

# **La maquette en volume, un outil obsolète ?**

*Représenter l'espace intérieur au XXI<sup>e</sup> siècle*

joséphine crochon  
mémoire 2023 – 2024  
sous la direction de laure fernandez  
architecture d'intérieur et design, master II  
école camondo – les arts décoratifs, paris





# **La maquette en volume, un outil obsolète ?**

*Représenter l'espace intérieur au XXI<sup>e</sup> siècle*

joséphine crochon  
mémoire 2023 – 2024  
sous la direction de laure fernandez  
architecture d'intérieur et design, master II  
école camondo – les arts décoratifs, paris



*« L'homme a su inventer des machines qui travaillent, se déplacent, pensent mieux que lui, ou à sa place. Il n'en a jamais inventé qui puissent jouir ou souffrir à sa place. »*

— *Jean BAUDRILLARD*



# Sommaire

|   |     |
|---|-----|
| Introduction                                      | 9   |
| + <i>Pourquoi interroger cet outil ?</i>          |     |
| + <i>Pourquoi je m'interroge ?</i>                |     |
| + <i>Méthodologie</i>                             |     |
| + <i>Les archives et le bâtiment</i>              |     |
| Cahier iconographique :                           | 38  |
| <i>Les maquettes d'étudiants représentant les</i> |     |
| <i>espaces intérieurs, archives 1960s - 1990s</i> |     |
| I. La promesse d'un projet en devenir             | 76  |
| + <i>L'ambiguïté du terme</i>                     |     |
| + <i>Illusion, performance, spectacle</i>         |     |
| + <i>L'intérieur : le volume et le relief</i>     |     |
| + <i>La matière et son échelle</i>                |     |
| II. L'imitation (la suggestion) du réel           | 94  |
| + <i>Performances numériques et analogiques</i>   |     |
| + <i>L'(im)puissance du virtuel</i>               |     |
| III. Un outil incontournable de notre ère ?       | 104 |
| + <i>Les outils mobilisées</i>                    |     |
| + <i>La pratique et la répartition des tâches</i> |     |
| IV. Le manifeste                                  | 112 |
| + <i>Postface</i>                                 |     |
| + <i>Moi, architecte d'intérieur...</i>           |     |
| + <i>Moi, maquette...</i>                         |     |
| Bibliographie                                     |     |
| Crédits images                                    |     |
| Annexe : dépliant de planches contactes           |     |



# Introduction



### ***Pourquoi interroger cet outil ?***

La possibilité de dessiner, projeter en volume et « rendre réel » des espaces hyperréalistes, ou aussi proches de la réalité que techniquement possible, arrive dans le domaine de l'architecture dans les années 1980 / 1990. Pour y parvenir : l'avènement de la conception assistée par ordinateur (CAO) ou du dessin assisté par ordinateur (DAO).

*Voilà qu'entrent en jeu les logiciels de représentation graphique, tel AutoCAD (sorti en 1982), et puis ceux de modélisation en 3D, tels Rhinoceros3D (sorti en 1998), Revit et SketchUp (sortis en 2000) pour n'en citer quelques-uns...*

Quelle prouesse numérique, la CAO / DAO ! Plus aucun besoin de toucher à de « réels » outils tel le papier, le crayon, le cutter, la colle ou encore la matière-même... S'asseoir devant son ordinateur et manipuler un logiciel de représentation graphique ou de modélisation 3D derrière son écran suffira largement. Face aux développements continus de ces outils numériques, les projets architecturaux se dématérialisent davantage au XXI<sup>e</sup> siècle ; désormais ils se conceptualisent et se diffusent par le biais de ces écrans-là...

Témoins de, et j'oserais même dire, complices dans l'émergence croissante d'images numériques représentant des espaces intérieurs virtuels, nous avons rendu nos mains, nos cerveaux et nos âmes à la machine : en vénérant le numérique et le virtuel au détriment du matériel et du réel. Regardez simplement la Villa Saraceni dessinée par l'architecte anglaise Charlotte Taylor [Fig. 01 & 02], un exemple parmi tant d'autres. Le projet d'une habitation, publié sur les réseaux en 2022, fabuleusement conceptualisée, modélisée et rendue photoréaliste, bordant la limite de l'hyperréalisme. Son destin ? D'« exister » dans la *metaverse*<sup>1</sup>. Certes, c'est un défi louable de parvenir à modéliser et « rendre réels » ses concepts et projets architecturaux grâce à la maîtrise d'outils numériques, mais à *quoi bon* s'ils sont destinés à exister virtuellement, derrière un écran sans jamais se matérialiser ?

<sup>1</sup> metaverse = un univers de réalité virtuelle

Cette fascination pour la représentation hyperréaliste de nos réalités existantes, ou imaginées (tels des projets en devenir), nous oblige à contempler les répercussions contemporaines et futures du numérique sur la pratique de l'architecture d'intérieur. Que devient la *qualité* de la conception des intérieurs ? Qu'est ce que ça dit de notre *relation* au réel ? Comment, et pourquoi, le réel est-il simulé ? Et comment le rôle de l'architecte intérieur évoluerait-il par rapport à sa mission de concepteur ?

Ma quête commence ici. J'ose déjà m'avancer dans une hypothèse préliminaire que nos intérieurs contemporains souffrent d'un lissage symptomatique de la machine et du numérique alors que la maquette analogique matérialisée est un vecteur de joie et d'émerveillement à exploiter dans la pratique d'un.e architecte intérieure.

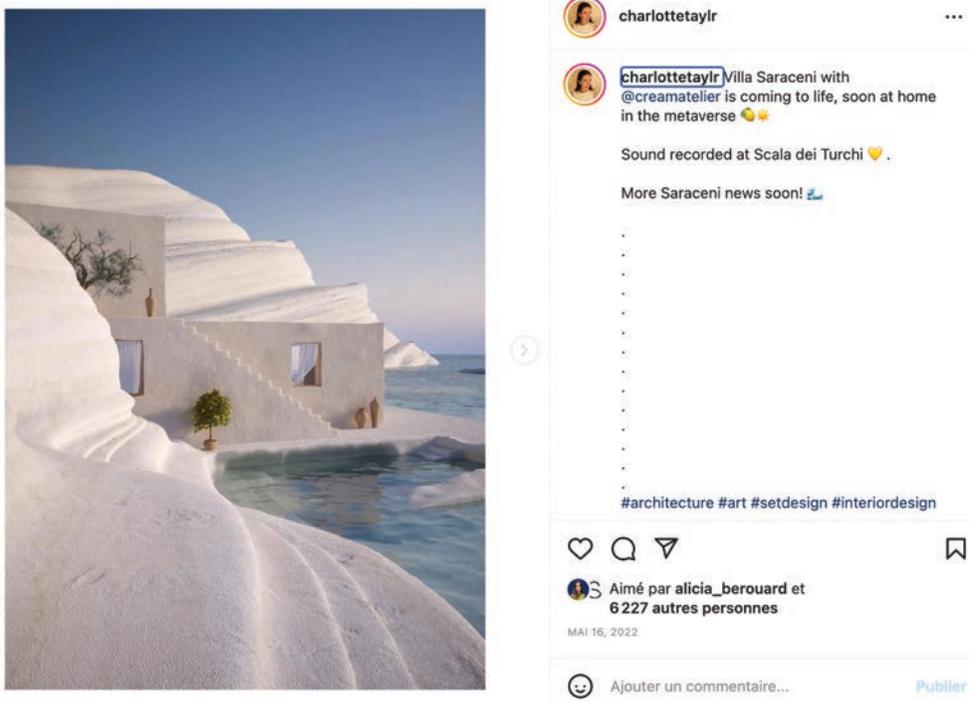


Figure 01 : Publication sur le réseau, Instagram, par Charlotte Taylor de l'image de synthèse (réalité virtuelle ?) de l'extérieure de la Villa Saraceni, destinée à exister dans la metaverse, capture d'écran datant de mars 2023.

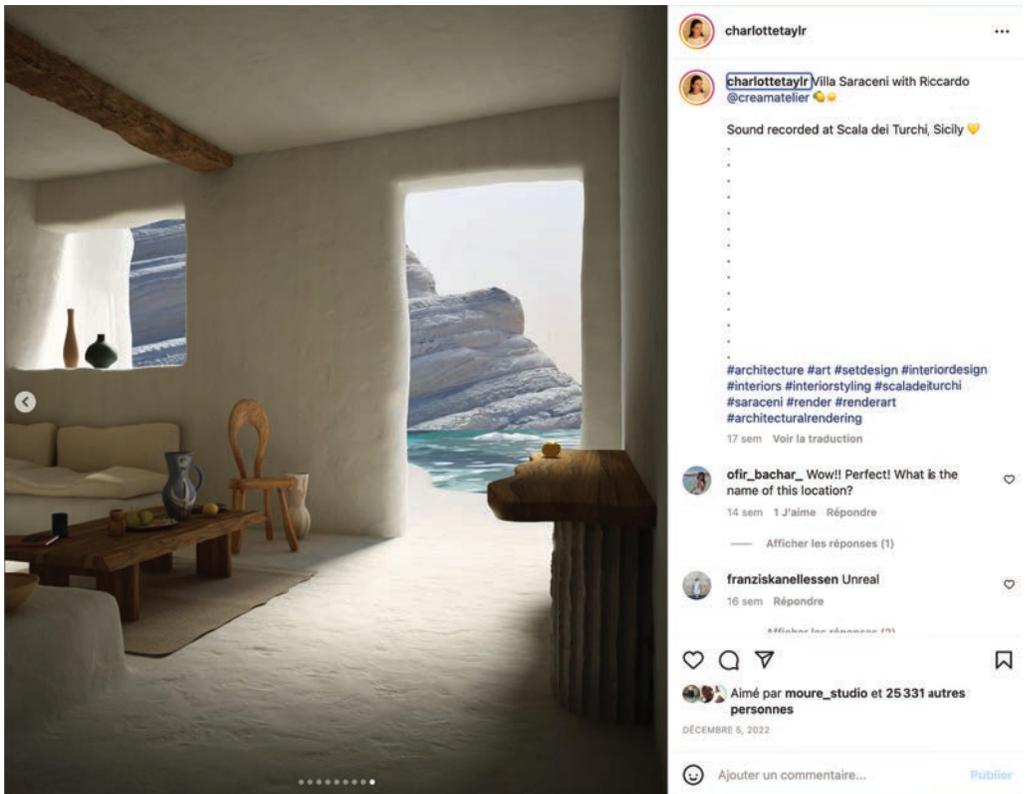


Figure 02 : Publication sur le réseau, Instagram, par Charlotte Taylor de l'image de synthèse (réalité virtuelle ?) de l'intérieur de la Villa Saraceni, destinée à exister dans la metaverse, capture d'écran datant de mars 2023.



### ***Pourquoi je m'interroge ?***

Vous devez vous en douter fortement, mais je vous l'avoue tout de même ici, noir sur blanc : j'ai un faible pour la maquette. C'est un objet qui me fascine, qui m'interpelle. A destinées multiples, elle peut tout aussi « vivre en vitrine », immolée tel un objet « collector », que finir au fond d'une benne après un rendu, une présentation ou rendez-vous non concluant. La maquette suscite beaucoup d'intrigue car je n'ai pas encore saisi son potentiel en tant qu'outil de recherche et de représentation. Elle me fait rêver car je me projette dans le processus de sa création ; j'imagine le plaisir qu'en a tiré son fabricant à la réaliser : c'est comme étancher la soif de bâtir, de bricoler ou de construire. Unique, elle émane une personnalité singulière. En effet, je suppose que la fabrication d'une maquette analogique est une pratique, une idéologie libératrice, plutôt que reproductrice de nos entourages.

*Confession : Ma journée rêvée d'architecte intérieur serait de me perdre dans un travail manuel, de matérialisation d'un concept face à la maquette, en symbiose avec la matière, le volume, les outils ; les heures s'écouleraient à mon insu ...*

J'ai compris avec le recul de quelques années, que ma première formation universitaire en tant que designer à Montréal m'a permis de développer un sens critique de la *pensée* du design plutôt que de m'apporter une formation technique appliqué au métier de designer. Frustrée par ce manque de technicité et de manipulation de la matière appliqué aux objets, j'ai entrepris quatre ans plus tard des études d'architecture intérieure dans le but de manipuler la matière appliquée aux espaces, spécifiquement les espaces *intérieurs*.

*Confession : Peut-être que j'aurais dû suivre une formation du type CAP en ébénisterie ou métallurgie... Hélas mes parents et grands-parents n'auraient pas assumé : leur (petite) fille aînée en études « techniques » ?! Risible. C'est curieux que ces jugements soient fondés par une idée reçue qui reflète le statut du manuel dans l'imaginaire collectif et ses implications sur la « réussite » ou « l'intelligence » de la personne... Aujourd'hui me sentant moins impressionnable qu'il y a dix ans, j'ai le début d'une humble sagesse qui me permet de remettre cet a priori en question et de concevoir la possibilité inverse...*

C'est à la rentrée 2021 que j'intègre l'école Camondo à Paris en équivalence. Déterminée d'en sortir trois ans plus tard ayant développé un sens critique qui puisse s'appliquer à la pensée de l'architecture intérieure, une maîtrise d'outils de représentation de projets architecturaux et de leurs normes, ainsi qu'un langage d'expression propre à moi.

Aujourd'hui, je me retrouve en Master II, à quelques mois de la fin de mon cycle, et le sentiment d'être passée à côté de quelque chose persiste. Je n'ai toujours pas assimilé la représentation des espaces intérieurs par le volume et la matière. Voulant combler mes compétences techniques appliquées aux intérieurs, je m'attendais à passer mes six semestres d'études à faire des maquettes, réaliser d'innombrables aller-retours à l'atelier, à bricoler, à dessiner, à expérimenter, d'être en état d'itération constant... Mes pairs me le confirment également via leurs expériences vécues en prépa jusqu'à la deuxième année d'études ; ces années « fondatrices » à l'école furent focalisées sur l'exploration plastique et puis un éloignement progressif de la matière s'est installé à partir de la deuxième et troisième année<sup>2</sup>...

*Confession : La maquette m'intimide un peu. Elle porte confusion et contradiction. Je l'apprécie pour sa qualité, disons esthétique, mais ce qui m'échappe toujours est sa valeur ajoutée à mon projet alors qu'on travaille essentiellement derrière nos écrans...*

<sup>2</sup> La pandémie mondiale de la fin 2019 jusqu'au début de 2022 (en France) étant coupable de cette rupture ?

Je n'aime pas l'admettre, mais au vue de ces dernières années d'études pendant lesquelles j'apprends à répondre à des projets architecturaux, la maquette arrive (très) tard dans le processus de la conception, le plus souvent en dernière minute, fabriquée malgré elle pour cocher un des critères d'évaluation du rendu. Je ne prétends pas défendre la mauvaise gestion de temps ou du projet qui serait une des causes de cette démarche brusquée ; l'inquiétude ici se manifeste plutôt dans mon incompréhension, je reste démunie face à cet outil. Elle n'apparaît pas et ne sert donc pas au moment de la genèse du projet mais au moment de la présentation, presque « décorative » de la communication du projet, devenue simple « ornement ».

*Conviction : Je refuse de croire au destin contemporain et futur de la maquette en tant qu'ornement du projet architectural. J'ai loupé quelque chose sur le chemin !*

Est-ce par coïncidence qu'enfouit au niveau du deuxième sous-sol du 266 boulevard Raspail se trouve la dite « Salle de Maquette » de l'école ? Malgré les efforts remarquables de la régie d'y maintenir un semblant d'ordre avec les étagères attribuées par promotions, les étudiants s'en servent comme un fourre-tout sans début ni fin. Les maquettes subissent autant de respect qu'une arrière pensée indigne d'être extériorisée. Chaque fin de semestre marquant l'exode massif de celle-ci via les bennes installées dans la cour [Fig. 03] : ce cycle insensé qui se reproduit et se reproduira...



PAP  
LA CORBEILLE  
01 41 69

LA CORBEILLE  
01 41 69



### ***Méthodologie***

Cette recherche n'est pas un acte réactionnaire pour déplorer que « c'était mieux avant », mais plutôt la manifestation d'une vraie curiosité : qu'est devenue la maquette analogique aujourd'hui ? Et comment la réintégrer dans nos pratiques, en l'adaptant à nos usages contemporains, et en proposant d'autres pour le futur ? En 2023-2024, nous nous retrouvons à l'aube des cinquante ans d'existence de ces outils de CAO / DAO<sup>3</sup> employés par les architectes (intérieurs). En faisant un pas de côté quarante et un an plus tard, l'exercice rétrospectif que j'entreprends permettra d'identifier les répercussions qu'ont mené cette négligence à l'extinction (imminente ?) de cet outil.

Autant chez les architectes d'intérieurs que dans les écoles formant à cette discipline, on observe cette tendance grandissante d'employer le numérique, de faire appel à la machine. Par les recherches et croisement de regards suivants, j'espère comprendre les atouts et les limites de la maquette analogique en observant les modes de représentations en volume de l'architecte intérieur et tenter de répondre aux questions suivantes : à l'ère de la dématérialisation, quel est l'*intérêt* de représenter l'intérieur sans la machine ou le numérique ? Cet outil de représentation analogique, qu'aurait-t-il à offrir à nos pratiques de demain ?

<sup>3</sup> La première version d'AutoCAD, logiciel DAO développé par AutoDesk, est sortie en décembre 1982.

Trois contextes précis se dessinent comme des champs d'interventions riches en matière, contradictions et questionnements.

Les voici énumérés :

le *pédagogique* (là où l'architecte d'intérieur est formé.e),  
le *professionnel* (là où l'architecte d'intérieur exerce) ;  
et l'*artistique* (là où règne la liberté, les possibilités inimaginables et les questionnements ouverts).



CARTOUCHE LASER

SAIT SAS  
L'année pour P2  
Série 19

DOSSIERS  
ANCIENS  
ETUDIANTS  
A B

1. J'ai vu...  
2. J'ai vu...  
3. J'ai vu...  
4. J'ai vu...  
5. J'ai vu...  
6. J'ai vu...  
7. J'ai vu...  
8. J'ai vu...  
9. J'ai vu...  
10. J'ai vu...

Canon

CANON  
GENUINE  
L'original



Figure 04 : La réserve du 266 boulevard Raspail, page précédente.

Figure 05 : Rayonnage d'archives mobiles sur rails de la réserve, ci-contre.



Figure 06 : Les quatre tiroirs de ce meuble contiennent la plupart des travaux d'anciens étudiants de l'école Camondo, photographiés entre 1960s et le début des années 2000s. Ils sont désormais archivés ici. (ci-contre)



BOISSEUR  
ANDREAS  
EQUIDIANTE  
C - H  
(11. 2012)  
←



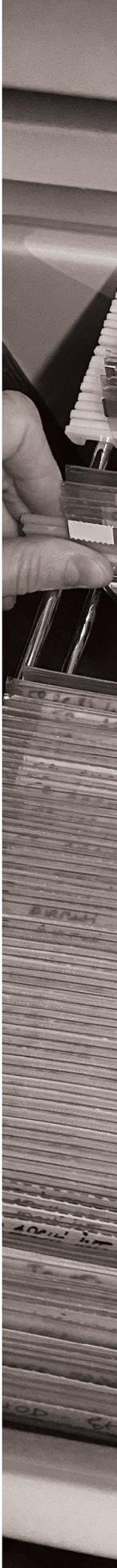


Figure 07 : Parmi ces tiroirs, toutes années et sujets confondus, une pochette de diapositives classée « 5E ARCHI. INT. 85 / 86 SUJET IMPOSÉ SHOW ROOM ARTEMIDE ». (ci-contre)

1000 DESIGN - F. FERNIER - 1940/11

50 DESIGN. BANC PUBLIC. BODINI LAUREL 87/88 (A. M. H. H.)

50 ARCH. INTER. 85/86 SUTET IMPOSE SHOW ROON ARTE NIDE

1000 ARCH. INTER. 85/86 SUTET IMPOSE SHOW ROON ARTE NIDE

VOLUME - L. M. H. H.

VOLUME - L. M. H. H.

1000 ARCH. INTER. 85/86 SUTET IMPOSE SHOW ROON ARTE NIDE

### ***Les archives et le bâtiment***

Pour commencer, rendez vous au deuxième sous-sol du 266 boulevard Raspail déjà mentionné. Dans la réserve qui s'y situe, un rayonnage [Fig. 04 à 07] d'archives mobiles sur rails s'aligne dans à-peu-près 54 m<sup>2</sup> de cette pièce sans fenêtres.

*Réflexion : Cette pièce et son accès dissimulé me font penser à un bunker impénétrable aux étudiants, au corps enseignant, même aux alumnis et au public intéressé par les fonds d'archives qui s'y trouvent...*

Parmi les dossiers administratifs, les revues et livres précieux, les ramettes de papier, des drops en textile noir et du mobilier en trop, reposent les projets d'anciens étudiants de l'école Camondo. C'est un fond d'archives incomplet pour des raisons liées à la logistique (le déménagement de l'école en 1988) depuis le site rue Monceau à celui du boulevard Raspail), et aussi à la rigueur variable de la direction de l'école de maintenir un poste d'archivage opérationnel...

Les porte-diapositives qui subsistent sont classées avec plus ou moins de précision. Pour s'y retrouver, c'est une difficulté supplémentaire mais pas fatidique. [Fig. 07] Il n'y a pour cette raison aucun projet photographié avant les années 1960s. La présence, ou pas, d'un.e photographe dédié.e à la documentation des rendus d'étudiants toutes

années confondues, de l'année de prépa à la cinquième année, est confirmée par la disponibilité de ces dites porte-diapositives. De ce que j'ai pu dépouiller, j'ai sélectionné un échantillon de diapositives à numériser et exposer ici dans les prochaines pages couvrant la deuxième période du XXème siècle, de la fin des années 1960s aux années 1990s. De ce fait, de nombreux sujets, projets, typologies de rendus et modes de représentations (dessins, croquis, habits, textiles, luminaires, mobiliers, architectures spontanées...) furent mis de côté pour la fin particulière de ce travail de recherche ; mais cela ne cause aucun préjudice aux richesses qui restent à découvrir le moment venu de leurs futures exhumations... !

*CF: Sauf déjà piqué.e par votre curiosité, je vous invite maintenant à déplier l'affiche qui se joint à cet ouvrage. Vous y dévoilerez quelques planches-contacts de ces fonds numérisés : projets d'architecture des troisièmes années, projets de diplômes des cinquièmes années, d'autres projets sans sujet précisé ou l'année d'études identifiable (mis à part le nom de l'enseignant et / ou la date)...*

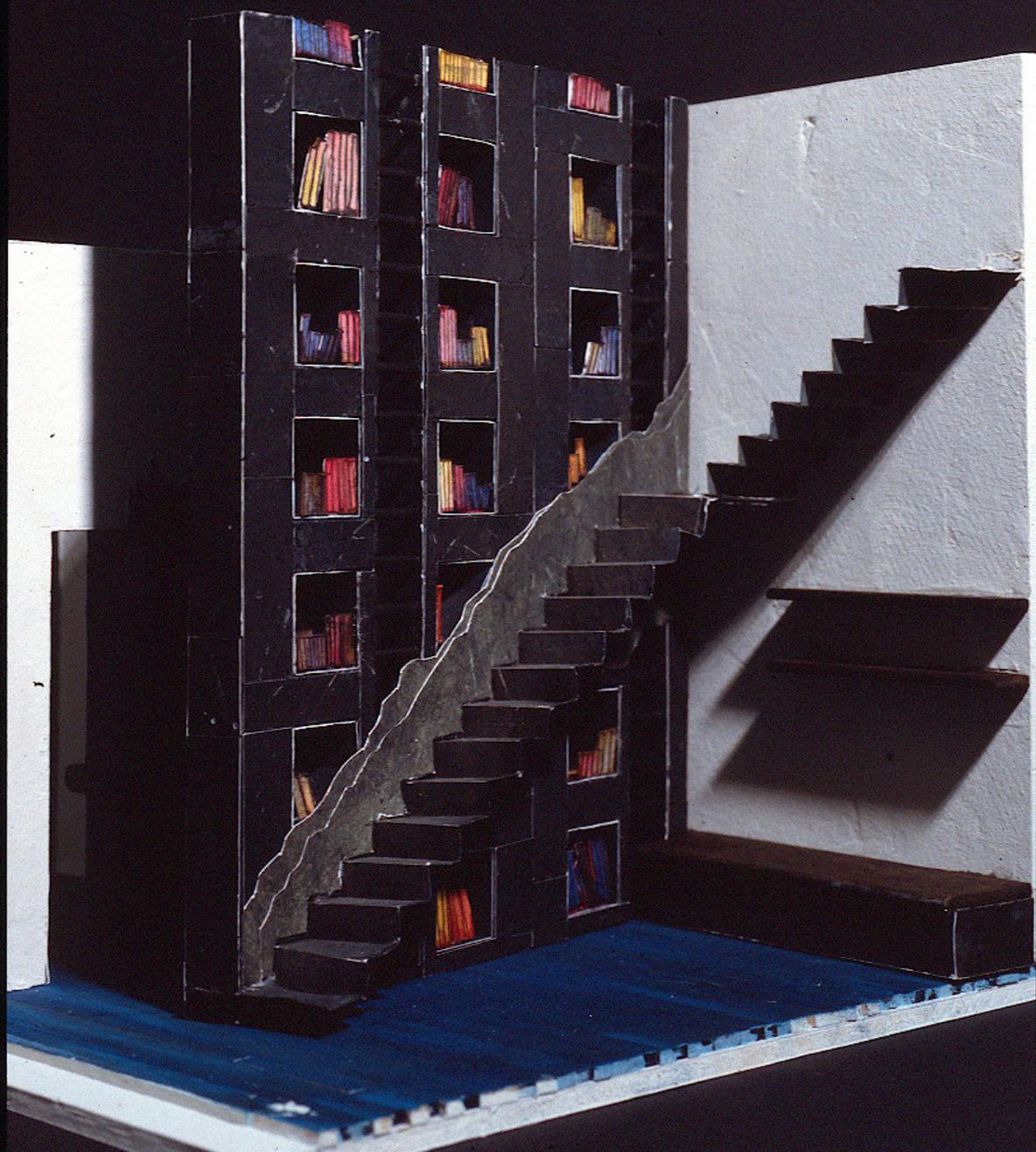
Parmi les 300 diapositives que j'ai numérisées quatre à quatre sur le scanner de la bibliothèque de l'école, mon critère de sélection voulait que l'espace intérieur du projet soit représenté en volume par la maquette analogique.

*Réflexion : L'outil de numérisation est situé au rez-de-chaussée du 266, c'est à dire deux étages au-dessus de la réserve où les archives reposent physiquement... Est-ce une coïncidence que le bâtiment lui-même manifeste aussi ce symptôme de la dématérialisation de notre époque, plaçant le numérique littéralement au-dessus de l'analogique ?*

L'iconographie qui suit offre une première présentation des ces archives, qui jusqu'à présent sont restées inaccessibles au grand public. Vous invitant à plonger dans cette collection, prêtez attention à la représentation de l'intérieur, la matière, le volume...



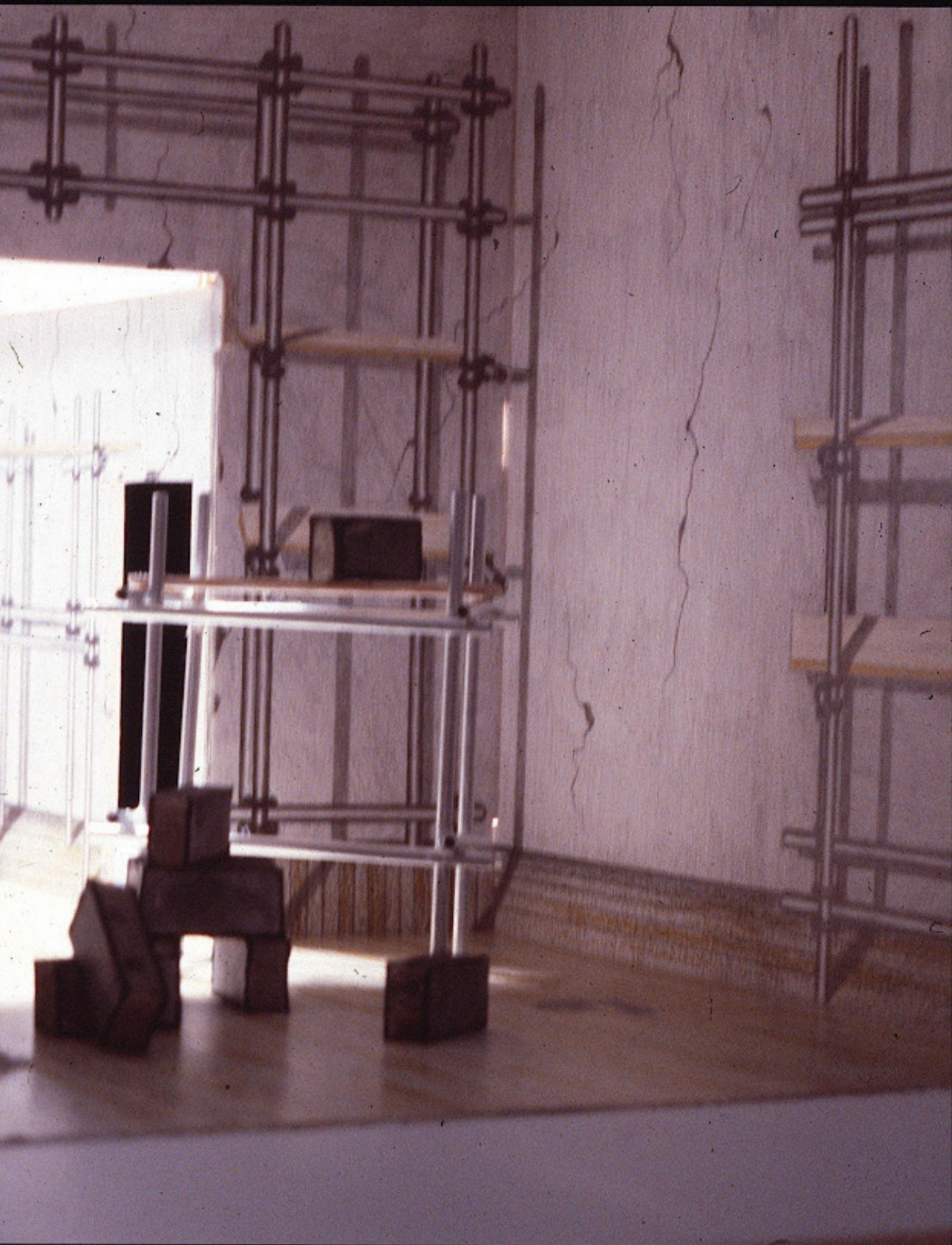
Cahier iconographique :  
Les projets étudiants représentant les  
espaces intérieurs, 1960s - 1990s

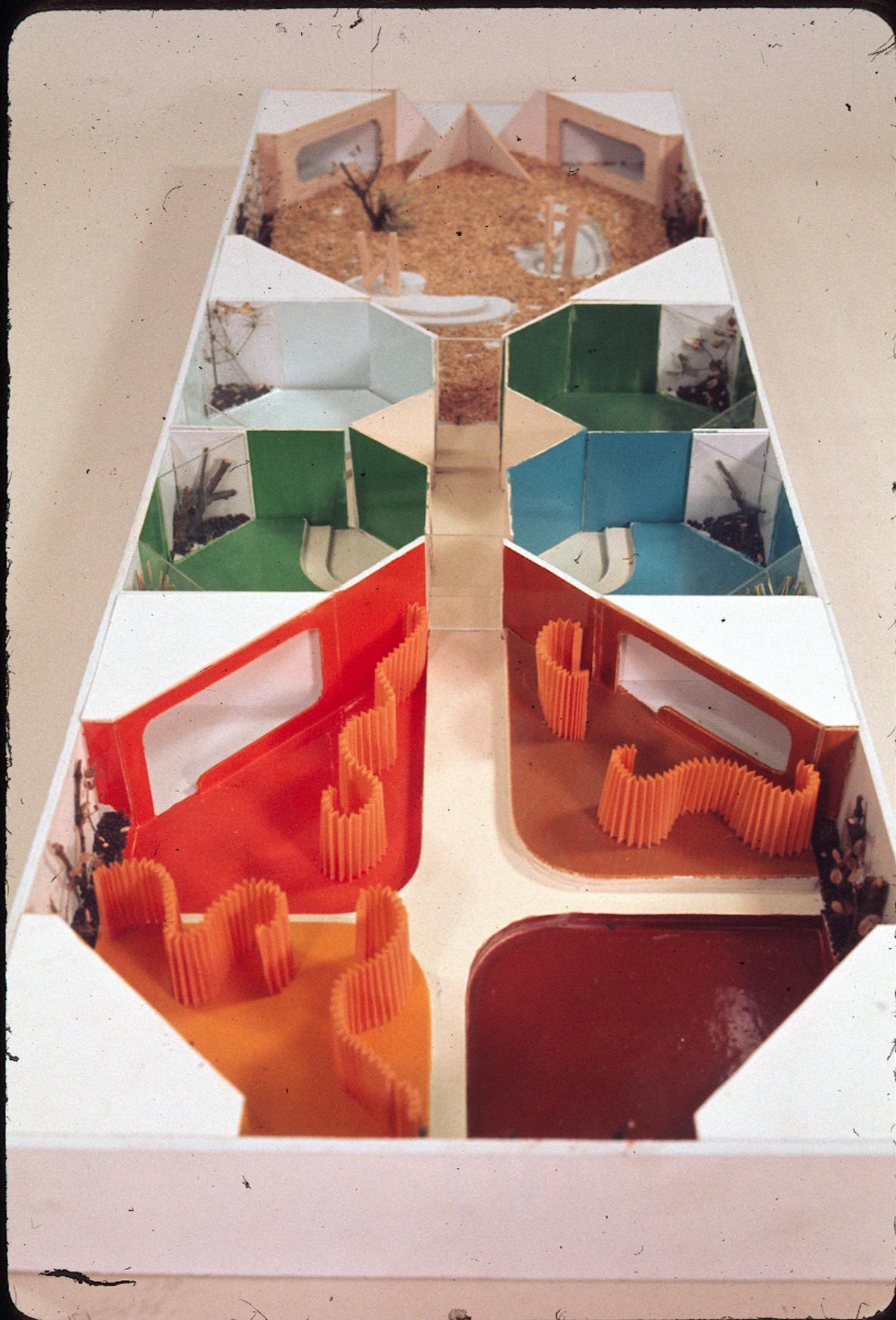




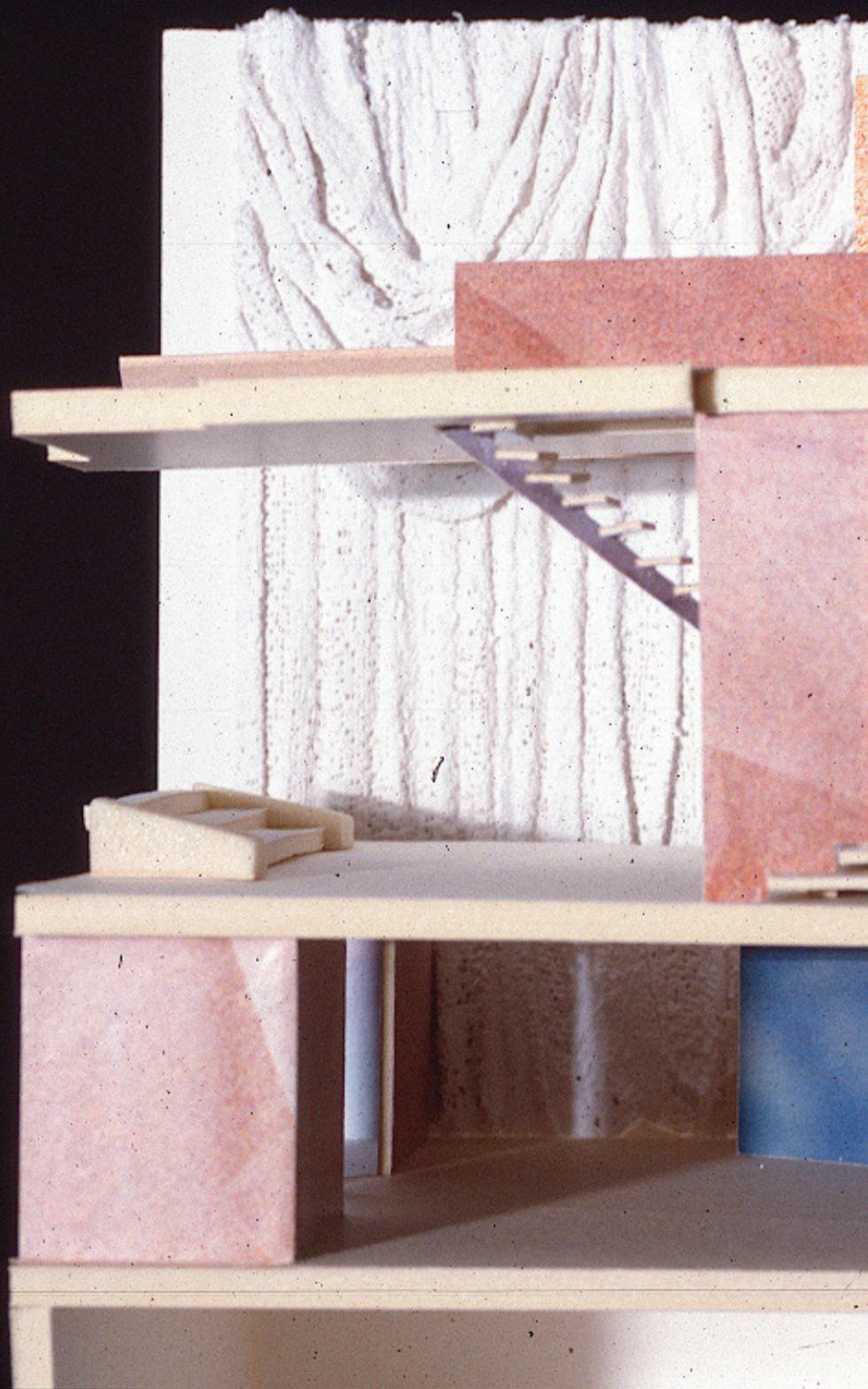


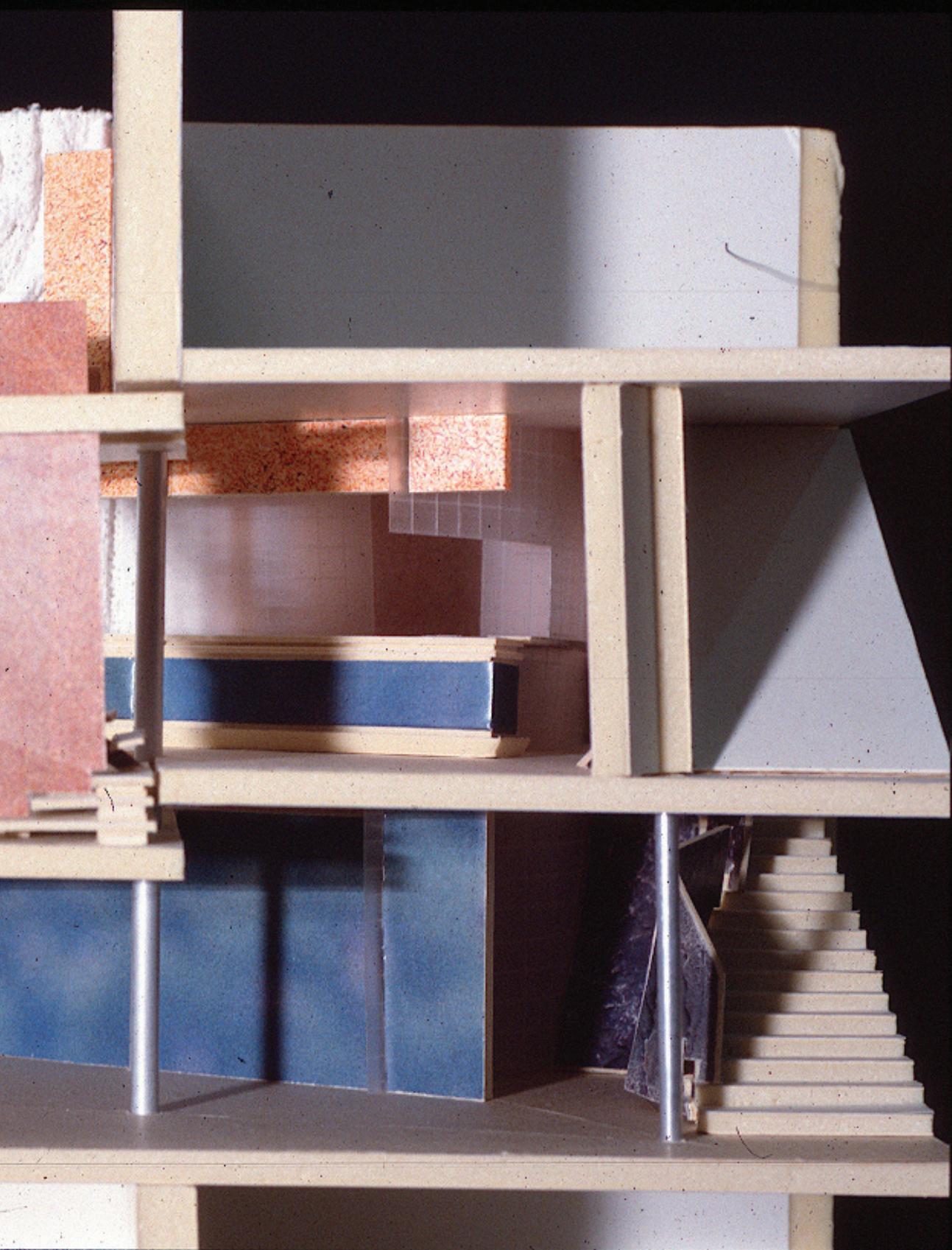






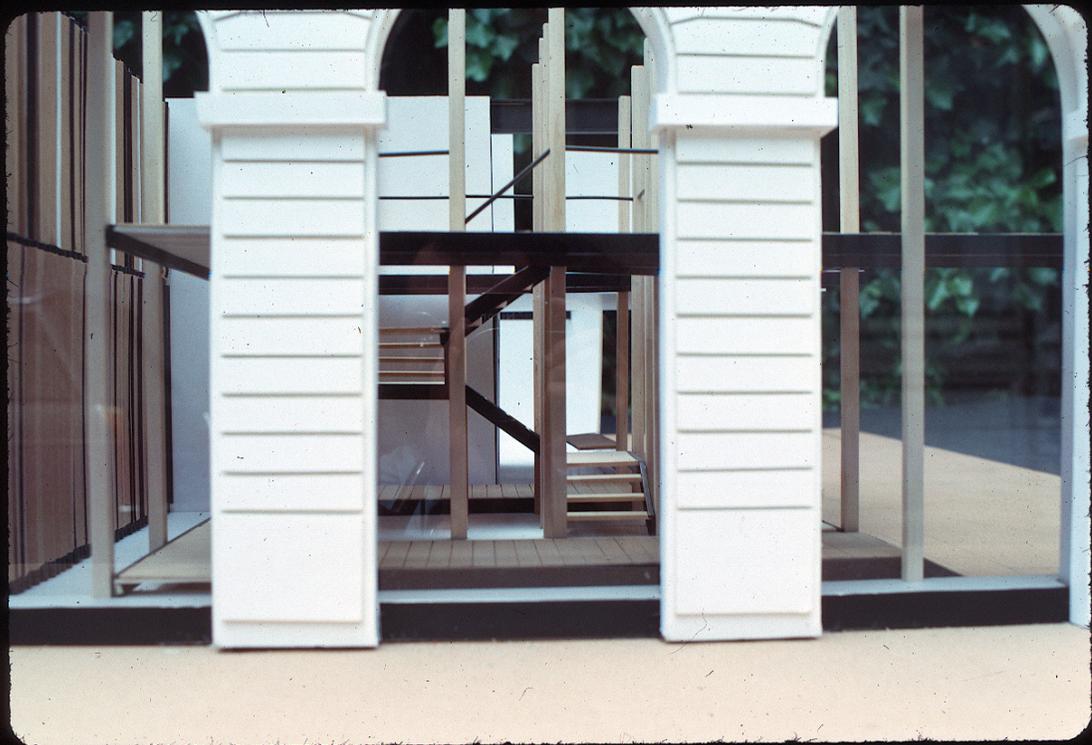
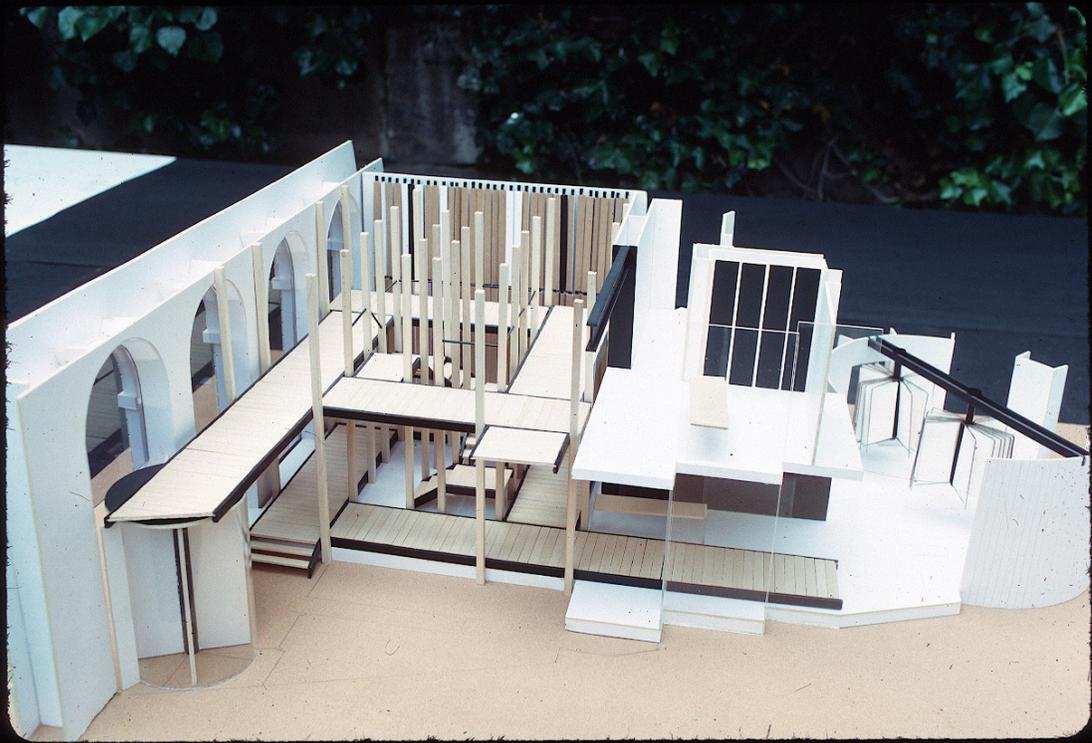


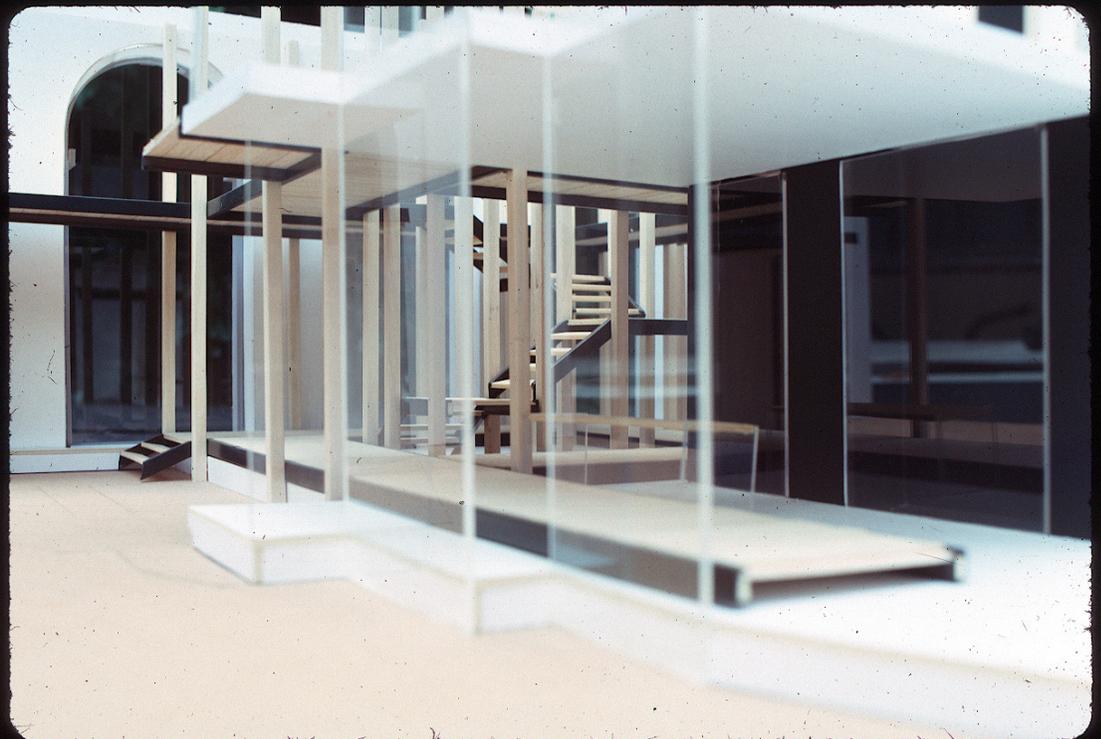


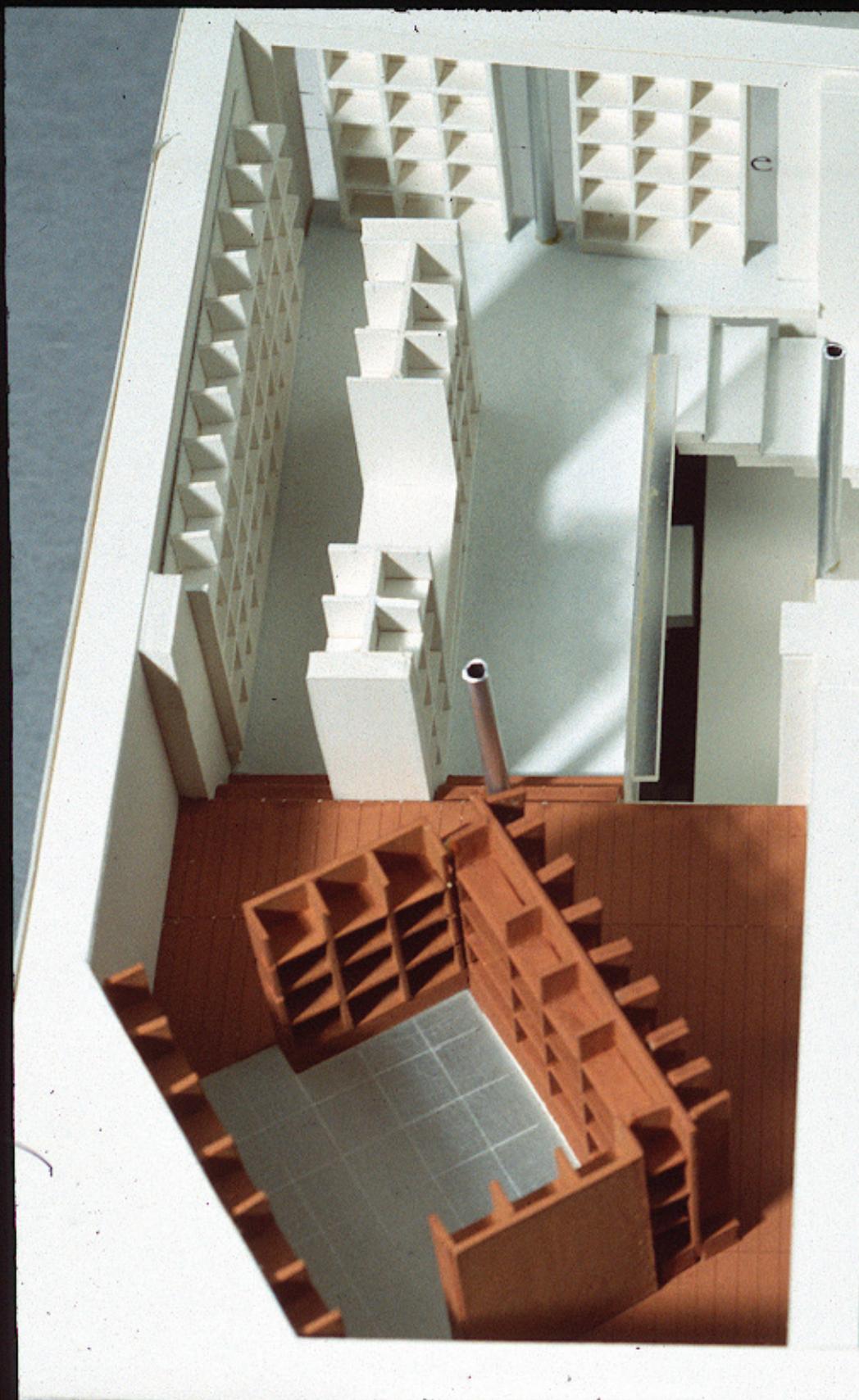


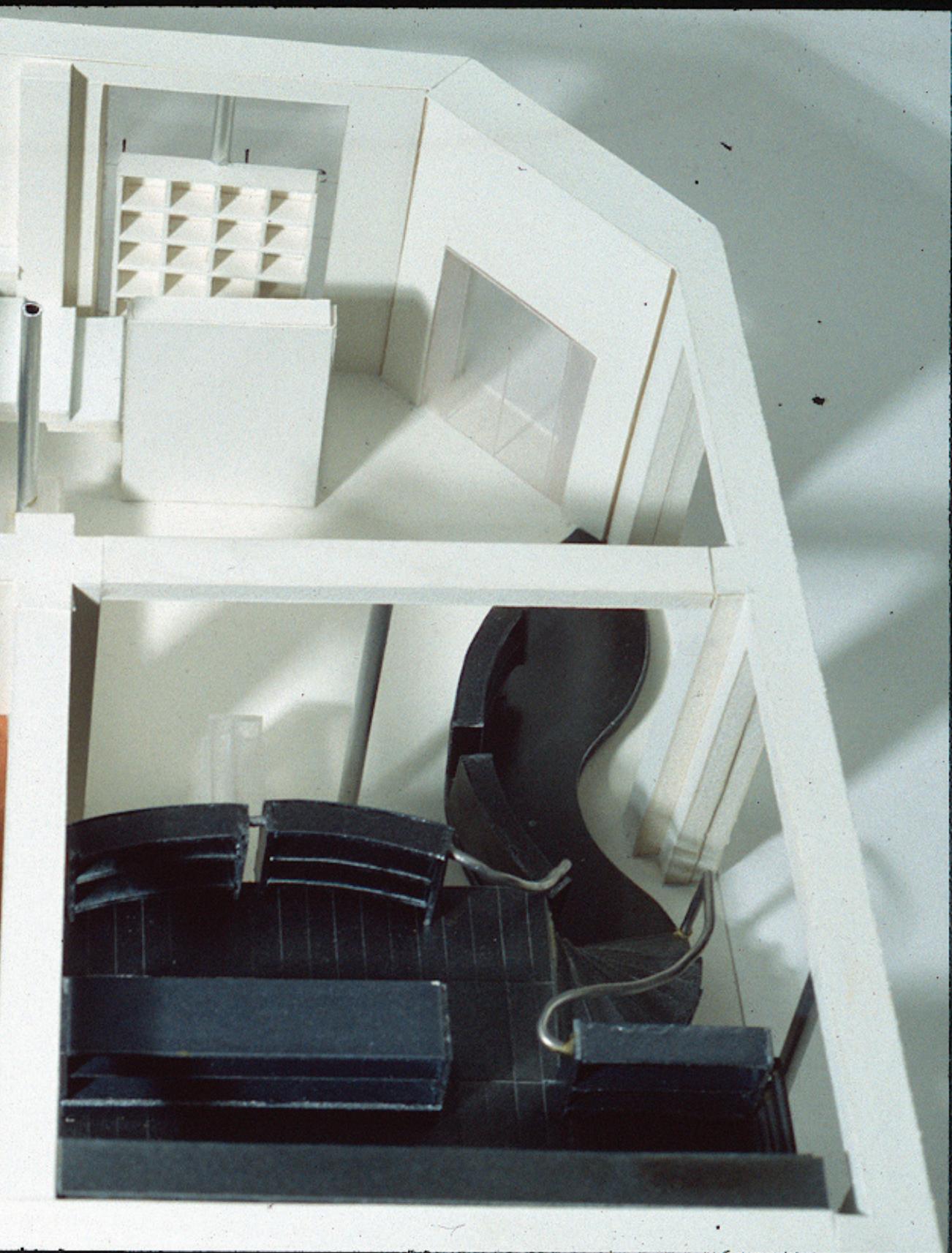




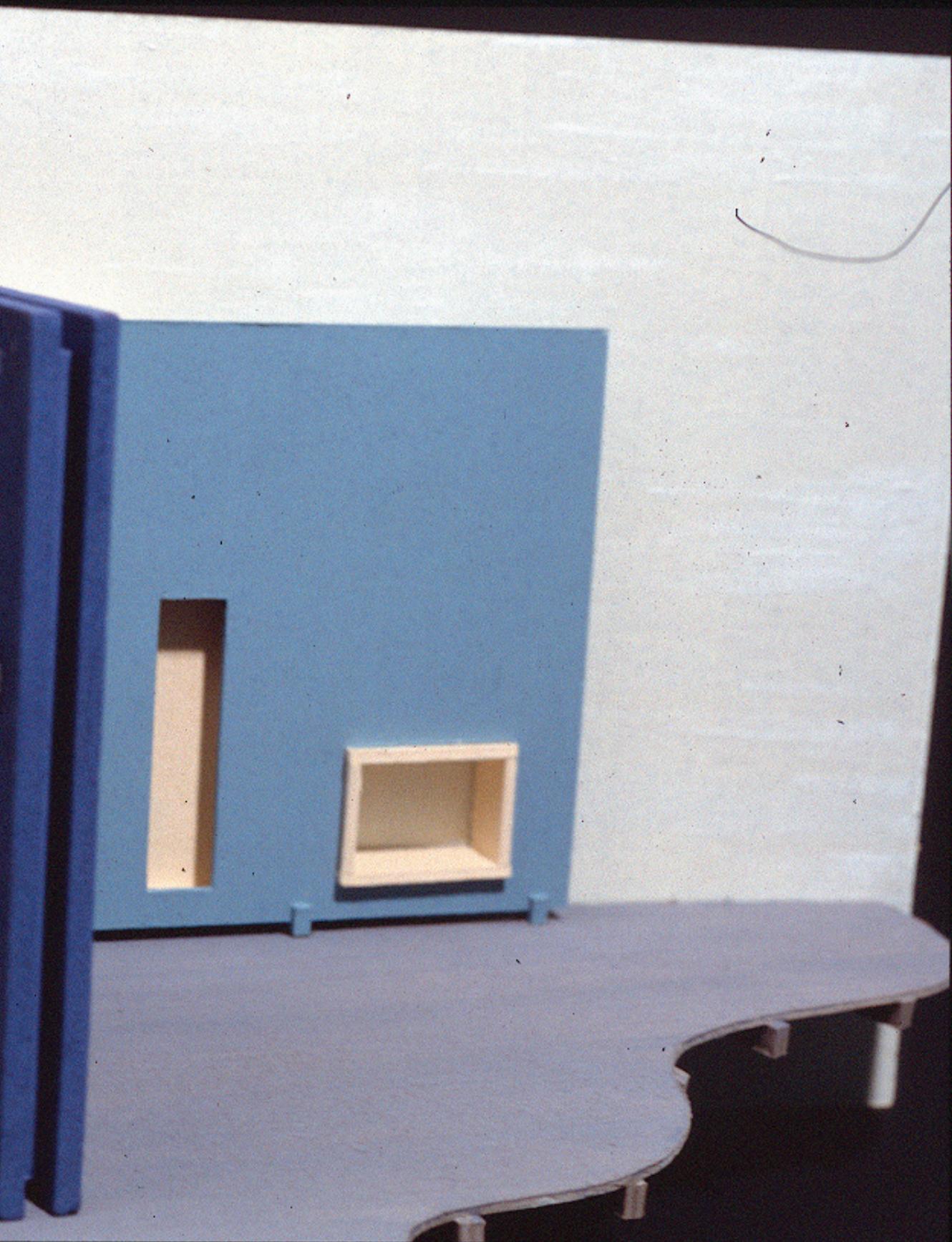




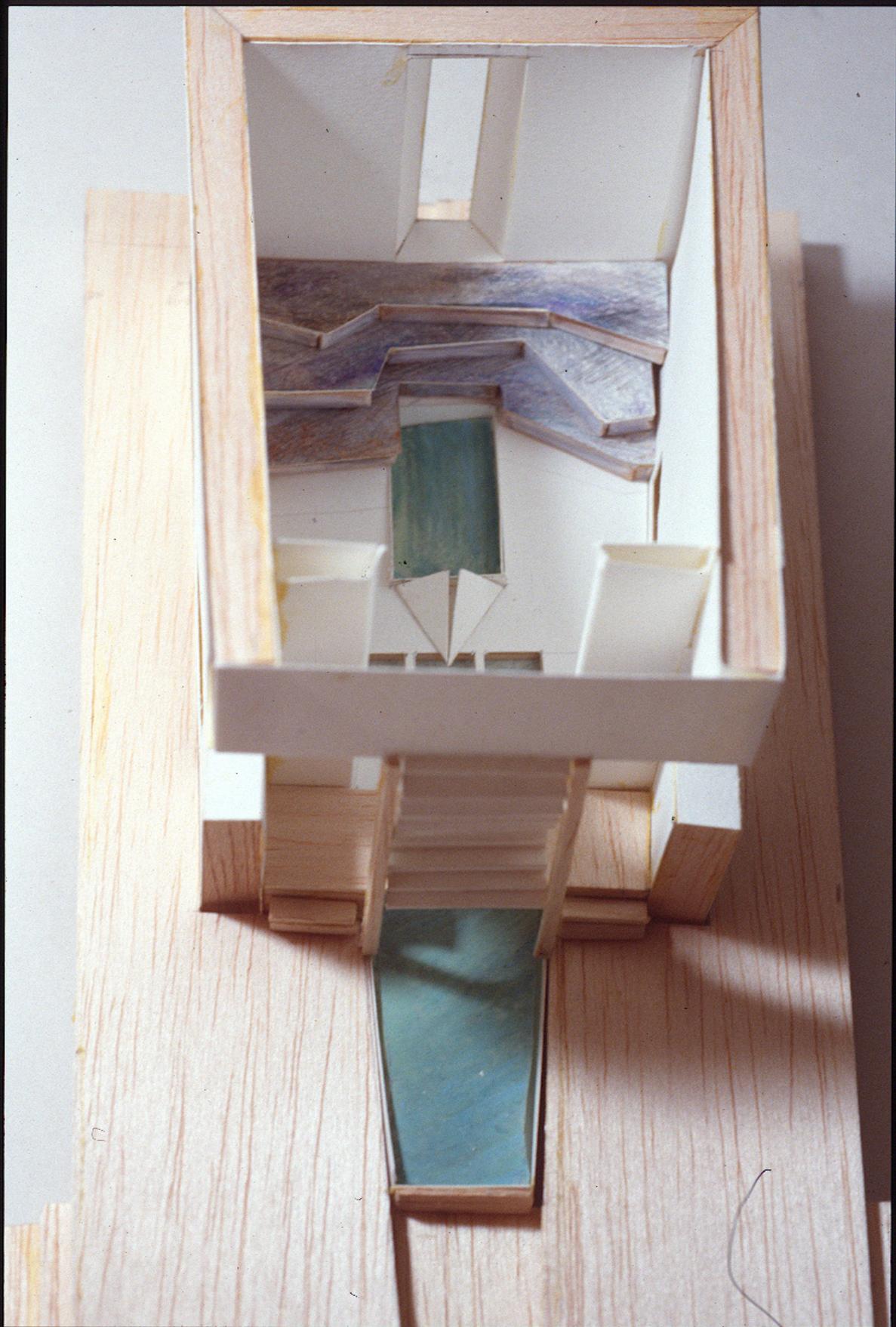


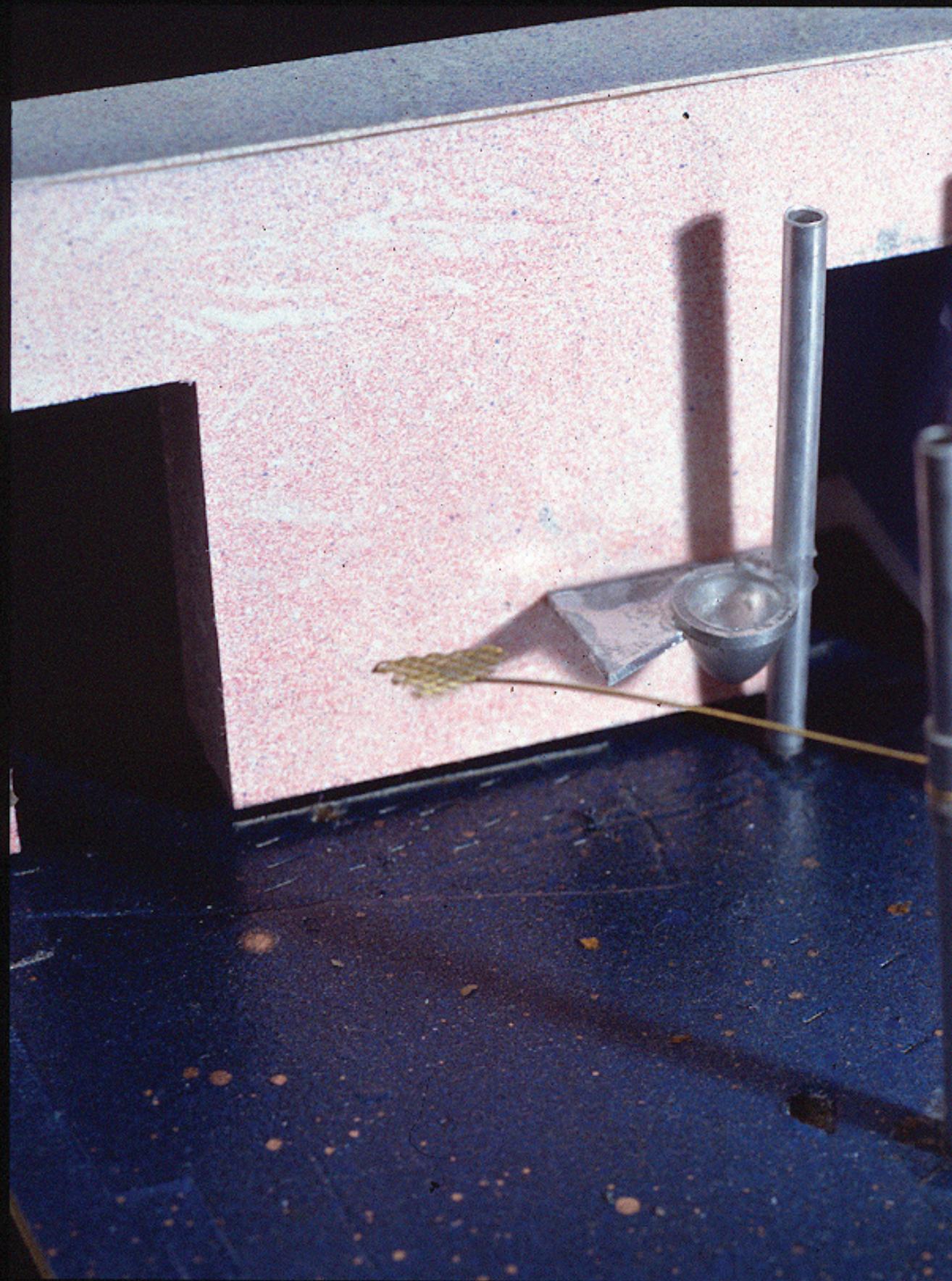


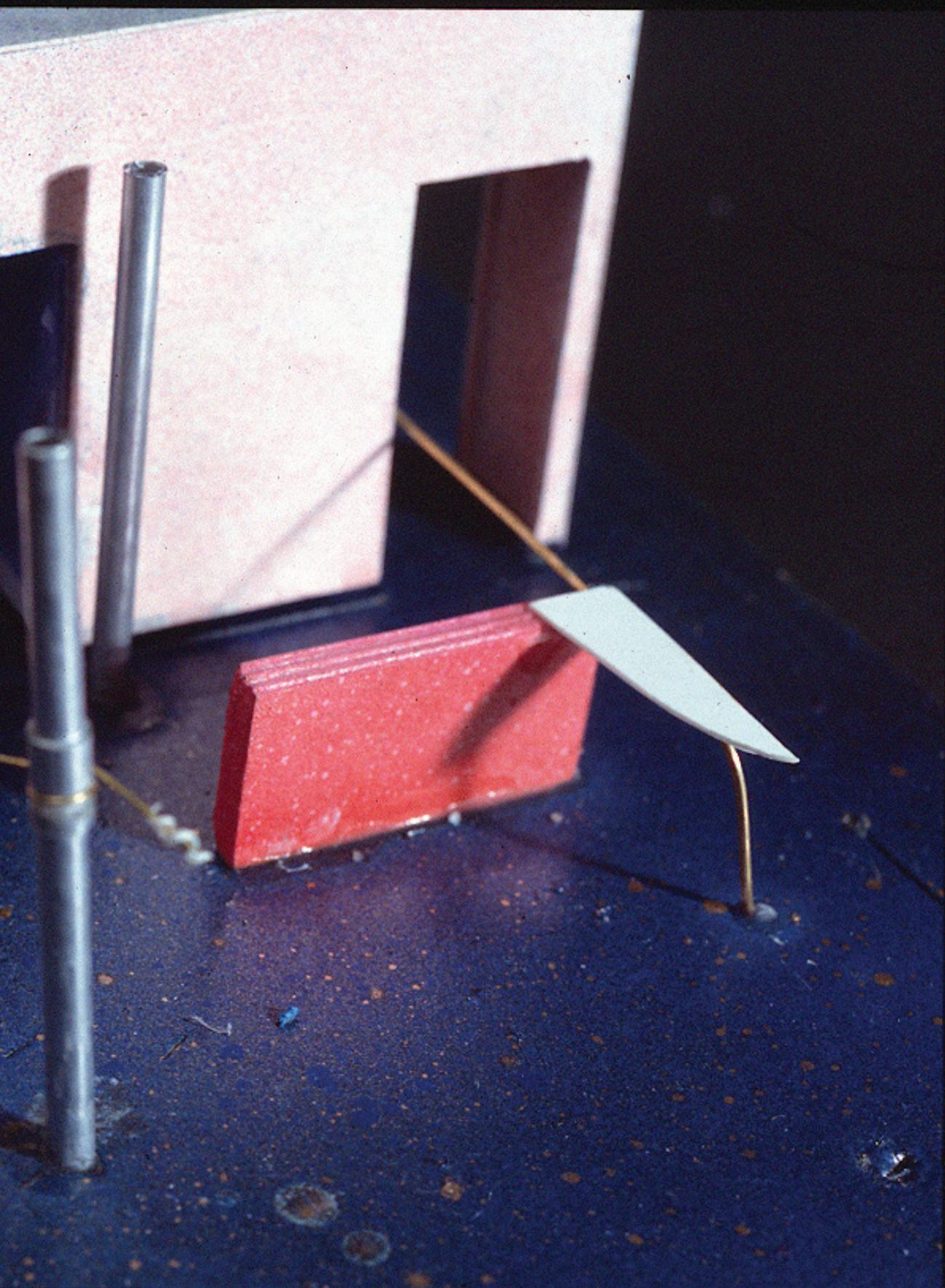






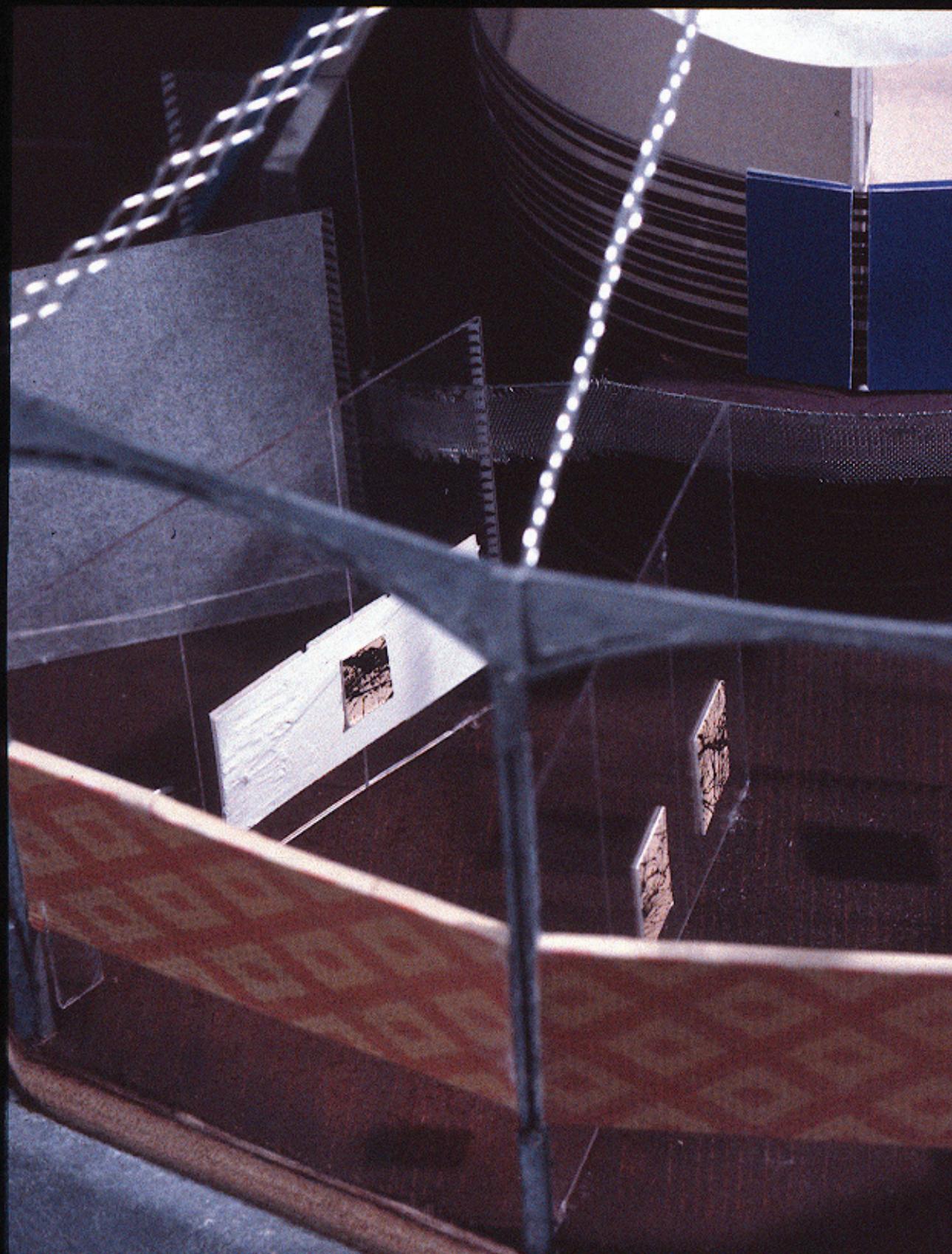








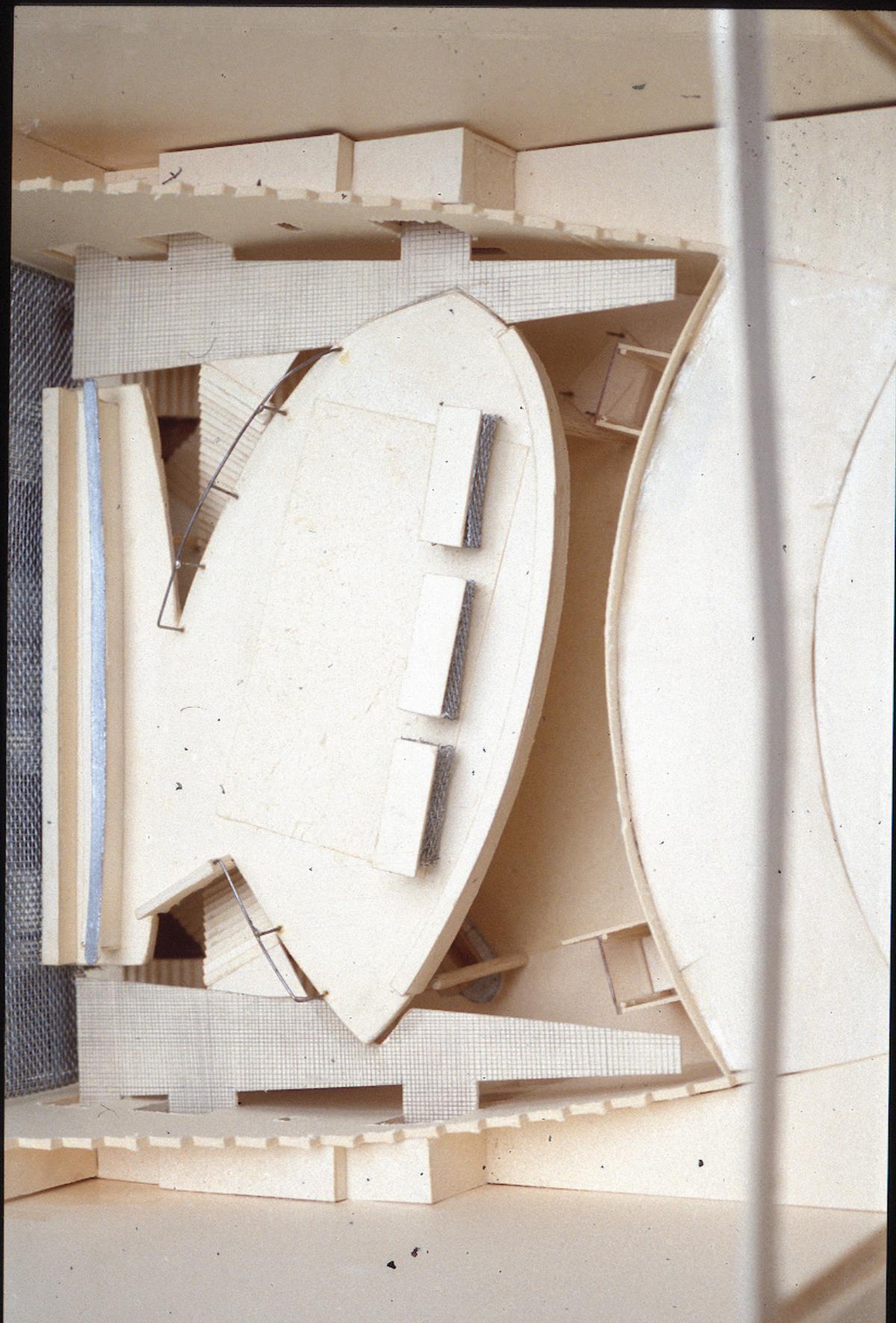


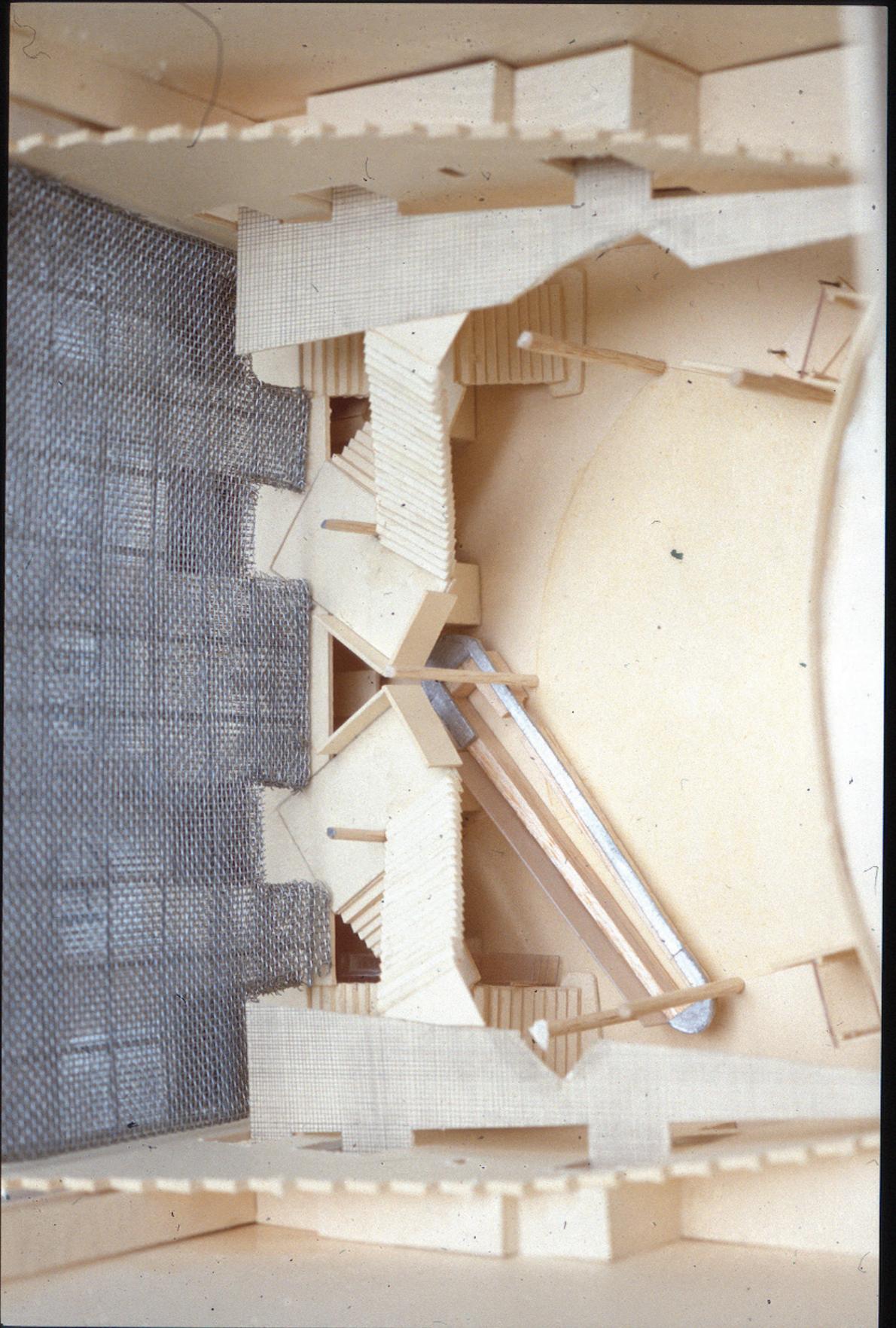














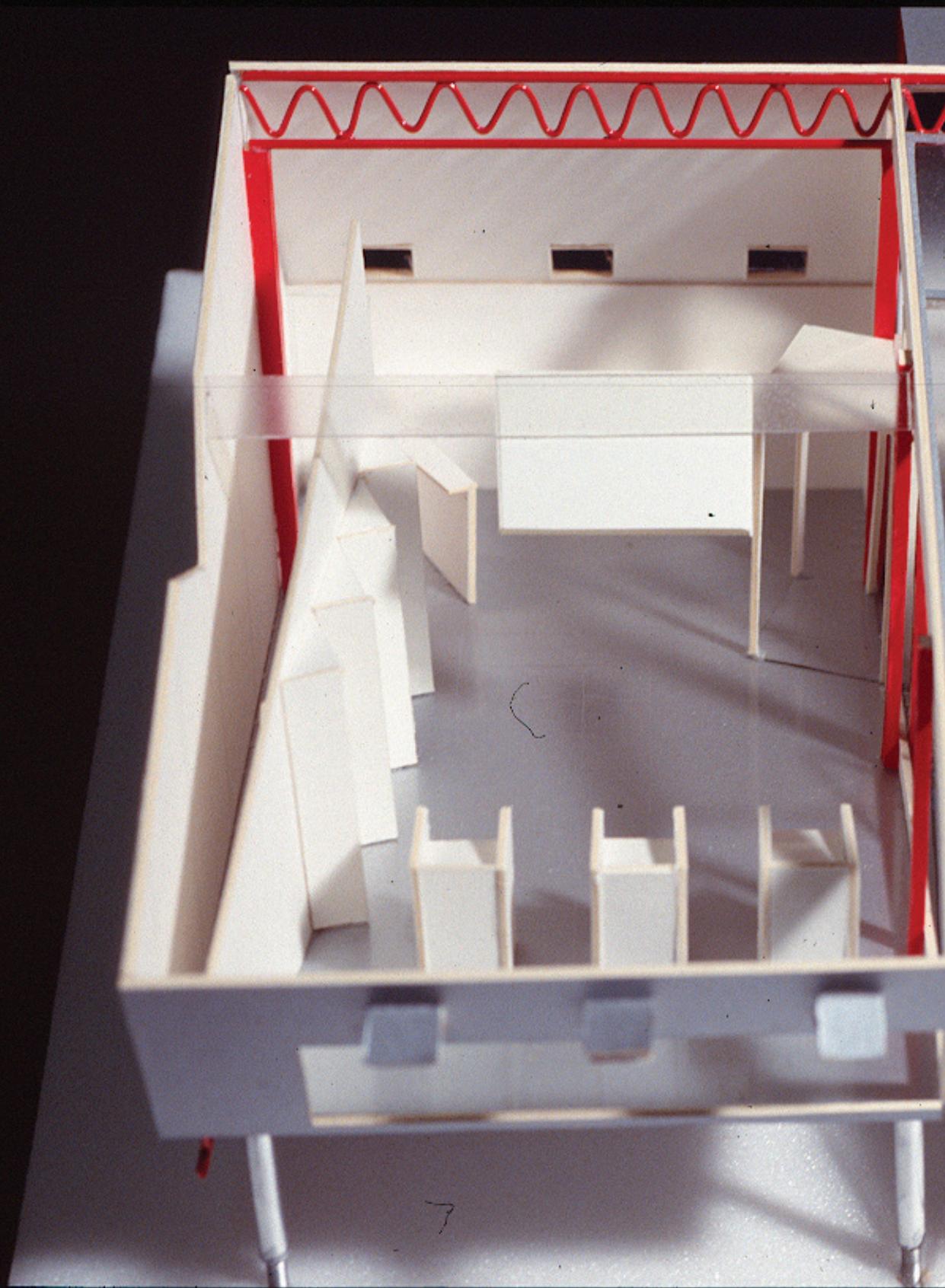
















**La promesse d'un projet en devenir**



### ***La promesse d'un projet en devenir***

Avant même que la pensée de l'architecture ne puisse être réalisée, ou construite à grandeur nature, la maquette en volume est un *outil*, parmi d'autres, par lequel le projet émerge. Dans le travail de la conception d'un projet, le site, le programme et le volume sont des premiers composants « abstraits » et indissociables aux seconds vecteurs « tangibles » que sont la matière, le matériau et la matérialité ; ces derniers permettent justement la mise en « forme » et la « concrétisation » de cette pensée de l'architecture. Malgré la capacité particulière de la maquette à réduire l'échelle d'un volume, cet outil de représentation articule une finalité ambiguë car il peut servir soit à la « reproduction fidèle » de ce volume, sinon à son opposé et servir à esquisser une « abstraction ». Cette contradiction entre la reproduction fidèle (qui duplique le réel) et la schématisation de l'abstrait (qui rend tangible un concept) nous promet une complexité mais aussi des ouvertures de projets vers des choix de moyens (quelle matière / matérialité, quelle échelle, etc.) et vers de positionnements de finalités (à qui sert cet outil et pourquoi). Si la « promesse d'un projet en devenir » se compose de la pensée, d'un moyen et d'une finalité, comment se formule-t-elle et dans quel ordre (si cela importe) ? Quelle est donc la « promesse » d'une maquette traitant l'espace *intérieur* ? Sa formule nous permettrait de parler quelle « langue » ? Et pour dire quoi ?

### ***L'ambiguïté du terme***

Il existe une ambiguïté dans les définitions des termes désignant ces représentations de projet en volume. Les termes « maquette » et « modèle » ne renvoient pas aux mêmes notions et ne sont donc pas interchangeables. Les définitions de la première renvoient à un schéma abstrait alors que la seconde à une réplique de la réalité. Notons que le terme « maquette » n'est pas universel ; Nicola Braghieri, architecte et professeur à l'EPFL<sup>4</sup>, nous rappelle que ce terme n'est qu'employé dans la langue française. De sa racine latine, *macula*, voulant dire petite tache, esquisse, ou encore première ébauche, la maquette nous renvoie à une dimension expérimentale et empirique. En italien la maquette se désigne, *il plastico* (du grec *plastikós*), et nous rappelle l'art et le geste d'un.e plasticien.ne ou d'un.e sculpteur.ice dans la matière, nous renvoyant encore à l'empirique mais aussi nous faisant penser à la pratique. Par contre, les anglo-saxons, eux, utilisent le terme *model*, qui de sa racine latine, *modus* ou *modulus*, nous évoque des notions plus « rationnelles » tels la norme, la mesure, le rythme, et notamment la forme idéale.

<sup>4</sup> École Polytechnique Fédérale de Lausanne

Poussant plus loin l'analyse de cet outil, de ses définitions et des ses usages, Braghieri souligne une contradiction :

« À la nature ambiguë du modèle correspond donc une définition ambiguë : le modèle est en même temps un outil de travail et le produit de ce dernier, à la fois moyen et fin. Le même mot indique un instrument pour développer le projet et l'artefact utilisé pour communiquer le produit du travail conceptuel. Le concept de modèle exprime à la fois la magie de l'intuition, la matérialité du geste concret et l'illusion du spectacle. »<sup>5</sup>

Si la promesse du projet en devenir peut se définir aussi par cette même contradiction, la promesse serait à la fois un moyen et une fin, un outil et un produit, un instrument et un artéfact.

*Réflexion : C'est peut-être dû à sa nature ambiguë (mélangeant magie, geste et illusion) qu'on dit que cet outil est mis « au service » du projet et de son concepteur ; la maquette aurait donc la capacité de répondre et de s'adapter spécifiquement aux besoins du projet, comme un service proprement dit.*

<sup>5</sup> BRAGHIERI, Nicola. "Maquette : entre grande utopie en miniature et petit outil pour de grands projets.", EPFL, Lausanne, 2016, p.2.

Cette figuration ressort également dans la réflexion d'un colloque à la Cité de l'architecture et du patrimoine à Paris en 2011 ; la maquette comme un outil au *service* du projet architectural fait objet du thème de réflexion central. A ce sujet, Laura Baringo écrit *La maquette : un langage et une représentation de l'espace*, et y soutient que l'utilité de la maquette permet justement de « développer la fonction penser–concevoir » et nous offre la capacité de nous exprimer dans un langage tridimensionnel. Cette fonction, reliant étroitement la pensée (l'intuition, l'abstrait) à l'acte de concevoir (le concret, le geste, la performance), propose une « promesse du projet en devenir » ne pouvant dissocier nos pensées du geste, par lequel elles sont extériorisées grâce au « langage » qu'exprime la trois-dimensionnalité. C'est dans cette formulation de la promesse que Braghieri et Baringo se rejoignent : le moyen par laquelle elle surgit et la finalité pour laquelle elle demeure, la maquette (le modèle) est une sorte de *spectacle*, un ensemble de ce qui se présente au regard, à l'attention, et qui est capable d'éveiller un sentiment.<sup>6</sup>

<sup>6</sup> spectacle, selon la définition Larousse.

### ***Illusion, performance, spectacle***

Si nous devons appliquer l'expression de Braghieri à la représentation d'un volume intérieur en maquette, en tant qu'architectes d'intérieurs cette « illusion du spectacle » nous permettrait de « mettre en scène » nos intentions de projet. La scène alors nécessiterait à minima un socle et un fond contre lequel se situent les objets, formes et volumes de cet intérieur à représenter.

*Question : Et le diorama dans tout ça ? N'est-ce pas un autre moyen de représenter / reproduire une scène, « une illusion de spectacle » ?*

En effet, on pourrait considérer le diorama<sup>7</sup> comme une forme de modèle, ou maquette, de mise en situation. A l'origine, il est conçu d'un fond de décor peint qui reproduit une scène (historique ou fictive) en deux dimensions afin de mettre en situation un sujet (personnage, modèle, animal, verdure, objet). De sa racine grec *orama*, ou vue, ce tableau panoramique se présente sur une toile suspendue au fond d'une salle obscure et cet effet optique donne à l'observateur l'illusion de « voir » la vérité (la scène reproduite). Plus tard, ce genre de modèle se voit évoluer selon la finalité de la scène : qu'elle soit pour une représentation historique, naturelle, géologique, religieuse, ou artistique. Cette évolution fait que le diorama comporte un environnement qui est lui aussi modélisé en trois dimensions,

<sup>7</sup> Mis au point par le peintre et physicien français Louis Daguerre assisté par Charles Marie Bouton, l'installation du premier diorama rue Samson à Paris eut lieu en 1822.

et ça au même niveau de détail que le sujet exposé afin de préserver la véracité de cette scène. Les principes du diorama se retrouvent employés dans divers contextes : au théâtre, pour des représentations de batailles historiques, de scènes de vies, pour des jeux vidéos, des vitrines de musées d'histoires naturelles (animaux, végétaux, écosystèmes vivants ou menacés d'extinction), et même pour des fins religieuses (la Crèche de la Nativité). À la différence de la maquette, ou du modèle, le diorama assume complètement les moyens et finalités de ses mises en scène pour répliquer la réalité, plutôt que de la schématiser.

*Réflexion : Mais alors, qu'est-ce qui détermine vraiment la différence entre une maquette représentant l'intérieur d'une maquette représentant l'extérieur ? Pour qu'elle soit identifiée comme telle, est-ce qu'elle nécessite des parois et un plafond, afin de « fermer » cet espace intérieur et l'occulter de l'environnement adjacent, « extérieur » qui, lui, n'est pas à traiter ?*

### ***L'intérieur : le volume et le relief***

Si la question de la représentation se pose naturellement dans le cadre des disciplines artistiques que sont le théâtre, le dessin, la peinture, l'architecture ou encore la photographie et le cinéma, il semble qu'elle soit peu questionnée dans le champ de l'architecture *intérieure*. Cette observation est évidente dans les archives-mêmes de l'école Camondo ; école formant les architectes d'*intérieurs*, les fonds de celle-ci montrent que les maquettes fabriquées représentent fréquemment des espaces *extérieurs* plutôt que des finitions d'*intérieurs*. Si en effet les espaces intérieurs sont représentés, on observe qu'ils le sont de façon graphique par le plan, l'élévation, et / ou la perspective (dessin à crayon mine, peinture, aquarelle, image composée, etc.) que par le volume.

*CF: Je vous invite à consulter à nouveau l'affiche qui se joint à cet ouvrage. Regardez bien. Ce qui est curieux, c'est la quantité supérieure de maquettes qui représentent l'extérieur par des volumes en comparaison avec le nombre d'intérieurs représentés en élévation ou en perspectives à main levée. C'est face à cette observation que je me demande pourquoi les espaces intérieurs (et leurs finitions) sont sous-représentés en volume ? L'ambiance dessinée est-elle moins bien traduite en volume qu'à plat ? Est-ce par un souci ou une appréhension du matériau / de la matérialité, adapté(e) à l'échelle de représentation ? Quid le relief dans tout ça ?*

Même si ces modes de représentation graphique expriment de façon convaincante les ambiances et réussissent à exprimer les singularités de chaque projet, ces modes bidimensionnelles « gommant les reliefs » des médiums et supports employés, alors que le volume les laisse apparaître. Pourquoi serait-il moins intéressant, possible, ou même désirable de représenter les *intérieurs* en « relief » ?

Laura Baringo proposerait une réponse possible : « La forme a besoin du matériau, et le matériau a besoin de la forme. C'est de ces concepts indissociables que naît la transformation, le véritable acte créatif. »<sup>8</sup> Contrairement aux représentations graphiques bidimensionnelles, la maquette analogique en volume nous met face à « la mise en œuvre [d'une] capacité d'analyse au cours de sa construction »<sup>9</sup>. En fabriquant la maquette, on est contraint.es par la matière et ses caractéristiques intrinsèques (épaisseurs, résistances, assemblages, etc.). Une analyse préliminaire est donc primordiale afin de considérer la construction de la maquette : est-ce que je commence par un simple papier, du carton, une tôle métallique, des planches de plastique, du plâtre ? Cela engendre un choix de matériaux et des conséquences de ceux-ci en comparaison avec la représentation graphique, où l'importance du choix n'est pas aussi tangible. Que l'on choisisse un simple crayon mine, de la gouache ou des pastels, on peut représenter plusieurs maté-

<sup>8</sup> BARINGO, Laura. "La maquette : un langage et une représentation de l'espace." *La maquette : un outil au service du projet architectural*, Editions des Cendres ed., Cité de l'architecture et du patrimoine, Paris, p. 195.

<sup>9</sup> *Ibid.*, p.193.

rialités : un veinage de bois, une taille de gravier ou faïence, des finitions lisses ou rugueuses, brillantes ou mats, etc. Alors, qu'en fabriquant une maquette, il faut décider quels matériaux représenteraient au mieux ces finitions voulues : le socle est fait de quoi ? et les parois ? le plafond ? l'habillage de l'ensemble ? Mais aussi des choix d'échelle de représentation : qu'est-ce que je choisis de représenter, et à quel niveau de détail ? C'est là qu'importent la matière et son échelle.

*Question : Si nous arrivons à mettre en œuvre cette dite « capacité d'analyse au cours de la construction » de la maquette analogique en volume, qu'avons nous à dire de notre capacité d'analyser le contexte dans lequel s'ancrent nos projets ? Pour représenter l'intérieur, devons-nous faire abstraction à la structure, du reste de l'édifice et de son implantation dans le site ? Par l'exemple d'une chambre à coucher dans une maison individuelle de plain-pied, d'un salon dans un appartement situé au 6<sup>eme</sup> étage d'un immeuble Haussmannien, d'une salle de classe dans une école primaire urbaine, d'un stand situé dans un marché couvert d'une campagne... Où commence cette mise en œuvre ?*

### ***La matière et son échelle***

Toute matière est irréductible, elle existe à l'échelle 1:1, autrement dit l'échelle *réelle*. De ce fait, aucune possibilité n'existe d'augmenter ou de réduire l'échelle de la matière. Pour construire la maquette analogique et prendre en considération (ou pas) cette « contrainte » d'échelle, la matière utilisée peut être codée<sup>10</sup>, et la matérialité de celle-ci devient *symbolique*<sup>11</sup>. Le carton bois ou gris avec ses filaments ; le carton kraft alvéolé, ondulé ; les longes de balsa, tilleul, noyer à profils carrés, ronds ou en planche ; le sable ; l'argile ; le plâtre ; la mousse ; le plexi ; les métaux et grillages ... tous irréductibles, tous incarnant la matière réelle, mais pouvant aussi illustrer autre chose. Quelle approche créative entreprendre alors, et pour quelle finalité ? Que se passe-t-il quand nous employons des matériaux « codés » afin de symboliser la matière réelle ? Que se passe-t-il quand on utilise la matière réelle (au 1:1) dans une maquette d'une échelle réduite ?

Dans la conception de nos projets, ce « véritable acte créatif » que décrit Baringo nous précise l'importance de mettre en matière nos formes architecturales en premier lieu car :

« L'étude des matériaux nous permet de proposer l'échelle adéquate, de mieux exprimer les caractéristiques du travail et d'approcher avec précision le détail représenté afin de pouvoir soustraire l'observateur au mimétisme du modèle avec l'objet réel. »<sup>12</sup>

<sup>10</sup> « Dans ce cas, la matière utilisée pour la construire est codée et renvoie à une signification autre qu'elle-même. Le carton plume illustre de la maçonnerie, le balsa figure le bois, de la peinture gris métallisé permet de représenter une surface métallisée (difficile néanmoins de dire si c'est du zinc ou de l'acier), le rhodoïd remplace le vitrage. La maquette, dans ce cas, a une matérialité symbolique. » HIS, Ghislain. "La matérialité comme récit : d'un récit culturel à la production d'une pensée."

<sup>11</sup> Ibid.

Sans la mise en matière de nos formes architecturales et de cette précision dans la sélection de matériaux, nos projets resteraient figés dans des généralités : les choix de fabrication entrepris seraient inconscients. Par contre, dans la même volonté de détailler et de préciser nos intentions par la matière, Baringo nous met en garde contre le « mimétisme » de la représentation d'un projet architectural. Et justement, puisque la représentation de l'intérieur nous exige d'aller au-delà du volume et de la forme, et d'assembler des matériaux (autrement dit de « proposer une matérialité »), comment alors éviter de tomber dans le piège du mimétisme et du miniaturisme du réel ? Quelle serait la limite du niveau de détail adéquat à la représentation d'une architecture d'intérieur ?

*Réflexion : Je me suis souvent demandé quel pouvait être le lien (ou pas) entre la maquette au service d'un projet architectural et une maison de poupée, un village miniature, les villes reproduites en LEGO®, les scénographies du film Grand Budapest Hotel de Wes Anderson... ces maquettes qui ont pour but de reproduire la réalité à une moindre échelle, au détail prêt, telle une poignée de porte.*

<sup>12</sup> HIS, Ghislain. "La matérialité comme récit : d'un récit culturel à la production d'une pensée.", Op. cit.

Afin de « faire projet », Ghislain His, architecte, historien de l'art et chercheur dans le domaine de la matérialité au LACTH<sup>13</sup>, propose de « produire une matérialité » en abordant d'abord de quoi est construit le projet plutôt que partir de l'analyse d'un site ou d'un programme. Cette approche nous demande de réfléchir au *sens* de la maquette qu'on souhaite fabriquer : est-ce « un sens préalable à démontrer » ou plutôt « la production d'un sens » ? Peu importe laquelle on choisit, chacune de ces approches nous confronte véritablement aux questions du matériau, de la matérialité et de l'échelle du projet en devenir.

*Question : Que se passe-t-il quand on remplace « sens » par « réalité » : est-ce la réalité préalable qu'on souhaite démontrer ou plutôt la production d'une réalité ?*

En distinguant d'abord la matière, du matériau et de la matérialité, His met au clair leurs rôles particuliers dans le « cycle de transformation » qu'engendrent leur existence, production et distribution dans la vraie vie. Ce cycle progressif est déconstruit ainsi : par la matière, dite première et dans son état naturel (comme l'arbre dans une forêt) ; en matériau, possédant des propriétés particulières (comme une grume de bois pour faire une charpente) ; et finalement en une matérialité, qu'est la mise en œuvre du matériau (comme la charpente apparente d'un chalet). Cette dé-

<sup>13</sup> Le LACTH, laboratoire de recherche de L'École Nationale Supérieure d'Architecture et de Paysage de Lille (ENSAPL).

composition nous offre la capacité de « construire » nos maquettes d'une manière lucide en saisissant les distinctions qui peuvent « produire » des matérialités adaptées à nos intentions de projet. Elle nous informe également des contraintes d'échelle pertinentes aux matériaux et de ses éventuelles matérialités.

*Question : Dans ces cas-là, comment qualifier une planche d'échantillons de matériaux à taille réelle, peut-t-elle être considérée comme une maquette, une représentation d'un intérieur ? Mais elle ne suffirait pas, seule, à communiquer le projet car il manquerait la forme, le volume... non ?*

Deux approches sont possibles en abordant la conception d'un projet et sa représentation en maquette. Soit le projet est une représentation « neutre » du volume, à l'exemple de la maquette dite « blanche ». Soit la matière et ses caractéristiques intrinsèques viennent informer la genèse du projet. Ce premier voudrait sous-entendre que le choix du matériau (et par conséquent, sa signification) n'est pas indispensable au sens de la maquette. Le « blanc » pouvant symboliser n'importe quelle matérialité sera capable de démontrer un assemblage, un principe de construction, une implantation sur site, ou simplement le résultat de l'analyse du volume... Par conséquent, l'échelle de la « matière blanche » n'aurait non plus d'importance. Alors que ce dernier voudrait sous-entendre que l'échelle de représenta-

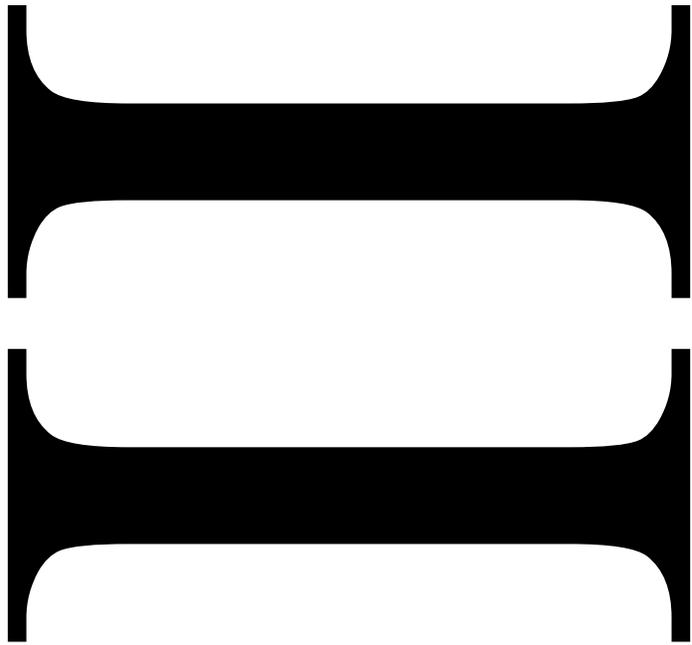
tion a été considérée et réfléchiée en amont. Il voudrait aussi que le choix du matériau produise un sens à la conception du projet, qui par conséquent informera sa mise en forme. Détaillant ces approches de création, His explique que :

« Travailler à partir de la matérialité, plutôt qu'à partir d'une idée qu'il s'agit de représenter avec des matériaux, permet de distinguer dans le processus créatif ce qui ressort de la représentation (un sens préalable à démontrer) et quand il s'agit de conception (la production d'un sens). »<sup>14</sup>

His et Baringo sont d'accord pour attribuer de l'importance à la relation entre la matière et l'échelle : une fois le sens du projet déterminé et les intentions de formes matérialisées, nous pouvons travailler l'échelle adéquate de la maquette consciemment. Il supposerait qu'en employant des matériaux « codés » afin de symboliser la matière réelle, nous travaillons par le biais de la représentation voulant dire que l'on souhaite « démontrer un sens », ou « prouver » une réalité. Alors qu'en utilisant la matière réelle (au 1:1) dans une maquette d'une échelle réduite, nous travaillons par le biais de la conception, et cela voudrait dire que l'on souhaite « produire un sens », ou « fournir » une réalité.

<sup>14</sup> HIS, Ghislain. "La matérialité comme récit : d'un récit culturel à la production d'une pensée.", Op. cit.





# L'imitation (la suggestion) du réel



### ***L'imitation (ou la suggestion) du réel***

« La vie réelle se porte mieux si on lui donne ses justes vacances d'irréalité. » – Gaston Bachelard

Dans le souci de communiquer et représenter des espaces intérieurs en adéquation avec nos intentions architecturales, nous devons remettre en question la place du réel dans cette « promesse du projet en devenir ». Le jour où le projet sera reçu par un maître d'ouvrage (autrement dit, dans la réalité), qu'aura été l'intérêt d'imiter ou de suggérer le réel au travers de chaque phase de conception précédant ce moment-là ? Les « justes vacances d'irréalité » que propose Gaston Bachelard nous garantiraient que la réception d'un chantier d'intérieur se porte « mieux » ? Si oui, comment est-ce que la simulation du monde réel nous permet d'apprécier nos intérieurs bâtis ?

### ***Performances numériques et analogiques***

En CAO / DAO, la maquette numérique est « construite » ou modélisée dans l'univers virtuel du logiciel, où les espaces existent, se manipulent et réagissent aux paramètres déterminés par les lois propres du logiciel (l'angle de vue externe ou interne du volume, la luminosité et l'ensoleillement appliqués au volume, l'échelle modulable mais contrainte par le « champ de vision » de l'écran, etc.). A l'inverse, la maquette analogique est construite dans le même « univers de la réalité » qui est le nôtre ; on existe, on manipule, et on réagit aux mêmes paramètres gouvernés par les lois propres du monde réel (le champ de vision de l'oeil humain dans l'espace réel, la luminosité et l'ensoleillement, la matérialité réelle, etc.). Certes le numérique possède des atouts non négligeables dans la conception de projets architecturaux, à nommer quelques uns : sa capacité en calcul, en précision, en portabilité (du fichier qui facilite la collaboration)... mais beaucoup de temps est aussi accordé à la reproduction du monde réel, que ce soit en modélisation numérique ou en post-production d'une image de rendu. L'ordre de marche étant que la maquette numérique et les images de synthèses simulent au mieux le réel pour qu'elles soient « crédibles ».

*Réflexion : Cette manie de crédibilité est curieuse. Si nous étions honnête avec nous-mêmes par rapport aux projets architecturaux que nous jugeons « attirants » ou « forts », nous sommes souvent séduit.e.s par les représentations réalistes et bidimensionnelles, qui se rapprochent de la photographie. C'est d'ailleurs ce support que de nombreux professionnels et étudiants mettent en avant dans leurs books, sur leurs réseaux, ou en présentant des concours, etc.*

Ce type de communication dématérialisée engendre une problématique de transmission autant dans les contextes professionnels que pédagogiques. L'enseignement de l'architecture, où la maquette analogique figure comme outil fondamental à l'apprentissage et à la transmission de cette discipline ne suit plus forcément dans la pratique professionnelle, où elle se voit souvent remplacée par le numérique. Dans son ouvrage destiné à l'apprentissage des outils fondamentaux de la représentation de projets architecturaux, Jean-Pierre Durand, architecte et enseignant à ENSAG<sup>16</sup> jusqu'en 1998, défend les atouts de l'analogique :

« L'intérêt fondamental de la maquette est de rendre possible la lecture de l'espace et des formes dans leur globalité : par la présence simultanée des trois dimensions et la possibilité pour une seule représentation d'adopter une infinité de points de vue, seule la maquette permet d'échapper au morcellement inévitable des autres modes de représentation. »<sup>17</sup>

Cette lecture globale et simultanée de l'espace est donc uniquement possible grâce à la maquette analogique, et non pas le numérique ou le virtuel. Si nous pouvons accorder à la représentation analogique les attributs « compréhensif »

<sup>16</sup> École nationale supérieure d'architecture de Grenoble

<sup>17</sup> DURAND, Jean-Pierre. "La représentation du projet : approche pratique et critique." Collection école d'architecture de Grenoble, Paris, France, Editions de la Villette, 2003, p.61.

et « évident », au numérique on pourrait attribuer les adjectifs « maladroit » et « obscur ». Même auprès du secours apporté au patrimoine bâti, le conservateur Benjamin Mouton décrit les limitations de la maquette numérique, où « la modélisation en 3D [...] reste du domaine de l'image et donc d'une certaine abstraction difficilement accessible à tous. » Mouton rejoint Durand en affirmant la performance de l'analogique : cette représentation concrète offre à l'observateur une appréciation visuelle et cognitive immédiate, sans intermédiaire, ni de l'appareillage d'un écran, d'une souris, ou d'un clavier afin d'apprécier l'intention d'un intérieur qu'on pourrait lui présenter.

*Réflexion : Avons-nous laissé de côté l'expérience physique et tactile de l'espace intérieur pour la remplacer par des expériences numériques et virtuelles qui tendent à être des performances incroyables ? Je dis « performance » au sens du rendement exceptionnel de la machine, mais aussi performance au sens où l'architecte d'intérieur expose avec audace la qualité (hyper)réaliste de son projet.*

### *L'(im)puissance du virtuel*

Qu'aurions-nous à gagner de la performance d'une maquette numérique, simulant la réalité d'un espace en le rendant virtuel ? Établissons d'abord le lien entre l'état du réel et celui du virtuel. Il en était déjà question en 1995 quand le sociologue et philosophe français, Jean Baudrillard, décrivait le *clash*<sup>19</sup> entre ces deux états comme la :

« dissociation entre un espace virtuel à très haute fréquence et un espace réel de fréquence nulle. Plus rien de commun entre eux, ni de communication : l'extension inconditionnelle du virtuel [...] entraîne une désertification sans précédent de l'espace réel et de tout ce qui nous entoure. [...] Annulation du paysage, désertification du territoire, abolition des distances réelles. »<sup>20</sup>

Baudrillard nous explique que le virtuel, se dissociant du réel, renforce cet effet d'aliénation et par conséquent notre capacité humaine d'apprécier le monde réel qui nous entoure : jusqu'à présent nous avons conçu, bâti et habité sur ce monde, dans ce monde, pour ce monde (exploitant les mêmes « fréquences ») et non pas un univers hors de portée, aux « fréquences » plus élevées.

<sup>19</sup> conflit, désaccord en anglais

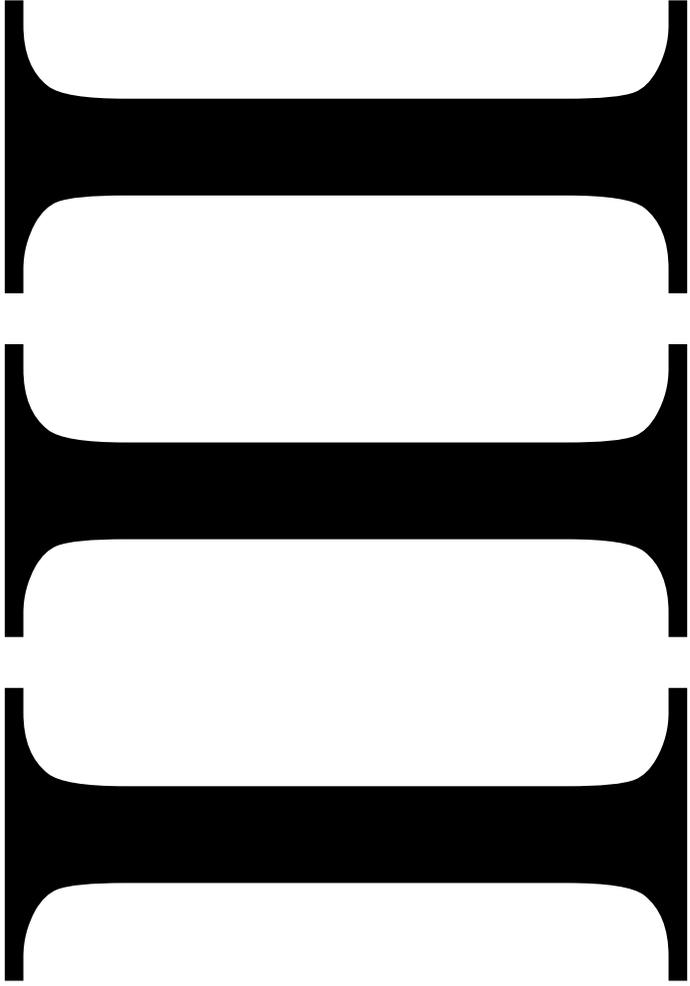
<sup>20</sup> BAUDRILLARD, Jean. "L'impuissance du virtuel.", 6 juin 1995 ; Écran Total ; Paris, Galilée, 1997. pp. 69-73.

Réflexion : Le mot « désertification » me saute aux yeux. C'est la distance qui se crée grâce au numérique produisant le virtuel diffusé par ses écrans qui nous éloigne de la réalité, du monde matériel laissé derrière à prendre poussière...

En comparons les finalités de chaque mode de représentation qui imite ou simule la réalité : l'analogique est contraint par sa matérialité, qui est une « puissance » finie, alors que le numérique, n'a pas cette contrainte technique finie, car le virtuel peut s'étendre inconditionnellement. A l'exemple de la Villa Saraceni, cité au début, ce projet architectural fut dessiné à l'aide d'outils numériques et sa réalisation a été « reçu » dans le monde virtuel de la *metaverse*, cependant nous ne pouvons pas réellement apprécier les intentions spatiales de cet intérieur car son mode de représentation virtuel ne communique pas avec celui auquel nous appartenons, qui est lui est réel et matériel. La performance de la maquette numérique a certes ses mérites, mais Baudrillard nous confirme que « [l]a puissance du virtuel n'est justement que virtuelle. »<sup>21</sup>

<sup>21</sup> Op. cit.





**Un outil incontournable de notre ère ?**



### *Un outil incontournable de notre ère ?*

Face aux innovations numériques et virtuelles du XXIe siècle, l'usage de la maquette analogique se raréfie davantage dans le domaine contemporain de l'architecture d'intérieur. Le développement des logiciels de modélisation et de rendu ainsi que l'avènement des intelligences artificielles et des réalités virtuelles influencent la manière dont nous produisons, communiquons et assimilons les représentations de nos espaces intérieurs, nous conduisant à favoriser davantage le numérique. Aujourd'hui, nous les imprégnons couramment par le biais de l'image, à savoir un médium deux dimensionnel au format lisse et réduit à la taille de l'écran sur lequel il est transmis (le portable, la tablette, l'ordinateur). En ce qui concerne la conceptualisation du projet architecturale des intérieurs, Javier Fernández Contreras, architecte, professeur associé et responsable du Département Architecture d'intérieur de la HEAD à Genève, note la manifestation d'un nouvel enjeu :

« La conception de l'architecture intérieure est aujourd'hui produite à travers divers médias et systèmes de représentations. Des textes, des dessins, photographies, films et leurs interminables croisements sur les plateformes en ligne ont remplacé, dans de nombreux cas, l'expérience physique de l'espace, créant un nouveau mode de pensée rationnelle. »<sup>22</sup>

<sup>22</sup> FERNANDEZ CONTRERAS, Javier. "Manifestes d'intérieurs : penser dans les médias élargis." HEAD Publishing. Genève, 2021, p.12-13.

Autant les architectes d'intérieurs professionnels que ceux en formation se voient responsables de comprendre les conséquences de cette démultiplication du numérique et de ses systèmes de représentation dans nos futurs pratiques. Nous devons savoir quand mobiliser le numérique et pour quelles finalités. En dehors de nos intentions, nos compétences et motivations, comment nous positionnons-nous face à l'avenir ? Il est difficile d'imaginer un futur rétrogradé sans machines, mais il est tout à fait possible, et même indispensable de prendre en compte le rôle qu'on souhaite donner aux outils numériques et surtout la place qu'on veut rétablir à l'analogique et l'expérience physique de l'espace.

*Réflexion : C'est un peu comme les individus qui choisissent de renier au « smartphone »<sup>23</sup>, notoire de l'hyperconnectivité et de l'hyper disponibilité, en lieu d'un « dumbphone »<sup>24</sup> qui assure fidèlement les bases de la communication humaine contemporaine : tout simplement envoyer et recevoir des appels et messages afin de se retrouver physiquement.*

<sup>23</sup> smartphone = téléphone intelligent en anglais.

<sup>24</sup> dumbphone = téléphone débile en anglais.

### ***Les outils mobilisés***

En 2000, Odile Fillion modère la *Table Ronde 2 : le numérique* à l'occasion du séminaire *Design pour demain* au Centre Pompidou où les six participants interrogent les conséquences du numérique « dans les formations, sur les modes de conception et la dynamique des pratiques » du design. Le design étant une discipline proche de celle de l'architecture d'intérieur, il nous est possible d'en tirer des parallèles de positionnements, d'outils et de manières d'organiser le travail appliquées aux mêmes enjeux.

Selon la structure dans laquelle le.a designer exerce son métier, que ce soit en freelance, au sein d'une petite agence ou plutôt dans une structure très développée, Vincent Créance, participant de cette même table ronde et alors responsable du design et de la communication à Alcatel, évoque la question de la plus-value. Qu'apporte un.e X designer avec X compétences dans X structure ? (La même question s'applique aussi à l'architecte d'intérieur.) Aujourd'hui, faire la distinction de la taille de la structure nous permet de déterminer *quels outils numériques* seront mobilisés au service du projet et *par qui ou quoi*. Dans une petite structure, le.a designer, ou l'architecte, serait amené.e à intervenir d'une manière plus conséquente que dans une grande structure avec des rôles et départements plus étoffés. La plus-value de celle ou celui-ci serait alors exploitable dans la capacité du designer ou de l'architecte à *générer* la représentation d'un projet (compétences analo-

gique de l'ordre du dessin, du modelage, du maquettisme, etc.) ou de gérer les « machines à concrétiser, soit sous forme d'images, soit sous forme de maquette [...] les possibilités de la visualisation » d'un projet (sous-entendue numériques / virtuelles).

*Réflexion : Ici se pose une première question déontologique, les architectes d'intérieurs du XXIe siècle sont des « générateurs » de concepts ou des « gérants » de machines ?*

### ***Le métier et la répartition des tâches***

Au sein d'une structure, qu'importe la taille, la collaboration et la répartition des tâches s'imposent. Ceci peut fonctionner en couple architecte d'intérieur / modelleur, libérant ainsi l'architecte d'intérieur à la conception du projet plutôt qu'à sa réalisation. Autrement dit, d'être en position de générer des idées (une position plus abstraite et soucieuse de l'exploration) que de gérer la mobilisation d'outils numériques (une position plus concrète et soucieuse de l'exécution). Créance nous rappelle, « [q]uand on a affaire à un outil numérique, il n'y a pas de zones d'ombre possibles, tout doit être défini [...] avec le moins de défauts et le moins d'incertitude possible[.] »<sup>25</sup> Cette contrainte n'est pas fatidique mais peut enfreindre aux phases préliminaires de l'étude d'un projet si elle est imposée inconsciemment. Le métier d'un.e architecte d'intérieur-designer ne peut se réduire à la création et diffusion d'images de synthèse ; son expertise lui exige d'exécuter un travail à la fois analytique, programmatique et d'apporter une force de proposition créative à l'espace et aux usages concernés, mais tout ce travail passe forcément par des « zones d'ombres » avant de promettre un projet défini.

<sup>25</sup> FILLION, Odile (modérateur), CRÉANCE, Vincent, FAYOUT, Frédéric, LERE, Pierre, MEUNIER, Paul-Louis, SIMON, Bruno et TOUCHARD, Jean-Baptiste, "Table Ronde 2 : le numérique." Designer pour demain : Actes du séminaires, Paris, Centre Pompidou 30-31 octobre 2000. Paris : Centre Pompidou, 2001, p.63.

RI

# Manifeste



## *Postface*

A l'inverse de l'Homme et de la main, Jean Baudrillard, nous confirme que la machine ne peut ni jouir, ni souffrir à notre place. Il serait temps de nous saisir de l'analogique : de prendre du plaisir à penser, de la peine à créer, et ça, avec la main au travers de la matière.

Ayant interrogé l'outil, la pratique et le contexte contemporain dans lequel s'inscrit la maquette analogique au service de la représentation des intérieurs, je vous propose par le manifeste suivant d'entendre le point de vue de chacun. En personnifiant la maquette, je lui offre la même place à la parole qu'à l'architecte d'intérieur ; voici leurs revendications qu'ils peuvent incarner ensemble...



Moi, architecte d'intérieur...

Je veux réfléchir au volume, en volume.

Je veux « penser » l'espace.

Je veux servir, être utile.

Je veux mettre en forme mes rêves, expérimenter.

Je veux me laisser imaginer, et laisser imaginer les autres.

Je veux nourrir ma créativité et cultiver mes singularités d'expression plastiques.

Je veux exprimer mon langage singulier.

Je veux répondre aux besoins, anticiper de nouveaux et proposer des habitabilités adaptées.

Je veux bricoler.

Je veux MA NI PU LER de la matière.

Je veux réhabiliter l'existant, en premier lieu.

Je veux « bâtir » en circuit court, et prendre en compte les ressources locales dans le respect de l'environnement, en second lieu.

Je ne veux pas devenir un.e star-architecte d'intérieur, connu.e pour un geste artistique transposable n'importe où dans le monde.

Je veux apporter un sens critique à la réflexion et à la proposition de projets.

Je veux que mes projets puissent s'adapter dans le temps, qu'on puisse les démonter, les transformer pour leurs réemploi.

Je veux m'exposer et me confronter à de nouvelles idéologies ; être capable de me remettre en question.

Je veux habiter, au sens de *Dasein*.



Moi, maquette...

Je veux exister en volume, pour le volume.

Je veux « projeter » l'espace.

Je veux servir, être utile.

Je suis le vecteur, le biais par lequel on se permet de rêver, d'expérimenter.

Je suis le véhicule de l'imagination, de ce qui n'existe encore.

Je veux exprimer un langage, être l'expression singulière de celui ou celle qui m'a créé.

Je ne veux pas être un simple décor, ou une maquette « pour faire joli ».

Je veux représenter une idée en volume, une ambiance dans laquelle on peut se projeter.

Je veux servir à l'analyse d'un lieu.

Je veux être MA NI PU LER par l'humain.

Je veux être conçu de manière responsable.

Je veux être « bâti » dans un circuit court, prenant en compte les ressources locales dans le respect de l'environnement.

Je ne suis pas une façade cosmétique d'un projet ; je suis projet incarné.

Je veux m'adapter à l'échelle de représentation adéquate au projet, que ce soit une échelle moindre (1:100, 1:50) jusqu'au détail du 1:20, 1:10 ou même 1:1.

Je veux qu'on puisse me démonter pour mon réemploi et me recycler, me transformer.

Je veux qu'on m'expose, qu'on puisse me retourner et / ou tourner autour de moi.

Je veux habiter, au sens de *Dasein*.





## ***Bibliographie***

### Ouvrages

BARINGO, Laura. “La maquette : un langage et une représentation de l’espace.” *La maquette : un outil au service du projet architectural*, Editions des Cendres ed., Cité de l’architecture et du patrimoine, Paris, p.193–200.

DURAND, Jean-Pierre. “La représentation du projet : approche pratique et critique.” *Collection école d’architecture de Grenoble*, Paris, France, Editions de la Villette, 2003.

FILLION, Odile (modérateur), CRÉANCE, Vincent, FAYOUT, Frédéric, LERE, Pierre, MEUNIER, Paul-Louis, SIMON, Bruno et TOUCHARD, Jean-Baptiste, “Table Ronde 2 : le numérique.” *Designer pour demain : Actes du séminaires*, Paris, Centre Pompidou 30-31 octobre 2000. Paris : Centre Pompidou, 2001 (134 p.)

FERNANDEZ CONTRERAS, Javier. “Manifestes d’intérieurs : penser dans les médias élargis.” HEAD Publishing. Genève, 2021, (77 p.)

MOUTON, Benjamin. “La maquette au secours de la conservation du patrimoine bâti.” *La maquette : un outil au service du projet architectural*, Editions des Cendres ed., Cité de l’architecture et du patrimoine, Paris, p. 201–213.

PROU, René. “Cours par René Prou.” *Arts et Techniques*. Édité par “Art et Collections”, 1944 (?), (94 p.)

## Articles

BAUDRILLARD, Jean. "Deep Blue ou la mélancolie de l'ordinateur.", 1 avril 1996 ; Écran Total ; Paris, Galilée, 1997, p. 186.

BAUDRILLARD, Jean. "L'impuissance du virtuel.", 3 juillet 1995 ; Écran Total ; Paris, Galilée, 1997, p. 69-71.

BAUDRILLARD, Jean. "Fantasme télévisuels.", 1 avril 1996 ; Écran Total ; Paris, Galilée, 1997, p. 213.

EHRHART, Bertrand. "L'architecture Intérieure Ça n'existe Pas #018." Camondo Recherche, 13 avril 2022, En ligne: <https://recherche.ecolecamondo.fr/chroniques-et-feuilletons/l-architecture-interieure-ca-nexiste-pas/larchitecture-interieure-ca-nexiste-pas-018/>.

HIS, Ghislain. "La matérialité comme récit : d'un récit culturel à la production d'une pensée.", Bulletin des bibliothèques de France (BBF), 2015, n° 4, p. 30-44.

En ligne : <https://bbf.enssib.fr/consulter/bbf-2015-04-0030-003> ISSN 1292-8399.

### *Crédits images*

Fig. 01 – Villa Saraceni © Charlotte Taylor

Fig. 02 – Villa Saraceni © Charlotte Taylor

Fig. 03 à 07 – Photographies © Joséphine Crochon, 2023

Le fond d'archives de l'école Camondo n'étant pas complètement recensé et numérisé à ce jour, il manque certaines informations de crédits des travaux d'étudiants qui ont été photographiés et scannés (i.e. le nom de l'étudiant, l'enseignant, le sujet, l'année, etc.). Toute information trouvée jusqu'à présent est listée ci-après.

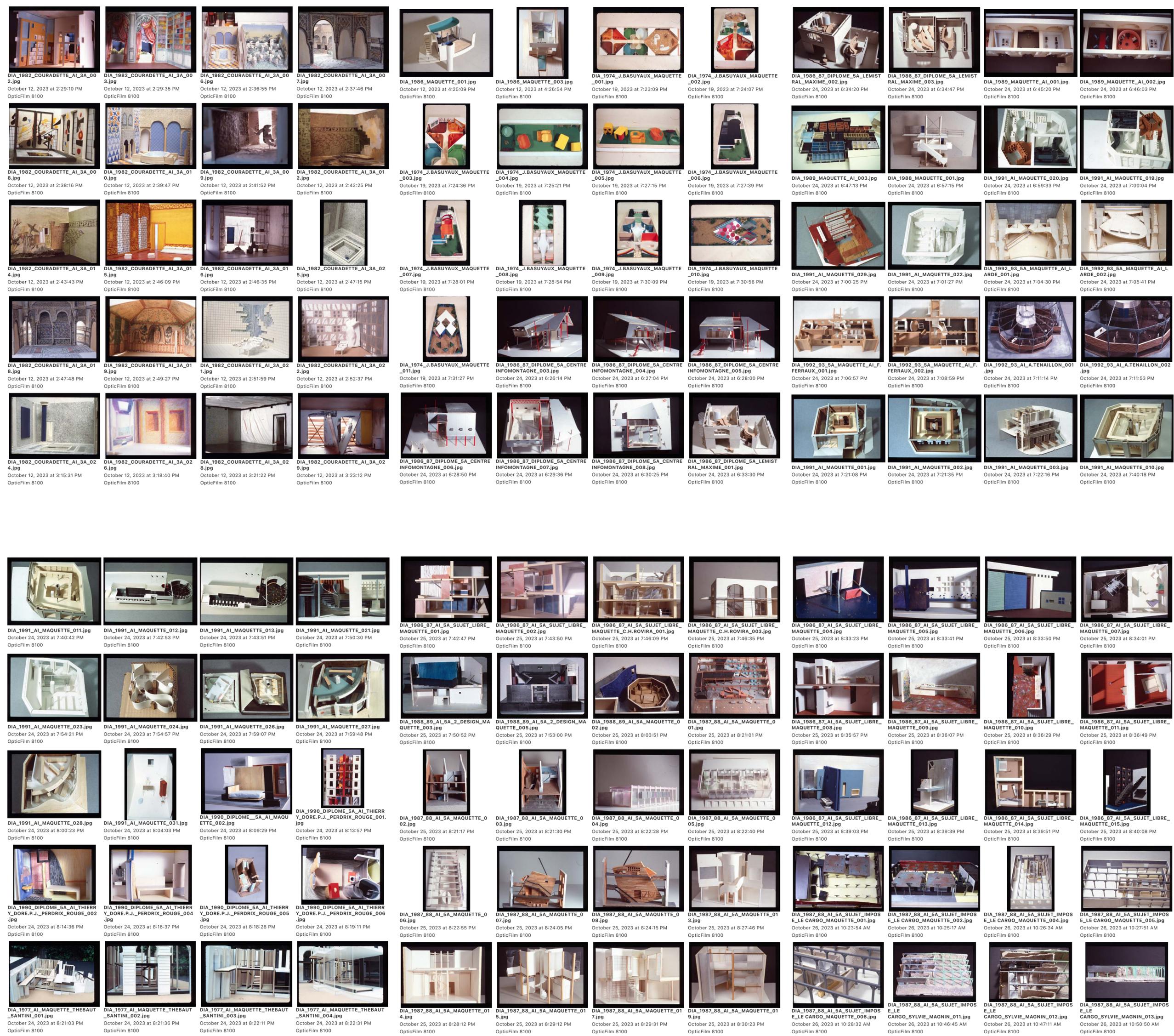
- Fig. 08 – « DIA\_1986\_87\_AI\_5A\_SUJET\_LIBRE\_MAQUETTE\_015 »  
 Fig. 09 – « DIA\_1982\_COURADETTE\_AI\_3A\_021 »  
 Fig. 10 – « DIA\_1982\_COURADETTE\_AI\_3A\_016 »  
 Fig. 11 – « DIA\_1974\_J.BASUYAUX\_MAQUETTE\_002 »  
 Fig. 12 – « DIA\_1974\_J.BASUYAUX\_MAQUETTE\_003 »  
 Fig. 13 – « DIA\_1986\_87\_AI\_5A\_SUJET\_LIBRE\_MAQUETTE\_001 »  
 Fig. 14 – « DIA\_1992\_93\_5A\_MAQUETTE\_AI\_F.FERRAUX\_002 »  
 Fig. 15 – « DIA\_1977\_AI\_MAQUETTE\_THEBAUT\_SANTINI\_001 »  
 Fig. 16 – « DIA\_1977\_AI\_MAQUETTE\_THEBAUT\_SANTINI\_002 »  
 Fig. 17 – « DIA\_1977\_AI\_MAQUETTE\_THEBAUT\_SANTINI\_003 »  
 Fig. 18 – « DIA\_1977\_AI\_MAQUETTE\_THEBAUT\_SANTINI\_004 »  
 Fig. 19 – « DIA\_1991\_AI\_MAQUETTE\_020 »  
 Fig. 20 – « DIA\_1986\_87\_AI\_5A\_SUJET\_LIBRE\_MAQUETTE\_012 »  
 Fig. 21 – « DIA\_1990\_DIPLOME\_5A\_AI\_THIERRY\_DORE.P.J.\_PERDRIX\_ROUGE\_006 »  
 Fig. 22 – « DIA\_1986\_MAQUETTE\_003 »  
 Fig. 23 – « DIA\_1986\_87\_AI\_5A\_SUJET\_LIBRE\_MAQUETTE\_004 »  
 Fig. 24 – « DIA\_1986\_87\_AI\_5A\_SUJET\_LIBRE\_MAQUETTE\_C.H.ROVIRA\_003 »  
 Fig. 25 – « DIA\_1986\_87\_AI\_5A\_SUJET\_LIBRE\_MAQUETTE\_C.H.ROVIRA\_001 »  
 Fig. 26 – « DIA\_1992\_93\_AI\_A.TENAILLON\_002 »  
 Fig. 27 – « DIA\_1986\_87\_AI\_5A\_SUJET\_LIBRE\_MAQUETTE\_008 »  
 Fig. 28 – « DIA\_1986\_87\_AI\_5A\_SUJET\_LIBRE\_MAQUETTE\_009 »  
 Fig. 29 – « DIA\_1986\_87\_AI\_5A\_SUJET\_LIBRE\_MAQUETTE\_010 »  
 Fig. 30 – « DIA\_1992\_93\_5A\_MAQUETTE\_AI\_LARDE\_002 »  
 Fig. 31 – « DIA\_1992\_93\_5A\_MAQUETTE\_AI\_LARDE\_001 »  
 Fig. 32 – « DIA\_1987\_88\_AI\_5A\_SUJET\_IMPOSE\_LE\_CARGO\_MAQUETTE\_006 »  
 Fig. 33 – « DIA\_1987\_88\_AI\_5A\_SUJET\_IMPOSE\_LE\_CARGO\_SYLVIE\_MAGNIN\_012 »  
 Fig. 34 – « DIA\_1987\_88\_AI\_5A\_MAQUETTE\_008 »  
 Fig. 35 – « DIA\_1987\_88\_AI\_5A\_MAQUETTE\_007 »  
 Fig. 36 – « DIA\_1986\_87\_DIPLOME\_5A\_CENTREINFOMONTAGNE\_007 »



À Laure Fernandez, directrice de mémoire, pour son suivi.

À Bertrand Ehrhart et Elena Prozumente, responsables de la Bibliothèque de l'école Camondo, pour leurs conseils, l'accès aux fonds d'archives ainsi que la mise à disposition des outils de numérisation de celle-ci.





Autant chez les architectes d'intérieurs que dans les écoles formant à cette discipline, on observe aujourd'hui la prolifération d'images de synthèses au service de projets architecturaux représentant des espaces intérieurs. La maquette en volume négligée, il semblerait que nous ayons rendu nos mains, nos cerveaux et nos âmes à la machine : vénérant le numérique et le virtuel au détriment du matériel et du réel. A l'ère de la dématérialisation du XXI<sup>e</sup> siècle, quel est l'*intérêt* de représenter l'intérieur en maquette sans la machine ou le numérique ? En explorant les usages et les modes de représentations de cet outil, ce travail recueille une première présentation des fonds d'archives de l'école Camondo et met en circulation questions et réflexions. La maquette analogique : qu'offrirait-t-elle à nos pratiques professionnelles et pédagogiques de demain ?