

## Prototype et réel dans l'œuvre de Thomas Schütte, 2015.

Lorsque l'on est privé de modèles et que l'on ne peut que se référer à soi-même, en devenant modèle à part entière, s'agit-il d'une défaite ou d'une conquête? Notre société contemporaine, qui mise à la réalisation de soi a imposé le miroir à la place de l'échelon, du socle, et ainsi faisant la mesure du réel est devenue la mesure de soi, et la mesure de soi la mesure du réel. Ainsi le concept de comparaison est devenu désormais impossible: la comparaison impliquant un modèle autre, et une unité de mesure collectivement reconnue, sans ce chiffre stable, le 1 à gauche du chiffre variable d'une échelle architecturale, le sujet correspond à l'objet. L'altérité est à jamais perdue dans la spirale autoréférentielle de l'Ego.

Dans l'univers matériel, il en suit de même: un prototype – c'est à dire la maquette stylisant l'exemplaire du virtuel - peut-il exister sans le type qu'il est sensé stygmatiser?

Cela peut arriver en deux cas: soit quand le prototype imite à tel point le type, l'objet qu'il devrait préconiser qu'il perd sa nature abstraite, en devenant aussi réaliste que l'objet à réaliser, soit, inversement, quand l'objet – le type - tend tellement au modèle, à l'abstraction, à la stygmatisation, poussé par l'ambition de devenir lui-même icône de soi et exemplaire absolu, qu'il devient prototype. Dans les deux cas, le prototype peut se passer de l'objet, de la réalisation du projet qu'il implique intrinsèquement.

L'objet ordinaire n'a alors plus aucun besoin d'exister ou, mieux encore, l'objet est équivalent à son prototype, et le prototype correspond avec le réel qu'il est sensé styliser.

Un exemple concret de cette fusion du réel avec son propre modèle est le passage, dans la présentation de la mise en vente de l'échantillon, de la représentation à la mise en scène. Dans une vitrine, que l'on peut comparer au socle artistique – cette plateforme qui annonce au spectateur qu'il s'agit d'une œuvre d'art) - le vendeur, comme un artiste, organise l'espace en manifestant au public qu'il s'agit d'une représentation. La vitrine est donc le contexte qui révèle à l'observateur qu'il s'agit d'une exposition, d'un état de fiction. Pour cette raison, on ne s'approche jamais de la vitrine pour s'approprier d'un objet que nous souhaiterions acheter.

Mais, si cette fiction n'est pas déclarée par la présence d'un élément qui nous annonce l'état de fiction, voilà qu'une confusion peut surgir dans la perspective de l'observateur. Nous avons alors une mise en scène, c'est à dire une fiction qui n'est pas reconnue comme telle par le spectateur. Où le principe de fiction n'est pas énoncé.

Cet état de confusion dû à la fusion du contexte réel avec celui de la représentation correspond au phénomène de notre société contemporaine que le philosophe Slavoj Žižek décrit dans son livre "Fragile absolu": nous assistons aujourd'hui à la capitalisation de l'esthétique et à l'esthéticisation du capital.

La version la plus claire de cette stratégie de fusion du réel avec son image esthétisée qui mise à transformer nos vies en styles de vie, c'est à dire en slogan perpétuel, est la mise en scène (sans vitrines) des ameublements des magasins Ikea: il ne s'agit plus de vitrines, aucun socle n'est là pour nous annoncer que ce que nous regardons a un contexte différent du nôtre. Le fictif s'approprie du contexte réel, le prototype cannibalise l'objet qu'il était sensé réclamer, la métaphore devient langage littéral, et nous pourrions bien imaginer nous étendre sur un lit exposé et agir (d'ailleurs les clients sont autorisés à essayer les meubles, et aucune frontière visible délimite les espaces de vente de ceux de loisir, du bar, de la salle de jeu, du restaurant, etc.) comme si nous étions chez nous.

Ce paradoxe du "comme si" qui devient un état des choses, cette inversion des termes, qui fait que l'exemplaire, le modèle, remplace l'objet que jadis il styliser, a transformé notre vie en réclame, en maquette: nous sommes échantillons et acheteurs, promoteurs et clients, mannequins et spectateurs, nous sommes le style qui a remplacé, en la mettant en scène, notre vie ordinaire, en occultant

l'énonciation du principe de fiction, le "comme si" ,.

Un paradoxe que les Marx Brothers ont paraphrasé avec une verve et un esprit de détournement tout à fait contemporain dans le film "The Big Store" (1941), où les frères mènent leur vie dans la chambre à coucher mise aménagée en échantillon de vente dans le grand magasin.

Notre époque littérale a perdu la cognition du paradoxe, basé sur les doubles sens, et de l'altérité entre maquette et réel qui fait que nous ne sachions plus distinguer si la chambre que nous offre Ikea est un modèle, ou si nous sommes invités à façonner notre chambre sur le modèle de l'échantillon. Le réel devient ainsi prototype, maquette, de l'échantillon qui modèle notre vie. La maquette ne se réfère plus au réel en le stylisant (comme la maquette architecturale, ou la maison de poupée), au contraire, le réel s'inspire à la maquette.

C'est la plateforme, le carrousel qui ridiculise le fonctionnalisme moderniste de "Playtime", le film de Jacques Tati de 1967: le monde transparent, ouvert, où tout espace est privé de "socle", de limite, de légende, où tout se déclenche sans que rien n'aboutisse à quelque chose, ne peut être habité que par des pions, des hommes ludiques, des enfants qui vivent selon le principe de fiction, de la fable, du "faisons comme ci."

De cette rhétorique de notre univers post-moderne icônophile Thomas Schütte – qui en 1987 dédie à Jacques Tati un monument et la sculpture *Denkmal für Madame* - a su impitoyablement percevoir l'aspect narcissiste d'un monde conçu comme prolongement de soi.

Dès son début son œuvre a été à l'enseigne de la théâtralité, dont les maquettes, mises en scènes par excellence, sont le signe tangible, que l'artiste allemand a commencé à réaliser depuis ses *Bunkers* et *Shelters* des années '80.

De 2002 et 2005 l'artiste crée des maquettes de bâtiments collectifs et urbains: *Amusement* (2002), *Golf Hall* (2003), *Ikea House, Bank* (2003) ou *Kanguru Siedlung* (2004). Les maquettes ne préfigurent pas des projets à réaliser, ni elles stylisent le monde extérieur: les boîtes d'emballage de *Kanguru Siedlung* ne ressemblent pas à des conglomérations urbaines, ce sont les conglomérations urbaines qui ressemblent à cartons d'emballage, mises en place avec la précarité du jeu enfantin. Les maquettes sont pour l'artiste le moyen de dénoncer par le paradoxe la perte de distinction entre fiction et réel dans notre société post-moderne.

Les maquettes sont l'emblème, la devise du "comme si", de la fusion entre fable et réalité.

L'artiste n'appelle pas ses maquettes sculptures, il veut garder leur identité de prototype. Cela lui permet de mener jusqu'aux extrêmes conséquences le paradoxe si magnifiquement interprété par les Marx Brothers: si le modèle auquel nous nous référons n'a plus un sens collectivement lisible, si nous n'avons plus une unité de mesure objective, générale, acquise, à laquelle nous référer, alors le modèle ne peut être que notre image dans un miroir, refétée dans ces parois transparentes des espaces ouverts dénoncés aussi bien que promulgués par les architectes contemporains, et qui ne sont que la plateforme du "monde liquide" défini par Zygmunt Bauman.

La maquette a ainsi pris le dessus sur l'objet dont elle était le projet.

Un projet sans objet, un prototype sans type, voici ce que sont les maquettes de Thomas Schütte, ce ne sont pas des petits modèles – comme les maquettes habituelles – finalisés à styliser des objets plus grands, qui seraient réalisés selon les différentes fonctions et besoins.

Thomas Schütte va, comme les Marx Brothers, jusqu'au bout du paradoxe: non seulement la maquette est une œuvre d'art à part entière, mais l'artiste l'appelle maquette, en sauvegardant l'œuvre d'art de toute catégorisation, en lui permettant de ne pas devenir échantillon, champion, exemplaire.

En posant les maquettes sur des socles, Schütte les rend indépendantes du projet qu'elles évoquent par leur nature, et en fait des œuvres d'art à part entière. La maquette se libère ainsi de sa référence à une échelle de grandeur: si l'objet qu'elle doit préconiser (en petit) n'existe plus, si le projet reste dans une virtualité permanente, si le chiffre à droite des deux points d'une échelle architecturale

(1:X) disparaît, l'échelle devient spéculaire, le un est équivalent à lui même, 1:1:.

Ces maquettes ne sont pas des maquettes parce qu'elles sont petites, elles sont des maquettes parce que le monde contemporain a remplacé l'objet par l'échantillon.

En 2009 Schütte arrive jusqu'à construire une vraie maison, *One Man House II*, dans un jardin face à un lac, pour des collectionneurs de Roanne, et en 2011 le galeriste Rafael Jablonka, après avoir vu en 2010 le modèle 1:1 d'une des maquettes *Ferienhaus für Terroristen*, décide de construire la maison près du village autrichien de Mösern.

Ces maisons ne cèdent en rien à la nature de maquette qu'elles conservent et préservent leur nature fictive et imaginaire en revendiquant le refus de toute fonction. Les maisons sont des vraies maisons au sens littéral, mais, conceptuellement, elle sont une grande maquette. Et elles en gardent tous les éléments qui la caractérisent: stylisation, couleurs évocant le coloriage, immenses fenêtres ou ouvertures, de façon, comme dans toute maquette, à permettre la vision de l'intérieur. Les côtés des édifices de Schütte sont toujours visibles selon une perspective bidimensionnelle, propre au dessin, ou aux scènes de théâtre, où le quatrième mur tombe afin de consentir la mise en scène publique du privé.

Thomas Schütte, en verbalisant l'état de fiction permanente de notre ère ludique, utilise le symbole même de la fiction, la maquette, en la rendant plus solide du réel. Ses maisons, ces habitacles conçus dans le silence de l'atelier, sans commission, ni référence autre que le désir de l'imagination, sont une réplique lyrique au bruitage onomatopéique de la société actuelle. Au vide poly-fonctionnel Thomas Schütte répond avec le silence mono-existenciel de ses édifices solitaires et pourtant accessibles.

La maquette étant le pion du jeu, l'affirmation la plus dramatique et cependant poétique d'une ultime voie d'issue à notre imagination, Schütte s'approprie du paradoxe du monde désormais littéral pour le citer dans ses édifices à échelle individuelle.

Cette affirmation n'est pas égocentrique mais individuelle, et elle est symbolisée par l'autoportrait affigé comme un manifeste dans cette boîte à musique silencieuse qu'est le pavillon *Kristall II* réalisé en 2014 pour Pietro Spartà. Cet autoportrait correspond à l'unité de mesure manquante, au chiffre 1 situé à gauche des deux points de l'échelle 1:X.

L'imagination devient alors le seul repère possible et la nature fictive de la maquette affirme la volonté d'échapper au monde littéral, incapable de se donner une mesure. Si nous vivons dans un monde plat, une vitrine commerciale en mouvement permanent, alors l'artiste ne peut qu'assumer cet état de fiction et le rendre, lui aussi littéral, à une échelle poétique, dans ses petites maquettes, à échelle humaine, dans ses grandes maquettes, où l'artiste prouve que l'imagination peut encore affirmer son pouvoir, et être plus solide et tectonique que son propre projet.

Et, comme tout refuge imaginaire, il suffit du désir pour que le moi puisse voir apparaître, dans les lieux les plus amènes, des modèles 1:1 vivables, comme des comptes qui trouveraient leur place non pas dans le "hic et nunc" de la logistique contemporaine, mais dans le "ailleurs et parfois" méconnu mais toujours repérable de la fable personnelle.

Ces comptes tridimensionnels sont mis en scènes par des maquettes à échelle humaine, comme *Kristall II*, ou comme *Furniture* (2005), ce prototype de chambre meublée aménagée dans une salle d'exposition où l'espace du musée n'accueille pas la chambre, mais il est une chambre.

C'est une victoire artistique qui trace une voie d'issue ouverte au public: la maquette est non seulement une œuvre d'art, elle en la devise. La fiction alors, principe de l'imagination, peut nous sauver du réel fictif, et la solitude devenir le repère de la Post-Modernité.

Angela Maria Piga

