

# l'architecture d'aujourd'hui

LE POUVOIR DES IMAGES  
DOCUMENTS ET FICTIONS

M 02576 - 354 - F: 25,00 € - RD

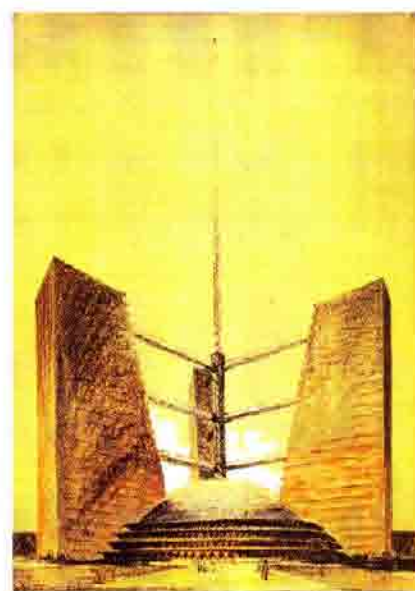


UNITEC IN  
FRANCE

Stefan Rettich et Mario Hohmann

# Visions, perspectives et illusions

Depuis cinq siècles, la perspective, relayée aujourd'hui par les simulations informatiques, fabrique des illusions. Tout concourt, et de plus en plus, à la tyrannie de l'œil. Le réel s'escamote dans les tours de passe-passe d'images annonçant une réalité future et radieuse. Le réel n'est-il pas alors la dernière *terra incognita*, l'ultime ressource à (re)conquérir ?



Barrage sur le détroit de Gibraltar (1932), Georg Zimmermann. À droite, Projet pour la maison d'Atlantropa (1931), Fritz Höger: Images extraites de l'ouvrage de Wolfgang Voigt, *Atlantropa*, éd. Dölling et Galitz (1998)

En 1928, l'architecte munichois Hermann Sörgel se présentait pour la première fois au public avec une étrange vision. La construction d'un barrage de 35 km de long entre Gibraltar et le Maroc devait contribuer à faire baisser le niveau de la Méditerranée de près de 100 m et à réunir deux continents, l'Europe et l'Afrique, en une entité géopolitique autarcique qui s'appellerait Atlantropa. Son projet promettait l'ébauche d'une solution quasi universelle des problèmes de son temps tout en faisant miroiter l'idée de ressources énergétiques inépuisables, la perspective de nouveaux territoires sur les côtes de la Méditerranée ainsi que des conditions enfin paradisiaques dans les régions désertiques du Sahara grâce à un astucieux système d'irrigation<sup>1</sup>.

## Visions du réel

Sachant parfaitement que cette vision ne saurait devenir réalité sans les images adéquates, Sörgel s'était efforcé (avec succès) de trouver des dessins architectoniques pour rendre son projet d'ingénieur crédible. Des architectes de renom comme Peter Behrens ou Fritz Höger manifestèrent leur intérêt et illustrèrent la vision de Sörgel au moyen d'esquisses et de dessins des projets clés. Certes, pour ces maîtres d'œuvre, l'enjeu de cette approche de la réalité était bien moins de servir une vision en tant que fin en soi qu'une éventuelle commande. L'architecture, en sa qualité d'art appliqué, évolue encore et toujours dans ce champ de tensions tiraillant entre l'art et le rapport marchand.

La naissance d'un projet, la communication sur l'objet non bâti, semblent constituer des problèmes fondamentaux en architecture. Bien que la vision de Sörgel n'ait heureusement jamais été prise au sérieux dans les sphères politiques, elle démontre l'importance du réalisme pour la transmission de l'architecture. C'est le vraisemblable dans l'in vraisemblable qui exerce son charme sur le spectateur, qui confond la réalité et la fiction, et leur confère une complicité secrète sans laquelle aucune architecture ne verrait le jour.

“Les lignes de la piazza foncent en direction de cette bouche d'évacuation, vers ce trou noir, cette altérité à l'horizon, ceci avec une violence décentrée qui détruit l'unité et la maî-

trise de soi du sujet”, écrit dans l’un de ses essais l’historien d’art Norman Bryson. La trace ramène à la Renaissance. Mais les sources ne nous éclairent pas sur celui qui fut le premier à découvrir le paradoxe des lignes parallèles convergeant vers un même point de fuite. Il est cependant avéré que l’observation empirique de l’architecture construite nous a donné le point de fuite et que celui-ci a ajouté une nouvelle dimension à cette même architecture, à savoir l’espace virtuel.

### Prometteuses perspectives

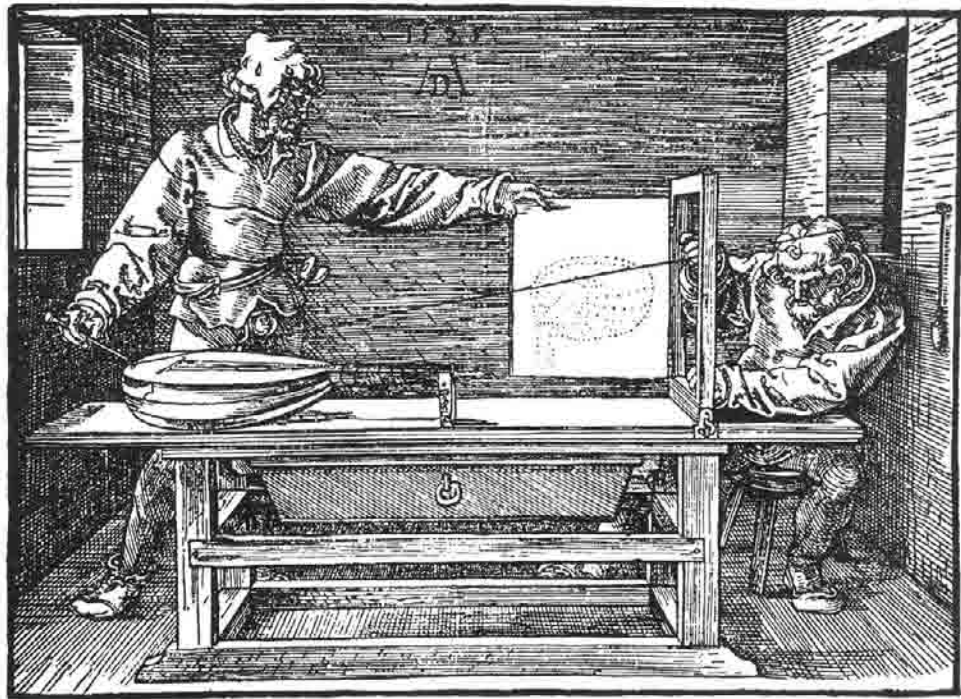
Depuis maintenant plus de cinq cents ans<sup>2</sup>, c’est-à-dire depuis que l’usage du papier s’est généralisé, les architectes utilisent le tour de passe-passe que permet la représentation en perspective et simulent pour leurs commanditaires et le public une réalité qui anticipe la réalité à venir. C’est avec la perspective que s’est développé un langage architectural universel, une sorte d’espéranto de l’architecture, capable de franchir allègrement les frontières les plus imperméables entre les nations et les couches sociales – et qui n’en est pour autant pas moins contesté. Si, pendant la Renaissance, la critique portait en priorité sur la déformation proportionnelle de la copie par rapport à l’original, on a plus tard reproché à la perspective d’être dogmatique; de rabaisser la vision humaine à une perception de deuxième ordre. L’affirmation suggestive de la réalité, cette mise en scène d’un regard subjectif reste le grand secret de sa réussite. Cette construction préalable d’une possible réalité à des fins de communication en fait jusqu’à aujourd’hui un axiome de la production moderne d’espaces; la seule chose qui ait changé étant le médium. Appareils photo, caméras, logiciels informatiques ne sont que les variantes mécaniques ou électroniques des outils classiques qui servaient alors à tracer les perspectives: l’aiguille, la ficelle et le cadre de Dürer<sup>3</sup>.

La différence fondamentale réside assurément dans la disponibilité généralisée des machines à images et leur association aux moyens de diffusion massive. Dès les années trente, Walter Benjamin constatait l’effet pernicieux de ce phénomène pour la tradition des arts et pour l’aura de l’original<sup>4</sup>. Si construire une image en perspective relevait jadis d’aptitudes techniques maîtrisées par quelques rares experts, désormais chacun peut produire sa propre projection du monde, le doigt sur la “souris” ou sur le déclencheur. Andy Warhol l’exprimait ainsi: “Je voudrais être une machine, parce que, quand bien même, on fait toujours la même chose.”

Il n’y a rien d’étonnant à ce que les nouvelles possibilités techniques aient déjà été utilisées

très tôt par l’avant-garde du Style international. La diffusion et la circulation d’une poignée de projets, pour la plupart jamais réalisés, au moyen de ces supports imprimés qui se développaient à une allure vertigineuse à l’époque, contribua de façon décisive à l’iconographie des auteurs et de leurs œuvres, préparant ainsi l’avènement triomphal des Modernes après les désordres de la guerre. Que l’on pense aux célèbres représentations photoréalistes du *Plan Obus pour Alger* de Le Corbusier, aux collages de Mies van der Rohe; ces travaux par lesquels leurs concepteurs tentaient d’emporter la décision de leur réalisation.

Le théoricien Brett Steele<sup>5</sup> voit en Mies van der Rohe le premier “Photoshoppeur”, celui qui anticipa pratiquement la forme actuelle de fabrication et de traitement de l’image.



Démonstration d’une projection en perspective des contours d’un luth sur un plan vertical. Extrait de l’ouvrage d’Albrecht Dürer, *Instructions sur la manière de mesurer* (1527)

Steele va presque jusqu’à lui reprocher une falsification des images, invoquant par exemple que pour le montage de son projet Concert Hall de 1942, Mies avait eu recours à la photo noir et blanc de grand format d’un bâtiment moins connu, mais néanmoins déjà réalisé. Ici, les frontières du vrai et du faux se confondent à un niveau tel qu’il faut bien se poser la question de la notion d’auteur; Andy Warhol y répondra plus tard en inventant le concept de “nouvel original”.

Ce phénomène atteint provisoirement son paroxysme dans l’*appropriation-art*. Cet art de l’appropriation utilise les œuvres d’autres artistes et nie par conséquent la paternité artistique. À titre d’exemple, l’artiste conceptuelle Sherrie Levine (voir AAn° 336,

sept. 2001, M. Carpo, “L’œuvre d’art à l’époque de sa reproduction... anodisée”, p. 12) a reproduit des œuvres du photographe américain Walker Evans en les photographiant sans aucune modification et en les exposant sous son propre nom. Seul le titre de la série *After Walker Evans*, contient une référence à l’ancien original<sup>6</sup>.

### L’avenir du passé

Tandis que l’art joue joyeusement avec les nouveaux médias et avec ce qu’ils ont de déconcertant, l’architecture cherche en vain un méta-niveau, une nouvelle fiction. En architecture, la synchronisation de plusieurs temps dans une seule œuvre s’avère complexe. Les auteurs qui s’y attellent tombent soit dans la nostalgie d’un passé figé, soit dans une contemporanéité hyperréaliste sans avenir.

La maison des arts (Kunsthau) de Graz récemment construite par le vétéran d’Archigram, Peter Cook, et son partenaire Colin Fournier<sup>7</sup>, est un de ces projets récents qui empruntaient leur futurisme au passé. Ce “pâté” revêtu de matière plastique aux reflets bleus se veut un plaidoyer en faveur de l’avenir et n’est qu’une référence formelle à l’architecture de la *Walking City* des années soixante. Avec leur préférence pour l’architecture organique, les héros du biomorphe s’inscrivent dans ce retour symptomatique à la sacro-sainte décennie de l’utopie, manifestant dans le même temps une nostalgie que le seul réalisme ne parvient visiblement pas à assouvir. Au fond, même le *RetroFuturo*<sup>8</sup> et le néo-traditionalisme renaissant



**Le Mariage de la Vierge (1504), Raphaël, Pinacothèque de Brera, Milan, Italie**

1. Cf. Alexander Gall, *Das Atlantropa Projekt*, Campus Verlag 1998

2. Cf. Mathilda McQuaid et Terence Riley, *Emulsioning Architecture*, New York 2003

3. Cf. Robert Evans, "The projective cast" in *Arch+ 137*

4. Cf. Walter Benjamin, *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproduction mécanisée* (1936)

5. Cf. Betti Stele, "Absolut Mies, absolute modern", in *AA Files 48*, Architectural Association Publications, Londres 2003

6. Walker Evans (1903-1975). Se réclamant du réalisme, Evans se situe dans la tradition de la *Straight Photography*. Son sujet de prédilection était la vie quotidienne des couches défavorisées. Levine a montré pour la première fois *After Walker Evans* en 1981 dans la galerie new-yorkaise Metro Pictures.

7. Voir *AA* n° 349, p. 72

8. Cf. Hanno Rauterberg: "Geschichte – das war gestern" in *Neue Deutsche Architektur – eine reflexive Moderne*, dirigé par Ullrich Schwarz, Hatje Cantz Verlag, Ostfildern-Ruit, 2002.

ne se distinguent guère l'un de l'autre. Tous deux sont d'étranges petits jeux cherchant à triompher du passé.

Ces confusions de strates temporelles culminent dans l'hyper-réalisme qui domine la représentation architecturale actuelle. Dès sa conception, l'imagerie proposée nous renvoie une vision contemplative et nostalgique de quelque chose qui n'existe pas encore et qui, dans la plupart des cas, n'existera jamais. C'est une sorte de futur antérieur : *il en aura été ainsi*.

Ce style de réalisme et les critiques qui l'accompagnent n'ont rien de nouveau. Assoiffé de réalisme, le public accepte tromperies et faux-semblants, incitant au parachèvement des promesses soustendues par les projections perspectives. En revanche, face à ces nouvelles images, un malaise nouveau se fait jour qu'exprime l'exagération des mises en scène d'ambiance, la falsification de ces espaces sociaux plaqués devant la véritable architecture – comme s'il fallait dissimuler un manque. Et, malgré le développement effréné des possibilités techniques, on assiste à une uniformisation des productions architecturales. La plupart des architectes utilisent tous un même petit nombre de logiciels, pratiquement impuissants devant les réglages d'origine, leurs qualités et leurs défauts. Rien de nouveau, de créateur, ne naîtra sous le soleil du virtuel, puisque l'ordinateur collabore au projet. La richesse de l'univers des médias informatiques ne se livre qu'à quelques virtuoses parfaitement conscients du fait que l'ordinateur est un co-auteur. C'est peut-être pour cela qu'ils évitent que leur sphère picturale ait un rapport trop étroit avec la réalité et qu'ils misent sur la fiction et l'impact du virtuel en projetant des formes particulières conçues pour des lieux hors du commun.

L'univers des images, et donc celui de l'architecture, hésite entre la présentation réaliste anticipant l'avenir possible et la nostalgie d'un futurisme obsolète. Où est donc cette fiction qui montre l'avenir? demande le public. Je n'en sais rien, répond l'espace virtuel...

Voir aussi *AA* n° 175, "Habiter la mer", sept.-oct. 1974

Mario Hohmann et Stefan Rettich ont fondé le collectif *Hottich*, créateur d'événements és architecture. Leur ouvrage *A-Z* paraîtra prochainement aux éditions Walther König à Cologne

## VISIONS, PERSPECTIVES AND ILLUSIONS

Illusions of perspective have been with us for the past 500 years, and are now being recycled in the form of digital simulations. We are moving towards the tyranny of the eye. In a sleight of hand, what passes for the real promises us a radiant future. But the real real may be the *terra incognita* of our age, the ultimate resource waiting to be discovered.

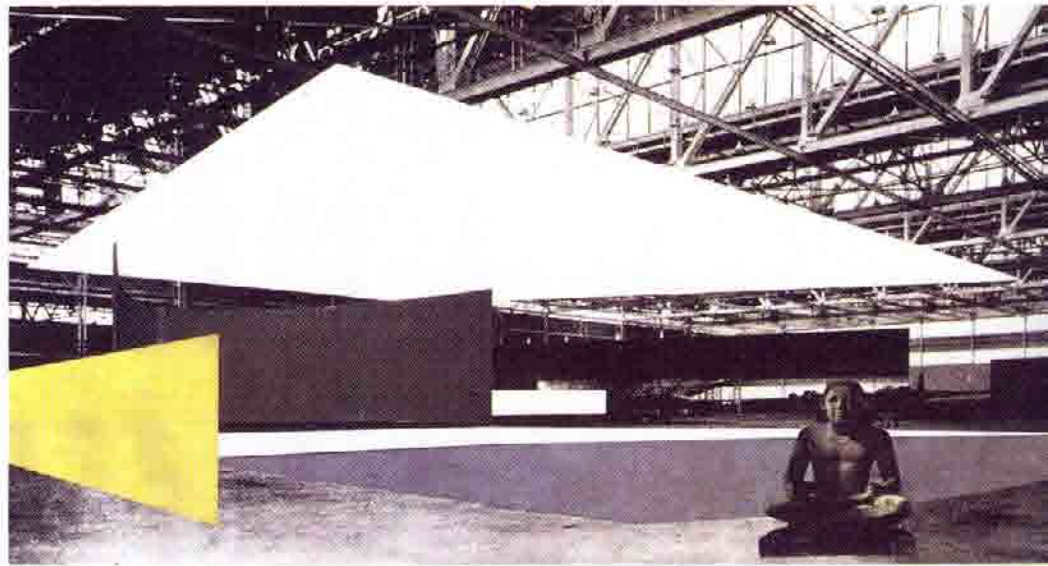
In 1928 the Munich-born architect Hermann Sörgel came to the attention of the public with a strange project. It consisted in nothing less than the construction of a sea-dam 35 km long, from Gibraltar to Morocco, which would lower the level of the Mediterranean by some 100 m and thus help to join the two continents of Europe and Africa into a single geopolitical entity to be known as Atlantropa. His project promised a panacea to the problems of the day: inexhaustible energy resources, the perspective of new territories to exploit on the Mediterranean seaboard of Africa, and the creation of Edenic conditions in the parched hinterland thanks to an ingenious irrigation system<sup>1</sup>.

## Visions of the real

Since he was well aware that his vision could not become reality without adequate images to carry it, Sörgel sought architectonic drawings to make his engineering project tangible. With success: architects of renown like Peter Behrens and Fritz Höger showed interest and filled out his megalomaniac idea with sketches and renderings of the main projects. No doubt, for them, what was at stake in this 'approach to reality' was to adhere to a vision in the vague hope of getting a commission. An applied art, architecture is condemned to evolve in a field of tension, torn between art and financial power.

The conception of a project and the communication around it while it remains unbuilt will always be fundamental difficulties in the practise of architecture. Fortunately, for reasons we know all too well, Sörgel's dream came to nothing. But the story shows us how important the courting of reality is in promoting and transmitting projects. It is the semblance of truth amidst what is improbable that exerts such charm on the viewer, who is always ready to blend the actual and the fictive in that secret bond without which few architectural visions would ever become reality.

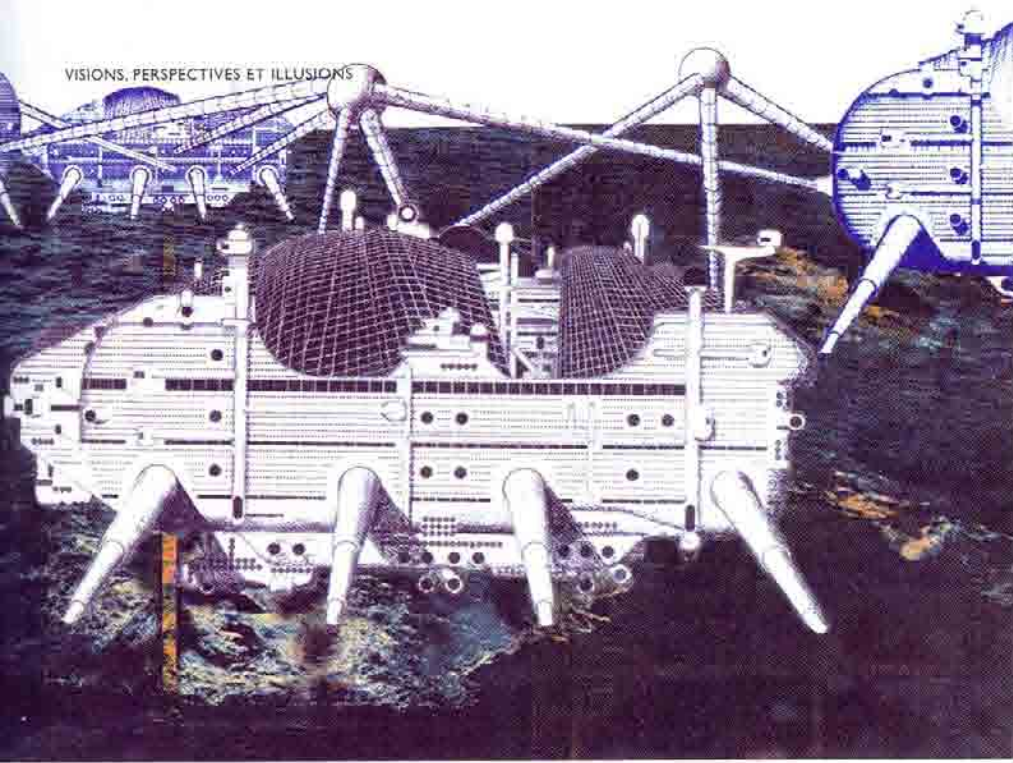
'The lines of the piazza run in the direction of the outlet, towards this black hole, this other state on the horizon, with a violence that destroys the subject's unity and self control', writes art historian Norman Bryson in one of his essays. Those lines also lead us back to the Renaissance. If we are still in doubt as to who was



Ludwig Mies van der Rohe, projet de salle de concert (1942), MoMA, 2002



Le Corbusier, Plan Obus pour Alger (1930) ©FLC/ADAGP



Projet Walking City on the Ocean Project (1966), Ron Herron, MoMA 2002



Kunsthaus (2003), Graz (Autriche), Peter Cook et Colin Fournier arch.

the first to discover the paradox that even parallel lines converge towards a common vanishing point, we do know that the empiric observation of constructions brought that vanishing point into being and that it has added a new dimension to architecture, namely virtual space.

For over 500 years now<sup>2</sup>, that is to say since the use of paper as a support for drawing became common, architects have been using perspective to simulate their visions, creating for their patrons and the public a reality that anticipates the reality of the future. It is by perspective drawing that a universal architectural language developed, a sort of Esperanto by which architecture became capable of crossing the most refractory borders between nations and social groups.

#### Promising perspectives

During the Renaissance, criticism of perspective drawing was confined mainly to the fact that it deformed proportions as regards the original, later it was thought to be dogmatic and to lower actual vision to a sort of second-rate portrayal of reality. The suggestive evocation of reality by a mise en scène of the subjective regard is the great secret behind the success of perspective drawing. Its capacity to 'build' a possible reality to serve the ends of communication has made it into an axiom for the production of spaces up to the present day; the only thing that has changed is the medium. The camera, the motion picture camera and the most advanced synthesis imagery software are nothing more than mechanical or electronic extensions of the classic tools that Durer used to trace perspectives: nail, string line and frame<sup>3</sup>.

The fundamental difference between them, if there is any, lies in the general availability of image machines today and their association to means of mass diffusion.

In the 1930s, Walter Benjamin remarked on the pernicious effect that this latter phenomenon had on the fine arts, to the detriment of the 'aura' that surrounds the fine original<sup>4</sup>. For where creating an image in perspective once brought into play technical skills possessed only by 'masters', today anyone at all can make a projection of the real world simply by manipulating a computer mouse or pressing a shutter release button. Andy Warhol is on record as saying: 'I'd like to be a machine, because whatever we do, we always do the same thing'.

There is nothing surprising in the fact that the most advanced technical possibilities were used by the avant-garde of the early 20th century and the nascent international style as of their inception. The mass circulation of projects by means of printed supports contributed decisively to found the iconography of their designers and prepared the triumph of the Moderns after the upheavals of WW II, even if most of the said projects remained unexecuted. Among the best-known of these representations are no doubt the illustrations done by Le Corbusier for his Obus plan in Algiers and Mies van der Rohe's collages, works in which both architects gave substance to their ideas in an attempt to turn them into reality.

The theorist Brett Steele<sup>5</sup> sees in Mies van der Rohe the first 'Photoshopper', the architect who anticipated our present-day modes of producing and processing imagery. Steele almost reproaches him for falsifying images, quoting the case of the montage Mies made for his Concert Hall project in 1942, in which he used a large format black and white photo of a building that had already been built. Here, the borders between real and fake overlap in a subtle manner, and we are bound to ask the question: who is the real creator? A question to which Warhol gave an answer by inventing the concept of the 'new original'.

This phenomenon of the real-fake/fake-real reaches a paroxysm in so called 'appropriation art', in which well-known works are appropriated by artists, at times with scant regard for their original creators. An exponent of this trend is the conceptual artist Sherrie Levine (see report by M. Carpo in *AA* n° 336, Sept. 2001, p. 12, for her treatment of Rietveld), who recently re-photographed actual pictures taken by the great American photographer Walker Evans, with no visible change other than the adding on of her own name. The title of the series—*After Walker Evans*—acknowledges the source<sup>6</sup>.

#### The future of the past

While artists are able to play with the new media and to use their disconcerting qualities in a light-hearted manner, architects seem to be searching in vain for a new meta-language, a new fiction. In architecture, the synchronizing of several layers of time in a single work is always a delicate affair. For want of a precise touch, many designers go to pieces by referring to an immo-

ble nostalgic past, or seek by frantic gesturing a hyper-realist contemporary manner that has no future.

The recently completed house of arts at Graz, designed by Archigram veteran Peter Cook and his partner Colin Fournier, is one of these projects that borrows its futurist feel from the heroic past. With its curious bristling blue-tinted plastic skin and squat forms, it is clearly a formal reference to Ron Herron's 'Walking City' project of the 1960s. Their preference for organic form suggests that the creators of this bio-morph indulged in a symptomatic return to the 60s – the sacrosanct decade of utopia in popular culture – perhaps because of the uncertainty of the times we live in. But *Retro-Futuro* and neo-traditionalist design have many things in common. To varying degrees both are concerned with living in the past.

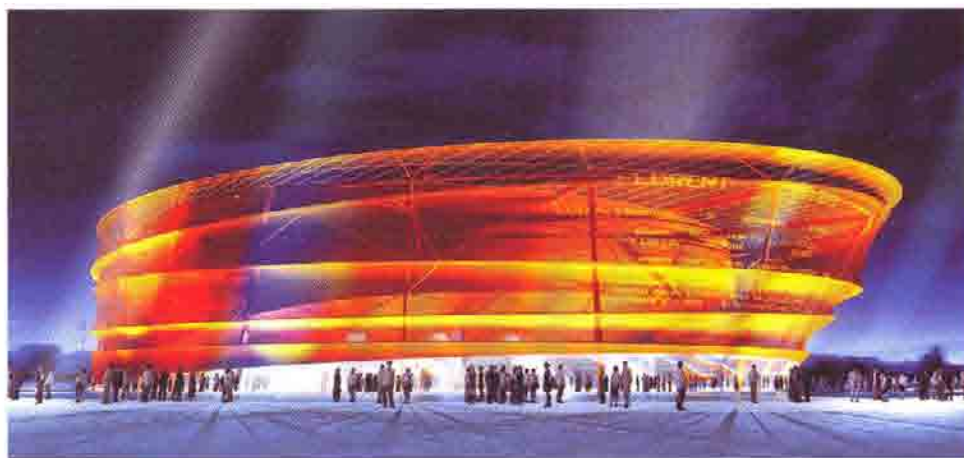
The confusion with regard to time scales is all too obvious today in the hyper-realism that dominates the techniques of representation of architecture. Publications of projects on glossy paper, as of the design phase, refer to a contemplative vision of an object that does not exist yet and may never become reality. We are projected into the conditional mode of the future-past things might have been like this.

History shows us that this kind of realism and its critique are by no means new. We are up against the same old rituals. The decision-makers in their desire for a vision of the real, are all too ready to accept attractive artificial images and encourage promises supported solely by means of neat perspective drawings. And there is also a malaise in the presence of the new forms of imagery that exaggerate atmosphere, as we see for example in the prettifying of social spaces that surround new buildings, as if there were something to hide. We are bound to admit that in spite of the immense possibilities opened up by new techniques, most buildings still look very much the same. As is the case in automobile design, most architects use the same CAD software all over the world, and they are practically powerless to do anything about the basic protocols, which reveal their weaknesses as much as their strong points. We are not likely to see much that is really new appearing under the virtual sun, since the computer flattens everything out. The riches of the new media worlds are within reach of those few virtuosi who are perfectly aware that the computer is a co-author. Perhaps this is why so many designers are careful to avoid imagery that has too close a relationship with reality, and why so much attention is focused on fiction and the impact of the virtual, which assume specific forms in specific places.

The world of images, of which architecture is a part, seems to be hesitating between realism that anticipates a possible future and an insignificant return to futurism. 'Where is the story that tells us what the future will be?', asks the public. 'I haven't got a clue', replies virtual space. Which is why reality as resource is currently undergoing a revival.



Siège social de la compagnie aérienne Aeroflot (1934), D.N. Ceculin, K.V. Kaurkov arch.



Concours pour une salle de concert (Strasbourg), projet de Massimiliano Fuksas