

## Spiderman architecte

Pierre Bourdareau

---

**Édition électronique**

URL : <https://journals.openedition.org/essais/10463>

DOI : 10.4000/essais.10463

ISSN : 2276-0970

**Éditeur**

École doctorale Montaigne Humanités

**Édition imprimée**

Date de publication : 15 novembre 2012

Pagination : 65-75

ISBN : 978-2-86781-857-8

ISSN : 2417-4211

**Référence électronique**

Pierre Bourdareau, « Spiderman architecte », *Essais* [En ligne], 2 | 2012, mis en ligne le 17 janvier 2022, consulté le 20 janvier 2022. URL : <http://journals.openedition.org/essais/10463> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/essais.10463>

---

Pierre Bourdareau, Lab'urba, Université Paris Est-Créteil, pierre.bourdareau@free.fr

### **Résumé**

En 2010, l'agence d'architecture R&Sie(n) exposait une « architecture des humeurs », produite et déterminée par les émotions de ses futurs habitants et sécrétée par une colonie de robots aux allures d'araignées. Par les relations manifestes qui s'exercent entre cette œuvre et le cinéma ou la littérature, nous nous proposons d'explorer les tensions fructueuses entre le pensable et le possible afin d'envisager ce que la fiction permet effectivement de construire.

### **Mots-clés**

Architecture, cinéma, fiction, numérique, substances.

### **Abstract**

In 2010, the architectural office R&Sie(n) exhibited an “architecture des humeurs”, produced and defined by its future inhabitants' emotions and secreted by a colony of spiderlike robots. Through the obvious links between this artwork and cinema or literature, we offer to explore the fruitful tensions between what is thinkable and what is possible so as to consider what fiction can actually enable to build.

### **Keywords**

Architecture, cinema, fiction, digital arts, substances.

# Spiderman architecte

Pierre Bourdareau

Afin de penser les marges de l'humain, non pas comme des confins ou des bornes mais plutôt comme des situations d'interaction et d'hybridation entre différents milieux, nous proposons un essai d'analyse parallèle entre un film et un projet architectural, une rencontre assez improbable entre un blockbuster de Sam Raimi, *Spiderman 3*<sup>1</sup>, et une expérience architecturale relativement confidentielle et spécialisée, « une architecture des humeurs » présentée à Paris en 2010 par l'architecte François Roche et l'agence R&Sie(n)<sup>2</sup>. À travers ces deux exemples, nous envisageons d'étudier les relations qu'entretiennent l'architecture et le cinéma avec la fiction. La fiction nous apparaît comme une zone d'échange et de transaction entre le pensable et le possible mais aussi comme un espace de réalisation<sup>3</sup> où nature et culture, corps et techniques peuvent se penser dans un rapport de continuité, voire de confusion – un rapport d'intimité – en tout cas dans des relations permutable et non systématiquement opposables. Par l'évocation de cette relation fluide et réversible, nous souhaiterions aussi considérer en quoi la technique, et plus spécifiquement les logiciels sur lesquels repose aujourd'hui une partie de la production cinématographique et architecturale, offre aux différents domaines de création une sorte de matrice générale, des motifs, des imaginaires et des registres fictionnels partagés. L'une des figures témoin de cette proximité pourrait bien être celle du monstre – du mutant – incarnation biologique ou technologique d'un tropisme commun pour tout ce qui vit et se modifie.

## Boue et sable

Dans le troisième opus des aventures de Spiderman au cinéma, l'homme-araignée se révèle à lui-même après qu'une créature, sorte de boue diabolique,

---

1. Sam Raimi, *Spiderman 3*, USA, 2007.

2. François Roche, *Blog de l'architecture des humeurs* [en ligne]. Agence R&Sie(n) [page consultée le 15 mai 2012]. Disponibilité et accès <http://www.new-territories.com/blog/architecture-des-humeurs>

3. Dans le sens où cinéastes et architectes partageraient une même condition de « réalisateurs » c'est-à-dire d'opérateurs assurant le passage du scénario au film, du projet à la construction.

l'a entièrement recouvert et placé sous son emprise. Le symbiote, créature extraterrestre informe, capable de se muer en objet, devient dans cet épisode l'habitable vestimentaire du héros qui développera par l'hybridation avec cet être exotique une augmentation notoire de ses performances et un abaissement inversement proportionnel de ses limites morales. Dans la séquence où s'opère cette transformation<sup>4</sup>, un premier élément d'analyse apparaît dans la manière dont le building/miroir sert d'élément révélateur du personnage et du paysage. Il serait tentant de nous attarder sur le sentiment de puissance qui lie dans un même mouvement de caméra les forces nouvelles que se découvre le héros et l'environnement vertical qui les sursignifie.

Cependant, il nous semble utile de ne pas nous en tenir au seul cadre diégétique pour saisir les qualités techniques d'un film comme *Spiderman 3* et pour avancer un peu plus rapidement dans ce que nous nous proposons d'analyser. Pour nous, Spiderman ne traverse pas la ville au moyen de ses superpouvoirs. La ville de New York n'est pas le support ni le cadre de ses actions. Il convient d'inverser la perspective. La cité qui apparaît dans le film est plutôt la conséquence et le produit de son agitation. L'espace de la ville se déploie au gré de ses émotions. Du point de vue cinématographique, c'est le besoin narratif de le mettre en action qui provoque de la ville, et du point de vue cinématique le besoin technique de le montrer comme un être en mouvement qui engendre de l'urbanité. Spiderman (nous parlons tout à la fois ici du personnage et du film) crée la ville à partir de ses actions, de son propre mouvement, de ses propres dynamiques. Manhattan n'est pas seulement le terrain de jeu tridimensionnel de cet être hyperactif.

Si, du point de vue du récit, la ville constitue bien l'unité de lieu propice à l'action, du point de vue cinématique, c'est l'unité de temps qui semble essentielle à l'apparition et au développement d'un espace. C'est le temps du déplacement, sa dynamique et son rythme qui déterminent et engendrent à l'image un espace urbain. Ce sont les trajectoires et accélérations du héros qui dictent la quantité, la proportion de ville utile au rythme et à la dynamique générale du film. Faut-il le rappeler, l'enjeu des effets spéciaux et des images de synthèse combinées aux plans tournés dans la réalité est essentiellement celui de leur cohérence, de leur homogénéité et de leur fluidité. Ainsi les cibles, les points d'attache auxquels se fixent Spiderman ne sont presque jamais montrés, restant toujours dans le hors-champ ou dans un noir fondu, zones d'indétermination d'où surgissent au fur et à mesure les immeubles et la ville, comme autant de balises déséquilibrées par sa dromomanie. On pourrait dire que Spiderman n'utilise pas l'architecture en tant que support

---

4. Captures d'écrans de la séquence consultables en ligne : <http://issuu.com/spiderman-architecte/docs/s3s1>

de son véhicule, il la secrète à distance, à partir d'un fond indifférencié. Par le jeu de la projection, il appelle l'architecture et la fait venir à lui au moyen de sa toile (la métaphore cinématographique est presque ici trop littérale et transparente). Il la performe dans le seul balancement de son corps et de ses bras. Il l'invente et la dévoile d'un simple geste de la main, comme un prestidigitateur. C'est encore une fois le mouvement qui crée de la structure et non l'inverse, le déplacement du héros dans l'univers de synthèse qui la réifie progressivement.

Paradoxalement, la production de cette ville synthétique lui confère un caractère absolument naturel. L'urbanisme géométrique de John Randel semble converti en un pur élément gazeux ou liquide dans lequel Spiderman plonge avec vélocité, fluidité et délectation, sans avoir à subir la pesanteur grave et tristement terrestre des embouteillages. Spiderman, dans cet épisode, est plus que jamais mu par son instinct. Il est cet être polarisé, vectorisé, mobilisé par l'actualité des événements. Il ne choisit pas d'intervenir, il y est obligé. De plus, le rapport fusionnel qui l'unit au symbiote a pour effet de le rendre infiniment plus agressif et sauvage, de le restituer à sa nature profonde de superanimal (et non de surhomme). La mégalopole est devenue sa forêt. La ville est comme une matière plastique dont l'architecture constituerait le grain, la texture inlassablement découpée et striée par les trajectoires et les courbes balistiques du justicier. Cette notion de texture est très importante, car au-delà, une nouvelle fois, de son cadre diégétique, et au-delà de la scène que nous venons d'évoquer, le film incarne mieux que d'autres blockbusters du même type un véritable état de l'art des moyens techniques par lesquels un film d'action peut être créé aujourd'hui.

Nous voudrions maintenant faire appel à une seconde séquence pour mettre en évidence ce que nous avançons<sup>5</sup>. Ce deuxième passage est un des plus importants du film où Flint Marko, après s'être évadé de prison tombe accidentellement au cœur d'une expérience scientifique, sorte d'accélérateur de particules, expérience au cours de laquelle il devient l'homme sable, et par la même occasion, le pire ennemi de Spiderman. La scène montre, en deux temps, le passage d'un être humain à l'état de créature fantastique, sorte de Golem de sable. Il est significatif que cette scène soit focalisée sur la dissolution totale d'un homme en particules élémentaires suivie de sa recombinaison dans un être nouveau, monstre de synthèse. En effet, le film est d'abord et très largement un film numérique. Dans cette performance technique et visuelle se joue la véritable fiction du film (nous y reviendrons), celle qui dévoile la structure et le substrat numérique de son écriture, de cette logique invisible

---

5. Captures d'écrans de la séquence consultables en ligne: <http://issuu.com/spiderman-architecte/docs/s3s2>

qui, radicalement, lui donne sa raison d'être, non seulement sa forme mais aussi son « souffle ».

La conversion brusque et profonde d'une structure vivante dans une structure cristalline met en évidence le processus de transcodification d'une réalité dans une autre, principe fondamental de l'utilisation du code binaire. Même si le cinéma, dès ses origines, a montré un intérêt certain pour la métamorphose, pour le monstre, il n'est pas étonnant de voir ces thématiques prendre encore de l'ampleur à l'aune des technologies numériques qui universalisent la transformation et la transduction, la codification/décodification des données. Spiderman, en tant que film, repose donc sur une image de type mimétique mais son fonds réel est plus complexe qu'il n'y paraît. On peut même supposer que la couche superficielle de ce type de cinéma, c'est-à-dire son cadre diégétique, son sujet, est le moyen pour ses auteurs de financer leurs recherches sur le plan technique. Recherches dont les retombées, le retour sur investissement, sont même en dehors ou au-delà de l'industrie cinématographique elle-même. Nous pensons en particulier à cette autre industrie culturelle qu'est le jeu vidéo.

La production pour le cinéma d'images de synthèse cohérentes et fluides nécessite une logique de modélisation des flux et des interactions valables également dans de nombreux domaines de la recherche scientifique (sciences physiques, éthologie ou encore sciences économiques). Qu'il s'agisse de la granularité de la matière de Sandman ou de la viscosité du Symbiote qui recouvre et transforme Spiderman, le comportement des matières, des textures ont été ces dernières années l'enjeu de développements techniques majeurs. Mais plus que la modélisation des corpuscules eux-mêmes ce sont leurs interférences, leurs relations hasardeuses, stochastiques, la volonté de leur assigner un caractère de plus en plus « naturel » qui préoccupent les équipes de recherche en science comme en *motion-design*. L'état gazeux, la fluidité, la pulvérulence sont les catégories de mouvements corpusculaires qui stimulent les inventions dans le domaine des images de synthèse et constituent, selon nous, le véritable motif du film en fin de compte. Dans *Spiderman 3*, ce n'est pas tant le héros que l'image elle-même qui est « une autre ». C'est l'image qui n'est pas exactement celle que l'on croit car elle est, comme la matière en profondeur, un mouvement de mouvements, un champ de vecteurs.

Nous nous appuyons pour préciser ces propos sur un troisième document<sup>6</sup>, extérieur au film, afin d'imager ce qui se passe « en réalité » dans l'image numérique, non pas dans le processus de modélisation mais à un niveau superficiel, dans l'affichage de cette réalité à l'écran. La différence majeure entre l'image analogique et l'image numérique étant dans notre exemple la

---

6. Captures d'écrans de la séquence consultables en ligne : <http://issuu.com/spiderman-architecte/docs/s3s3>

capacité de cette dernière à fournir elle-même avec aisance des indications sur sa spécificité technique, sur sa nature propre. Cette animation presque abstraite n'a pas de vocation artistique mais une utilité scientifique et informatique. C'est une analyse d'image, un procédé qui révèle ce qui se passe en temps réel dans le flux d'images qui la constitue. À la couche d'informations vidéo est ici ajouté un filtre analytique permettant de montrer la façon dont un pixel se comporte et va se comporter statistiquement en fonction de l'évolution du contenu général du plan filmé et des mouvements qui en règlent les dynamiques locales et globales. En effet, dans cet exemple d'analyse d'image numérique, le comportement de chaque pixel est exprimé dans sa stabilité ou sa transformation par un coefficient et une direction signifiés par une flèche, un vecteur. Ce type de représentation graphique, en ôtant aux images leur visibilité, leurs contenus propres, évoque surtout l'étude des courants marins, des événements climatiques. Elle révèle comment, dans une époque du numérique, l'image, au-delà de ce qu'elle nous montre, est effectivement devenue autre chose : un phénomène océanographique ou météorologique, et donc, pourquoi pas, un phénomène naturel. Cette simple analyse bidimensionnelle du processus de développement des images permet également de mesurer la complexité des phénomènes d'interaction au sein de la matière dont les logiciels de modélisation tridimensionnelle doivent assurer le calcul.

Or, si l'image cinématographique et le film peuvent, comme nous l'avons vu à différents niveaux, être pensés en tant qu'espaces bidimensionnels vectorisés, terrains de conflit visibles ou dissimulés, l'architecture peut également être envisagée comme une zone de turbulence à partir du moment où une coordonnée de son espace en trois dimensions fonctionne à la manière d'un pixel vectorisé, élément minimum d'une image devenue non seulement actualisable mais surtout désormais « habitable ».

## **Poudre et glaise**

*Une architecture des humeurs* est une hypothèse de ce type, un projet encore partiellement abouti, présenté dans le cadre d'une exposition au Laboratoire à Paris en 2010<sup>7</sup>. *L'architecture des humeurs* proposée par l'agence R&S(n) constituée principalement de François Roche et de Stéphanie Lavaux, témoigne d'une démarche transdisciplinaire. Le projet a nécessité une collaboration des architectes avec une dizaine de spécialistes : plasticiens, designers mais aussi mathématiciens, informaticiens, roboticiens, neurobiologistes... Cette architecture des humeurs est un vaste terrain

---

7. François Roche, *Blog de l'architecture des humeurs* [en ligne]. Agence R&S(n) [page consultée le 15 mai 2012]. Disponibilité et accès <http://www.new-territories.com/blog/architectureadeshumeurs>

d'expérimentation, un work in progress dont il sera difficile de rendre compte de manière synthétique.

Il s'agit de concevoir des espaces habitables dont la morphologie et l'organisation spatiale puissent être déterminées par les réactions émotionnelles de leurs futurs habitants. À partir de la collecte de données biologiques, physiologiques sur les visiteurs de l'exposition soumis à des situations de répulsion, de stress et de plaisir, l'architecte entend récuser la logique programmatique traditionnelle de l'architecture. Il fonde le processus de conception architecturale sur les malentendus, les conflits, les écarts, en évacuant l'expression raisonnée d'un idéal chez un individu et en privilégiant l'expression paradoxale, inconsciente et hormonale de ses désirs, de ses peurs ou de ses phobies telles que l'agoraphobie, la sociophobie...

Plus précisément, il s'agit de collecter, au moyen des nanotechnologies et de capteurs, par différentes méthodes, invasives ou non, les données physiologiques de chacun afin d'élaborer et de modéliser, sur la base de ses *humeurs*, les fondations d'une architecture en mutation perpétuelle, modelée et modulée par cette part invisible. À travers l'expérience proposée, chacun peut alors découvrir ou redécouvrir la face invisible et impensée de son corps animal, avec ses sécrétions et ses fluides, reflétant la réaction de ses dispositions affectives à son environnement. À l'inverse d'une standardisation de l'habitat préfabriqué, la morphologie habitable de R&S(n) matérialise la relation de soi à l'autre et aux autres. *L'architecture des humeurs* est une architecture fondée sur des affects, des émotions, des troubles, une architecture fondée sur le corps, le hasard et l'absence ou la perte de contrôle. Le paradoxe apparent de l'entreprise est de voir déléguer à des machines informatiques et robotiques la réalisation de cette approche biosociologique.

D'une certaine manière, le projet de François Roche prend au pied de la lettre l'expression corbuséenne de « machine à habiter ». Dans ses textes ou interventions, Roche emploie fréquemment et avec un certain plaisir ce terme de machine, insistant sur le rapport ambigu et le plus souvent paranoïaque qui nous relie à ces artefacts. De fait, même si l'architecte évoque régulièrement la philosophie de Gilles Deleuze, on peut trouver dans son positionnement les accents plus radicaux d'une pensée simondonienne dans laquelle les processus d'individuation doivent être pensés dans une continuité non seulement entre le vivant et l'inerte mais également entre le vivant et l'ensemble de ses productions techniques<sup>8</sup>. L'exposition, dans son principe scénographique, se rassemble d'ailleurs autour de la grande

---

8. Gilbert Simondon, *L'Individuation à la lumière des notions de formes et d'informations*, Grenoble, Éditions Jérôme Millon, coll. « Krisis », 2005.



maquette centrale d'un robot aux allures d'araignée<sup>9</sup>. L'agence R&Sie(n) et Stephan Henrich, architecte et designer robotique, ont élaboré cette machine de sécrétion-tressage susceptible de générer une structure architecturale, *via* une matière hybride, une terre glaise, en l'occurrence un bio-ciment s'agglomérant et se coagulant chimiquement.

Le résultat de ce mixte écotecnologique est présenté sous forme d'un ensemble de maquettes à plus petite échelle comme autant de variations, d'arborescences ou de rhizomes, prototypés à partir de fichiers numériques, par différents procédés qui vont de la stéréolithographie au frittage de poudre. Ces détails techniques sont importants car au terme du processus de modélisation, ce sont bien ces procédés qui autorisent la libre mais exacte expression des complexités formelles, par fusion ou solidification de poudres ou résines synthétiques. Ce sont ces procédés qui donnent corps au projet, permettent d'en préjuger la viabilité, d'en apprécier la substance mobile. Car l'architecture des humeurs n'a pas de forme fixe ou définitive. Chaque stade de sa croissance et de son développement génère une nouvelle occurrence, un nouveau volume, une nouvelle forme donc une nouvelle maquette<sup>10</sup>. La plasticité fondamentale de *l'architecture des humeurs* ne peut être saisie dans un seul objet fixe mais impose d'envisager les maquettes comme autant de photogrammes 3D d'un film architectural en train de se développer.

Cette hypothèse architecturale ne manque pas de rappeler les maisons psychotropiques de James Graham Ballard. Dans une nouvelle intitulée « Les Mille Rêves de Stellavista », le romancier imaginait en effet le principe d'une architecture sensible et émotive. La nouvelle, tirée du recueil *Vermilion Sands ou le paysage intérieur*<sup>11</sup>, évoquait une sorte de station balnéaire fantôme située quelque part entre Miami et la Grande Motte selon les termes de l'auteur, au bord d'une mer ensablée, dans laquelle les maisons dotées de circuits électroniques et composées intérieurement de matériaux bioplastiques (le plastex) avaient la possibilité d'imprimer et de conserver en mémoire les états émotionnels de leurs habitants mais surtout d'autoconfigurer le bâti sur la base de ces inflexions. Véritables doubles symbiotiques de leurs hôtes, les maisons dynamiques de Ballard avaient surtout la capacité de leur nuire dangereusement, échappant ainsi à leur nature passive et normalement domestiquée.

---

9. François Roche, *Blog de l'architecture des humeurs* [en ligne]. Agence R&Sie(n) [page consultée le 15 mai 2012]. Disponibilité et accès <http://www.new-territories.com/blog/architecture-des-humeurs/?p=111>

10. François Roche, *Blog de l'architecture des humeurs* [en ligne]. Agence R&Sie(n) [page consultée le 15 mai 2012]. Disponibilité et accès <http://www.new-territories.com/blog/architecture-des-humeurs/?p=620>

11. James Graham Ballard, *Vermilion Sands ou le paysage intérieur*, Paris, Éditions OPTA, coll. « Nebula », n° 3, 1975.

Devant la proximité de l'expérience architecturale de François Roche avec le récit de science-fiction, il peut paraître relativement surprenant de voir apparaître dans son intitulé l'antique théorie des humeurs d'Hippocrate. Il y a effectivement comme un paradoxe pour un projet si sophistiqué sur le plan technique à convoquer ainsi dans son nom une théorie scientifique aussi lointaine et depuis longtemps reléguée au rang des curiosités historiques. Ce n'est pourtant pas qu'un jeu de mots ou une coquetterie littéraire de la part de François Roche, mais le moyen de situer son travail dans une forme d'héritage intellectuel où corps et environnement sont en relation de mutuelle influence. C'est aussi, par l'étymologie du terme, un moyen d'insister sur la dimension liquide d'une architecture devenue influençable. L'artificialisation poussée du dispositif architectural rejoint ici la synthétisation des images dans le film de Sam Raimi, où l'exacerbation de la technique, loin de perdre de vue la nature, cherche à en approcher certaines des lois fondamentales.

On retrouve donc le dépassement de l'opposition dialectique entre nature et culture formulée par Gilbert Simondon, dans la synthèse qu'il opérait entre les sciences du vivant et les sciences physiques, entre l'organique et le technologique. Pour l'agence R&Sie(n), l'architecture doit être abordée comme un développement computationnel. Elle peut s'apparenter à un organisme mutant qui interagit avec son contexte. C'est néanmoins une architecture programmée, au sens informatique du terme. S'il y a bien une forme d'impulsion initiale de la part des architectes, la soustraction ultérieure d'un dessein/in comme réponse à une demande retire à la forme architecturale et à son tracé, toute valeur d'*a priori*, tout statut fondateur. La machine et l'algorithme sont chargés d'introduire un degré d'incertitude. Pour ce faire, l'agence R&Sie(n) s'est assurée la collaboration du mathématicien François Jouve qui a mis au point le programme susceptible de faire apparaître les structures au fur et à mesure de leur sécrétion. L'architecture émerge progressivement par le biais d'un calcul d'optimisation, sans que les trajectoires ne soient dessinées au préalable, selon un processus mathématique empirique qui fait émerger les formes des contraintes préalables et non l'inverse. La production ne relève donc plus d'un béton moulé au moyen d'un coffrage, ce qui correspondrait à une forme préconçue. Le bio-ciment, un polymère agricole dont les qualités de viscosité et d'adhérence ont été expérimentées par l'agence, permet aux robots d'opérer et de générer en temps réel une structure aux morphologies complexes.

La question qui se pose inévitablement devant le résultat exposé est alors la suivante: cette architecture est-elle « possible »? Techniquement, oui; socialement, probablement pas. L'architecture des humeurs est une architecture irrégulière, une *anarchi-ecture*. La traduction en anglais du titre de l'exposition

par l'architecte insiste évidemment sur ce point<sup>12</sup>. Cette architecture évoque également un processus de croissance rhizomatique. Hors la référence à Deleuze et Guattari, la critique évoque souvent à propos du travail de François Roche la structure des coraux ou des termitières. L'agence reconnaît d'ailleurs l'influence des textes de Maurice Maeterlinck ou D'Arcy Thompson. On se trouve donc face à une architecture affirmée comme énergie vitale, une bio-architecture dont la croissance illimitée affirmerait d'abord le caractère vivant, animé, doué de métamorphose, hautement cinématique.

## Fictions

Le film de Sam Raimi et l'architecture de François Roche pourraient incarner ensemble une sorte d'esthétique ou de rêverie mésomorphe, le songe d'un état des choses compris dans un intermédiaire entre l'eau et la terre, entre états liquide et solide, entre amorphie et cristallisation, entre résistance et souplesse, entre « forces qui acceptent et forces qui refusent » selon la belle expression de Gaston Bachelard dans son étude sur la *Terre et les rêveries de la volonté*<sup>13</sup>. La sensibilité à la transformation, celle des textures et de la matière, mais aussi celle des corps vivants, des objets, qui se donnent à voir dans nos deux exemples, leur caractère objectivement monstrueux, révélerait ce qui en eux relève du « fictif ». Bien sûr, ce sont des fictions au sens usuel, en ce que le film et le projet architectural restent dans un registre qui est d'abord celui de la représentation et pour le dire vite de « l'imagination ». Mais les deux œuvres imposent aussi leur utilité en montrant l'articulation subtile qui peut s'établir en chacune d'elle entre le pensable et le possible. Car la fiction n'est absolument pas le contraire de la réalité. Toute fiction est un élan. Elle étend le territoire de la pensée, ouvre et élargit par voie de conséquence le champ des possibles. Il y a, sans aucun doute, et c'est un truisme, bien des fonctions de la fiction. « Le réel doit être fictionné pour être pensé », nous dit d'ailleurs Jacques Rancière dans *Le Partage du sensible*<sup>14</sup>. Ce travail fictionnant, qu'il soit le fait d'un philosophe, d'un scientifique ou d'un artiste, permet tout à la fois d'analyser ce qui nous entoure et de l'inventer, de comprendre notre environnement et de l'informer. C'est pourquoi il conviendrait de reprendre la définition du mot fiction ou d'essayer d'en tirer l'usage vers une signification plus ouverte.

---

12. François Roche, *Blog de l'architecture des humeurs* [en ligne]. Agence R&Sic(n) [page consultée le 15 mai 2012]. Disponibilité et accès <http://www.new-territories.com/blog/architecturedeshumeurs>

13. Gaston Bachelard, *La Terre et les rêveries de la volonté, essai sur l'imagination des forces*, Paris, Éditions José Corti, 1961, p. 74.

14. Jacques Rancière, *Le Partage du sensible, esthétique et politique*, Paris, Éditions La Fabrique, 2000, p. 61.

Le terme de fiction pourrait s'entendre, en effet, dans une dimension très concrète, si l'on veut bien considérer un aspect déchu de son étymologie, où la *fictio* (action de façonner, et pas seulement de feindre), se disait du potier (*figulus*) en train de modeler (*fingere*) des formes dans l'argile. Parce qu'elles se donnent à voir et à comprendre comme processus, ces œuvres seraient alors des fictions au sens strict.

Car la fiction n'est pas seulement le moyen d'opérer une rupture, de marquer un écart avec la réalité. La fiction désignerait plutôt la manière dont une œuvre, qu'elle soit cinématographique ou architecturale, met en valeur, laisse apparaître ou deviner le processus de fabrication, autrement dit la technique qui l'a engendrée. L'œuvre de fiction serait en ce sens à considérer comme une œuvre vraie qui ne fait mystère ni de sa mécanique ni de son fonctionnement. On comprend dès lors la valeur téatologique de la fiction. Fiction et monstres sont structurellement liés comme le sont aussi les rêves et les monstres. Bachelard dit bien que si « le rêve crée des monstres, c'est parce qu'il traduit des forces<sup>15</sup> ». La fiction est d'abord un système de forces. Elle permet de comprendre ce qui est en jeu dans le monstre et d'admettre par la même occasion sa qualité positive de pouvoir créant. Car la monstruosité tient sur un plan commun nature et culture, corps et machine. Ce qui perturbe dans le monstre, le monstre naturel d'abord, c'est qu'il semble désigner le caractère d'artefact des *objets* naturels – le « fantastique naturel<sup>16</sup> » dont parlait Roger Caillois – et parce qu'il lie ce qui, pour le sens commun, est normalement distinct : c'est-à-dire ce qui relève du réel, d'une part, et ce qui relève du fantastique, de l'imagination créatrice, d'autre part. En symétrie, le monstre technologique, qu'il soit d'essence cinématographique ou architecturale, perturbe parce qu'il pointe ou plutôt encourage à saisir en retour la dimension naturelle des objets artificiellement produits, à reconnaître en eux l'expression du vivant et du biologique. Une continuité dynamique cachée sous la forme stable, en quelque sorte.

---

15. Gaston Bachelard, *La terre et les rêveries de la volonté, essai sur l'imagination des forces*, *op. cit.*, p. 104.

16. Roger Caillois, *Œuvres*, Paris, Éditions Gallimard, coll. « Quarto », 2008.