

Zeitschrift: Werk, Bauen + Wohnen
Band: 89 (2002)
Heft: 03: Imagination, Notation

Rubrik: Français

Nutzungsbedingungen

Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. [Siehe Rechtliche Hinweise.](#)

Conditions d'utilisation

L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. [Voir Informations légales.](#)

Terms of use

The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. [See Legal notice.](#)

Download PDF: 15.10.2024

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, <https://www.e-periodica.ch>

Français

Daniel Kurjaković (pages 18–37)
Traduction française: Laurent Auberson

L'image de l'architecture

A propos d'une métamorphose opérée par l'art contemporain

Lorsque l'art contemporain se réfère à l'architecture, c'est moins à ses procédés et à ses méthodes de conception qu'à son image médiatisée. L'architecture, signe cité, parodié et transformé, apparaît à l'intérieur d'univers imagés suggestifs, qui témoignent toutefois d'un scepticisme à l'égard des décors de pur illusionnisme. Le paradigme filmique, objet de l'article ci-dessous, fondé sur quelques exemples choisis, en est l'un des points forts. L'architecture apparaît dans des œuvres caractérisées par une grande ambiguïté et un mode narratif qui les apparente à l'art cinématographique. Si les premiers jaillissements du paradigme filmique remontent au discours esthétique des années soixante et septante, il a fallu attendre notre époque pour voir une large palette d'artistes contemporains s'intéresser à l'image de l'architecture, ou plus exactement à la condition « architecturale » de la réalité iconique.

«A camera's eye alludes to many abysses.»
Robert Smithson, 1971

«Created worlds without tradition» : c'est par ces termes que l'architecte et sculpteur américain Tony Smith (1912-1981) qualifia le terrain vague postindustriel qui lui apparut au début des années cinquante lors d'un trajet nocturne en voiture sur l'autoroute du New Jersey, encore inachevée. Cette expérience fut transcrite dans la seconde moitié des années soixante dans un compte rendu promis à une grande influence dans le milieu de l'histoire de l'art. Le récit n'avait rien d'une description documentaire, mais relevait plutôt d'une fiction truffée de discours cinématographique. De notre point de vue actuel, on discerne aisément les allusions à la nature «cinématographique» de son expérience : «It was dark night and there were no lights or shoulder markers, lines, railings, or anything at all except the dark pavement moving through the landscape of the flats, rimmed by hills in the distance, but punctuated by stacks, towers, fumes, and colored lights. This drive was a revealing experience. The road and much of the landscape was artificial, and yet it couldn't be called a work of art. [...] – The experience on the road was something mapped out but not socially recognized. I thought to myself, it ought to be clear that's the end of art. Most painting looks very pretty pictorial after that. There is no way you can frame it, you just have to experience it.»¹

Smith parle d'un paysage «artificiel» dont rien ne semble borner l'envahissement de son appareil de perception («There is no way you can frame it...»). Et si cet espace finit pourtant par se laisser décrire, c'est surtout parce qu'il y a une limitation phénoménologique: Smith perçoit l'image de l'espace environnant à travers sa projection sur la vitre de la voiture (ce dont il n'était lui-même pas conscient, mais que sa rhétorique laisse soupçonner). La monumentalité de l'environnement ne devient saisissable qu'encadrée par la fenêtre : métamorphose tacite qui fait de l'espace tridimensionnel une image, une galerie d'images, c'est-à-dire finalement un film.

Même si l'expérience n'a pas incité Smith lui-même à recourir au médium filmique, elle n'en est pas moins – comme aucun autre texte de cette époque peut-être – une anticipation du rapport que l'on aura plus tard à l'image médiatisée de l'architecture, le paysage postindustriel en l'occurrence. L'image que décrit Smith est artificielle, parce que la représentation précède le réel, la distinction entre réel et représentation ne pouvant il est vrai, au sens strict, être maintenue. Ce n'est pas un hasard si le mode de perception de Smith rappelle ici la camera obscura, comme si l'artiste avait été assis dans une chambre noire qui laisse passer la lumière à certains endroits, où l'image vient se projeter.

Film et photogramme

Que faut-il comprendre ici par «image»? Quelle perception Smith a-t-il réellement, car on sait que la vision du conducteur nocturne est réduite à un minimum? N'aperçoit-il effectivement qu'un paysage postindustriel avec son éparpillement de fragments architecturaux? Comment cet espace se laisserait-il représenter, quelle synthèse permettrait-elle de l'appréhender? Smith a finalement dû constater que l'espace est rétif à la représentation («There is no way you can frame it...»). Vu avec le recul historique, le problème a une réponse claire: par le paradigme filmique. Il est important toutefois pour ce qui suit de comprendre le «filmique» au sens où l'entendait Roland Barthes, pour qui il ne consistait justement pas en une succession d'images animées, mais en un montage d'images, c'est-à-dire d'images individuelles ou – selon le mot de Barthes – de photogrammes: «Si le propre filmique [...] n'est pas dans le mouvement, mais dans un troisième sens, inarticulable, que ni la simple [sic!] photographie ni la peinture figurative ne peuvent assumer parce qu'il leur manque l'horizon diégétique, [...] alors le «mouvement» dont on fait l'essence du film n'est nullement animation, flux, mobilité, (vie), copie, mais seulement l'armature d'un déploiement permutatif...»² Avec ses médiums concrets que sont la photographie, la vidéo ou le film, ce paradigme fournit les moyens de représenter la durée temporelle, le processus, les moments et le drame narratifs, les souvenirs et les associations, dans leur relation à l'expérience de l'architecture.

Journal

Thema

Forum

VSl.ASAI.

Autre tenant éminent d'un discours sur le rapport entre l'architecture et l'art, Robert Smithson (1938-1973) a exercé une grande influence et précisément aussi sur toute une série de jeunes artistes. La réflexion qu'il a menée sur l'impact possible du cinéma sur la représentation d'architecture est sans doute unique dans sa génération. Son œuvre regorge d'esquisses, de dessins, de photographies et de textes tournant autour de l'«atemporalité» de l'architecture et des «anti-monuments» non point dressés à la surface terrestre, mais plongeant dans la profondeur d'un sol qui est stratification géologique mais aussi fondement métaphorique. Que son œuvre la plus fameuse – un essai filmique sur la structure «Spiral Jetty», réalisée sur le Grand Lac Salé de l'Utah et aujourd'hui immergée – associe précisément anti-architecture et film n'a donc rien de fortuit.

Chez Smithson, intéressé comme Tony Smith à la dialectique apparition/disparition en relation avec l'architecture, se fait jour également le «topos» de la chambre noire. A ce propos, il faut voir dans son projet inachevé «Towards the Development of a Cinema-Cavern (The Moviegoer as Spelunker)», de 1971, où Smithson rêve d'un cinéma installé dans une caverne, bien plus qu'une note marginale. La grotte est là comme une camera obscura naturelle, le trope idéal permettant d'associer les deux aspects de l'architecture et du cinéma à l'intérieur d'un programme voué à la critique de la représentation : «What I would like to do is to build a cinema in a cave or an abandoned mine, and film the process of its construction. That film would be the only film shown in the cave. The projection booth would be made out of crude timbers, the screen carved out of a rock wall and painted white, the seats could be boulders. It would be a truly (underground) cinema.»³ L'intérêt de Smithson pour le médium filmique ne s'explique pas seulement par la force de séduction de l'expérience cinématographique ou par la capacité qu'a le film de transporter notre perception en un autre lieu : «One thing all films have in common is the power to take perception elsewhere.»⁴ Smithson, comme le montre «Towards the Development of a Cinema-Cavern (The Moviegoer as Spelunker)», relie l'illusionnisme de l'expérience filmique à une réflexion de l'image. L'illusion est suspendue en l'instant où il engage la réflexion sur le lieu de l'image elle-même, c'est-à-dire aussi sur l'auto-repérage du spectateur. Smithson sait pourtant que l'illusionnisme n'est pas seulement un fait immanent à l'image, mais renvoie aussi à une donnée culturelle.

Une transformation de l'architecture

«A Tour of the Monuments of Passaic, New Jersey», de 1967, est un reportage parodique où Smithson se sert de ponts, d'installations de pompage, de tuyaux d'égout et d'autres phénomènes pré- ou posthistoriques pour décrire une réalité influencée par les simulacres : «Noon-day sunshine cinema-ized the site, turning the bridge

and the river into an over-exposed picture. Photographing it with my Instamatic 400 was like photographing a photograph. The sun became a monstrous light-bulb that projected a detached series of (stills) through my Instamatic into my eye. When I walked on the bridge, it was as though I was walking on an enormous photograph that was made of wood and steel, and underneath the river existed as an enormous movie film that showed nothing but a continuous blank.»⁵

Dans l'art contemporain, la photographie, la vidéo et le film procèdent à une assimilation des moyens (des médiums) traditionnels d'esquisse et de modelage de la réalité spatiale. La notion d'«assimiler» est ici importante car la peinture, la sculpture, le dessin, le plan ou la maquette ne sont pas simplement gommés mais transférés dans un autre médium et par là transformés. Les différents médiums peuvent continuer à se côtoyer en conservant leur autonomie : c'est même en fait ce qui se passe dans la plupart des positions artistiques présentées ici. Quant à la transformation qu'ils subissent, elle apparaît dans les travaux d'un nombre considérable d'artistes contemporains dont la pratique est imprégnée de la donnée filmique.

Julian Opie

Dans ses installations faites de peintures murales et de divers objets, le Britannique Julian Opie (1958) simule une vaste grammaire du monde naturel vivant : constructions architecturales, décors urbains, paysages, avec ou sans êtres humains ou animaux. La simulation est due chez Opie à des éléments visuels dont le caractère suggère le pictogramme. Ses œuvres sont sous-tendues par le principe image, même quand c'est en tant qu'objets tridimensionnels qu'elles prennent place dans l'espace. Dans ces cas, il s'agit seulement d'une juxtaposition de plusieurs faces d'image dont l'assemblage forme des arêtes vives. Le pictogramme permettant une identification instantanée des différents éléments, il nous donne l'impression de pouvoir nous projeter dans les décors représentés. Il est néanmoins une «généralisation» des formes au moyen de la géométrie qui empêche de s'identifier réellement à la chose montrée ou même de s'en imprégner : Opie se réfère, dans tous les éléments, au monde vivant naturel et cite diverses typologies (d'automobiles, d'architecture, de paysage, etc.), mais il en refoule tous les aspects troublant le caractère générique des types imagés, ces typologies pouvant forcer par exemple à la lecture des détails. Les œuvres d'Opie se prêtent à une perception immédiate, mais l'accès métaphorique à son œuvre nous demeure fermé. Les mondes d'Opie sont faits de sur-faces qui filent devant nous ou devant lesquelles nous glissons. Dans ses installations, l'espace est avant tout une question de succession de faces : «For the last few years I've been using the passenger's sideways view moving past things. As in Japanese prints, the landscape and objects within it are seen flat on. There is a gentle sliding of close objects over distant ones.»⁶

Chez Opie, les images ne sont pas seulement échelonnées dans l'espace, elles suivent une continuité temporelle, dans le mouvement d'éloignement – que ce soit en voiture ou du point de vue du visiteur qui parcourt une exposition, s'éloignant par le regard. L'expérience possède un potentiel cinématique : «One of the truly modern experiences is speed. [...] Driving fast is cinematic, vision becomes fluid.»⁷ Ainsi, citée dans les installations d'Opie, l'architecture est aussi l'élément d'un récit essentiellement cinématique, un autre écran cinématographique. Mais l'effet d'illusion est troublé : Opie, en se référant à l'architecture réelle des environs plus ou moins proches de chaque lieu d'exposition, donne un ancrage résolument local à ses installations.

Rita McBride

L'œuvre de l'Américaine Rita McBride (1960) comprend des travaux à ancrage local, des objets et des photographies. Le rapport à l'architecture et au design est parfois explicite.⁸ Dans ses «Parking Structures», ou dans «Skylights», sculptures en forme de maquettes de la fin des années 1990, dans des photographies aussi, Rita McBride traite le thème de l'anonymat et de la désaffection des immeubles. Les œuvres assument une fonction critique vis-à-vis de la pratique sculpturale : d'une architecture délaissée par la société, elles font un élément de langage apte à déplacer les frontières de la discipline sculpturale en mettant en jeu la conscience collective transmise par l'architecture en tant que signe. «Parking Structures» et «Skylights» dérivent d'espaces vides d'êtres humains, un «real estate» inhabité qui se pose en quelque sorte comme espace négatif, dans la mesure où son utilisation est tout au plus provisoire et ponctuelle. N'ayant pas d'auteurs, ces espaces sont prédestinés à devenir des surfaces de projection communes dont la fonction sculpturale est tout à fait filmique. Comme l'artiste le dit elle-même : «Les parkings souterrains ou les toits ont toujours été pour moi une expérience déroutante. C'étaient d'abord des espaces où je pouvais me livrer à l'observation. Mais d'un autre côté, la vision filmique joue aussi un certain rôle : il se passe très souvent des événements dangereux dans les parkings souterrains ou sur les toits, c'est là que culminent les drames avec des hélicoptères et des tentatives d'évasion.»⁹ Chez Rita McBride, la référence au film d'action complique le rapport à l'architecture, car dans le cas présent, ce rapport ne recourt apparemment pas à un moyen mimétique, mais à un moyen filmique. Cette proximité calculée au discours filmique permet à l'artiste d'ouvrir la présence spatiale et matérielle des sculptures à une dimension temporelle : celle d'un récit filmique, même fictif. Comme on l'a suggéré, le rapport au modèle architectural doit être perçu chez elle comme une tentative de soustraire la pratique de la sculpture au formalisme et de lui conférer un nouveau langage. Le mode de réalisation est particulièrement intéressant à cet égard. En faisant fondre des répliques

redimensionnées en bronze – le support même d'une pratique sculpturale surannée – Rita McBride tourne en dérision leur statut d'objet: «J'ai presque paniqué à l'idée de fabriquer des objets. Les objets sont tellement fermés. J'ai alors imaginé de traiter les objets – la maquette d'un immeuble ou d'un bâtiment – comme des trophées.»¹⁰

Jane et Louise Wilson

Les Britanniques Jane et Louise Wilson (toutes deux nées en 1967) ont elles aussi développé une méthode propre pour aborder les espaces architecturaux délaissés, abandonnés et sans vie. Elles réalisent à la fois des installations vidéo remplissant l'espace et montées dans le respect des règles du découpage filmique, et leur équivalent sous forme photographique ou sculpturale. Plusieurs de leurs projets traitent de l'architecture historique en relation avec la Guerre froide. Architecture dont le statut dans la société est paradoxal, puisque ces lieux sont des symboles de pouvoir et de concentration de l'autorité, mais restent en même temps inaccessibles à la conscience publique, principalement pour ce qui regarde leur aspect architectural concret et leurs structures spatiales. «Stasi City», par exemple, de 1997, est un projet fondé sur l'architecture bureaucratique, en l'occurrence le quartier général de la sécurité d'Etat de la RDA à Berlin, avec ses ailes et toutes les pièces, tous les couloirs ou autres ascenseurs qu'elles recèlent. Le codage ici n'est pas de nature documentaire, mais plutôt psychanalytique et mnémotechnique: les travaux de Jane et Louise Wilson essaient d'analyser sur certains bâtiments historiques une ambiguïté dont on commence seulement à prendre conscience, comme sous l'effet d'une entropie, les lacunes de notre conscience étant à porter au compte de l'imperméabilité sociale de ces institutions. La tension que respirent les installations des sœurs Wilson procède notamment de la conscience que l'on a des fonctions concrètes et des effets historiques de chacune de ces institutions, et du choc de la totale perte de sens que leur inflige le présent. En ce sens précisément, la démarche de Jane et Louise Wilson consiste non à relater un lieu, mais à prendre le lieu lui-même comme un récit qu'elles tentent de développer à la manière d'une archéologie filmique: «The narrative comes from a location, our connection to the space that we're filming in. [...] The narrative, if you can even call it that, is something that comes from within the actual place that we are examining.»¹¹ Dans les installations elles-mêmes, le haut degré d'ambiguïté inhérent à une telle archéologie apparaît au travers de projections stéréoscopiques au moyen desquelles l'architecture est projetée diagonalement, fragmentée, réfléchie, doublée ou montée avec un décalage temporel. C'est ce qui permet au conflit de perception entre espace réel et espace filmique de continuer à agir. Quoi que nous sachions maintenant de l'architecture de ces institutions – car elle nous est montrée – elle

demeure finalement une dimension insaisissable et énigmatique, qui échappe à la représentation.

James Casebere

Parmi les artistes contemporains, il en est toute une série dont les photographies ne sont certes pas filmiques au sens littéral, mais se rattachent au paradigme filmique, des artistes qui présentent l'architecture par des photographies, au sens que Barthes donnait à ce mot. Dans ses photographies, l'Américain James Casebere (1953) se réfère à l'image comme médium de l'architecture. Comme Jane et Louise Wilson, Casebere s'intéresse aux aspects latents de l'architecture: comment l'inconscient collectif influence-t-il notre compréhension de l'architecture? comment l'architecture est-elle représentée dans l'inconscient collectif? Mais ses photographies ne reproduisent pas une architecture réelle, elles transposent seulement des modèles tridimensionnels – des maquettes que l'artiste fabrique lui-même avec du carton, du plâtre, de la couleur et divers matériaux – en image bidimensionnelle. Il compose ainsi depuis le milieu des années 1970 des espaces intérieurs, des paysages, des scènes de banlieue, des villes-fantôme ou des types d'édifices institutionnels pour en faire des énigmes imagées déshumanisées. Les références à des photographies d'architecture ne manquent pas, en particulier à des formes d'architecture «disciplinaire»: asiles, couvents, hôpitaux, écoles, etc., sans qu'il y ait pour autant reproduction conforme des photographies. Parmi ses travaux récents, les plus saisissants touchent à l'architecture carcérale, avec des vues de façades et de pièces qui montrent ce que Casebere appelle «l'architecture cachée», des édifices relativement mal connus du public. Au travers de la maquette et de la photographie, ces architectures se métamorphosent en surfaces de projection qui s'offrent au retour de tout ce qui est refoulé, au sens freudien du terme. Avec le temps, Casebere est parvenu à une plus grande maîtrise technique, mais la maquette reste pour lui relativement secondaire: «The models are not very interesting in themselves. It's only when they're transformed through lighting and take on all the associations and illusions that photographs produce that they come alive.»¹² Depuis le milieu des années 1990, ses œuvres font plus que jamais l'effet de photogrammes isolés, dans la mesure où elles impliquent pour le spectateur de vivre le suspense d'un film noir. Dans sa période la plus récente, Casebere a renforcé ce qui dans ses travaux tient du trompe-l'œil en introduisant, dans des maquettes de bunkers ou de canaux d'égout chichement éclairés, de corridors ou de bureaux, les éléments «eau» et «brume». Suggérant les dimensions du mouvement et du son, ces éléments soulignent le caractère dramatique et énigmatique à la fois d'une architecture nocturne, inhabitée et comme retranchée du corps social. S'il est vrai que les œuvres de Casebere se réfèrent souvent à des sujets fortement connotés, comme par

exemple les bunkers construits sous le Reichstag à Berlin dans «Four Flooded Arches from Left (v)», de 1999, leur action porte au-delà du discours historico-politique concret sur un vide réel et métaphorique rétif à l'explication sociologique.

Bernard Voïta

Les photographies de l'artiste suisse Bernard Voïta (1960) sont elles aussi des mystifications, des illusions, des artifices obtenus au moyen de maquettes tridimensionnelles. En les regardant, on est tenté de parler de vues «architecturales». Mais chez Voïta, la notion de maquette est trompeuse, parce qu'il ne s'agit pas de répliques miniaturisées d'une architecture existante. L'artiste – agissant ici en sculpteur – réalise plutôt des arrangements constitués d'objets les plus divers et les plus petits, morceaux de bois, baignoires, grilles, divers ustensiles de ménage, coupons de tapis, etc. Il en résulte des conglomérats en soi dépourvus de signification car ils ne prennent leur sens que lorsque l'artiste les éclaire au moyen de plusieurs projecteurs et les rapproche savamment de l'objectif – bien que les éventuelles «images» ne lui apparaissent que grâce à un moniteur vidéo relié à une caméra pointée sur les accumulations d'objets. Dans les œuvres plus anciennes, la possibilité d'entrevoir le motif d'une architecture moderniste était certes donnée de façon plus manifeste, mais l'architecture y était en principe déjà aussi conçue dans une vision plus générale et en même temps plus propre à l'image que purement architecturale. Il ne faut pas voir là une référence directe au réseau de paramètres qui constitue la discipline architecturale, mais une grille conceptuelle, une sorte de filtre remplissant des fonctions relevant de la psychologie de la perception et ancré dans l'inconscient collectif. D'un point de vue sémiotique, l'architecture – et pas seulement chez Voïta – introduit la référence de toutes les références: la physique, le physique. Cette référence, dans les camouflages photographiques de Voïta, s'avère être non point une source, mais un effet de l'image, de la représentation. Il n'est donc pas question d'un mimétisme qui consisterait à donner une apparence d'architecture, mais d'une activation du code de perception. Cette tendance se radicalise encore dans les dernières œuvres, où le décor paraît plus diffus, les choses plus floues et plus ambivalent le rapport entre espace proche et espace lointain. La perception s'accomplit désormais comme un acte de réflexion sur soi: l'infiltration des associations que l'on a avec les structures mises en vue a lieu pendant l'acte de perception visuelle déjà.

Alex Hartley

Les boîtes lumineuses et les installations du Britannique Alex Hartley (1968) sont également une exploration de la relation entre l'espace et le regard, analysant, comme chez Voïta, le rôle central de la lumière et de l'ombre pour la perceptibilité de l'espace. «Untitled (Seagram Building at Night)», de 1997, par exemple, est une

boîte lumineuse à verres rayés dans laquelle est montée une diapositive. Le bâtiment est encore identifiable, mais il est flou et relégué dans un lointain insaisissable. Ce n'est sans doute pas un hasard si la démarche de Hartley s'applique particulièrement bien à la conception idéalisée de l'espace qui caractérise les bâtiments ou les intérieurs du modernisme. Les structures, reconnaissables, génériques, permettent à l'artiste de sonder les ambiguïtés de la perception et de montrer l'architecture comme un phénomène paradoxal: les boîtes lumineuses sont une invitation projective à l'adresse du spectateur, mais elles l'excluent aussi, physiquement. Paradoxe particulièrement visible dans les installations, où le rapport entre les espaces intérieurs représentés et l'espace réel dans lequel s'inscrivent les boîtes lumineuses, est pratiquement de un à un.

Malgré les différences que présentent leurs œuvres, Hartley, Casebere et Voïta sont tous des représentants d'une photographie constructiviste – Casebere en étant le co-fondateur, Hartley et Voïta les héritiers – où le concept de maquette, au sens de mise en scène conçue spécialement pour la caméra, occupe une place primordiale. Un appareillage ou une maquette créent l'illusion d'espace, ou du moins y ont part. Les œuvres tirent toutes – quoiqu'à un degré variable de l'une à l'autre – leur vie de l'apparence qu'elles produisent d'une seconde réalité en parallèle, sans néanmoins livrer entièrement le spectateur à cette manœuvre de leurre. Au contraire, ces artistes utilisent les possibilités qui existent, au moyen de l'architecture ou de l'architectural d'analyser l'espace – ou, plus précisément, de refléter la texture complexe du souvenir et de la projection, de la mémoire et de l'inconscient collectif, inscrite dans l'expérience – rétinienne – de l'espace culturel.

Des reflets de constructions

Quelle est la direction que prend actuellement l'assimilation de l'architecture par les pratiques filmiques, vidéographiques ou photographiques des beaux-arts? S'il est exact que, par la métamorphose que lui fait subir le médium, l'architecture devient un simulacre, cela ne signifie pas que l'expérience devienne du même coup «virtuelle» ou «fluide». On met au contraire plus d'insistance et de sens critique à signaler la médiation de l'expérience. La mise en scène reste identifiable dans tous les cas: nous voyons l'image et reflétons en même temps sa construction. Mais ces œuvres nous permettent aussi, au-delà de la réflexivité, de prendre en compte notre mémoire subjective et notre accès à l'inconscient collectif, conditions d'une expérience agissante. Que se passerait-il si ces aspects étaient négligés? Il en irait pour nous peut-être de même que pour le héros du film «Memento», réalisé en 2000 par Christopher Nolan, où le protagoniste, un homme dont la mémoire à court terme a été détruite à la suite d'une agression nocturne, se heurte, dans la recherche du meurtrier de sa femme, à un monde sans visage, en

l'occurrence – et il ne faut pas y voir un hasard – un décor de banlieue américaine. Il s'aide de photographies, de billets, de plans, de tableaux, de diagrammes, de cartes et même de tatouages pour tenter de reconstituer le cours des choses et de s'orienter dans l'espace, au sens propre et au sens figuré. Mais dès lors que sa capacité à produire des souvenirs s'est éteinte – ou qu'il l'a refoulée intentionnellement? – il finit par s'empêtrer toujours plus dans un système claustrophobique de renvois à des pseudo-signes, dans le cabinet aux miroirs de ses propres angoisses et obsessions. Car la vérité qu'il recherche, il l'a déjà détruite.

- 1 Cité d'après Samuel Wagstaff Jr., *Talking with Tony Smith*, in: *Minimal Art, A Critical Anthology*, ed. by Gregory Battcock, University of California, 1995, p. 386.
- 2 Roland Barthes, *Le troisième sens. Notes de recherche sur quelques photogrammes de S.M. Eisenstein*, in: *L'obvie et l'obtus. Essais critiques III*, Paris, éd. du Seuil 1982, p. 59-60.
- 3 Robert Smithson, «A Cinematic Atopia» (1971), in: id., *Collected Writings*, University of California Press 1996, p. 142.
- 4 Ibid., p. 138.
- 5 Ibid., p. 70; publié d'abord sous le titre «The Monuments of Passaic», in: *Artforum*, décembre 1967.
- 6 Julian Opie, Delhi, Chandigarh, Bhopal, Calcutta, Bangalore, Mumbai, British Council, 1997, p. 3.
- 7 Ibid.
- 8 Ou la référence même académique, comme lorsque l'artiste, dans «Backsliding, sideslipping, one Great Leap, and the forbidden», de 1994, reproduit sous forme d'installation dans une galerie un fragment de plan de la villa Savoye de Le Corbusier (1929-1931).
- 9 Entretien avec l'auteur, avril 1999.
- 10 Ibid.
- 11 Jane & Louise Wilson, *Catalogue d'exposition*, Serpentine Gallery, 1999, p. 10.
- 12 Steven Jenkins, *A Conversation with James Casebere*, in: *James Casebere, Model Culture, Photographs 1975 - 1996*, The Friends of Photography 1996, p. 80.

which is discussed in the following by way of selected examples. Architecture appears in works imbued with a high degree of ambiguity and a cinematic narrative approach. Initial indications of the filmic paradigm can be found in the aesthetic discourse of the 1960s and the 1970s, but not until now has it included a broad spectrum of contemporary artists addressing the image of architecture, or rather, exploring the “architectural” condition of visual reality.

“A camera's eye alludes to many abysses.”
Robert Smithson, 1971

“Created worlds without tradition,” is how the American architect and sculptor Tony Smith (1912-1981) describes the post industrial wasteland that he discovered in the early 1950s while driving at night along the unfinished New Jersey Turnpike. His influential essay, penned in the late 1960s, is not a documentary description, but a fictional report permeated by the filmic discourse. From today's vantage point, it is relatively easy to recognize the “cinemascope” character of his experience: “It was a dark night and there were no lights or shoulder markers, lines, railings, or anything at all except the dark pavement moving through the landscape of the flats, rimmed by hills in the distance, but punctuated by stacks, towers, fumes, and coloured lights. This drive was a revealing experience. The road and much of the landscape was artificial, and yet it couldn't be called a work of art. ... The experience on the road was something mapped out but not socially recognized. I thought to myself, it ought to be clear that's the end of art. Most painting looks pretty pictorial after that. There is no way you can frame it, you just have to experience it.”¹

Smith speaks of an “artificial” landscape that seems to invade his perception as though it were a limitless expanse (“There is no way you can frame it...”). Yet the space can nevertheless be described, not least of all because there is a phenomenological boundary: Smith perceives the image of his surroundings projected onto the flat surface of the car window (though unaware of it himself, his rhetoric indicates this). Framed by the window, the monumentality of the environment becomes tangible. Thus, the three-dimensional space silently becomes an image, a gallery of images, in short, a film.

Even though this experience did not actually prompt Smith himself to use film as a medium, there is probably no other text of this period that so clearly anticipates later approaches to the media-ized image of architecture (in this case the post-industrial landscape). The image that Smith describes is artificial, because representation takes precedence over reality, whereby, strictly speaking, the distinction between reality and representation cannot be upheld. It is no coincidence that the situation perceived by Smith is redolent of the camera obscura: it is as though Smith were sitting in a dark chamber

English

Daniel Kurjaković (pages 18–37)
English translation: Ishbel Flett

Imaging Architecture

On a media transformation in contemporary art

References to architecture in contemporary art tend to focus more on the image it projects than on the design processes and methods involved. As a sign that is quoted, parodied and transformed, architecture is seen within evocative visual worlds that also bear witness to a certain scepticism with regard to purely illusionistic settings. One of the most distinctive aspects in this respect is the filmic paradigm,