

La maquette chez les plasticiens

La maquette comme objet souvenir

LAURENT TIXADOR

Né en 1965, vit à Nantes

Plasticien, voyageur, explorateur, narrateur, Laurent Tixador raconte ses aventures. Les récits de ses voyages sont composés de photos, de vidéos, d'objets divers, de traces, récoltés ou fabriqués au cours de ses pérégrinations, gardés pour mémoire.

Les maquettes de Laurent Tixador sont fabriquées en parallèle de ses aventures artistiques. Elles sont destinées à projeter dans des intérieurs domestiques les souvenirs des dites aventures. Elles sont le résultat d'une confrontation de l'individu avec une situation inconnue. Elles relèvent de l'objet souvenir.

Dans le cadre de l'exposition *Trucville* Laurent Tixador présente trois maquettes :

MON Blockhaus témoigne de l'aventure que l'artiste a vécu au Dourven en 2010. Il s'agissait alors de construire *MON Blockhaus*, d'initer des fictions par l'introduction d'un objet monumental sur le site du Dourven. De ce monumental, reste aujourd'hui un concentré de l'expérience.

Kergélen et **Le village dans le bosquet** témoignent de deux aventures menées par Laurent Tixador en 2012, respectivement aux îles Kerguelen, archipel français au sud de l'Océan indien district du territoire des Terres australes et antarctiques françaises et dans le parc des Coteaux de Lormont en Gironde.

Particularité de ces maquettes

Chaque maquette est l'association d'une scène miniaturisée introduite dans une bouteille vide et présentée sur un support.

- éléments du processus artistique dont le point de départ est l'aventure

- participe au récit

- objet - souvenir / objet - archive

- objets prélevés au moment de l'aventure modifiés, inventés, détournés

- objet à la temporalité étendue : synthèse entre un événement passé, le temps présent du spectateur et les projets futurs de l'artiste

- l'ensemble des maquettes constituent une série

- muséographie de l'expérience : mettre en bouteille pour donner à voir, rendre compte et protéger.

- chaque bouteille contient une scénette qui renvoie à un moment précis de l'aventure.

- objet sémiophore : objet visible, investi de significations culturelles, sociétales et narratives. Ils se caractérisent par leur soumission à un traitement. (Les extraire de leur nature et de leur usages, modifier leur fonction afin de les percevoir différemment).



MON blockhaus, 2010



Kergélen, 2012

Etudier les stéréotypes architecturaux

Stéréotype

Opinion toute faite, réduisant les singularités (cliché, lieu commun). *Définition du dictionnaire Le petit Robert*

Le stéréotype architectural met en évidence l'intégration d'unités (batiments) à l'intérieur d'un plan ou d'un territoire. Il se mesure par l'identification de formes et de techniques de construction identiques. Le degré de variation d'un stéréotype est un critère essentiel pour déterminer le coeur des aires architecturales, leurs marges et leurs parentés avec des sous-familles architecturales.

L'architecture vernaculaire régionale est souvent réinterprétée de façon stéréotypée dans l'architecture domestique et les constructions pavillonnaires.

En France, on retrouve ainsi des chalets normands à colombages, des mas provençaux en tuiles canal, des maisons flamandes en briques, etc...

Archétype

Original qui sert de modèle.

Symbole primitif, universel, appartenant à l'inconscient collectif. *Définition du dictionnaire Le petit Robert*

La " forme symbolique " est précisément l'une des définitions de l'archétype par de nombreux auteurs qui entendent autant la forme mentale que la forme concrète, ce qui veut dire que l'archétype est une forme en creux, une matrice capable de générer autant de formes de la même espèce.

Les archétypes de la maison sous nos latitudes sont : l'ancrage au sol, la maçonnerie, le toit à pentes, l'occupation par une seule famille.

Définir un vocabulaire architectural

- toit à double pans,
- volume parallélépipédique,
- jeux d'ouvertures
- inscription au sol, au territoire
- constituer un répertoire formel

Etudier les matériaux, les couleurs.

- pierre, tôle, enduits ...

Identifier la dimension ethnologique de ces archétypes

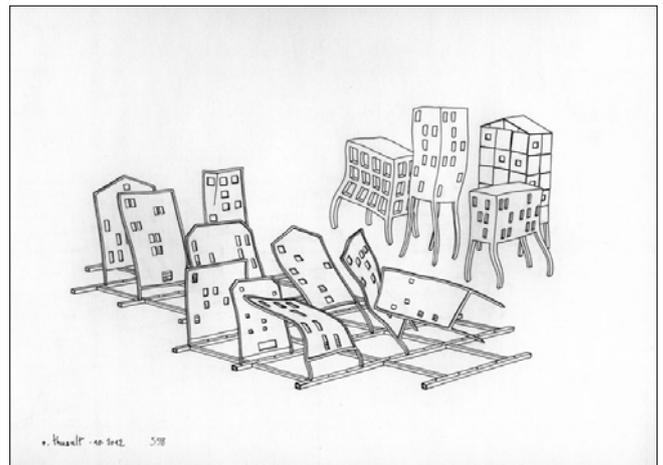
- territoire urbain ou rural, européen, occidental ...
- identifier les modes d'occupation du territoire

Se départir des fonctions utilitaires et rationalistes

- transposition hors sol, hors contexte (l'artiste ne constitue pas d'environnement à ses maquettes)
- inventer, détourner, isoler, créer de la singularité du plaisir, du jeu



Olivier Thuault,
Cinq, (variations sur un même bâtiment), volume, bois, carton, 2010



Olivier Thuault,
Dessin, série, 2012



Pascal Rivet
Hangar, 2011. Glycéro sur voliges de sapin, 30 x 30 x 13 cm.

La maquette et la notion de modèle 1/2

Modèle

1 - Ce qui sert ou doit servir d'objet d'imitation pour faire ou reproduire quelque chose.

2 - Personne ou objet dont l'artiste reproduit l'image.

3 - Personne, fait ou objet possédant au plus au point certaines qualités ou caractéristiques qui en font le représentant d'une catégorie. (Archétype)

4 - Objet de même forme qu'un objet plus grand mais exécuté en réduction

Définition du dictionnaire *Le petit Robert*

Le terme modèle est utilisé pour désigner :

- soit un concept ou un objet considéré comme représentatif d'un autre, déjà existant ou que l'on va s'efforcer de construire .

Exemple : le « modèle réduit » ou maquette, le « modèle » du scientifique

- soit un objet réel dont on va chercher à donner une représentation, que l'on va chercher à imiter

Exemple : le « modèle » du peintre, le « modèle » que constitue le maître pour le disciple.

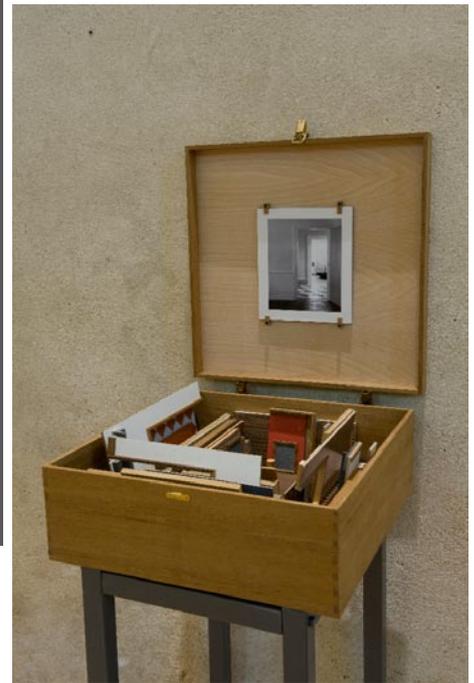
Philippe DE GOBERT

Né en 1946, vit à Bruxelles

Boîte à outils, La maison de Varengeville.

Philippe De Gobert fabrique minutieusement, à l'échelle d'une maquette, l'architecture d'un lieu qui n'existe plus que sous la forme d'archives, qu'il interprète et construit à partir de documents.

Il photographie ensuite l'intérieur de ces modèles pour en faire de grands tirages photographiques noir et blanc (entre 80 x 100 et 150 x 200 cm) où un trouble subsiste quant à la réalité physique de l'espace, mais le tout n'est qu'une fiction. Après l'étape photographique, les modèles sont déconstruits et rangés dans ce qu'il nomme les boîtes à outils : l'atelier d'Ozenfant par Le Corbusier, Le bois des Moutiers par Edwin Lutyens à Varengeville, une salle du Louvre... Comme au théâtre on remise les décors dans l'attente d'une reprise.



Boîte à outils, La maison de Varengeville.
© Marc Damage



Vue du dispositif photographique
de Philippe de Gobert
© Philippe de Gobert

Philippe De Gobert « Ma démarche », avril 2008

«Ma démarche consiste à rêver, à imaginer un lieu, puis à le construire de toutes pièces, mais mon chantier est à l'échelle d'une maquette, l'entreprise qui s'annonçait fastidieuse devient de ce fait ludique.(...) Autant que possible j'utilise des matériaux qui correspondent à ceux que l'on mettrait en oeuvre à vraie grandeur.

Généralement les maquettistes se heurtent à des difficultés insurmontables parce qu'ils essayent de refaire en petit ce qui existe en grand, ils tentent une représentation. J'inverse le processus, je pars des matériaux existants: le bois, le plâtre, la poussière, le papier, en les choisissant pour leur rendu naturel; je choisis les petits objets pour ce qu'ils m'évoquent à leur échelle en les considérant mentalement comme étant à ma dimension. J'évacue la prouesse, je procède à une simple mise en oeuvre qui est le fruit d'une patiente observation des choses. C'est en regardant longuement des cailloux que je trouve un rocher.

Cette première phase du travail est destinée à en préparer une seconde (la photographie) (...). Le modèle est construit pour être photographié en studio, et éclairé artificiellement, selon des techniques très proches de celles du cinéma. (...)

Sur le plan technique, les prises de vues sont réalisées à la chambre de format 10x12cm, elles sont une sorte de compromis entre la nature morte et la photo d'architecture; la camera occupe presque autant de place que le sujet. (...)

Contrairement à la photographie d'architecture, où le manque de recul nécessite l'usage de très grands angulaires, j'utilise des objectifs normaux ou des focales légèrement plus courtes; ce qui me permet d'obtenir des images proches de la vision humaine, qui perçoit l'espace sans déformations excessives.

Alors que la photo d'architecture donne à voir une image plus petite que son modèle je montre une image, généralement en noir et blanc, et très agrandie (de 80x100 à 150x200 cm) d'un sujet qui ne mesure que deux ou trois décimètres dans la réalité. De ce fort agrandissement, qui accentue les imperfections de la maquette, naît un trouble fort intéressant, donnant à l'image un aspect pictural qui rejoint le climat poétique recherché dans le modèle .»



Vue de l'exposition Philippe De gobert à la médiathèque de Bourbon Lancy, 2013
Photo Gilles Bailly

La maquette et la notion de modèle 2/2

Philippe COGNEE

Né en 1957, vit et travaille à Vertou

La ville est un des sujets principaux du peintre Philippe Cognée. La ville sous tous ses angles, sa structure, ses bâtiments et ses habitants.

Alors qu'il travaillait à une série des vues aériennes de sites urbains, Philippe Cognée a conçu une maquette constituée de blocs de plâtre eux même recouverts d'une poussière de plâtre couvrant une surface de 40m². Cette maquette est une modélisation de mégalopole à partir de laquelle est exécutée une peinture blanche et grise.

Elément du processus de réalisation d'une peinture, cette installation est devenue une oeuvre que l'artiste réactive à chaque présentation. Posée directement au sol, ce simulateur de ville désigne plus particulièrement les volumes des constructions et les axes de circulations qui les contournent. L'ensemble est homogénéisé par un matériaux et une couleur unique, laissant toute liberté fictionnelle au spectateur.



Sans-titre, 2011
Blocs de plâtres et poussière de plâtre, dimension variable
© Marc Damage

Extrait d'un entretien avec Philippe Piguet,

Le 22/02/2006 ; Bibliothèque Municipale de Lyon

«D'une méthode de travail

... La fabrication d'un tableau nécessite la mise en oeuvre de tout un lot de procédures très précises qui se déroulent par étapes successives. La première est le choix du motif, soit que je puise dans mon réservoir d'images photographiques ou filmées, soit que je capte une image en direct par Internet. Le motif retenu, je le projette sur la toile pour en reporter plus ou moins grossièrement le dessin au fusain. Par la suite, je procède à la mise en peinture de ce motif dessiné en recouvrant la totalité de la surface du tableau à l'aide de peinture à la cire. Enfin, je place un film rhodoïd sur la surface peinte et je la repasse au fer pour faire éclater l'image peinte et la porter à sa résolution finale... Je travaille toujours sur une toile marouflée sur bois, ce qui donne au tableau la nature d'un objet.

.../...

Je conçois le tableau comme un territoire, un territoire à occuper avec le corps. J'aime marcher sur le tableau, le piétiner, pour l'accaparer, le sentir en moi. Je pense que la peinture permet encore cette matérialité, un peu comme la sculpture...

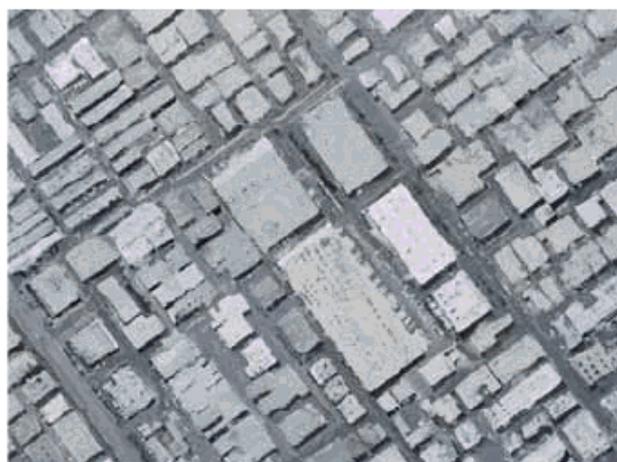
De la découverte de Google Earth ...

La nouvelle série d'images que j'ai réalisées depuis quelques mois provient d'un moteur de recherche sur Internet qui s'appelle Google Earth. Celle-ci s'inscrit dans la suite logique du travail que je mène depuis plusieurs années sur le thème de la ville.

.../...

Par rapport à ce thème, j'ai commencé à travailler avec un appareil photo, puis j'ai utilisé un caméscope, enfin tout récemment je me suis intéressé à l'ordinateur. Quand j'ai découvert Google Earth, j'ai été aussitôt fasciné par le type d'images que je pouvais capturer. Comme j'ai énormément voyagé ces temps derniers en quête de motifs sans cesse renouvelés, l'idée de pouvoir voyager sans quitter l'atelier m'a totalement excité. Les images de villes que montre Google Earth sont inimaginables puisque ce sont des vues prises par satellite ; on peut jouer à en saisir des plans très rapprochés vraiment impressionnants qui frisent l'abstraction... J'éprouve une véritable fascination pour les villes et plus encore pour les mégalopoles, c'est-à-dire pour tout ce qui constitue notre monde d'aujourd'hui. Google Earth nous en offre une vision passionnante parce que cela nous place dans un rapport qui est presque de voyeurisme, voire pornographique dès lors qu'on opère en grossissements de plus en plus importants, et que la qualité des images est digne de la plus incroyable science-fiction.

.../...»



Sans-titre, 2006
Encaustique sur toile marouflée sur bois
Courtesy Galerie Daniel Templon, Paris

- modèle comme élément du processus
- modèle comme référent : sujet, artificialité, point de vue, fiction
- modèle comme potentiel (activer à tout moment, mise en abîme de l'image, générateur de fiction)