

Ces ectoplasmes qui nous fascinent

Éric Le Coguiec

Number 188, January–February 2003

Imaginaires du numérique

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/18087ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Spirale magazine culturel inc.

ISSN

0225-9044 (print)

1923-3213 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Le Coguiec, É. (2003). Ces ectoplasmes qui nous fascinent. *Spirale*, (188), 17–18.



CES ECTOPLASMES QUI NOUS FASCINENT

PLUS RIEN n'est fixe dans l'univers, observait déjà Einstein après Galilée. Aujourd'hui, Atlas et Télamon n'ont plus à s'adonner à d'habiles jeux acrobatiques pour défier les lois de la pesanteur. Les aventures architecturales au cours du dernier siècle furent multiples pour extraire hors de terre les racines de nos maisons. Pour citer l'exemple le plus notoire, Le Corbusier n'exposait-il pas la cave à la lumière en concevant ses édifices sur pilotis? Plus tard, dans les années 1960, le groupe britannique Archigram s'empara également des rhizomes déterrés pour les animer et imagina des villes qui marchaient. En 2001, pour le nouveau musée des sciences et de la culture Confluences à Lyon, l'équipe autrichienne Coop-Himmelblau, lauréate d'un concours international, a conçu un bâtiment s'identifiant à un nuage de verre et de métal flottant dans le ciel. L'aspiration de l'objet architectural à se libérer de ses coordonnées terrestres n'est donc pas neuve mais confirme les hypothèses émises par Italo Calvino dans ses leçons américaines, à savoir que la légèreté caractériserait le nouveau millénaire. Cependant, depuis que nous sommes tombés du ciel, nostalgiques de la légèreté, nous ne cessons de chercher les moyens de voler afin de reconquérir le ciel. Chez les chrétiens comme chez Platon, l'âme chemine de l'obscurité vers la lumière, vers ce qu'il y a de léger, de plus vrai, c'est-à-dire vers le bien.

Après la révolution mécanique des XVIII^e et XIX^e siècles, après que les grandes infrastructures de transport eurent transformé les anciennes physionomies rurales et urbaines, les équilibres mythiques subissent désormais l'assaut des communications immatérielles. On nous annonce, après que Prométhée se fut emparé du feu de l'Olympe pour devenir le patron de la révolution industrielle, la venue d'Hermès, messager d'informations légères et volatiles mais dotées d'un pouvoir déterritorialisé redoutable. Ainsi, les nouvelles dynamiques urbaines correspondant à l'émergence d'une révolution cybernétique inciteraient les architectes à composer avec l'hétérogénéité des vitesses de transmission des flux immatériels. À l'heure d'une mutation urbaine globale, on enjoint aux architectes d'interagir

avec les écarts d'échelles temporelles à l'instar des changements d'échelles spatiales qui devaient être gérés lors de la révolution industrielle. La devise d'Hermès est limpide : parvenir à une échelle temporelle unifiée afin d'assurer une livraison des messages dans les plus brefs délais, peu importe le point de chute. Ce leitmotiv, qui privilégie avant tout la transmission des flux tendus, signifie la substitution du rôle fédérateur de l'espace, jusqu'alors dominant, par celui du temps. Le modèle de la ville centripète, structurée par un cadastre aux limites définies et animée par l'architecture, s'effacerait en faveur d'un modèle urbain gouverné par des impératifs temporels. Les bâtiments sont ainsi relégués dans le registre des objets anachroniques. Cette transmutation massive et rapide de la ville selon une logique de réseaux ordonne à l'habitant de développer de nouvelles formes d'urbanité. Notre regard, encore imprégné des anciens critères de lisibilité de la ville, peine toutefois à décoder les nouveaux repères parfois invisibles qui ponctuent les territoires urbains soumis au diktat du temps.

Les récentes spéculations urbanistiques basées sur l'importance des flux et des fluides fournissent aux architectes de parfaits alibis pour assouvir en toute quiétude leur désir mythique de légèreté. Hermès, patron de cette ville en pleine mutation, somme ses fidèles de s'affranchir des limites imposées par la gravité afin que l'architecture réponde aux nouvelles exigences communicationnelles. Encore cette année, en dépit du thème donné à l'exposition Archilab tenue à Orléans, à savoir l'« écologie de la terre », les

projets architecturaux présentés épousaient les dernières doctrines urbaines en vogue, quittaient l'horizon terrestre et attestaient un goût certain pour l'évanescence ectoplasmique. On le sait, l'essor des technologies de l'information remet en question l'ancien modèle de la ville, et les architectes justifient leur approche en expliquant que les éléments constructifs comme la stabilité et la localisation sont désormais concurrencés par des techniques qui permettent le déplacement accéléré. Pour cette raison, ils nous annoncent le passage d'une production de formes et de volumes érigés pour durer à une fabrication d'architectures transitoires. Pour Mark Goulthorpe de l'agence d'ECOI, basée à Londres et à Paris, la technologie numérique développe de nouvelles possibilités génératives, formelles et technologiques permettant de produire une architecture dont l'hyposurface, appelée *Aegide*, peut subir de rapides déformations dans les trois dimensions. Lars Spuybroek, de l'agence néerlandaise NOX, s'emploie, quant à lui, à adapter l'architecture au temps réel en constante trans-

formation. L'usage des nouvelles technologies doit assurer à ces projets, précise-t-il, une plasticité constante. Lars Spuybroek base ses préceptes architecturaux sur la définition des électrons qui, rappelle-t-il, n'ont pas de formes stables et sont toujours en mouvement. Ces électrons seraient à l'image de l'instabilité permanente qui caractériserait les systèmes urbains d'aujourd'hui. Enfin, l'agence Actar Arquitectura, basée à Barcelone, entend communiquer, avec son projet Tornado Tower (2001), le concept d'une nature qui se métamorphose sous l'effet des flux d'informations et d'infrastructures. En somme, au-delà d'une symétrie manifeste entre les approches conceptuelles architecturales et urbaines, ces architectes s'accordent pour intensifier les mutations urbaines actuelles. Répétitive et surprenante à la fois, la ville contemporaine serait de plus en plus structurée en séquences autonomes, que d'aucuns associent aux jeux



d'ECOI, *Excideuil Folie*, 2001-2002, maquette et modélisation paramétrique sous la direction de Mark Burry (RMIT University, Melbourne), Cf. *Contextes*, 2002

d'ordinateur, et procurerait le substrat nécessaire pour élaborer une architecture événementielle aux contours de plus en plus indéterminés.

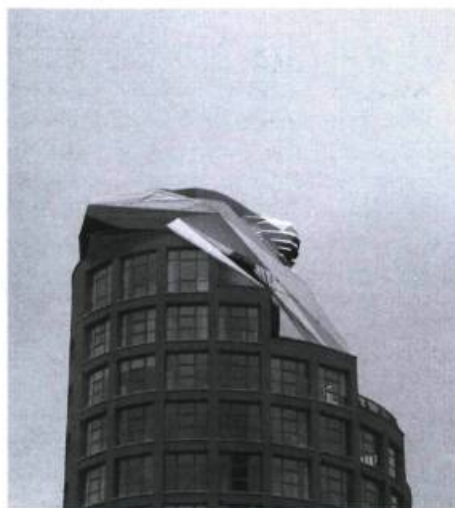
Hypermobilité et points hyperfixes

Pourtant, si l'image de la ville traditionnelle unifiée laisse la place à une ville illimitée aux structures spatiales en apparence informes et où les paramètres temporels semblent dominer, il ne demeure pas moins que les nouvelles technologies de l'information ne remplacent pas les déplacements physiques. En effet, la croissance exponentielle des gares multimodales démontrent notamment, contrairement à l'idée reçue d'une transmission continue des flux d'échanges, que l'hypermobilité exige des points hyperfixes. Ces points nodaux, chronophages et extraterritoriaux, régulent les variations de temporalités produites par l'hétérogénéité des vitesses et la multiplicité des communications. N'en déplaise aux défenseurs des électrons adeptes d'Hermès, la substitution prétendue de l'espace par le temps ne signifie pas l'avènement d'un temps unique et universel structuré selon la logique des réseaux. Mais au lieu de s'attacher au caractère complexe et multiforme des paysages urbains actuels, les architectes amoureux des puces et des réseaux préfèrent s'emparer des vieux rêves de transparence et de communication universelle pour satisfaire leur désir de façonner, une fois de plus, des objets héroïques aux carapaces rutilantes. Ces *cyberprojets* actualisent à la fois les utopies d'une ville sans limite et éclatée, projetées sur un ton parfois ironique par Archizoom et Superstudio, et les postures modernistes obnubilées par le pouvoir salvateur des nouvelles technologies. Il en ressort que les trouvailles technologiques et les prouesses formelles détonnent face à un appareillage conceptuel désuet, à l'écart des nouvelles problématiques urbaines, et qu'elles n'entraînent pas systématiquement une réforme de l'architecture. Qui plus est, les architectes qui œuvrent dans l'univers numérique justifient toujours leur recours à celui-ci en stipulant que les nouvelles technologies permettent de refléter la mutation incessante du monde actuel. Or, cet argument, sans cesse invoqué, entraîne un discours univoque sur le point de produire un nouvel académisme.

Par ailleurs, à la différence des architectures issues des anciennes utopies, ces *cyberprojets* rêvent de plus en plus de se matérialiser et parviennent parfois à leurs fins, comme l'illustre le musée des Confluences à Lyon. Pourtant, de Boullée à Marcos Novak, nombreux sont les projets virtuels dont le but ultime n'était pas guidé par les seuls critères de faisabilité. Apparemment, cette vague d'architecture virtuelle, en dépit des valeurs transitoires et immatérielles qu'elle projette, se sent à l'étroit derrière l'espace bidimensionnel que lui réserve l'écran d'ordinateur. Exclusivement *cosa mentale*, les *cyberprojets* soulèvent les questions du dialogue avec

l'existant et font écho aux préceptes méthodologiques que préconisait Descartes pour s'accommoder des contingences. En s'en prenant à la morphologie complexe des anciennes cités et en déplorant le poids des habitus sur la croissance de la ville, Descartes affirmait la suprématie du logos et excluait, à la suite de saint Thomas et de Platon, toute forme de savoir inscrit dans la pratique.

Certes, l'architecture est une construction intellectuelle; toutefois, si celle-ci envisage d'être uniquement une *cosa mentale*, elle devrait limiter sa contribution aux seuls univers virtuels qui, dans ce cas, peuvent être dispensés de tenir compte des habitus des habitants et des maçons. Tels les postulats théoriques des projets virtuels



dÉCOi, Appartement Handlesman, Londres, 2002, maquette et modélisation paramétrique coordonnées par Alfonso Orcivali (ESARQ, Barcelone). Cf. *Contextes*, 2002.

qui n'ont pas besoin d'être matérialisés pour être valides, cette forme d'architecture n'a nullement besoin d'être homologuée par les nouvelles technologies pour être recevable au sein du nouveau paradigme urbain. N'en déplaise à ses partisans, qui à l'instar de Descartes voient dans la science le moyen d'éradiquer toute forme de croyance, le discours messianique qui entoure ce type d'architecture virtuelle démontre qu'elles relèvent de pratiques culturelles. Freud ne montrait-il pas que les pouvoirs magiques trouvaient un terrain d'élection dans les technologies? Après tout, face à l'émergence d'une ville imprévisible et instable qui évolue plus rapidement que les grilles d'analyse échafaudées par les chercheurs, n'est-il pas prescrit que les architectes, démunis conceptuellement, invoquent une Muse susceptible de les inspirer? Chris Chesher, dans son article « *Why the Digital Computer is dead* », défend l'hypothèse d'une symétrie entre les figures mythiques grecques et l'ordinateur. Selon ses arguments, on peut distinguer dans la mémoire et les microprocesseurs qui composent l'ordinateur les héritiers de Zeus, père des Muses, régnant sur l'Olympe, représentant la commande et Mnémosyne, leur mère, protectrice de la

mémoire. Ainsi, le pouvoir invocateur associant la commande et la mémoire qui transite par les Muses se manifesterait également dans les ordinateurs.

Un rapport inédit avec l'univers

Une fois considérés comme une pratique culturelle à part entière, les outils numériques devraient intégrer les outils d'exploration qui œuvrent dans le processus de conception architecturale. Les maquettes numériques, en dépit du caractère fini parfois trompeur qui les associe à des produits finis, devraient être autre chose que de simples instruments promotionnels dont la pertinence n'excède pas celle des planches d'aquarelle de jadis. Malgré un marché lucratif qui motive cette production, ces modélisations devraient glisser de « *l'espace du fait* » vers « *l'espace du faire* » et rejoindre la fonction opérée par les maquettes d'études bricolées à l'aide de morceaux de bois et de carton. Certes, incorporer l'ordinateur, outil de science et d'analyse, au sein d'un espace de conception architecturale non linéaire représente un défi à relever. Mais le numérique, joint à la fonction opérée par le dessin d'exploration, représenterait dans l'espace de conception architecturale un instrument susceptible de remettre en cause les images architecturales stéréotypées. À l'inverse des propensions au réductionnisme, que recèle trop souvent l'usage des nouvelles technologies en architecture, la translation des outils numériques vers la *poïétique* n'entraverait pas la complexité du processus de conception architecturale. Ce glissement vers « *l'espace du faire* » devrait permettre d'attribuer aux nouvelles technologies un usage qui transcende celui du culte de l'objet, acolyte de la fragmentation socio-spatiale et des logiques marchandes. Cette recherche constante de nouvelles formes indifférentes à l'existant est d'ailleurs à mettre sur le compte du sensationnalisme plutôt que sur le développement de nouvelles approches théoriques. La tendance à l'application littérale de concepts va à l'encontre du processus de conception architecturale en interaction constante avec l'existant. Il faut accepter le destin provisoire et variable de ces images. Certaines d'entre elles réapparaîtront peut-être en cours d'élaboration du projet, parfois de manière déformée si le contexte l'exige, mais elles seront quelquefois à peine reconnaissables. Gardons en tête qu'elles nourrissent avant tout la réflexion de l'architecte. Quand Valéry s'adonne à des essais de visions inaccoutumées des objets, il s'affranchit des habitudes et restitue l'étrangeté d'un rapport inédit avec l'univers. L'objectif de ce mode de pensée consiste à déstabiliser les habitudes de pensée pour se rendre disponible à l'émergence d'un événement. C'est cet usage *valéryen* des images numériques qu'il importe de susciter.

ÉRIC LE COQUIEC