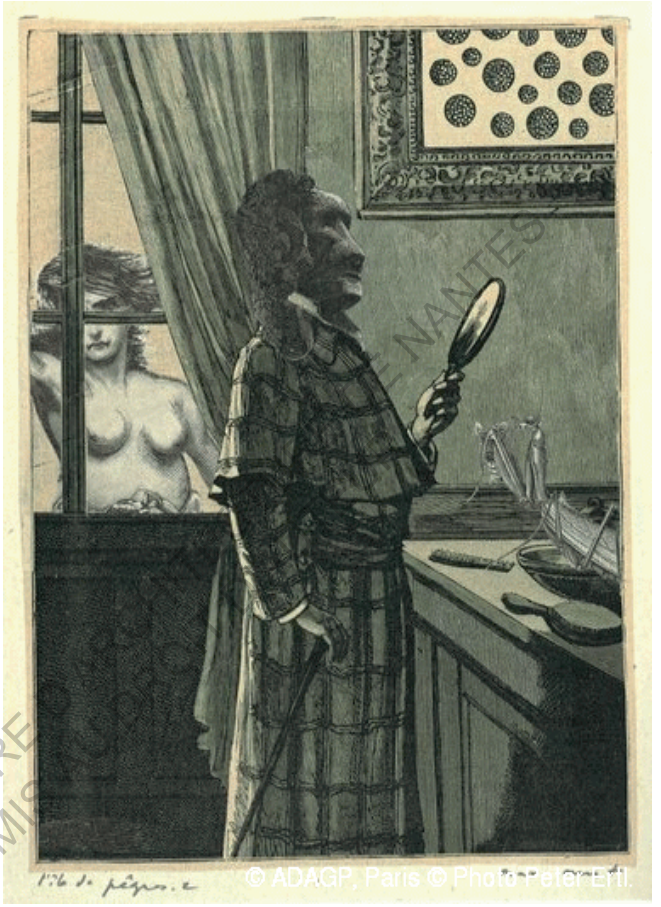
Dans cette œuvre il tourne en dérision de manière subtile, la machinerie militaire et les revues qui promulguent ce genre de machines. De plus le titre est tiré d'un conte d'Andersen et enlève une fois de plus l'idée de violence présente dans le sujet de départ.

Max Ernst deviendra par la suite un des pionniers du Surréalisme et développera au fil de ses photomontages la notion d'imaginaire et de rêve. Dans leurs œuvres les surréalistes recherchent l'affrontement, les tensions entre les éléments collés, une attention particulière est portée au choix des documents, notamment chez Ernst, il souhaite créé du jamais vu. Pour lui le collage permet la rencontre de deux réalités distantes qui n'auraient jamais pu se confronter ailleurs. Ce type d'œuvre demande une certaine ouverture d'esprit pour voir apparaître des associations que nous n'aurions jamais pu imaginer autrement qu'en utilisant ce procédé. Il essai de faire resurgir l'irrationnel, l'imaginaire, le rêve tout en utilisant des références qui font penser à des lieux communs, dans lesquels il est plus facile de se projeter. Ernst va nous raconter des histoires grâce à ses romans-collage, le premier étant **La Femme 100 têtes** en 1929, le second **Rêve d'une petite fille qui voulu entrer au Carmel** en 1930 et le dernier, **Une semaine de bonté** en 1933. Dans ses collages et notamment dans le dernier roman-collage, les tableaux et évènements qui prennent place sont souvent liés au pouvoir, à la violence, à la torture, aux meurtres et aux catastrophes. Ces scènes violentes ont un rapport avec la situation politique de l'époque, à la montée de la dictature en Europe. Mêlé à tout cela on peut voir apparaître des allusions mythologiques, des contes de fées. Max Ernst dans ce roman-collage souhaite sûrement nous faire part d'une dénonciation de la société de l'époque, nous mettre à la place des hommes revenus de la guerre et ayant vu des atrocités. Il récupère des représentations conventionnelles et stéréotypées du mal, de la souffrance, trouvés dans des journaux, des revues, des romans. Il les transforme, les associe et détourne leur sens tout en renforçant leur impact.

Dans son dernier cahier, **le rire du coq** Max Ernst se sert d'emblèmes pour représenter les différentes formes du pouvoir. Le coq gaulois est le symbole de l'Etat français et les autres têtes des personnages se transforment en idole de pierre de l'île de Pâques. Dans ce type de représentation jouant avec l'imaginaire et le rêve, les références sont à interpréter, tandis que dans les œuvres constructivistes ou les autres œuvres dadaïstes, les photographies, les articles de journaux, les mots étaient montrer de façon assez brut pour faire passer un message très clair. Ici le détournement d'images est plus subtil, et on peut en voir une critique, une dénonciation ou une « simple histoire » car ce jeu visuel laisse le spectateur seul face à l'œuvre et c'est alors à lui d'interpréter l'image et de reconstruire l'histoire.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Le rire du Coq,
Max Ernst, , 1933



L'outil collage, l'arrivée de la photographie commence déjà à bouleverser, enrichir les possibilités, les techniques liées à ce média. La photographie sert à la fois à passer des messages de propagande, à manifester en étant associée à des mots ou encore à développer un imaginaire tiré du réel. Les mots s'oublient peu à peu et le collage devient de plus en plus poétique marquant une rupture avec les cubistes qui utilisaient des éléments pour ancrer une part de réel et de certitude dans le tableau. On peut se poser la question de la place des œuvres de Ernst dans cette critique de la société puisque la façon dont il les réalise est à mi-chemin entre cette envie de dénonciation et un imaginaire qui déplace un peu la question de la critique et qui va plutôt pousser le spectateur à s'interroger sur l'œuvre et le message passé, le collage commence à être interprété, il devient « un moyen pour pousser à réfléchir ».

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS

3. UN OUTIL **THÉORIQUE** : imaginer la ville de demain

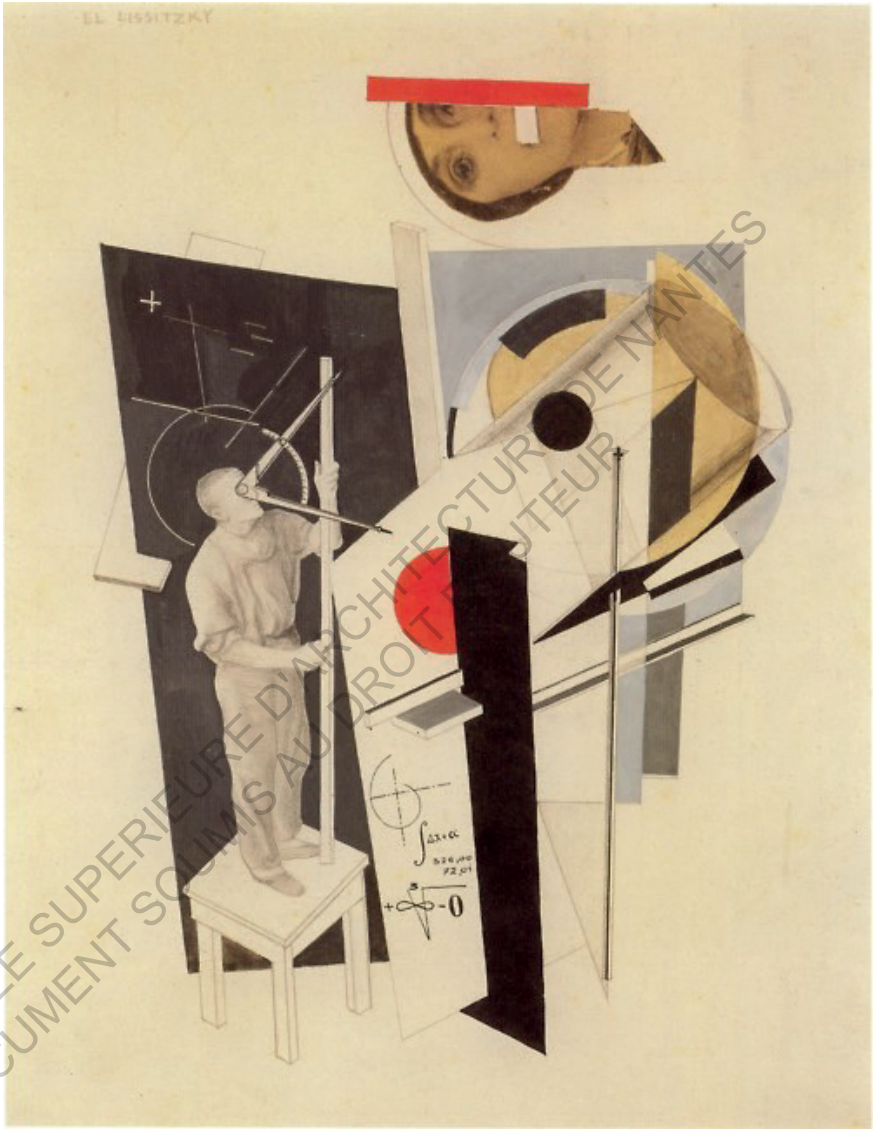
Après le XXe siècles et la seconde guerre mondiale, un grand nombre d'artistes, architectes vont utiliser le collage pour des exercices d'expérimentations urbaines ou architecturales. Pour cela ils vont réinvestir des techniques passées, le dessin collage, ayant déjà inspiré certains architectes de l'époque constructiviste. El Lissitzky par exemple dans les années 1920 a réalisé des œuvres combinant des lignes, des surfaces colorées, recherchant un certain ordre de construction plutôt que de composition, souhaitant traduire l'ordre à la fois géométrique formel et social. Il reprend dans ces réalisations les principes du constructivisme où l'artiste, l'architecte est considéré comme un scientifique, un ingénieur qui utilise un processus empirique, reprenant l'idée de montage développé par Johan Hertfield et George Grosz pendant le mouvement Dada.

Dans le dessin-collage de El Lissitzky **Taltlin at Work**, daté de 1921, nous retrouvons tous les procédés constructivistes, l'œuvre est composée d'une succession de plans marqués soit par des surfaces colorées soit par des lignes, et des éléments photographiques tel qu'un homme, un compas et une femme, intégrés à l'œuvre. On retrouve dans ce type de représentation un collage minimal intégrant l'idée d'une troisième dimension permise grâce à cette profondeur créer par la succession des plans.

Les groupes d'architectes des années 60, Superstudio, Archigram, Rem Khoolhaas sont motivés par des considérations sociales et souhaitent réfléchir à un possible futur urbain, et pour cela ils ont expérimenté en utilisant la technique du « dessin-collage ».

Néanmoins d'autres sources sont venues nourrir le collage entre temps et ont sûrement du l'orienter dans ses représentations, les surréalistes emploient un nouveau terme que photo montage, la photoplastie, mot définit par Laszlo Moholy-Nagy dans son article **Peinture, photographie, film** en 1925 comme étant : Composées de diverses photographies assemblées, cette méthode est expérimentale et permet une vision simultanée ; elles condense et résume l'intrication de l'œil et du verbe ; de façon aberrante, elle fait passer les moyens les plus réalistes, les plus mimétiques du côté de l'imaginaire. Elle peut aussi être parfaitement limpide et raconter une histoire, être plus véridique que la vie elle-même. Cette technique se rapproche d'une construction de l'image plus minimaliste comme chez les constructivistes, et de nouvelles idées apparaissent : méthode expérimentale, vision simultanée, raconter des histoires. La photoplastie comparée au photomontage permet une lecture plus claire, l'image est pensée, construite, et on ne voit pas d'accumulation comme chez les dadaïstes. Comme pour le photomontage elle mêle des éléments, crée des relations que l'on n'aurait pas pu imaginer dans la vie réelle. Le fait de construire l'image permet de voir et comprendre plusieurs situations en même temps en un seul coup d'œil, ce que Laszlo Moholy-Nagy défend quand il parle de vision simultanée.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Taltlin at Work,
El Lissitzky, , 1921

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans les œuvres de Laszlo Moholy-Nagy comme par exemple **Human Mechanics,** nous retrouvons les mêmes concepts que dans les œuvres constructivistes, la présence de photographies, en plus grande quantité et l'utilisation de figures géométriques, de lignes, de plans qui se succèdent. Néanmoins dans les deux cas même s'ils ont pu inspirer les groupes d'architectes des années 60, les constructivistes comme les surréalistes ne montraient pas dans leurs collages un grand intérêt pour la ville, pour l'architecture. Néanmoins le fait de rechercher la construction dans l'image, et de ne pas accumuler une masse d'éléments montre que le collage n'est plus seulement un outil politique et critique mais que les artistes cherchent à aller plus plus loin, à développer une « réflexion » ou du moins à engendrer de nouvelles histoires. Tout ceci est rendu possible grâce à la construction, succession de plans, et vision simultanée qui offrent de nouvelles possibilités d''interprétation, ouvrent à la réflexion « individuelle », chacun peut se raconter son histoire et penser différemment.

Le premier mouvement esquissant des collages pour réfléchir sur la ville, a été le mouvement de l'internationale situationniste avec Guy Debord, il a développé le concept d'expérience urbaine et notamment celui de « dérive » dans son ouvrage **Mémoires** en 1959. La dérive est une manière d'errer dans un lieu pour sa découverte, en tant que réseau d'expériences et de vécu. C'est une démarche qui consiste à se déplacer à travers les différentes ambiances d'un espace (une ville, un quartier) en se laissant guider par les impressions et les effets subjectifs de tels lieux. Le but de tout cela étant de sortir « de l'aliénation » de la ville, de la vie quotidienne car des critiques émergent sur la façon dont les villes occidentales modernes ont été construites, l'insouciance quant à l'impact émotionnel qu'elles pouvaient avoir sur les individus est remis en cause. Guy Debord en réalisant ces expériences explore les unités d'ambiances et en rend compte en fabriquant des plans, des cartes psychogéographiques et en réutilisant le dessin-collage. Dans **Guide psychogéographique de Paris**, il utilise des fragments de cartes de Paris qu'il vient coller sur une feuille blanche et les relit entre eux par des flèches rouges, pouvant indiquer son parcours, d'autres flèches vont dans le vide, comme s'il avait hésiter à se rendre dans des endroits sans jamais y aller. Le collage sert alors à créer de nouvelles cartographies et s'intéresse aux sentiments, aux ambiances.

Un grand nombre, d'architectes, d'urbanistes va alors s'intéresser aux « réalités sociales », aux sentiments, aux émotions, aux liens entre l'Homme et la ville, l'architecture et ils se rendent compte que le pop art favorise l'imagination urbaine et que le collage est un moyen adapté pour cette tâche. Rem Khoolhaas, Hans Hollein, Archigram vers le milieu des années 60 vont donc se rattacher à cet outil pour expérimenter la ville de demain. Le collage devient un moyen d'imaginer de nouveaux schémas architecturaux et urbains.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Human Mechanics,
Laszlo Moholy-Nagy, , 1920

Guide psychogéographique de Paris,
Guy Debord , 1959

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

La plus grande référence au collage était à ce moment là Archigram, composée de 6 architectes (Peter Cook, David Greene, Warren Chalk, Mike Webb, Ron Herron, Dennis Crompton), ils souhaitent garder et favoriser l'esprit critique, polémique et l'enthousiasme présent en architecture qui à cette époque est plutôt stérile et veulent lutter contre le travail ennuyeux des cabinets d'architecture de Londres. Pour eux la société de consommation va faire évoluer le monde, et l'architecture doit être traitée comme ces biens de société. Cette volonté d'émancipation et cette fascination pour les nouvelles techniques les poussent à aller vers d'autres représentations.

Dans les différentes œuvres réalisées ils revendiquent leurs idées de vivre dans des espaces de capsule qui se concentrent uniquement sur les besoins essentiels et personnels de l'Homme. Le lieu de vie est réduit et il devient mobile. Les mots d'ordre de ce groupe à l'époque étant mobilité, adaptabilité et possibilité d'expansion illustrés par des concepts de mégastructures et de collectivité, nous montrant des nouveaux modes de vie, d'habiter, de mobilité, de nomadisme. L'habitat devient un dispositif à emmener avec soi et la ville une machine sur laquelle on peut se brancher. Ils pensent à l'époque que le besoin d'une maison statique va disparaître, et qu'il faut offrir la possibilité d'habiter tout en étant mobile.

C'est notamment dans les représentations de Ron Herron que la ville devient un lieu d'expérimentation et que l'on retrouve l'utilisation du dessin-collage pour représenter toutes ces recherches. Des structures existantes sont associées à des objets inhabituels qui viennent compliquer et humaniser un environnement qui de base est déterminé par des routines, hiérarchies et contraintes. Dans **Walking City** en 1963-1964 il représente une capitale du monde, qu'il crée en venant emprunter des éléments à différentes villes, pays représentés par du collage photographique. Devant il vient disposer ses « floating cities », dessins de vaisseaux, sous-marins se déplaçant sur l'eau, elle-même représentée par un collage photographique.

Dans ses œuvres, il accordera par la suite une importance particulière aux activités, actions humaines comme on peut le voir dans **Tunes Suburb** en 1968, où il met en avant les personnages, normalement utilisés pour donner une échelle. Ici ils deviennent prédominants dans la composition et l'architecture n'intervient qu'au second plan. Les bâtiments collés en arrière plan sont des bâtiments existants, et permettent de créer un fond assez simple, sobre nous montrant qu'ici ce qui l'intéresse ce n'est pas l'architecture mais les activités des personnages au premier plan. Dans cette œuvre il juxtapose du vieux et du nouveau monde pour créer le monde tel qu'il est aujourd'hui et montrer la cohabitation qui peut exister entre ces deux époques. On retrouve également l'influence constructiviste russe et des artistes du Bauhaus, avec l'utilisation des lignes pour donner de la profondeur, et l'insertion de fragments photos.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Walking City,
Ron Herron , 1963-1964

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'A
DOCUMENT SOUMIS AU DRO

Tunes Suburb,
Ron Herron , 1968

Ce type de représentation est moins minimaliste que les dessins-collages constructivistes et que les photoplasties de Lazlo Moholy Nagy, mais le collage est tout aussi construit et permet une fois de plus de voir plusieurs situations en même temps en laissant encore une grande possibilité d'interprétation. Ses représentations comptent parmi les plus habiles et les plus imaginaires de l'histoire du collage.

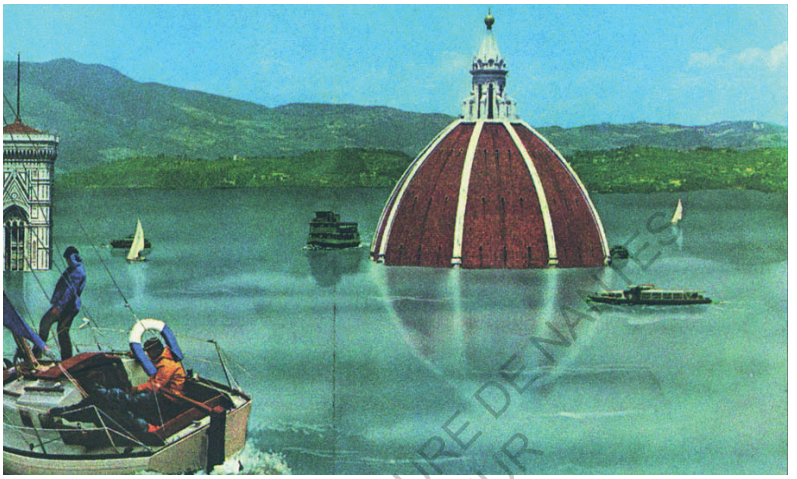
Pour ces artistes il est important de sortir des codes de la représentation classique et de choisir des éléments communs pour sortir de « l'esprit étroit » de l'architecture. Ron Herron nous montre d'ailleurs qu'il porte plus d'intérêt aux activités qu'à l'architecture, néanmoins ont comprend que les deux ont un lien.
Cette vision de la ville, associée aux activités humaines et à ces questionnements sur de nouvelles façons d'habiter, de vivre rejoint une pensée commune de l'époque et les questions évoquées par Guy Debord dans ses guides psychogéographiques, on donne de plus en plus d'importance à l'humain, son activité, ses sentiments.

D'autres architectes, groupes de la même époque développent ces questionnements toujours en utilisant le dessin-collage. C'est le cas de Superstudio en Italie qui se positionne dans la lignée d'Archigram et s'intéresse à des questions de société, cependant eux critiquent la société de consommation contrairement à Archigram. Ils vont également rejeter l'histoire, exemple de **Rescue of Historic centres**, 1970, photomontage où le dôme de Florence et d'autres bâtiments historiques sont submergés.

Les recherches de ce groupe s'appuient sur trois grandes notions, l'architecture du monument, de l'image et l'architecture techno morphique, pour eux l'architecture est le seul moyen pour créer de l'ordre et pour résoudre « l'ordre du monde », en prouvant que l'humanité peut agir avec raison. L'architecture de l'image leur sert à tester des façons de représenter et l'architecture techno morphique permet de respecter l'ordre cosmique. Dans leurs collages ils souhaitent créer une urbanisation radicale, en offrant des espaces neutres et minimales, l'architecture ne devant pas dicter l'action des gens. L'utilisation de super surface questionne l'étendue et créé un environnement homogène, sans se poser de question sur la matière. L'architecture est négligée au profit de la mégastructure.

Dans les différentes séries établies par le groupe nous retrouvons toujours la grille, mais celle-ci est façonnée et vue de différentes manières. Dans **Monuments** en 1969, la perspective est toujours lointaine et la grille devient une vraie forme, donnant l'illusion d'un monument sans échelle, l'absence de personnage sur ce type de représentation nous laisse perplexe quant à la taille de ce volume.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



Rescue of Historic centres,
Superstudio , 1970

Monuments,
Superstudio , 1969

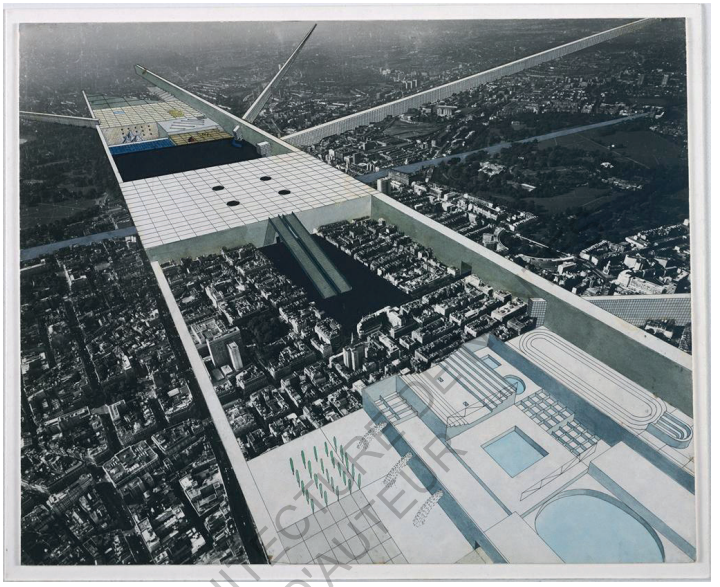
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANCY
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans **Live at the surface** 1972, la grille fonctionne comme une surface plane sur laquelle sont collés des personnages. Une fois de plus nous avons du mal à comprendre l'échelle qui a l'air de s'étendre à l'infini mais un rapport à l'Homme est développé. Tous leurs photomontages s'inscrivent dans des paysages de la vie réelle, représentés par des photographies. Dans un commentaire pour une exposition de 1973, ils définissent très bien leur volonté en utilisant cet outil : *« The marks we left on the paper, or the pieces of photos glued together, and the blueprints of perspectives and axonometrics, and the sheets from the copier, the drawings done with colored pencils or shaded ones done with the airbrush, were ways and maps for ancient or future journeys. They were paths running through the territory of will and hope. »*. Pour Superstudio ce type de représentation permet de créer des ambiguïtés, différents sens de lecture et créer une tension permettant de faire de ce travail un « objet » en perpétuel évolution. Les possibilités offertes par cet outil collage dans le monde de l'urbain, de l'architecture va vraiment révolutionner la façon de réfléchir et de concevoir la ville, les bâtiments.

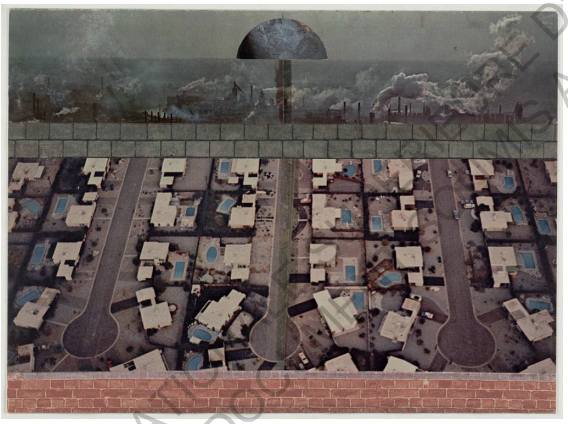
Rem Khoolhaas dans un autre registre a également beaucoup réfléchi grâce au collage. Il recherchait dans ses œuvres l'ordre et souhaitait utiliser le réel pour créer de nouvelles opportunités. La question sociale était également très présente dans ses projets de l'époque et il s'intéressait particulièrement à des problématiques de programmations sur des terrains vacants pouvant donner lieu à de nouvelles activités. Il a notamment développé cette idée pendant sa thèse, **Exodus, or the voluntary prisoners of architecture**, où il se questionne sur « l'architecture du mur », et la notion de liberté, sur la façon dont le mur peut parfois devenir un abri pour l'Homme.

Il disait notamment que personne n'était libre ni d'un côté ni de l'autre côté du mur de Berlin mais que la vraie liberté se trouvait dans les trous présents dans le mur. Ce qu'il défend, c'est que l'architecture joue un rôle très important dans la construction de la ville et notamment dans les évènements qu'elle peut engendrer. Pour expérimenter il a réalisé 18 dessins, collages où il réfléchit sur cette condition, et il utilise ce média pour inventer des scénarios pour une nouvelle ville. Il représente les terrains vacants par de grandes surfaces planes un peu comme celles de Superstudio. Un des exemples les plus connus est **The Strip**, un dessin-collage composé d'une photographie aérienne sur laquelle Rem Khoolhaas à dessiné un projet, une grande surface blanche composé de murs, de places, qui vient se « poser » sur la ville existante. Ce grand volume rectangulaire blanc accueille des activités humaines mais personne n'y habite. Il en réalise d'autres où l'on peut voir des scènes plus précises, des scénarios, exemple Exodus 2, 3, 5,6 le mur est toujours présent, représenté par de la matière, une surface colorée, un dessin plus technique et on l'on peut voir des personnages « en action ».

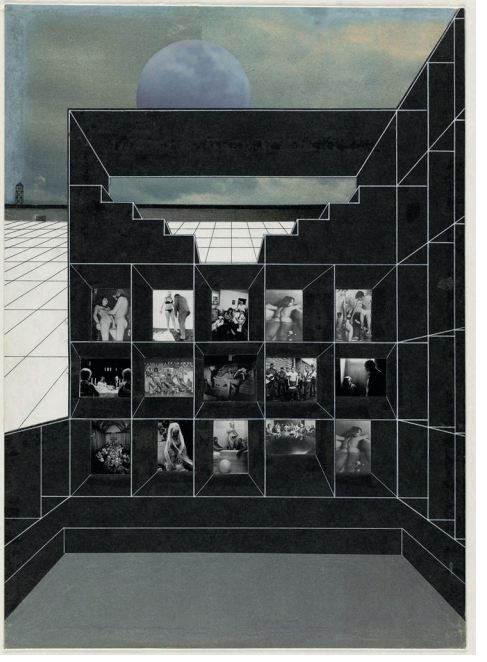
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



The Strips Exodus 7,
Rem Khoolhaas , 1972



Exodus 4,
Rem Khoolhaas , 1972



Exodus 6,
Rem Khoolhaas , 1972

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENTATION - SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Le dessin-collage devient un vrai moyen d'expérimenter, de faire de la recherche autrement que par des outils classiques (plans, coupes ,axonométries) et de théoriser autrement que par du texte. On s'interroge de plus en plus grâce à cet outil à l'activité humaine, développée en lien avec la ville et l'architecture. Le dessin-collage permet de de proposer une vision « plus sensible » de la ville. Il permet également de montrer un imaginaire encore plus puissant que ce qu'on avait pu voir auparavant chez les surréalistes. Il va au delà de l'esprit critique, pour réfléchir sur de nouvelles façons de faire, de fabriquer, de penser ; tout « en restant ancrer dans le réel ». Ceci est également possible grâce à l'association du dessin et de la photographie, permettant de créer des situations nouvelles, parfois absurdes mais avec des limites : la photographie étant une représentation précise d'un « objet réel ». Collin Rowe et Fred Koetter pense que « c'est parce que la méthode du collage fait de l'ironie vertu, et qu'elle semble être une technique au service des choses sans trop y croire, qu'elle permet d'aborder l'utopie comme image, sans avoir à l'admettre in toto. Ce qui revient à suggérer que le collage, tout en étant support des illusions utopistes d'immuabilité et de finalité, peut nourrir une réalité faites de changements, de mouvements, d'actions et d'histoire. ».

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

4. UN OUTIL **DOCUMENTAIRE** : réapprendre à voir

Le collage a aussi servi à assumer des volontés documentaires et certains artistes ce sont notamment intéressés à la notion d'environnement par laquelle ils ont souhaité raconter des histoires, celle de la ville et de la société.

Un des premiers artistes qui s'est intéressé à cette notion d'environnement est Kurt Schwitters, appartenant au mouvement dada, il va s'en détacher et le critiquer pour sa simple envie de montrer des choses sans établir d'équilibre. Il s'oppose à la dimension politique revendiquée par ce mouvement et commence à cette époque à ramasser des objets dans la rue, constituant la vie urbaine. Il va monter sa propre forme d'art : Merz, terme venant du mot Kommerz, montrant la faible valeur commerciale des objets qu'il récupère. Il intègre dans ses collages, assemblages différents matériaux à la manière des cubistes mais ici cet élément du réel n'est plus intégré dans une peinture, mais c'est l'objet, le matériau qui font œuvre. Il porte également une attention particulière à la disposition et la déformation des matériaux qu'il récupère, pour les mettre en valeur les uns par rapport aux autres. Dans **Untitled** (Assemblage on Hand Mirror), 1920-1922, l'œuvre est constituée de déchets de guerre, récupérés dans des maisons détruites. Ces déchets sont assemblés sur la face où se trouve généralement la glace. Au lieu de se voir dans le miroir on regarde ces « déchets » sur lesquels on peut lire et comprendre la guerre, la destruction et la confusion de l'époque. Il assemble ici à la fois des matériaux et des lettres rappelant les techniques cubistes, mais existant en tant qu'objet et non en tant que peinture.

Des artistes tel que Arthur Dove dans les années 1920 ont retracé par les collages la tradition de l'art populaire américain du XIX ème siècles. L'intérêt s'est porté sur l'environnement, la rue, les matériaux de la société et ont ouvert le collage à des perspectives « plus urbaines ». Dans **Goin Fishin** en 1925, Dove utilise du bamboo, du bois, une chemise en jean représentant le pêcheur, et le bois rappelant les docks. Les matériaux sont des références. Cette œuvre a été tout simplement inspiré par l'image d'un Afro-Américain assit sur une jetée.

Ces différents essais feront surgir en Californie dans les années 1940 le collage sous la forme d'assemblage, d'éléments récupérés avec des artistes comme Clay Spohn ou Ed Kienlhoz. Le collage devient ici révélateur de l'état d'esprit d'une communauté dans un lieu géographique donné.

Sur la côte Ouest des Etats-Unis il y a une vraie critique de la société de consommation et du gaspillage, les artistes récupèrent des vieux objets, les montres, leur donnent une nouvelle vie, *« les déchets et matériaux pauvres sont une sorte d'antidote à la culture commerciale […] le papier déchiré et collé évoque beaucoup de choses : la pauvreté et à la fois la richesse de cette pauvreté »*, (COLLAGE : L'INVENTION DES AVANT-GARDE, Brandon Taylor, 2005).

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT COUVERT PAR LE DROIT D'AUTEUR

Untitled ,
Kurt Schwitters , 1920 - 1922

Goin Fishin ,
Arthur Dove , 1925

ÉCOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Edward Kienholz étend l'assemblage à la notion d'environnement tout comme Kurt Schwitters « entre collage et assemblage, la frontière est souvent ténue, le second apparaissant en définitive comme une amplification ou une hypertrophie du premier ». Dans **The Pool Hall** de Ed Kienlhoz en 1993 nous voyons que ce ne sont pas des tableaux qui sont représentés mais des scènes créées avec des matériaux récupérés. Néanmoins ce ne sont pas des scènes réelles puisque les personnages portent des masques et des cornes de cerfs sur la tête, elles sont tournées de manière un peu morbide.

Cette notion sera également développée chez les nouveaux réalistes, où il y a une vraie prise en compte de l'environnement urbain. Ils vont utiliser les images pour introduire une dimension archéologique vouée à faire découvrir au spectateur de nouveaux aspects du monde, des objets, occultés auparavant par une appréhension plus distante de la chose étudiée. Pour cela de nouvelles techniques apparaissent, la destruction, la dissection (d'objets, d'idées) avec pour exemple les « tableaux-pièges » de Daniel Spoerri dans les années 60. Il a réalisé beaucoup de tableaux-pièges avec des restes de repas, comme nous pouvons voir dans son œuvre **Le Repas Hongrois**, en 1963, assiettes, tasses sales, serviettes usagées, couverts, le tout étant collé sur une toile et porté au rang d'œuvre d'art. Il recherche dans ces œuvres la provocation, incitant le spectateur à regarder les éléments auxquels nous ne prêtons généralement pas attention. Il colle dans ses œuvres ce qu'il appelle des situations, « détrompe-l'œil » et essaie d'exprimer autrement le réel.

Avec ces nouvelles techniques il rend l'art en général comme un objet de spectacle à la merci d'un monde de consommation sans fin et comme il le dit lui-même, les tableaux-pièges peuvent être réalisés par n'importe qui, ouvrant « l'art du collage » au grand public.

Ici les artistes poussent la question des matériaux en utilisant des éléments de notre environnement quotidien, en les montrant de façon ludique ou en étant plus critique mais ils ne se positionnent jamais dans une idéologie commune comme dans les années passées. La tendance est plutôt de rendre compte d'un état de la société et pour se faire il n'y a pas de « grand mouvement » qui renaît mais chacun fait comme il le souhaite, le collage prend des tournures de documentaires plus ou moins engagés. Il est peu à peu remplacé par l'idée d'assemblage, pour permettre de voir le réel sous des aspects divers et pour nous livrer toute la réalité sociologique de notre monde.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS COUVRANT AU DROIT D'AUTEUR

The Pool Hall,
Ed Kienlhoz , 1993

ÉCOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Le Repas Hongrois,
Daniel Spoerri , 1963

Le collage à travers toutes ces époques, ces mouvements a été utilisé de différentes manières selon les envies des artistes, les problèmes sociétaux, politiques. Il a été un moyen, un outil pour tous ceux qui l'ont utilisé et leur a permis de s'exprimer à leur façon en faisant évoluer continuellement la technique. D'un outil pour ancrer le réel, recherche dans la représentation, avec le souhait d'intégrer de la certitude dans la peinture et de pousser la notion de 3D, il est passé par d'autres phases beaucoup plus engagées. La façon dont il a été utilisé par les constructivistes et les dadaïstes a aussi été possible grâce à l'essor des nouvelles technologies tel que la photographie, cet art s'est enrichi et ces nouvelles inventions ont permis de créer des œuvres à partir d'images du réel, ancrant le collage dans une réalité « plus concrète », capable du fait de cette réalité de toucher un plus grand nombre de personnes et d'être utilisé comme un outil pour faire passer des messages, comme un moyen de communiquer. Certains ce sont extirpés de cette entité uniquement photographique pour rechercher encore de nouvelles façons d'utiliser le collage en mixant des techniques. Le collage comme outil de recherche, théorique n'utilise plus la peinture, mais un dessin plus normé, associé à des photographies, et parfois même des mots comme chez les dadaïstes.

Certaines recherches documentaires ont amené l'art du collage à s'ouvrir à un très large public. L'assemblage a exposé le collage à la vue de tous, pour montrer différemment le monde. C'est à partir de ce moment là que « le collage » va être de plus en plus utilisé individuellement par les artistes. En ouvrant cet art au grand public, à la « culture commune » toutes les réalisations de l'avant-garde sont menacées, banalisées. Le collage s'exporte dès lors à travers le monde, la concurrence artistique internationale augmente et les groupes ne dépendent plus de leur succès dans le monde privé, mais dans le domaine public.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

A Londres, l'exposition « Three Colagists » de Lawrence Alloway en 1959 et le film de Ken Russel « Pop Goes The Easel » en 1962 vont présenter au grand public des séries de collages des avant-gardes, en les exposant, et les expliquant au grand public, ces réalisations deviennent « inoffensives » . Le collage devient un outil de marketing, il inspire la pop-culture et sert « l'éducation populaire ». Dès lors des expositions sont réalisées par les musées notamment The Art of Assemblage à New-York en 1961. Dubuffet met en avant les avant-gardes, et rejette la notion de collage, la réservant à une certaine époque. Dans cette exposition l'histoire du collage, riche et hétérogène, en est réduit à quelques œuvres, possibilités et techniques.

Petit à petit les innovations techniques, telle que la sérigraphie va marquer un vrai tournant pour le collage, l'ouvrant à un nouveau répertoire technique (étalement, chevauchement, renversement, recoloration…), une nouvelle forme d'art se rapprochant d'une culture post-moderne, en phase avec le marché de l'art et le souhait de s'ouvrir à un public encore plus large.
Le collage devient petit à petit un vrai outil de communication, de partage, de marketing qui doit « plaire à tous ». Ces changements vont l'amener à devenir un outil de communication, rendu, représentation, réflexion dans l'architecture contemporaine, certains architectes l'utiliseront vraiment comme un moyen de « vendre » le projet et d'autres rechercheront plutôt de nouvelles possibilités de représentation en s'intéressant aux techniques passées et en les réinterprétant grâce aux nouveaux outils techniques, électroniques contemporains. L'entrée de l'ordinateur marque aussi un grand tournant dans cette évolution du collage, car à la base cette action était manuelle et est devenue digitale. Dès lors doit-on parler de collage, d'assemblage, ou tout simplement d'évolution dans les façons de faire dans cette grande famille qu'est le collage ?

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

III. LE COLLAGE CONTEMPORAIN :

UNE APPROCHE SENSIBLE ET RENOUVELÉE DES USAGES DANS L'ARCHITECTURE

Ce second chapitre s'intéresse à la représentation sensible en architecture, permise par les images de collage. Aujourd'hui les représentations et outils utilisés par les architectes tendent à se diversifier. Nous souhaitons de manière croissante représenter du sensible, des ambiances. Ces envies poursuivent celles esquissées par les groupes des années 60, Guy Debord, Archigram, Superstudio, Rem Khoolhaas qui s'intéressaient aux interactions entre les Hommes, leurs activités, la ville, et représentaient leurs théories en utilisant du dessin-collage.

Avec les avancées techniques, la photographie, l'ordinateur, l'image est devenue le principal support de communication. En architecture les agences utilisent toutes aujourd'hui l'outil numérique, le dessin manuel n'est plus utilisé que pour faire des recherches dans un carnet ou au moment de la première esquisse. Les plans, les coupes, les axonométries sont ainsi réalisées sur ordinateur et sont de plus en plus texturés. Le métier de perspectiviste est né, celui qui réalise des images photo-réalistes, qui « vendent » le projet en donnant une représentation « au plus proche » de la réalité avant même la réalisation du projet. Ces images sont difficiles à produire et ne représentent jamais totalement la réalité, elles n'en donnent que l'illusion.

Dans cette partie nous ne nous intéresserons justement pas à ces images qui « calculent » mais à des images que nous pourrions créer de « toutes pièces » en ajoutant, accumulant, des textures, des références photographiques, des personnages… Ces images, que j'appellerai ici, image-collage ont explosé depuis les années 2000 environs. Parfois proche de la photographie, parfois de l'illustration elles sont toutes considérées comme des collages.

Actuellement les outils classiques (coupes, plans, axonométries) restent trop figés, sur de l'organisation spatiale, programmatique, technique, surtout avec l'utilisation de l'ordinateur qui rend le dessin de plus en plus « stérile », et « uniquement esthétique ». Le dessin à la main, croquis, perspectives, permettent d'entrer dans le projet de façon plus sensible mais est de moins en moins visible dans les documents de rendus et semblent être de moins en moins utilisés pour faire du projet.

Cette nouvelle façon de représenter : l'image-collage, pourrait être un moyen de concevoir, de communiquer, un nouvel outil pour l'architecte et pour l'architecture dans un monde où l'importance accordée aux ambiances est grandissante. Nous traiterons ici de technique lumière, thermique, mais aussi du sensible qu'il serait possible d'esquisser avec ce nouvel outil.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

1. FABRIQUE DES IMAGES-COLLAGES

A partir d'un corpus réalisé tout au long du mémoire, j'ai souhaité comprendre comment ces image-collages étaient réalisées, aujourd'hui, à l'ère du numérique et dans le monde de l'architecture. L'utilisation de nouvelles technologies a changé les codes, les techniques et il est possible de se demander si ce type de représentation rentre encore dans la catégorie du collage. Selon moi oui, et même si le numérique a entraîné de grands changements, et que ce collage est différent de celui des avant-gardes, nous pouvons toujours utiliser des termes comme dé-contextualiser, ajouter, agglomérer, ajuster, greffer.

Pour réaliser cette analyse j'ai établi des critères après avoir analysé par écrit chacune des photos : Tout d'abord je me suis posée la question du SUPPORT (maquette 3D, photographie, feuille blanche), puis du FORMAT/ de l'ORGANISATION/ CONSTRUCTION DE L'IMAGE (perspectives, successions de plans…), LES MÉDIAS UTILISES (texture numérique, texture photographique, photo, peinture, dessin, illustration, l'utilisation du blanc, aplat de couleurs), LES PERSONNAGES, VÉGÉTATION (leur représentation, photo, texture numérique, illustration, ce qu'ils apportent ou non à l'image), LES OMBRES/LA LUMIÈRE et pour finir des remarques générales sur l'image (image plate, stérile, ou au contraire, profondeur, vie, en mouvement, relief , etc.).

Avec l'utilisation de l'outil informatique il est possible d'ajouter sur l'image des textures que j'ai appelé numérique. Ces textures sont souvent reprises d'autres illustrations accessibles sur internet. Nous pouvons les récupérer sur Photoshop et créer un motif que nous viendrons par la suite appliquer sur une partie de notre image, ou alors coller directement la texture sur notre image puis la détourer, découper, pour qu'elle soit à la bonne dimension. Avec l'ordinateur il est aussi possible de changer l'échelle de cette texture. Les aplats colorés sont aussi utilisés, et réalisés numériquement, directement depuis Photoshop en faisant une sélection et en appliquant une couleur sur l'ensemble, une possible référence à la peinture.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Les textures photographiques sont-elles reprisent, découpées, détourées sur d'autres photographies ou récupérées depuis des images d'internet. Il est également possible de créer un motif et après de l'appliquer, sur l'image. J'appelle cela des textures photographiques, car elles donnent plus de matérialité, parfois elles sont remises à l'échelle et elles perdent un peu leur texture mais les utiliser telle qu'elle permet de faire ressortir cette matérialité et donne du relief à l'image.

Pour ce qui est des ombres et des lumières (hors celles déjà présentes sur les photos) les images peuvent être directement fabriquées depuis Photoshop en ajoutant des filtres, des calques blancs que nous viendrons dés-opacifier, gommer. Nous pouvons alors nous demander si à ce niveau de «détail» nous parlons encore de collage. De mon point de vue, ces nouvelles façons de faire, ont fait apparaître de nouveaux termes, enrichissant et « complexifiant » la façon de réaliser, et le vocabulaire liés à ces image-collages. Ces nouvelles méthodes digitales exploitent la capacité des nouveaux médias, en facilitant des méthodes comparables, réalisées auparavant à la main.

Cette complexité offre la possibilité de fabriquer des images n'ayant pas les mêmes ambitions, le même niveau de détail mais pour comprendre cela il faut d'abord se familiariser avec les possibilités offertes par le numérique pour réaliser ces images-collages.

Cette analyse s'inspire donc à la fois de représentations d'agences d'architectures mais également de représentations d'étudiants, trouvées par le biais d'internet, et d'autres, tirées du studio de projet « le faire et le dire » dans lequel nous avons dû réaliser une image pour avancer dans le projet et le communiquer.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

_Modèle 3D (structure) / Proche d'une élévation / Un point de fuite / Légère perspective / Vue extérieure (intégration du bâtit).
_Photographie (l'existant) / Aplat blanc (absence de matière pour le projet), Texture numérique (intérieur du bâtiment, ciel) / Texture photographique (sol béton, premier plan).
_Personnage (photographie, premier plan, nous regarde et nous amène à regarder).
_Peu d'ombre, assez homogène, pas beaucoup de profondeur.
_Image assez plate, figée (de part la perspective et l'absence de véritable matière).

ARCIPELAGO (Hold the Line- Europan 13- Italie-2015) Londres

_Modèle 3D (bâtiment coupé, coupes pers) / Tryptique / Assembler sur fond blanc (important dans l'image), les éléments débordent sur ce fond / Vues intérieures.
_Photographie (très peu, uniquement pour l'existant) / Textures numériques (pour toutes les autres matières) / Peinture (végétation et ciel).
_Peu d'ombre (surtout au sol, ombres portées des menuiseries), quasi illustratif.
_Personnages (photos).

_Le chevauchement, débordement des éléments et les perspectives assez profondes rendent l'image moins plate.
_(les textures numériques nous font comprendre qu'ils existent différents traitements de sols, plafonds, mais ne donnent aucune matérialité).

ARCIPELAGO (Higher-Grounds- - Italie-2016) Londres

_Assemblage à partir d'une feuille blanche (intuition) / Maquette 3D pour projet (possible) / Vue extérieure (intégration du bâtit dans le paysage).
_Photographie (arrière plan, paysage de montagne) / Texture numérique (projet au premier plan, terre au sol, on ne ressent pas la vraie matière c'est seulement une représentation).
_Personnages (peinture ou illustration, peu présents) / Végétation (arbres illustration ?, aucune ombre).
_Pas d'ombre sur l'image sauf sur les montagnes en arrière-plan qui donnent du relief.
_On remarque vraiment deux plans distincts (marqué par deux représentations différentes), une image plate, uniforme au premier plan et un arrière plan beaucoup plus contrasté qui permet de donner de la profondeur.

BC ARCHITECTS (The Bamiyan Cultural Center_Afghanistan-2015) Bruxelles

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

_Vue depuis une maquette 3D (très détaillée), vue intérieure.
_Textures numériques (personnages, végétation, matériaux.
_Travail de lumière (flux lumineux traversant les arbres) / Ombres très timides (mais ici c'est peut-être l'ambiance souhaité avec la verrière).
_Image assez monotone, uniforme, figée, tout est traité de la même façon.

CARUSO ST JOHN (lycée-hôtelier -L'Ile-2015) Zurich & Londres

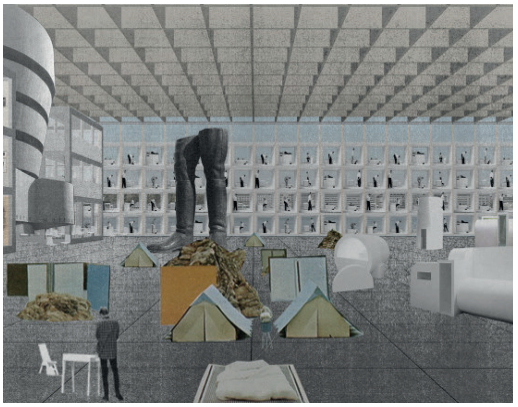
_Maquette 3d / Vue légèrement de dessus / Arrière plan non traité.
_Photographies (matières, personnages, objets, on reconnaît bien la matérialité de chaques éléments) / L'échelle des éléments pas forcément à la «bonne dimension» mais accentue la matérialité.
_Absence de matérialité pour l'arrière plan permettant de donner de l'importance au premier tout en créant «une profondeur», un paysage.
_Personnages donnent l'échelle.
_Absence d'ombres sauf dans les photos.
_Une image assez « vivante », avec «du relief».

CT ARCHITECTS (Riverbeds- Londres-2013) Londres

_Sûrement un assemblage à partir d'un fond blanc / Un point de fuite / Perspective très accentuée.
_Photographies (arrière plan: paysage et bâtiments devant) / Texture numérique (route) / Aplat jaune (forme du «bâtiment»)
_Absence de personnages / Végétation (photographies), arbres collés en plusieurs fois, accentuent la perspective.
_Ombres (structure jaune) et ombre portée au sol, et sur les éléments photographiques.
_Différents plans, perspectives donnent de la profondeur et la répétition des arbres des traits rythment l'image.

DOGMA (Masterplan for the corridor Durrës_ Tirana-2014) Bruxelles

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT MIS AU SERVICE D'AUTEUR



_Collage à partir d'une feuille blanche / Vue intérieure
_Photographies retravaillées(texture sol, plafond, mur du fond) / Photographies (œuvres, éléments posés) / Absence de matérialité (objets tout blanc, référence Guggenheim)/ Texture numérique (fond bleu, ciel, eau).
_Personnages (photographie en noir et blanc texturée), donnent une échelle.
_Absence d'ombres.
_Accumulation d'objets qui nous donnent une échelle de l'espace et qui rendent l'image moins plate mais image assez vide, sans vie, figée beaucoup de gris.

ESTUDIO ALTIPLANO (guggenheim-Helsinki-2014) Colombie

_Image à partir d'un modèle 3D / Vue intérieure / Perspective (un point de fuite, centrale).
_Photographie (arrière-plan en noir et blanc, paysage, texture bois au sol, tables, objets, et plafond) / Peinture (ciel).
_Personnages (photographie et une peinture).
_Peu d'ombres, sauf à droite plus lumineux.
_La perspective et le jeu sur les différents plans donnent de la profondeur à l'image, absence de matérialité pour les fenêtres nous projetant sur l'extérieur. Image assez statique, figée.

ESTUDIO ALTIPLANO (Museo nacional de la memoria-Bogota-2015) Colombie

_Support photographie / Modèle 3D (bâtiment) / Vue extérieure (intégration du bâtit au paysage).
_Texture numérique (matière bois, bâtiment, sol extérieur), Absence de matérialité pour les planchers (il n'y a d'ailleurs que les planchers) / Photographie (végétation, arbres extérieurs).
_Ombres présentent sur la photo mais pas sur le projet.
_Contraste entre photographie et projet fait ressortir le projet.

ESTUDIO ALTIPLANO (Museo nacional de la memoria-Bogota-2015) Colombie

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS À LA PROPRIÉTÉ D'AUTEUR

_Vue sûrement créée à partir d'une maquette 3D / Vue intérieure.
_Texture photographique (sol et plafond) / Texture numérique (mur) / Photographies (objets et lampes au plafond).
_Personnages (photographie en noir et blanc) donnent de la profondeur à l'image, permettent de comprendre les différents plans.
_Aucune ombre mais les «ombres» sur les photographies des personnages contrastent beaucoup avec le reste.
- Image statique, mais assez vivante et profonde grâce aux personnages qui l'habitent et permettent de comprendre l'espace.

FALAATELIER (Bauhausmuseum-germany-avril 2015) Portugal

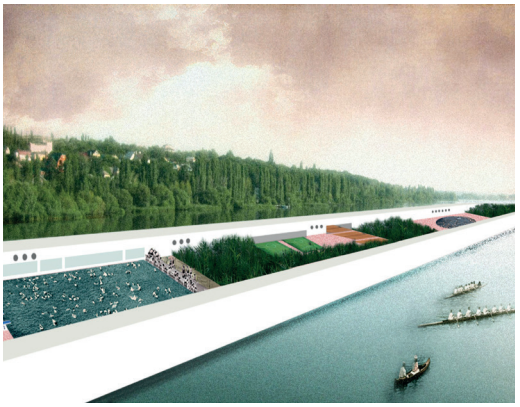
_Maquette 3D / Vue intérieure à hauteur d'oeil.
_Uniquement des éléments photographiques (matérialité béton puissante à la limite de la peinture, objets exposés, lampes).
_Personnages (photos, donnent une échelle, ils sont légèrement floutés).
_Travail sur les ombres et la lumière, plus sombre premier plan et lumière dans le fond apporte du relief, de la profondeur à l'image. Image assez vide mais l'importance de la matière et de la lumière qu'on arrive à ressentir fait vivre l'image.

FALAATELIER (Learning Center-portugal-2011) Portugal

_Maquette 3D / Vue intérieure.
_Photographie (texture bois, sol et plafond) / Absence de matière (mur).
_Personnages & objets (photographies), tout est en noir et blanc.
_Aucune ombre mais les photos des objets et personnages contrastes bien avec le reste et nous font comprendre les différents plans, ils habitent également l'image on pourrait quasi croire que c'est une photo.

FALAATELIER (Social cultural center- Suisse- 2014) Portugal

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



_Support : possible photo (ciel et eau retravaillés) / vue depuis le haut.
_Absence de matière pour le projet à l'extérieur (blanc) / Matière photographique (composition intérieur du bâtit, et photographies plus nettes, sans traitement).
_Légère ombre du bâtiment sur l'eau, et dans les éléments photographiques.
_Personnages (noir et blanc donnent l'échelle).
_Le blanc fait ressortir le projet, créer du relief, les personnages nous font comprendre qu'il y a des activités, donnent vie au bâtiment.

GOSPLAN (A defensive Archipelago- 2014- Russie)
Italie

_Maquette 3D / Triptyque (montrant temporalités) / Une seule perspective / Vue extérieure (intégration dans «l'environnement).
_1) Textures numériques / Personnages quasi invisible (donnent l'échelle) / Sans ombre / Plat / Tout est sur le même plan : élévation.
_2) Peinture (ciel) / Texture numérique (bâtit et eau) / Photographie (premier plan, personnages nous amène à regarder depuis son point de vue, référence collage Superstudio / Personnages (dans le bâtiment, donnent l'échelle) /Reflet / Ombre dans l'eau permet de comprendre la distance.
_3) Textures numériques (ciel, bâtiment,) / Photos (texture brique, objets, végétation , existant à droite, eau) / Personnages (illustratifs au loin / premier plan photo, noir et blanc nous projetant depuis leur point de vue) / Ombres des photos / Plus de relief, mouvement de l'eau, moins plat.

GOSPLAN (Guggenheim museum- Helsinki- 2014)
Italie

_Vue modèle 3D, Vue intérieure.
_Photographie (texture bois sur les poutres, et béton sur les murs) / Pas de texture numérique.
_Personnages et objets au premier plan (photographie, en noir et blanc, végétation extérieure) / Absence de matérialité pour le paysage lointain.
_Ombres (portées au sol marquent le rythme de façade, des menuiseries).
-Absence de second plan à l'extérieur rend l'image un peu plate, statique. On se demande qu'est-ce que ça nous montre vraiment.

GUTGUT (Family House Extension_Bratislava-2013)
Slovaquie

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

_Vue à partir d'un modèle 3D / Vue intérieure.
_Photographies (texture du sol et du mur) / Textures numériques (mur et plafond) / Absence de matérialité, importance du blanc (ouvertures et ciel).
_Personnages (photographie, noir et blanc, une au premier plan, nous tourne le dos, nous invite à regarder de son point de vue / Végétation (photographie).
_Absence d'ombres, le contraste entre le blanc et les matières photographiques créer de la profondeur mais l'image reste statique ; on se demande ce que ça nous montre vraiment.

LABEL ARCHITECTURE (Centre Culturel-Belgique-2014) Belgique

_Structure modèle 3D / Vue intérieure, extérieure
_Photographie (texture, acier, rideau transparent, végétation) / Texture numérique (ciel grisé)
_ Personnages (photo, donnent l'échelle et se « perdent dans l'image »)
_ Important jeu de lumière, filtre, brume, nous donne un ressentit / Aucune ombre sauf celle de la matière photographique
_La végétation très présente au premier plan et le fond nous font comprendre la profondeur , des éléments apparaissent par transparence / Échelle de la végétation au premier plan pose question par rapport à l'échelle des autres éléments et nous plonge dans l'ambiance de l'image.

LUIS CALLEJAS (Tropicarium-Bogota-2014) USA & Colombie

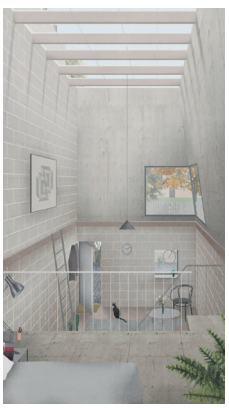
_Maquette 3D (niveau de détail) / Vue intérieure/ extérieure / quasiment élévation de façade
_Photographie (existant, arrière plan) / Texture numérique (sol, revêtement de façade, fenêtres, ciel) / Absence de réelle matérialité, absence de matière, blanc (structure)
_Personnages (photos) / Végétation (tirée d'illustration aussi)
_Absence d'ombre (sauf structure maille au sol)
_Image assez frontale, figée, plate

NP2F (Révinventer-Paris-17° 2015) Paris

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

_Modèle 3D (bâtiment) / Vue extérieure.
_Texture numérique (bâtiment, texture, matière) / Photographie (environnement extérieur: arbres, herbes, chemin) / Aquarelle (le ciel).
_Absence de personnages mais végétation très importante (photos arbres noir et blanc).
_Absence d'ombres, sauf sur les photos.
_Éléments au premier plan (tronc arbres qui sortent du plan, nous projettent dans le point de vue) / Arbres rythment ,donnent de la profondeur, l'image de base assez frontale.

OFFICE KGDVS (Arvo pärt Centre_Finlande-2014) Bruxelles



_Vue maquette 3D / Vue intérieure.
_Photographie (panneau de bois, ressentit matière) / Texture numérique (pour les autres matières, végétation, objets).
_Absence de personnage (un chat, illustration).
_Peu d'ombres (en toiture).
_Couleurs monotones, toutes quasiment identiques, assez plat, aucun élément ne se détache. (identique pour la vue depuis l'extérieur, frontale et plate).

OFFICE MMX (Naked House_Londres) Londres

_Support photo / Vue très large, en hauteur / Centralité dans l'image / Plusieurs plans se succèdent.
_Photographies (la ville, rajoutée ?) / Texture numérique (piscine, très plate, sans fond) / Peinture (ciel).
_Personnages (illustration, premier plan, de dos) / Végétations (entièrement photos).
_Absence d'ombre mais relief créer par tous les éléments photos avec déjà des ombres
_Composition par juxtaposition de photos ? Posent des questions de perspective (paysage existant ou créer de toute pièce). Élément central nous projette sur le paysage.

POINT SUPREME (Masterplan-2010-Grèce) Grèce

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

-Maquette 3D / Vue intérieure depuis une fenêtre en hauteur vers extérieur, vue sur le projet (forme, implantation , paysage)
_Photo (fond de l'image, paysage) / Texture numérique pour le reste (ciel bleu,sol, eau) / Absence de matérialité (blanc pour le bâtiment et pour le premier plan de l'image).
_Personnages (photographies en noir et blanc) donnent une échelle et habitent le lieu / Premier plan grand personnage de dos regardant par la fenêtre (ligne d'horizon nous projette dans l'image) / Végétation bâtit (numérique).
_Ombre du bâtiment dans la cour, profondeur.
_Importance du blanc au premier plan, permet de ne pas lui donner d'importance, tout en nous projetant / Image assez statique mais profondeur créer par cette succession de plans.

RESERVOIR A (Charleroi-Hôpital-Belgique) Bruxelles

_Maquette 3D / Vue intérieure / élévation de façade.
_Texture numérique (pour la plupart des textures du bâtiment) / Absence de matérialité pour la structure (blanche) / Objets et végétations (quasi faux).
_Personnage (premier plan, photo, quasiment caché)
_Ombre (de la structure sur le sol, sur les façades).
_Absence de contrastes, de vraies matérialités, de personnages, d'activités. Frontalité, image un peu plate, statique.

SOMETHING FANTASTIC (Greenhouse_ ANTWERP-2013) Zurich

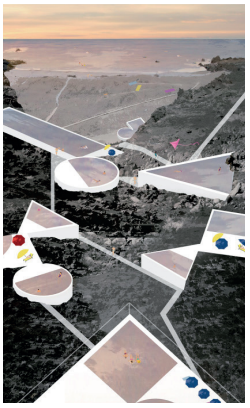
_Maquette 3D / Vue intérieure vers extérieur.
_Texture photographique (bois) / Texture numérique (sol extérieur, arrière-plan, ciel).
_Personnages et objets (photos).
_Importance des ombres pour tous les éléments.
_Absence d'arrière plan / Pas beaucoup de profondeur / Ombres permettent de rendre l'image moins plate et le contraste entre deux couleurs fait ressortir la matérialité du bois.

TEDA ARQUITECTES (Social medical residence-Suisse-2012) Olso

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS AVEC L'AUTEUR

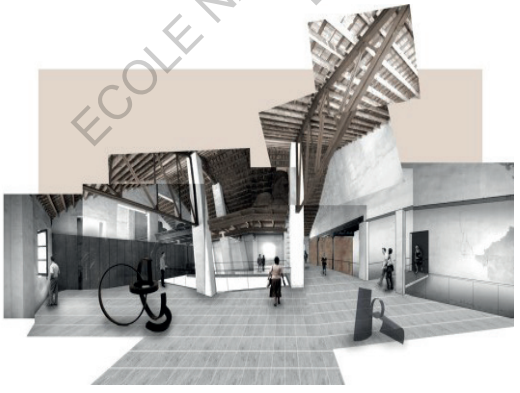
_ Image, assemblage depuis fond blanc / Vue intérieure vers extérieur / Très cadré.
_Texture numérique (ciel, sol, extérieur herbe végétation)/ Absence de matière (importance du blanc à l'intérieur).
_ Absence de personnages / Objets (photo mais assez plat),
_Ombre extérieure (peu d'importance).
_Image assez stérile, figée, absence de matérialité, tout est plat.

VAN NOTEN architects (House_Belgique-2013)
Anvers (belgique)



_1) Fond photographique / Vue de haut sur le projet (intégration au paysage).
_Photographie (crée le paysage par superposition) / Absence de matérialité pour le projet (blanc, vient créer des formes dans le paysage) / Photographie (l'eau à l'intérieur des masses blanches, mais matière plate).
_Personnages / Objets (illustrations, donnent l'échelle).
_Absence d'ombre sauf sur la matière photo, contraste puissant entre les ombres et le projet en blanc / Profondeur, relief grâce aux éléments photographiques / Pose des questions d'échelle dans le paysage.
_2) Photographie, Projet : tiré d'une axonométrie / Vue extérieure de haut.
_Texture numérique (sol)/ Absence de matérialité (projet).
_Un personnage (illustration) donne l'échelle, nous projette sur la vue depuis le toit nous aussi.
_Ombre structure mais assez plat.

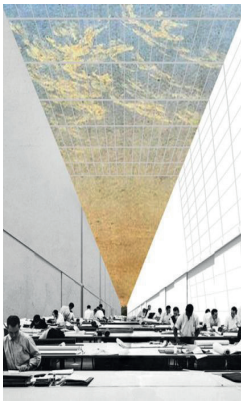
VIAR ESTUDIO (Maritime Center_Solar Town Hall-2012-15-Norway) Espagne



_Point de vue intérieur depuis maquette 3D / Les éléments sortent du cadre et dépassent, importance du blanc pour que les éléments puissent filer dessus.
_Texture photographique (sol, mur) / Photo (charpente plafond) / Absence de matérialité (poteaux) / Aplat de couleur (arrière plan).
_Personnages (photos), floutés, en mouvement.
_Travail lumière (les fenêtres beaucoup plus lumineuses ressortent dans la composition).
_La superposition de plans, photos renverse la perspective, donne une idée de mouvement / Les plans qui sortent du cadre créé une dynamique.

ETUDIANT 1

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

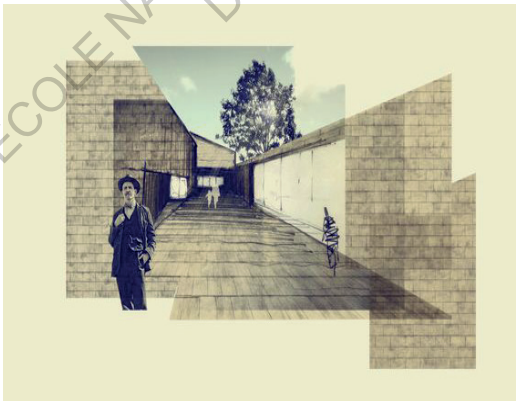


_Maquette 3D / Vue intérieure / Différentes temporalités.
_Texture photographique (bâtiment de gauche ?, ciel) / Absence de matérialité (bâtiment de droite) / Peinture (ciel).
_Personnages, Objets (photos en noir et blanc, habitent le bâtiment, donnent une échelle, montrent des usages).
_Ombres (structure et bâtiment).
_La seconde image est moins frontale, plus profonde, le champ est dégagé et on a un vrai arrière plan, la peinture aplatit.

ETUDIANT 2

_Assemblage sur fond blanc / Vue intérieure un peu en hauteur.
_Texture numérique (ciel, sol, végétation) / Absence de matérialité (structure).
_Personnages (photos, donnent une échelle, prolifération, montrent des activités).
_Absence d'ombre.
_Les personnages habitent l'espace et donner du relief.

ETUDIANT 3



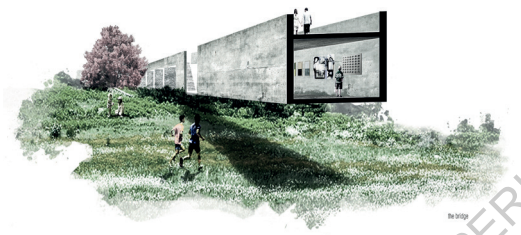
_Assemblage fond blanc, dessin / Vue extérieure / Les éléments sortent du cadre, débordent sur la feuille.
_Matière photographique (brique, ciel, végétation) / Absence de matérialités (fenêtres) / Dessin (ajout de lignes, accentuent certains traits).
_Personnages (photo, premier plan, nous regarde, nous invite à regarder) / Personnages (dessin, donnent une échelle).
_Ombres, (dessin crée des endroits plus sombres).
_Matérialité photo et les éléments qui ressortent rendent l'image assez dynamique.

ETUDIANT4

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

_Assemblage fond blanc / Maquette 3D (structure) / Vue intérieure / Deux plans distincts / Structure (arrière plan, cadrée dans un cercle) / Activités (premier plan, débordent sur le blanc).
_Absence de matérialité (structure arrière plan, toute blanche) / Photographie (premier plan, sol).
_Personnages très importants (premier-plan, noir et blanc, en mouvements) et Aliments (photos, fruits, légumes en couleur).
_Ombres (sur la structure et sur les éléments photographiques).
_Absence d'arrière plan , image assez frontale, mais cette différenciation des deux plans et les personnages en mouvement rendent l'image dynamique, et lui donnent du relief.

ETUDIANT 5



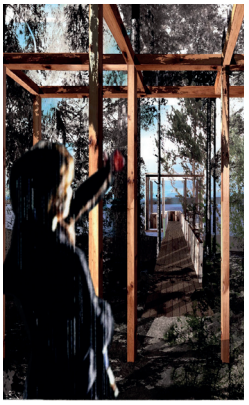
_Assemblage fond blanc / Maquette 3D (structure) / Vue extérieure / Coupe-perspective / Importance du blanc
_Photographie (texture du bâtiment)
_Personnages (photographie, donnent l'échelle, habitent le lieu) et alentours, végétation (photos).
_Ombres (sous la structure, marque une dimension importante du projet).
_La présence du blanc et de ce mélange entre le paysage et ce blanc vient créer du dynamisme. Le bâtiment s'élance vers nous et gagne en relief et en profondeur grâce à l'ombre très marquée.

ETUDIANT 6

_Assemblage fond blanc / Vue intérieure /
_Photographie (texture de la roche) / Texture numérique (eau)
_Personnage (photographie, habite le lieu très sobre).
_Ombres (nous permettent de comprendre les profondeurs et la lumière venant du dessus).
_L'image est très frontale, de loin on ne perçoit pas les profondeurs qui se dégagent dans la matière de la roche. Il faut regarder avec attention. Les jeux d'ombres et de la lumière permettent de rendre l'image moins frontale, moins plate.

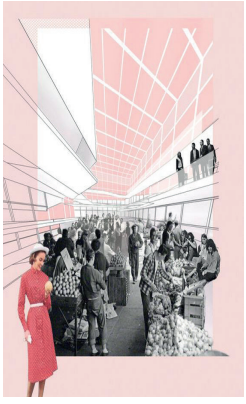
ETUDIANT 7

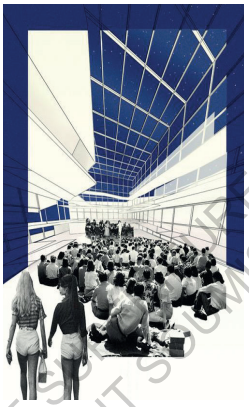
© ENSA NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



_Maquette 3D / Vue intérieure / Vue extérieure / 2 images, représentations mais la même cabane.
_Photographie (1) (arrière plan paysage, forêt premier plan) / Texture photographique (bois, structure) / Peinture (2) (arbres).
_Personnages (1)(premier-plan, photographie floutée, de dos, nous amène à regarder depuis son point de vue, donne une échelle) (2) (échelle, habitent le lieu).
_Ombre et lumière importante (1) (déjà présente dans la photo de la forêt et retravaillée sur tout le projet) / (2) Aucune ombre (sauf texture photo du bois).
_(1) Les contrastes (forêt sombre, structure plus claire, participent à l'ambiance), image profonde (ouverture au loin appelle le regard). (2) Plus frontale, les tronc d'arbres , la vraie texture bois donnent du relief. Les troncs d'arbres sortent du cadre et montrent qu'on est suspendu. Le bleu : l'eau dans le fond, le froid, certains éléments sont à interpréter.

ETUDIANT 8





_Maquette 3D / Vue intérieure / 2 Images : temporalités
_Aplat de couleur (différents en fonction du moment de la journée) / Absence de matérialité (bâtiment blanc, « quasi inexistant », filaire).
_Personnages (en noir et blanc, photographies, très important dans l'image, montrent les activités et donnent une échelle) / Personnages premier plan ressortent, donnent de la profondeur.
_Couleur, aplats, construction par les lignes font penser aux méthodes constructivistes.

ETUDIANT 9

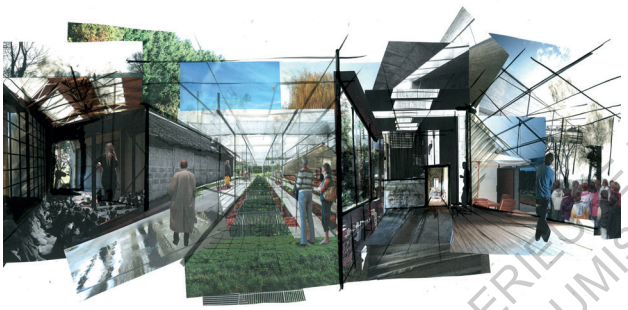
_Assemblage, feuille blanche / Multiplication points de vue (intérieur et extérieur) / Successions de plans.
_Photo (paysage au loin, très assombri) / Texture numérique (ciel, mur) / Texture photos (matériaux à l'intérieur, bâtiment extérieur).
_Personnages (numérique, aplat noir, donnent l'échelle, permettent de comprendre la profondeur).
_ Jeu entre paysage très sombre et lumière qui ressort du bâtiment
Élément centrale impose une certaine frontalité / Profondeur à l'intérieur du bâtit plus difficile à percevoir / Jeu de contrastes sombres, lumineux et matière photo permettent de donner de l'importance à la matérialité et la rendent «moins plate».

« LE FAIRE ET LE DIRE » Emma

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

_Assemblage feuille blanche / Vue intérieure, extérieure / Plusieurs point de vues / Succession de plans.
_Matière photographique (paysage, végétation, matériaux, personnages) / Photo de maquette (charpente bois),
_Personnages (photos, donnent l'échelle et font vivre le bâtiment.
_Ombres (photo et au sol), donnent de la profondeur à l'image.
_Les différents point de vues et la quantité de personnages en train de réaliser des actions rendent l'image assez vivante, en mouvement.

« LE FAIRE ET LE DIRE » Théo



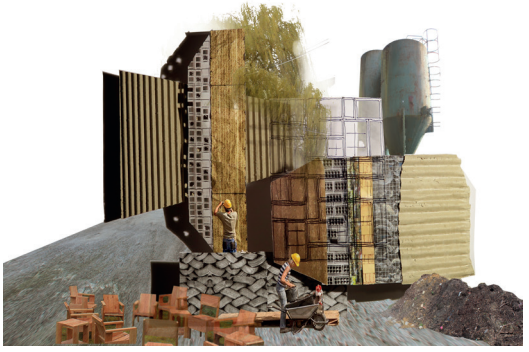
_Assemblage feuille blanche / Vue intérieure, extérieure / Sorte de coupe / 3 ou 4 points de vues / Les plans se chevauchent, superposent ressortent du cadre.
_Matière photographique / Dessin (accentue certains traits)
_Personnages (photos, parfois en noir et blanc, donnent une échelle mais font moins vivre le lieu).
_Ombres sur les photos et un réel jeu avec des endroits très sombres, d'autres beaucoup plus lumineux, donnent de la profondeur.
_Les différents plans se lisent au même niveau / Les plans qui ressortent du cadre nous poussent à regarder, nous amènent à l'intérieur / L'image est moins statique. Le deuxième plan très lumineux apporte de la profondeur à l'image, attire le regard.

« LE FAIRE ET LE DIRE » Théo & Charlotte

_Assemblage fond, photo / Vue extérieure vers intérieur
_Matière photographique pour tous les éléments, (murs de pierre viennent rythmer l'image et imposent une certaine frontalité).
_Personnages (photos, en train de réaliser des activités, ne donnent pas l'échelle du projet, plutôt là pour montrer qu'il y a de la vie, des gens qui habitent).
_Ombres des photos.
_Peu de profondeur avec le paysage assez proche en arrière plan, mais du relief grâce aux photos.

« LE FAIRE ET LE DIRE » François

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



_Montage, maquette / Vue extérieure/ Importance du blanc, pas de fond, les différents plans débordent / Succession de plans très marqués.
_Photographies (matière, très importante) / Dessin (accentue certains traits).
_Personnages (peu présent, en train de réaliser des actions)
_Ombre des plans permettent vraiment de créer du relief.
_Une image assez vide d'action où l'importance est donnée à la matière, à la limite du montage.

« LE FAIRE ET LE DIRE » Zoé

_Assemblage feuille blanche / Vue extérieure, intérieure / Une seule image composée en 3 parties / Points de vues légèrement divergents (mais sur la même ligne d'horizon).
_Photographie pour aussi tous les éléments / Absence de matérialité, aplat coloré (projet).
_Personnages (photos, importance des personnages et des objets qui font vivre le lieu).
_Absence d'ombre (structure plus opaque d'un côté que de l'autre).
_Le premier plan impose une frontalité (bâtiment pierre) / Profondeur dans le champ du milieu / Importance du blanc (central), les éléments sortent du cadre / Image vivante, en action.

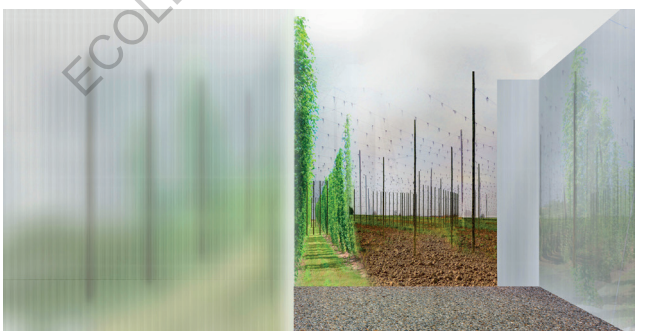
« LE FAIRE ET LE DIRE » Laurie

_Fond paysage photo / Vue intérieure, extérieure ? / Image crée de toute pièce par superposition de photos.
_Photographie (pour tous les éléments).
_Absence de personnages / Absence d'ombre.
_Premier plan imposant comparé à l'arrière plan, donne de la profondeur / Couleurs contrastent avec le reste de l'image / Sans personnage avec le champ de fleurs et la baignoire l'image dégage de la vie, une temporalité .

« LE FAIRE ET LE DIRE » François, Andy, Jenda

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS AUDIOVISUELS

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



_Assemblage feuille blanche / Vue intérieure vers extérieure / Maquette 3D pour le champ de poteaux ?
_Texture photo (polycarbonate et sol) / Photographies (paysage extérieur, végétation, ciel).
_Absence de personnage.
_Ombres (photos).
_Transparence (premier plan) et cette succession de paroi permettent de diriger la vue et créer de la profondeur / Sans personnage l'image est assez statique.

« LE FAIRE ET LE DIRE » Louis

_Assemblage feuille blanche / Vue intérieure et extérieure / Triptyque, 3 endroits du projet / Coupe perspective ? / Relier par un toit uniforme.
_Photographie
_Personnages (uniquement sur la dernière image)
_Différentes ambiances lumineuses / Image du milieu plus claire (contraste avec le reste) / Matérialité très présente) / Plus de profondeur dans la dernière (paysage au loin) / Plan du milieu assez vide, statique/ Premier plan, une façade (l'envol des papillons, les reflets donnent de la vie).

« LE FAIRE ET LE DIRE » Quentin

_Assemblage feuille blanche / Point de vue intérieur et extérieur / Coupe, Élévation / Plusieurs perspectives.
_Absence de matérialité (sol, plafond du projet) / Texture photo (mur transparent) / Photos (toutes les activités à l'intérieur et tout le paysage extérieur) / Texture numérique (ciel et champs tout à gauche : pas la même importance).
_Personnages (photos, présents dans les différents points de vues).
_Ombres, lumière dans éléments photos.
_Image assez vivante avec toutes ces activités / Frontalité imposée par le bâtiment mais profondeur intérieure / Beaucoup de choses à regarder / Tout est quasi sur le même plan (sauf camions, tables pour manger donnent plus de relief à l'image sans pour autant fixer le regard)

« LE FAIRE ET LE DIRE » Léa

« LE FAIRE ET LE DIRE » Océane

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans cette partie nous avons pu voir qu'il existait différentes techniques pour réaliser des image-collages. Toutes présentent, communiquent du projet d'architecture de façon plus sensible, en utilisant, des textures, en choisissant des points de vue, et toutes fabriquent des « ambiances ».

Néanmoins il est possible de constater que selon la composition, le point de vue, la perspective, les médias utilisés (photos, textures numériques), selon l'importance donnée aux personnages, le sujet traité, les images ne font pas appel à nos sens de la même façon. Elles ne délivrent pas « le même message », les mêmes envies. En regardant, ces différentes représentations, en les analysant et en réalisant du collage je me suis rendu compte qu'encore aujourd'hui le collage est un outil qui sert différentes volontés. Il est parfois plus technique et utilisé comme un outil de rendu (dessin classique, technique mais amélioré). Il permet de communiquer de façon plus sensible sur le projet et sur ses ambiances. D'autres sont là pour communiquer mais servent principalement à réfléchir, concevoir le projet. Ici l'outil n'intervient pas en phase finale mais il est utilisé en amont pendant tout le processus de réflexion dans le but de faire évoluer la pensée.

Ces deux possibilités, offertes par l'outil collage se fabriquent différemment, et ne portent pas les mêmes envies. Il est important de voir les distinctions entre les deux et la raison, la façon dont ce « découpage » a été réalisé. Car il est impossible de classer catégoriquement ces images. Ici le propos est de dire que le collage est un outil, grâce à ces premières observations, et aux entretiens menés avec d'autres étudiants, il a été possible d'esquisser un début d'analyse, montrant qu'en utilisant des techniques différentes, le collage ne délivrait pas le même message.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

2. UN OUTIL **DE RÉFLEXION, CONCEPTION**

Avec le corpus vu précédemment nous pouvons nous rendre compte que le collage en architecture est une fois de plus un outil qui s'adapte aux « messages » que nous, architecte, souhaitons passer. Une de ces possibilités est de l'inclure depuis le début ou en cours du projet, il devient alors un nouvel outil technique pour l'architecte, au service de la réflexion, de la conception. Héritage des années 60, moins engagé, moins utopique mais dans les deux cas il sert la réflexion, et est présenté pour faire évoluer une pensée, une idée encore non achevée.

Cet outil est utilisé aujourd'hui par des architectes, lors de phases de concours d'idées. Les deux exemples que nous verrons sont portés sur des questions urbaines. Ces architectes mettent en image leurs pensées, de façon « grossière » pour avancer dans le processus et réalisent plusieurs collages sur la même thématique. Nous verrons un projet réalisée par **GOSPLAN** « **A defensive Archipelago** » et un autre de **POINT SUPREME** « **Athens By Hills** ». L'image-collage est également utilisée par des étudiants dont les réalisations ont été trouvées sur internet. Ils utilisent des techniques différentes, qui nous poussent à comprendre que l'image peut évoluer, étant une étape dans la réflexion et ouvrant sur des possibilités infinies. Une expérience personnelle sera également incluse dans cette partie car en tant qu'étudiants, nous avons dû dans le studio de projet « le faire et le dire », réaliser une image, exprimant notre projet. Cette image, ce collage a été commencé au début du projet et a évolué tout au long de la réflexion.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Point Supreme , groupe d'architectes grecques s'est intéressé au collage pour réfléchir à des concours d'idées, notamment « **Athens by Hills** ». Ce projet souhaitait enrichir la perception et la représentation de la ville avec des interventions programmatiques qui se développent au-delà du centre, sur les montagnes, vers la périphérie, en créant des monuments plus flexibles.

Ce que **Point Supreme** aime à présenter et que nous pouvons observer dans leurs images, est la juxtaposition d'éléments ayant des significations différentes et qui leur permet de voir apparaître de nouvelles idées. Dans cette étude le collage leur permet de raconter une histoire, un contexte, un site. Plusieurs niveaux de lectures sont possibles mais un concept fort ressort. Exemple ici : les montagnes sont mises en avant. D'autres collages sur la même thématique sont réalisés, mais depuis un autre point de vue, un point de vue haut (sûrement sur le haut d'une de ces montages). Ce collage nous montre la ville du dessus et nous invite à découvrir « un projet programmatique ». Les deux images sont assez brutes et il est possible de les interpréter de différentes façons mais l'intention est là. On comprend que ce n'est pas réel et possible mais l'idée ressort et c'est en utilisant le collage que cette idée peut s'exprimer aussi simplement.

Gosplan, groupe d'architectes italiens, utilise également cet outil de rendu. L'image-collage leur permet de communiquer mais aussi de concevoir. Leurs collages sont en quelque sorte « absurdes », comme ceux de **Point Supreme**, car ils posent des questions d'échelles mais font aussi ressortir, les grandes idées (des îles flottantes, construites, accueillant des activités et en même temps en « adéquation » avec la nature, on voit que la vie sur l'eau, les bateaux continuent de naviguer, et que tout est « paisible ») qu'ils souhaitent dégager. Dans ce type de représentation, l'image-collage devient un outil de synthèse, permettant de mettre en exergue les points saillants d'un projet, une idée forte.

L'étude de cas « **A Defensie Archipelago** » s'intéresse à la question de la seconde nature, le but étant de créer des îles artificielles contenant des activités et capables de nettoyer, dépolluer la mer.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Athens by Hills,
Point Supreme , 2010

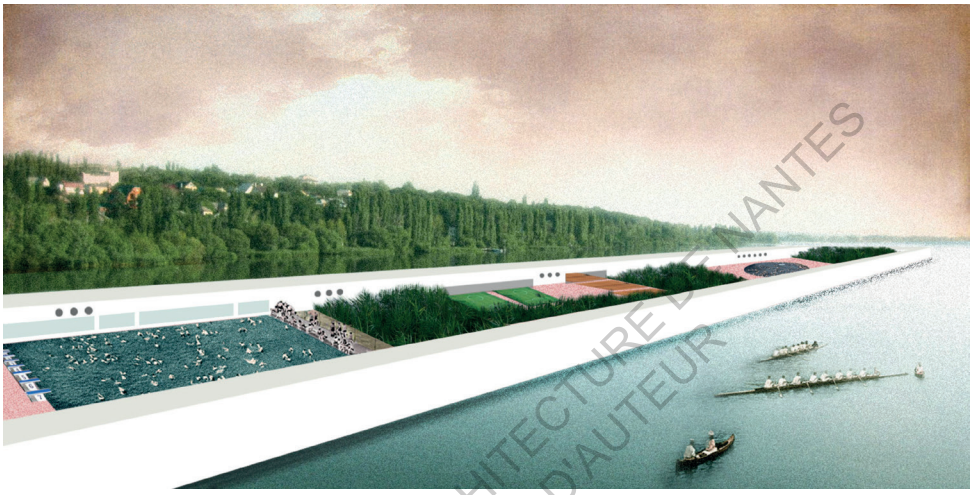
ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'A
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D

Athens by Hills,
Point Supreme , 2010

Nous voyons dans leurs images des éléments assez grossiers, des formes, accueillants des activités. Le collage reste assez simple. Nous remarquons une absence de matérialité de l'architecture, les formes sont blanches, tandis que justement ce qui se passe à l'intérieur est mis en avant (les activités). Le blanc quant à lui sous-entend que des choses vont évoluer, et qu'ici nous sommes à une étape. Néanmoins, dans ce projet nous avons déjà plus l'impression que ce qui est présenté pourrait être réalisé, construit, comparé aux image-collages de **Point Supreme**, où nous savons pertinemment que ce qui est vu ne peux exister. Ici l'architecture est « plus dessinée », plus détaillée.
La première image-collage de **Gosplan**, avec cette forme blanche, longitudinale fait penser au collage de **Rem Khoolhaas** « **The Strip** » (référence II. 3). La seule différence est qu'ici nous comprenons, nous nous projetons plus facilement dans l'échelle du bâtiment, grâce aux personnages présents sur l'image (en train de se baigner dans la piscine). Grâce à eux, nous pouvons imaginer que la réalisation de ce bâtiment est possible. Il est moins « disproportionné » que dans The Strip, où l'échelle des personnages n'apparaît même pas. Ici les personnages qui habitent ainsi que les différents éléments, activités présents à l'intérieur nous donnent des informations. Ces éléments, collés à l'intérieur nous poussent à nous projeter plus facilement, à nous faire penser que ce bâtiment peut être réalisé, construit.

Pour les deux représentations nous remarquons une perte de repère, dû à l'accumulation, la juxtaposition d'éléments, différentes perspectives, des éléments photographiques à différentes échelles. A l'inverse d'un outil de rendu n'ayant pour seul objectif que de dépeindre une réalité jugée objective par son concepteur, l'image-collage refuse la possibilité d'une réalité homogène et immédiate. Bien au contraire, par le biais de ces combinaisons et de ces juxtapositions, l'image-collage nous replace dans une forme assumée de surréalisme ; au sens premier du terme, de surréalité. Nous sommes ici au-delà de ce qui semble être le réel, mais nous sommes pourtant plus encore en capacité d'embrasser la réalité d'un projet et son caractère multidimensionnel. En refusant de croire que tous les usages et les fonctions du bâtit peuvent être atteintes et exposées en une image lisse, l'image-collage témoigne de manière pertinente de la complexité de tout projet d'architecture.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR



A Defensie Archipelago,
Gosplan, 2014

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

A Defensie Archipelago,
Gosplan, 2014

Les limites entre outils de rendu et outil de conception, réflexion sont plus difficiles à distinguer chez les étudiants qui utilisent des techniques assez variées. **Nous retrouvons dans ce type de collage, « l'inachèvement », l'importance de l'utilisation du blanc « qui permet de comprendre qu'un devenir est possible pour l'image, que celle-ci n'est pas figée » (exemple dans l'image n°5). Dans ces images nous pouvons ressentir que nous sommes à une étape du projet**.

Ce type de représentation permet de rendre moins compte de l'architecture et de porter plus d'attention à l'activité : « Ici les activités peuvent créer l'ambiance et l'architecture devient secondaire ». Ce sont les personnages qui donnent une vraie dynamique à l'image. Dans les deux images-collages, il serait possible de remplacer la structure par n'importe qu'elle autre en gardant l'activité en dessous. Les images deviennent plus vivantes, nous voyons un rapport au corps, à l'Homme, à l'humain que nous ne pourrions pas avoir avec d'autres outils classiques.

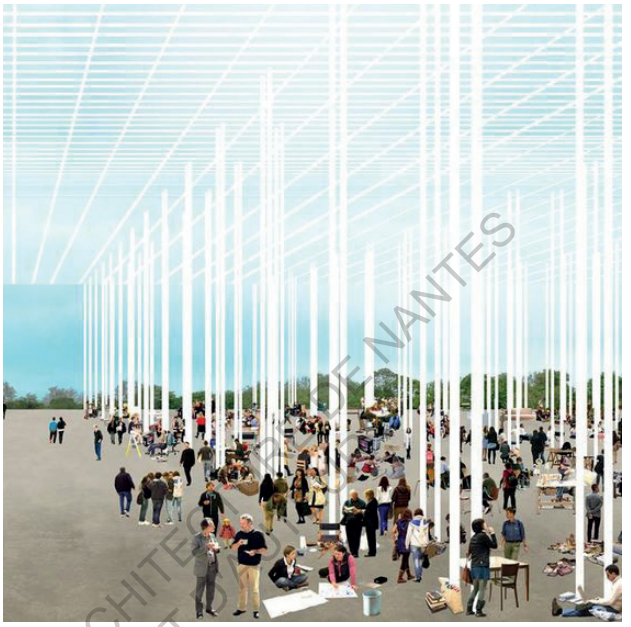
Ces techniques permettent de réfléchir de façon plus sensible à ce que nous sommes en train de concevoir, en reconsidérant les activités, l'Homme. L'importance accordé à ces activités nous renvoie aux expérimentations établies par Guy Debord, Ron Herron dans les années 60, qui souhaitaient elles aussi intégrer de plus en plus les activités humaines. Par exemple dans **Tunes Suburb**, de Ron Herron, (référence II. 3), l'architecture, la ville n'était qu'un second plan et devenait un support, un fond pour les activités qui se déroulaient au premier plan.

Cet outil de réflexion, conception, qu'est l'image-collage, peut s'utiliser de différentes manières, déjà quand nous regardons les représentations de **POINT SUPREME**, de **GOSPLAN** ou des étudiants nous voyons qu'il offre des possibilités, messages variés.

Une autre façon de l'utiliser est « développée » dans le studio de projet « le faire et le dire » : Les étudiants doivent y réaliser une image, des images, exprimant leurs pensées, points de vues, concepts, envies, idées vis-à-vis du projet. Tous les étudiants de cette option, à ma connaissance se sont servis du logiciel Photoshop et ont pris des éléments, références d'autres photographies, images pour réaliser la leur. Aucun étudiant n'a utilisé de logiciel de rendu ou même de maquette 3D. Tout le monde a fonctionné en récupérant de la matière, des photos du site de projet (Caulnes) et autres.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Etudiant n°3,



Etudiant n°5,

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans un grand nombre de collages présents dans le corpus, nous voyons l'importance accordé aux activités, ce qui n'est pas forcément le cas dans les premières images du studio.

Une des premières, est un photomontage, silos, baignoire.
Le support de cette image est une photo de paysage retravaillée avec d'autres photos de paysage qui ont été juxtaposées, collées, détourées...

Nous sommes en plein imaginaire, la baignoire au premier plan et les silos font références à : l'habitation, l'agriculture, et le tout libère un message ; des habitations au milieu des champs, de l'agriculture. Nous pouvons être dans l'habitation comme si nous étions à l'extérieur, dans les champs. Ici le collage devient « concept », et les étudiants qui l'ont réalisé ont essayé par la suite de concevoir du logement en lien avec cette idée. Cette volonté aurait pu être esquissé à partir de plans, de coupes mais ici l'impact la sensibilité offert par l'image sont plus puissants, et surtout très «simple».

Un des étudiants de ce groupe a réalisé par la suite un second collage. Nous pouvons observer des références à des murs de pierres, symbolisant les habitations et des entre-deux, symbolisant l'intérieur des maisons. Une fois de plus il est possible de voir depuis l'extérieur vers l'intérieur et inversement, les champs et les cultures juste au dehors. L'idée est retravaillée et nous commençons à voir apparaître des éléments « architecturaux ». L'image et le propos ce sont complexifiés, même si nous ne savons pas exactement à quoi le projet ressemblera.

Cette seconde image, commence à accorder de l'importance aux personnages, aux activités.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« LE FAIRE ET LE DIRE » François, Andy, Jenda

« LE FAIRE ET LE DIRE » François

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE
DOCUMENT SOUMIS AU
NANTES

Dans notre groupe nous avons réalisé une image composée à la fois de photographies et d'aplats de couleur. L'image vient appuyer nos grandes idées : une nappe recouvrant des espaces plus fermés, accueillant des activités agricoles avec des cultures à côté. Une idée « architecturale » a été présente depuis le début mais est restée assez abstraite. Au cours de l'avancement du projet, l'image a fait évoluer nos idées et nos idées ont fait évoluer l'image.

Cette « boîte » centrale s'est complexifiée pour devenir plusieurs boîtes, plusieurs ambiances lumineuses, et nous avons utilisé le collage pour montrer cela. Les activités ont pris plus d'ampleur et cette nappe est restée présente mais de façon plus subtile, comme quelque chose d'invisible. Une importance certaine a été accordée aussi au support, cadre, blanc, permettant de ne pas figer l'image, et de se dire que l'espace pouvait encore évoluer.
A la suite de cette étape nous nous sommes divisées et avons continué nos images. Ma camarade a donné encore plus d'importance aux activités, à la réflexion sociétale accueillie par cette architecture de nappe qui apparaît en second plan. (image 1)

Jusque là les différents collages ont été réalisé à l'ordinateur. Néanmoins certaines personnes dans l'option ont pris de vrais éléments de photographies, de revues, et les ont collés sur une feuille blanche pour fabriquer leur projet, montrer leur idée. Ceci m'a inspiré et je me suis décidée à faire la même chose. Pour faire évoluer le collage commun j'ai récupéré divers éléments photographiques qui nous avaient inspiré ma camarade et moi tout au long de notre réflexion. J'ai créé un collage à partir de ces éléments en gardant la toiture, nappe, et en faisant évoluer certaines idées, comme par exemple les différents sols qui fabriquaient le projet.

Grâce à cette image j'ai pu (re)présenter ma pensée, de manière plus sensible qu'avec n'importe quel outil. Ce collage m'a permis d'aller vite, de tester différentes choses et d'arrêter une « première esquisse ».

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« LE FAIRE ET LE DIRE » Laurie & Océane

« LE FAIRE ET LE DIRE »
Laurie & Océane, Image finale

« LE FAIRE ET LE DIRE » Laurie

ECOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT PROTÉGÉ PAR LE DROIT D'AUTEUR

Une fois que ce collage papier a été réalisé, je suis passée sur ordinateur, en reprenant les mêmes éléments et en les retravaillant. L'outil numérique m'a permis de gérer plus en détail les raccords, tout en restant assez « abstraite ». Ces raccords permettent un « résultat plus harmonieux » et sont plus faciles à gérer sur photoshop qu'à la main. Max Ernst dans ces collages papiers gérait fabuleusement bien ce raccord et nous ne savions plus discerner l'élément collé, du fond mais ce détail demande beaucoup d'heures de travail à la main. Ici l'utilisation du numérique permet de gérer cet élément plus aisément, et est en cohérence avec l'idée du collage comme moyen de fabriquer rapidement.

De plus le collage à la main à fait apparaître ce que nous pourrions appeler « des happy endings ». Au départ, dans le projet, la nature, les champs, se trouvaient tout autour du bâtiment et en avançant dans l'image je me suis rendue compte que finalement quand ces cultures rentraient à l'intérieur cela devenait plus intéressant. Cela m'a permis d'aller plus loin dans cette idée et d'avancer dans la conception, vision du projet.

Grâce à l'abstraction, à l'imaginaire nous pouvons nous même nous réinterroger sur le projet et cela devient un autre moyen de faire, de penser. Ici les activités sont moins présentes, mais nous ressentons les ambiances lumineuses fabriquées par cette nappe.

L'utilisation du collage comme outil de réflexion, conception permet de donner une autre dimension au projet, de le raconter, de le concevoir de façon plus sensible, mais je pense également, de le partager à un plus large public

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

« **LE FAIRE ET LE DIRE** » collage manuel

« **LE FAIRE ET LE DIRE** » collage numérique

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Le collage comme outil de réflexion, conception montre et utilise une matière brute. Les compositions sont parfois plus complexes car elles permettent de montrer plusieurs éléments en même temps et les juxtapositions d'éléments sont parfois « absurdes », c'est à dire qu'elles nous font comprendre que ce que nous voyons ne peut être la réalité. Elles nous montrent plusieurs points de vues, dans un seul et même collage tout en gardant de la simplicité dans la réalisation, en collant les éléments sans traiter les ombres, la technique. Cette vision multiple permet de voir des choses qui ne se verraient pas forcément dans la réalité, une idée proche de ce qu'essayait de réaliser Tschumi, avec ces notations, étudiées au début de la réflexion sur le mémoire.

Cette possibilité de voir différents éléments, de juxtaposer des points de vues, permet, je pense, de mettre en action, différents sens dans l'architecture et de convoquer la sensibilité.

Ce type de représentation suscite également plus de questions, et parfois nous pousse, à en chercher le sens. Les différents « spectateurs » ne la comprendront pas de la même façon, car les interprétations sont multiples et ces images peuvent évoluer sans cesse. Cela ne signifie pourtant pas qu'il n'y a pas de réflexion sous-jacente, bien au contraire, c'est un essai pour le concepteur de mettre une pensée sur papier, le collage devient une mise-en-scène mentale.

Ces image-collages permettent de raconter des histoires, des actions, des usages, et donnent d'autres niveaux de lecture. Les images sont dynamiques et invitent le spectateur à rentrer dans l'interprétation. Elles font également appel à l'imaginaire, car nous savons que ce qui est présenté sur l'image n'est pas réel, le collage est là pour nous donner « d'autres informations ». Nous pouvons nous projeter à l'intérieur, essayer de le comprendre, trouver des messages que même l'auteur n'aurait pu soupçonner, et par ce biais, faire avancer l'idée. ¬
En ce sens, l'image-collage est à la fois révélatrice et vectrice d'idées, elle révèle la pensée autant qu'elle la stimule. Dans cette double fonctionnalité radicalement tournée vers le sensible, réside les premières causes du succès de l'image-collage dans l'architecture contemporaine.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

3. UN OUTIL **DE RENDU**

L'image-collage est aussi un moyen pour communiquer en phase de rendu. Les sites d'agences présentent de plus en plus leurs projets à l'aide de ce genre de représentation donnant de nouvelles visions, outils pour communiquer le projet.

Nous retrouvons une fois de plus des techniques variées, utilisées pour délivrer des « messages » différents. Nous pouvons voir des ambiances, liées à la matérialité, aux textures, d'autres, aux scénarios, temporalités, des ambiances extérieures permettant de comprendre l'environnement dans lequel s'implante le projet.

Les deux groupes d'architectes vu précédemment, **GOSPLAN** et **POINT SUPREME**, utilisent cet outil et nous pourrons voir des exemples de rendu pour « comparer » avec l'autre utilisation qu'ils en font, c'est à dire celle vu précédemment, où l'image-collage est abordée comme un outil de réflexion leur permettant de répondre à des concours d'idées, d'être bien plus abstrait, d'imaginer, de concevoir de nouvelles idées .
Des étudiants se servent également de ce type de représentation pour parler de leur projet, montrer des ambiances plus cadrées, communiquer des scénarios.
Ces images-collages font appel à un dessin plus « technique », réutilisant, réinterprétant les outils classiques. Nous sommes capables en regardant ces représentations, de savoir qu'une réalité proche est envisageable.

Le groupe d'architectes **Point Supreme**, recherche et a recherché ce nouveau type de collage pour combiner des informations spatiales détaillées et de l'informel, imaginaire. **Le but une fois de plus est de pouvoir parler au sens commun, de s'intéresser à la mémoire collective, en racontant des scénarios, des histoires et en faisant appel à l'imaginaire commun. L'image-collage permet d'apporter au projet de la narration, de la poésie, qu'il serait impossible de convoquer avec les outils classiques**. Nous pouvons observer dans leur collage une réalité préexistante, du dessin normé servant à poser l'espace. Dans les deux images nous remarquons ce dessin plus technique, pour la première, un support de maquette 3D pour la seconde, une élévation.

Nous pouvons remarquer qu'ils utilisent dans leurs représentations des matières réelles, tirées de photos, de magasines. Un propos qu'ils défendent, car pour eux ces éléments emprunts de la réalité, permettent de garder de la simplicité, de l'abstraction. Ils évitent de se disperser, d'oublier le but premier, comparé à des éléments numériques sur lesquels il faut parfois « passer » des heures pour avoir le rendu escompté. Ici la matière est déjà présente il suffit de l'intégrer. Il faut parfois dans ce genre de rendu, remettre cette matière à l'échelle, pour avoir un « résultat harmonieux » et justement éviter « l'absurde ». Des « détails » que nous pouvons laisser brut dans l'outil de réflexion.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Social Housing Wulpen,
Point Supreme, 2012

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Petralona House,
Point Supreme, 2016

Nous nous rendons compte que pour les personnages et la végétation, la représentation utilisée est plutôt irréelle, de l'ordre de l'illustration, réalisée numériquement, plus proche de la peinture. En changeant de technique ils leurs donnent alors « moins d'importance », ces éléments rentrent dans **l'ordre de la narration**.

L'agence d'architecture **Gosplan** utilise également le collage « de rendu ». Parfois pour parler de temporalités, d'autres fois pour montrer des ambiances/usages tout en étant dans un dessin « normé ».
La première image a été réalisée pour le concours du **Guggenheim à Helsinki**. Le but de ce collage était de montrer une façade qui évolue en fonction des expositions, évènements qui ont lieu dans le musée. La vue a sûrement été créée depuis une maquette 3D, le bâtiment est posé sur une dalle, où nous pouvons discerner la hauteur du quai. Il a l'air bien positionné sur la parcelle, bien proportionné et assez détaillé. Dans cette image des éléments du réel (photo, magasine) sont utilisés mais également des textures créées numériquement. En un seul coup d'œil, il est facile de comprendre l'idée et de se projeter dans la réalité.

L'utilisation de l'illustration, du dessin (ballons dans le ciel) rajoute de la poésie à ce rendu mais le spectateur n'a pas à imaginer, tout est sous ses yeux. Cependant, cette représentation lui offre un nouveau niveau de lecture, des ambiances, fonctionnalités du projet qu'il n'aurait pu saisir autrement. ¬

La seconde nous projette encore plus dans la réalité car les éléments utilisés pour créer l'ambiance sont uniquement tirés de photos ou de magasines. Seule la structure / l'espace est représentée par du dessin technique (blanc). Cette image-collage donne à voir des fonctionnalités, usages et une ambiance (des matières, des vues, des rapports à l'extérieur, des rapports d'échelle), en même temps, exprimés de façon très simple et rapide.
Ces collages permettent de montrer des usages, nous remarquons peu de mouvement mais tout est là et se lit clairement. Ils sont à la fois réaliste et dans le même temps ils nous détachent d'une «hyper-réalité» mais nous croyons à l'histoire qui nous est racontée, et de part leur traitement une part «d'imaginaire», d'interprétation reste possible. (première entretien)

Si certaines représentations de rendu peuvent faire appel aux sens d'autres sont beaucoup plus stériles et n'utilisent que des textures numériques, illustratives sans éléments emprunts au réel. Elles nous font comprendre l'espace et donnent « des ambiances » mais font moins appel aux sens haptique. La « matière » utilisée n'est pas identifiable, une fois de plus c'est une représentation dans la représentation, l'image finale est toujours plus plate, sans relief, et je pense que le spectateur a plus de mal à se projeter à l'intérieur. (référence page suivante NP2F & Office MMX)

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Guggenheim Helsinki,
Gosplan, 2014

ÉCOLE NATIONALE SUPÉRIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS A DROITS D'AUTEUR

Light House,
Gosplan,

Certaines représentations qui pourraient être aussi assez stériles, utilisent les personnages pour donner plus de relief : « c'est grâce au personnage hors champ que l'image prend du relief et qu'on voit que c'est un collage, si on l'enlève elle devient plus plate, illustrative » (première entretien, référence page Archipelago). Nous nous rendons compte ici de l'importance du personnage dans le collage. Quand la matière, les usages, les activités ne sont pas traités, les personnages peuvent-être des moyens pour, comprendre que cette représentation est un collage, pour montrer une image plus « sensible », et pour nous amener à la regarder. Ce personnage hors champs intrigue, et nous attire. Néanmoins la recherche de sens ici pose question et se demande si l'utilisation du collage n'est pas uniquement liée à une volonté esthétique ?

Dans les représentations de rendu d'étudiants trouvées sur internet, nous nous rendons compte qu'ils utilisent souvent des références photographiques, de magazines, les images sont rarement plates.

Certains accordent une importance à la matière, à la lumière (référence page suivante, étudiant 8) . Le personnage au premier plan joue une fois de plus un rôle important, nous projetant quasiment dans une photo. Dans la seconde représentation, (sur le même projet), l'importance de la matière photo est encore présente, mais cette fois-ci l'ambiance est plus abstraite. Aucune texture numérique n'est utilisée mais, une abstraction se crée par l'utilisation du blanc. De plus l'utilisation de la peinture pour les arbres, est une « représentation » personnelle dans l'image mais elle permet de donner des clés de lecture et rend la représentation plus sensible. Une des interprétations possibles serait de dire que : le blanc, les arbres noirs, le bleu font référence à une ambiance assez froide car effectivement le projet est pensé en Finlande.

Les deux images sont alors complémentaires, et cette ambiance froide ne serait pas compréhensible autrement que par l'utilisation de cet outil, il en va de même pour l'ambiance lumineuse.

De plus il fallait pour représenter ce projet, deux représentations, une s'intéressant à « l'immensité », aux sens, corporels, au froid tandis que l'autre devait montrer comment la cabane se « fond dans la forêt ». Nous nous projetons dans un point de vue depuis la cabane ,nous développons un rapport à la lumière, les légers rayons lumineux passent au travers des arbres et viennent frapper la structure. Ces ambiances n'auraient pas été aussi « facile » à réaliser, représenter, avec un autre outil. Elles n'auraient également pas été aussi compréhensibles pour celui qui regarde. Le fait de pouvoir fabriquer « rapidement » permet de réaliser plusieurs images-collages, et dans ce cas de mieux communiquer le projet car seulement avec celle de droite ou de gauche il aurait été impossible de (se) raconter toute cette histoire.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENTS SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Naked House,
Office MMX,

Réinventer Paris,
NP2F, 2015

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Hold the Line,
Arcipelago, 2015

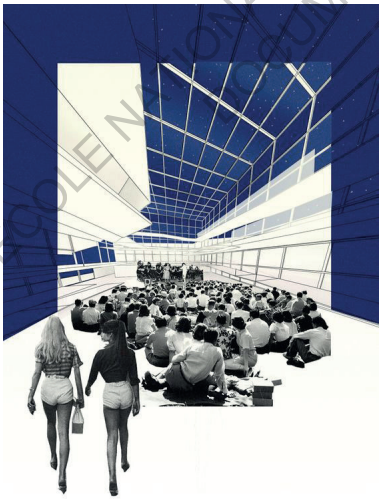
Certaines image-collages, nous l'avons vu, peuvent montrer des usages (étudiant 9). Elles sont là à la fois pour montrer des temporalités, comprendre l'échelle du bâtiment et sa profondeur. Ce qui importe dans ces collages n'est plus tant l'architecture mais surtout le rapport à l'Homme. Cette idée se dégage car finalement l'architecture disparaît (matière blanche, filaire), tandis que la couleur pour exprimer la temporalité ressort. Une autre matérialité est encore utilisée pour les personnages (des photographies) leur donnant une place encore plus importante que l'aplat de couleur. Dans ces images, les éléments sont en quelques sortes hiérarchisés par ordre d'importance. Une fois de plus la représentation est simple, la personne utilise une représentation normée avec cette perspective 3D et nous donne un autre niveau de lecture de son projet.

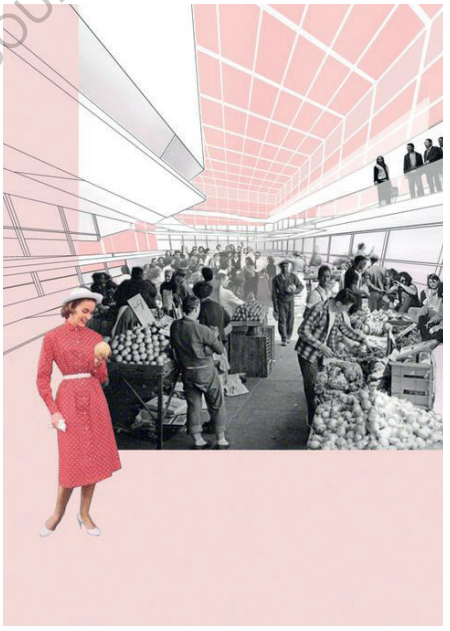
L'image-collage comme outil de rendu nous invite donc à regarder, comprendre, des fonctionnalités, des scénarios, des ambiances tout en utilisant une représentation codée. Avec une esquisse rapide de l'espace, et des éléments, matières ajoutés il devient possible de donner d'autres niveaux de lecture du projet. Ce type de représentation donne un résultat esthétique, le détail n'est pas traité techniquement mais l'envie « du beau », est mis en avant . Ces images se regardent d'un coup d'oeil et tout est clair, le spectateur ne se pose pas de questions, elles nous livrent uniquement de nouvelles clés de compréhension du projet. En utilisant des techniques variées, certaines nous projettent plus facilement que d'autres dans l'ambiance, et jouent plus ou moins avec nos sens. Les éléments tirés du réel permettent plus facilement au spectateur de rentrer dans l'ambiance qu'a souhaité transmettre l'architecte. La texture numérique peut nous perdre, uniquement esthétique elle peut nous faire oublier l'idée de base, la raison pour laquelle nous avons choisis cette représentation .

Le collage en architecture, à l'ère du numérique, est finalement reconnaissable quand des matières différentes sont assemblées pour donner une nouvelle lecture du projet, plus sensible. Qu'il soit utilisé comme un outil de réflexion ou comme un outil de rendu il permet de rendre le projet plus poétique. L'outil de réflexion permet d'aller plus loin que la simple communication, et pourrait devenir un nouveau moyen de faire du projet, en gardant les représentations classiques. Néanmoins nous constatons que la plupart des agences d'architecture utilisent cet outil en phase finale, et finalement il ne sert pas à la conception mais arrive seulement à la fin de la réflexion, pour communiquer une pensée déjà dessinée techniquement. Bien qu'il s'agisse d'un premier pas vers une architecture du sensible, l'usage du collage comme outil de réflexion aurait un impact réel et plus profond sur la conception du projet. Celui-ci doit intervenir dès le début et permettre de questionner le projet en intégrant vraiment « l'ordre du sensible ». Au-delà du seul rendu le collage s'impose ainsi comme révélateur et vecteur de transformations dans le champ de l'architecture.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Etudiant n°8,





Etudiant n°9,

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

IV. DISCUSSIONS

Sous forme d'interview :

COMMENT, PAR SON HÉRITAGE ET LA DIVERSITÉ DE SES USAGES, le collage nous invite-t-il à repenser le projet d'architecture et ses modes d'expression ou de représentation ?

-Comment est-ce que je perçois le collage après toutes ces recherches ?
L'histoire m'a permis de comprendre que le collage pouvait « revêtir » différents messages, il offre la possibilité de dire différentes choses. Au début je ne voyais pas tout ce qu'il était capable d'apporter, notamment en architecture. Avec l'option de projet, la création de l'image-collage cela m'a permis de réfléchir au projet, de me poser des questions sur ce que j'étais en train de faire, penser. Et sur la façon dont je réfléchissais sur le projet, à la fois en terme d'architecture, à la fois en terme de programme. Le collage permet de parler de beaucoup de sujets.

Cela pose aussi des questions : Pourquoi utiliser cet outil ? Pourquoi ne pas s'en tenir à des représentations codées de l'architecture (plan, coupes…) ? Qu'est-ce qui fait qu'aujourd'hui on aurait plus besoin de ça (de ce côté sensible), est-ce un besoin, est-ce qu'on se l'invente ?

-Existe t-il une différence entre image et représentation ? Est-ce que je perçois le collage différemment après ce mémoire, comment je le percevais au début, comment je le perçois maintenant ? Avant ce mémoire les collages s'apparentaient pour moi à des illustrations et en faites il c'est avéré que ce sont des représentations. Je parlais d'illustrations car je n'avais pas tout vu et ce que j'avais pu voir jusque là était ressortit comme des essais, tests graphiques.

-Quelles ont été les difficultés rencontrées pendant ces recherches ?
J'ai eu du mal à savoir comment j'allais parler du collage. J'ai su rapidement que c'était un outil mais j'ai eu des difficultés à « classer les choses » parce que le collage ne rentre pas « dans des cases ». Qu'est-ce qui rentre dans le collage qu'est-ce qui n'y rentre pas ? Mais au final avec l'histoire, tout est collage, alors quelles sont les différences ? J'ai mis beaucoup de temps à trouver la voie que je voulais suivre et à la « défendre ». Aujourd'hui j'ai encore des questions notamment sur la partie outil de rendu, de réflexion qui reste floue pour moi. Cependant à travers l'histoire je me suis rendue compte que les différents usages qu'on avait pu faire du collage s'imbriquaient les uns dans les autres. On voit qu'il existe différents messages, pensées, des techniques qui se sont succédés mais tout est lié, et parfois certains artistes on fait des essais, mélanger des techniques et en ont créé de nouvelles à partir de la fusion d'anciennes. C'est ça qui fait aussi toute la complexité du collage, la facilité de se le réapproprier à sa façon. En faisant des tests, recherches, la technique évolue, mais cette technique évolue aussi en fonction de ce qu'on souhaite en faire. Pourquoi faire évoluer la technique de cette façon là ? Parce qu'on voulait dire de « nouvelles choses », on avait de nouveaux messages à passer.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

-Quelle est la pertinence de « faire des catégories » ? Dans l'analyse cela m'a permis de comprendre qu'il existait des techniques liées « à ces catégories » (politique, documentaire, ancrer le réel…) et que donc l'utilisation de cette technique permettait ou non de dire, de faire certaines choses. Dans ce cas, il a été pertinent de faire ce plan. En parlant avant avec des étudiants, autour du collage, de la représentation, je ne voyais pas toutes les possibilités offerte par cet outil, tout ce qui était sous-jacent, et en réalisant « ces catégories » en le classant par «outil capable de ...» cela m'a permis de comprendre ce qu'on pouvait faire avec le collage et toute la richesse de ce média.

-Est-ce que ça ne pose pas un problème de passer par la catégorie ? Est-ce que ça ne restreint pas l'objet ? Est-ce que ça ne le réduit pas ? Quelle est le problème des catégories ? Le fait est que le collage ne rentre pas dans des cases, comme pour quasi tout, mais ce qui est défendu ici ce n'est pas de faire des catégories exactement mais plutôt de dire que c'est un outil qui permet différentes choses mais parce que c'est aussi lié à des époques, à des envies, et je pense qu'aujourd'hui notamment, le collage a évolué de cette façon là, du fait des nouvelles technologies. Les questionnements ont changé, le rapport au monde, aux éléments. Par exemple on retrouve souvent dans les images aujourd'hui un fort rapport à la végétation, à la nature, chose qui n'existait quasiment pas dans les images des années 60.
Il évolue avec la société. Le collage est un outil aux techniques variées, parfois utilisé pour la propagande par exemple mais qui a été remanié pour dire autres choses, on mixe avec de nouvelles techniques, et la portée de l'image change avec. Par exemple quand les dadaïstes utilisaient uniquement la photographie, le photomontage et que celui-ci a été utilisé, réutilisé par les surréalistes, qu'ils ont ajouté du dessin, ils utilisaient la même technique, mais en rajoutant une nouvelle façon de faire, ce qu'ils communiquaient n'avait pas la même portée, et je pense que c'est un peu la même chose qui se passe avec l'ordinateur. Par exemple : Quand j'ai réalisé mon collage, je l'ai d'abord fabriqué à la main puis après à l'ordinateur, chose que nous n'aurions pas fait avant et qui permet de gérer différemment les choses.

-Comment est-ce que je perçois cette évolution du collage ? Il y a une rupture technologie avec les outils informatiques mais en même temps en architecture notamment, on utilise encore des matériaux (maquette) palpables, carton, papier .. ? Est-ce qu'aujourd'hui nous sommes totalement en rupture avec la matérialité du collage ? Est-ce qu'on ne fait qu'utiliser les nouvelles technologies ? Est-ce que dans les recherches, des personnes continuent à utiliser le découpage, le collage à proprement parler ?

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Au début du projet quand nous avons commencé, l'image, le collage nous n'utilisions que l'ordinateur. Faire uniquement avec du numérique c'est assez compliqué finalement parce que avec l'ordinateur, c'est à la fois très simple et très complexe. Nous avons une multitude d'éléments à notre disposition, trouvés sur internet, alors que quand nous le faisons à la main nous sommes obligés, de faire des choix, d'imprimer certains éléments et pas d'autres.
Il y a des personnes dans l'option qui ont directement commencé à faire à la main, et je me suis rendue compte qu'en faisant à la main, ils se concentraient sur certains éléments, et que parfois justement cela pouvait entrainer ce qu'on pourrait appeler des « happy endings ». C'est à dire qu'à un moment donné dans leurs images, des éléments se rencontrent et que ça fait ressortir une nouvelle idée qu'on avait jamais vu auparavant, ou pas de cette façon là, et le collage est alors un moyen de nous faire nous même avancer sur le projet. Ces évènements qui arrivent sur le papier n'auraient pas pu, ou aurait été plus difficile à faire apparaître sur l'ordinateur. Avec l'ordinateur on peut faire et défaire sans cesse, on gère parfois « le détail » et on complexifie les choses, on décide de comment les éléments vont s'imbriquer alors que ce que j'ai aimé en utilisant d'abord le papier, c'est qu'il y avait une multitude de matières, il a fallu faire un choix, les positionner d'une certaine façon et après avec l'ordinateur j'ai pu les retravailler. Cela m'a permis de ne pas me plonger dans mon écran, se poser 1000 questions, rechanger à chaque fois. Là une idée était arrêtée et il fallait la retravailler, je pense que grâce à ça j'ai pu aller « plus vite ».

En discutant avec des étudiants, nous voyons que nous utilisons de plus en plus l'ordinateur mais un grand nombre d'élèves a envie de se remettre aux activités manuelles. Je pense qu'effectivement, avec la main, le travail «manuel», nous arrêtons des choix plus rapidement et après nous les améliorerons, nous gérons le détail grâce aux outils numériques. Le collage juste avec l'ordinateur peut se faire, certains l'on fait mais je pense qu'on perd un peu en simplicité et à la fois en complexité de ce qu'on apporte en tant que matière.

-Pourquoi ? Parce qu'il y a des choses quand tu les fais à l'ordinateur, c'est soit tu décides de faire très simple et fais rapidement, sans te poser de question, l'idée est claire et tu la réalises. Soit sinon tu vas commencer à aller dans le détail, c'est en tout cas ma tendance, et c'est ce qu'on voit avec les collages de rendu, certains détails sont traités, parfois dans la texture dans le raccord mais au final cela n'apporte pas beaucoup plus.
Au final, l'usage du matériau, ne pas passer par le pc, permet de ne pas rentrer trop vite dans le détail mais de garder du sensible, de rester dans les idées, dans la suggestion, et garder l'esprit du collage, l'approche sensible.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Dans certains exemples d'images-collages, qui sont « considérés » comme des outils de réflexion, certaines sont assez simple. Nous pouvons voir une structure, des choses qui se passent en dessous et ça reste simple. Néanmoins ça à moins de richesse qu'une autre image faite à la main, rapidement, qui est « simple » mais qui apporte beaucoup plus d'inattendue. Par exemple : la nature quand elle rentre à l'intérieur « ah oui c'est intéressant » et finalement nous retravaillons l'idée après en plan, coupe etc… Et cela nous permet de nous poser la question de ce qu'on est en train de faire, qu'est-ce que ça provoque, au niveau du visuel même si ce n'est pas la réalité ce sont des éléments qui sont plus palpables.

-Finalement, qu'est ce qu'apporte le collage à l'architecture ? On sent que ça pousse à réfléchir sur la société, à avoir une approche plus globale de l'image, à susciter des réactions mais sur le plan de l'architecture ? Pourquoi est-ce que l'architecte demain va se dire je vais utiliser le collage comme outil de rendu plutôt que l'usage de l'informatique ?

Parce que je crois premièrement, que ça permet de poser un concept fort et de le garder tout au long du projet, ça aide à ne pas oublier trop vite, cela permet aussi d'inclure l'environnement, le site dans lequel le projet prend place, et qui est important.

Avec le plan, la coupe, même texturé, donnant une ambiance au lieu, les outils restent très techniques, les réflexions vont se porter sur l'implantation, l'organisation, on va penser à des questions de lumières mais par contre on ne pourra pas montrer la vision qu'on en a. Les références permettront de donner une idée mais c'est tout. Quand tu veux communiquer aux autres ce que tu es en train de dire, en train de faire et en parler, avoir une image, un collage, permet à la fois, de montrer, poser une multitude d'idée et leur de l'échange cela va permettre aux autres acteurs de voir dans ces images de nouvelles choses peut-être. Ils ne seront pas bloqués sur une image fixe qui soit ton projet, ta forme mais ils pourront prendre part et ouvrir plus de portes.

Aujourd'hui avec l'air du BIM, nous allons de plus en plus vers le tout contrôle de la forme, des matériaux. Je trouve ça bien mais en même temps, pouvoir avoir une représentation « plus abstraite » qui exprime toute la richesse du projet, pourrait peut-être montrer à tout le monde, aux ingénieurs, aux ouvriers la pensée de la personne, qui a imaginé le projet, ce qu'elle voyait elle au départ. En ayant le site, les grandes intentions, et en montrant ce qui se passe à l'intérieur en terme d'ambiances etc.. . ça permet de communiquer à un plus large public.

Mais est-ce du coup on ne risque pas d'avoir le risque inverse ? Une trop grande appropriation par chaque acteur ? Et du coup une incapacité à parler d'un même projet par rapport à l'idée du fondateur ?

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Je crois que c'est un des risques du collage, mais en même temps je pense que si une idée forte existe elle ressortira. Il faudrait faire une étude pour cela. Mais c'est un peu pareil qu'un texte finalement qui ouvrent à plusieurs interprétations.

-Qu'est-ce qui m'a amené au collage ? Pourquoi est-ce que j'ai commencé à travailler là dessus ? Au premier semestre nous avons réalisé des images, collages où l'on pouvait montrer des ambiances qui « n'existaient » pas encore, ces représentations ce sont situées à la limite du rendu et de la réflexion car à la fois assez abstraite, matérialité béton, lumière, mais elles laissaient entrevoir pas mal de possibilités et je me suis dit, « oh c'est marrant on dirait du collage mais en architecture ». Une idée à laquelle je ne m'étais jamais intéressée parce que dans mon école nous utilisions principalement des représentations classique s(plans, coupes, croquis). Je voyais des collages de graphistes mais pas en architecture, pour moi cela restait plutôt dans le monde de l'art, des œuvres engagées.

-Ce qui est intéressant ici c'est que chaque mode de représentation, (coupe, 3D…) te donne une nouvelle dimension, lecture du projet. Et est-ce que le collage ne s'ancre pas dans une réflexion plus large, de varier les éléments de représentations dans un rendu de projet ?
Musique, objets sonores ? tactiles ? matériaux usités ? Est-ce que la réflexion sur le collage ne s'ouvre pas à de nouveaux modes de représentations ? L'idée sous jacente qui ressortirait de ce mémoire ?

Effectivement, on se pose de plus en plus de questions d'ambiances, de relations à l'Homme, au corps, des idées qu'on ne peut pas gérer avec des outils techniques comme des ingénieurs. Et l'architecture en générale à toujours été entre le sensible et la technique, de ce fait on utilise des moyens techniques qui montrent certaines choses et pas d'autres. Le fait de diversifier les outils et de rapporter des éléments qui s'intéressent plus aux sens, serait un moyen de diversifier les représentations en architecture et permettrait, sûrement de se mettre, ou du moins de se rapprocher de la complexité qui ressort de ce métier.

Finalement le projet d'architecture a tellement de dimensions qu'on ne peut pas l'enfermer simplement dans une image 3D, dans une coupe, dans un plan. Il faut utiliser tous les modes de représentation qui nous sont donnés.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

-En même temps cela pose certaines questions, au final qu'est-ce qu'il permet vraiment de plus ? Le mouvement, les multiples perspectives, tout ce que recherchait les architectes des années 1960. Car au final l'architecture n'est pas qu'un espace mais c'est aussi des interactions, des flux, des évènements, du son, des mouvements, un environnement. Toute cette complexité, en plan, en coupe, n'existe pas tandis qu'avec de nouvelles méthodes on peut intégrer du sensible. Mais on peut se demander pourquoi l'utiliser aujourd'hui en architecture, alors qu'on pourrait se dire on construit, on construit fonctionnel et c'est tout. Parce que l'ordre de l'expérience rentre de plus en plus en compte dans notre société, et que certes les bâtiments doivent être fonctionnels, mais que de plus en plus, on pense au corps, au corps qui bougent, au corps qui regardent, au corps qui vit, qui expérimente.

-Est-ce qu'il faut rendre l'architecture aussi complexe ? Est-ce qu'elle ne l'est pas par essence, et on a essayé de la simplifier. Mais aujourd'hui on « innove ». Peut-être également que le monde de l'image est aujourd'hui un peu dépassé, et qu'il faut se tourner sur d'autres moyens qui peuvent faire encore plus appel aux sens.

-Au final la réflexion amène à se poser la question : Qu'est-ce que le collage révèle de l'architecture ? Et le collage révèle de nouvelles dimensions, il révèle à l'architecte son propre projet, plus complexe que ce qu'il avait pu penser. Et l'architecture ne peut finalement pas être entre les mains de personnes qui sont seulement là pour créer des boites en béton sur la base de modèles mathématiques, sans se poser la question de comment les lieux vont vivre. En ce sens le promoteur ne pourra jamais être architecte, parce que l'objet du bâtit recouvre une trop grande quantité de dimensions, d'échelles, d'échelons.
L'architecture ne peut être seulement gérer par des données mathématiques, d'où l'importance du caractère sensible du collage. Et c'est ce qui fait qu'une architecture ne peut-être plagiée, ce qui amène à toute la complexité de la référence également. Parfois la référence peut bloquer car ce n'est pas le même bâtiment, ce n'est pas le même environnement mais en réutilisant cette référence dans une image en lien avec le site, avec d'autres ambitions, alors on peut aller dépasser la référence et réellement la réinterpréter.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

CONCLUSION

Partie d'une recherche sur la manière dont Bernard Tschumi représente et pense l'architecture au travers de ses essais de Transcripts et de Notations, où il tente de trouver de nouveaux moyens de faire l'architecture, en pensant aux sens, aux sens du corps, aux mouvements, aux usages, évènements, cette première étape a ouvert un large champ de recherches, sur d'autres médias, outils pour représenter et concevoir l'architecture contemporaine de façon plus sensible. L'outil retenu étant pour ce premier volet d'étude : le collage.

Les recherches autour de ce sujet ont été nourries par des représentations d'agence d'architecture trouvées grâce au moteur de recherche Pinterest, ainsi que des représentations d'étudiants et de travaux réalisés lors du studio de projet « le faire et le dire » année 2016-2017. Une expérience participative et des entretiens, pour échanger des idées et nourrir la seconde partie, ont été réalisés avec des étudiants de l'ENSAN.

L'approfondissement historique et critique de cette recherche nous aura également permis de mettre en avant le caractère protéiforme de notre objet d'étude. Outil, doté par définition de formes variées et se présentant sous des aspects divers, le collage a parfois été utilisé comme moyen pour ancrer le réel dans l'art, mais aussi à des fins de protestation ou de critique, du politique ou de la société. Il a tout autant été le moteur et le support d'une certaine théorisation de la ville, ou parfois, plus simplement, d'une documentation de celle-ci. Nous l'aurons compris, multiple et modulable à merci, le collage a toujours permis de communiquer toutes sortes de messages.

A tout cela s'associent des innovations techniques et technologiques et nombres de médias d'un genre nouveau. L'invention de la photographie et l'usage du numérique, comme celui du tube de peinture pour les impressionnistes, a constitué le terreau d'une profonde rupture, favorable à un ancrage plus profond du réel, du collage.

Le collage a, depuis ses prémices, pris une ampleur de taille et s'est ouvert à un large public. Il a été exposé dans les musées et a vu son usage « exploser ». Les innovations technologiques ont modifié, réinterpréter ses valeurs, sa matérialité a peu à peu évolué avec la photographie, la vidéo, la sérigraphie, l'ordinateur l'ouvrant à la communication de masse et au marketing. Avec ces inventions technologiques le geste de « la main qui colle » s'est perdu, au profit d'une redéfinition même de l'acte de faire-collage. Nous appellerons cela des « image-collages »

Néanmoins après avoir vu les collages passés et ceux « présents », nous pourrions considérer comme du collage, des « images » réalisées avec différentes matières. (photographie, dessin, texture numérique, maquette, maquette 3D). Le mélange des médias devenant alors la condition sine qua none de l'image-collage.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

Sur la base de cet héritage le collage a été réutilisé, réinterprété en architecture, dans le but d'apporter une nouvelle dimension, une nouvelle lecture plus sensible du projet d'architecture. Nombre d'agences, ainsi que des étudiants s'essaient à ce nouveau mode de communication mais aussi de réflexion. Différentes façons de l'utiliser sont mises en place. Le collage ne sert parfois qu'à communiquer le projet, de façon plus sensible. Il est alors un outil de représentation mais ne rentre pas dans la conception du projet. D'autres fois il peut être un moyen de repenser la façon de faire du projet d'architecture. Tel un plan ou une coupe, il devient un moyen pour penser et communiquer.

En mobilisant quantité de symboles et de références propres à l'imaginaire collectif d'une société donnée, les image-collages, ou le collage simple, avant celles-ci, rendent plus aisée la communication et l'intelligibilité de la pensée. Parce qu'il est alors plus ludique pour le grand public de se projeter dans une idée, aussi abstraite soit elle, grâce au collage, l'architecte pourra mobiliser cet outil au profit de son projet. Libre et flexible, le collage permettra également au concepteur de réinterpréter les références initiales de son canevas. En les réintégrant dans l'image-collage, ces références premières seront ainsi juxtaposées avec d'autres éléments, et leur union formera sles bases du projet. Cela permet d'avoir une vision simultanée, et de comprendre plusieurs parties du projet dans le même temps. Ce qui donne une nouvelle lecture, et surtout une lecture plus globale.

La question fondamentale et sous-jacente est alors bien celle de l'apport de notre objet à l'architecture. Ce mémoire espère avoir développé une pensée plus large, en tentant de repenser partiellement la façon dont les architectes expriment et représentent l'architecture. Le fait qu'un nombre croissant d'agences et d'élèves utilisent cet outil n'est pas une coïncidence. L'architecture ne peut être représentée par le seul usage d'outils techniques et mathématiques. Elle intègre plus d'éléments que de simples mesures, elle a une dimension cognitive, bien souvent négligée dans le seul dessin ou rendu numérique. Cette réflexion invite donc le lecteur à s'intéresser sur la possibilité de mobiliser d'autres sens en architecture. La vidéo est de plus en plus utilisée et permet à la fois de réfléchir et de communiquer le projet de manière plus sensible encore que l'image statique, car elle intègre à la fois des images et des sons, mais peut aussi intégrer du dessin. Nous pourrions également aller plus loin dans cette réflexion et tendre vers l'usage d'autres sens tel que le touché ou l'odorat.

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

BIBLIOGRAPHIE

. Pourquoi déconstruire l'architecture ? , Pierre Grenier, 2014

. Notations, diagrammes et séquences, Bernard Tschumi , 2014

. Bernard Tschumi, Gilles de Bure, 2008

. The Manhattan Transcripts, Bernard Tschumi, 1981

. Architecture and Disjunction, Bernard Tschumi, 1994

. Le collage d'un art à l'autre, Jean-Yves Bosseur, 2012

. Collage : l'invention des avant-gardes, Taylor, Brandon.,Paris : Hazan, 2005

. Le collage et après, Jean-Louis Flecniakoska, 2000

. Croiser l'architecture et les arts visuels pour révéler l'espace- Une expérimentation par la vidéo. Anne Faure, 2012

. Aéroports, représentations et expérimentations en architecture, Daniel ESTEVEZ, 2012

. Collage Conception, séminaire d'architecture, Mémoire, Conception , encadrée par Philippe LAMY, Laurent DIDIER Année 2007-2008

. Des multiples manières d'être réel, (effet spéciaux et artifices), les représentations en perspectives dans le projet d'architecture Sophie HOUDART , 2006

. Le Collage comme Structure Mentale, Chérif Hanna (https://issuu.com/estuaire2029/docs/estuaire-2029-_2/5)

. Sérendipité au cœur du processus de création, BENSAIH Imane, tuteurs Marquez & Boulanger, 2013

. La représentation des ambiances architecturales et urbaines dans les supports de promotion des projets : analyse du rôle des personnages, Paola Moreno, 2011

. COLLAGE AND ARCHITECTURE, Jennifer A.E. Shields, 2014, Foreword, Juhani Pallasmaa, Architect, Professor : The World is a Collage

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

SITE INTERNET

. L'art de l'architecture picturale, http://www.artis-creation.com/l-architecture-picturale/

. Laboratoire des arts pour les sciences lapis , : http://lapis.epfl.ch/page-100529-fr.html

. Centre Pompidou : http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ENS-dada/ENS-dada.htm

. Musée d'Orsay : http://www.musee-orsay.fr/fr/evenements/expositions/au-musee-dorsay/presentation-detaillee/article/les-collages-de-max-ernst-20484.html?S=&-cHash=f131b8a684&print=1&no_cache=1&

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR

ECOLE NATIONALE SUPERIEURE D'ARCHITECTURE DE NANTES
DOCUMENT SOUMIS AU DROIT D'AUTEUR