

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

L'ARCHITECTURE COMME MEMBRANE

PAGE 166 – 175

Georges Teyssot

TRADUCTION : Mireille Onon

RÉVISION : Yves Rosset

From
EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE
TEACHING, DESIGN, RESEARCH

ISSUED BY the Swiss Federal Office of Culture, Urs Staub
EDITED BY Reto Geiser

Birkhäuser
Basel · Boston · Berlin
2008

ISBN 978-3-7643-8921-5



Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Swiss Confederation

Federal Office of Culture FOC

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

L'ARCHITECTURE COMME MEMBRANE

George Teyssot

Dans la *Logique du Sens* (1969), Gilles Deleuze se réfère aux paroles prononcées par Antonin Artaud à sa sortie de l'hôpital psychiatrique de Rodez: «Pas de bouche. Pas de langue.. Pas de dents.. Pas de larynx. Pas d'œsophage. Pas d'estomac. Pas de ventre. Pas d'anus. Je reconstruirai l'homme que je suis¹.» Cet appel invoquait un corps continu et fluide, fait d'os et de sang, qui ne fut pas réduit à chacun de ses organes. Plus tard, dans l'*Anti-Œdipe* (1972), Deleuze et Félix Guattari formuleront l'hypothèse d'un corps conçu comme une machine libidinale, une «machine désirante» conduisant à la possibilité théorique d'un «corps sans organes».

De nos jours, nous sommes confrontés à deux hypothèses qui semblent presque mutuellement s'exclure: d'un côté, le «corps sans organes», c'est-à-dire une notion du corps qui ne s'appuie pas sur la singularité et l'autonomie de chaque organe, mais où les organes seraient indéterminés; de l'autre, une notion basée sur l'organisation organique des organes, appelée «organisme», qui correspond à la notion conventionnelle du corps, celui-ci fonctionnant selon la logique interne et les hiérarchies qui ont longtemps dominé la physiologie et le discours clinique. Ces deux approches dans l'explication du corporel semblent clairement opposées, bien que l'une n'exclue pas vraiment l'autre. L'une favorise un «corps sans organe», un rêve (fécond) de schizophrène, qui considère le corps purement dans son *extériorité*, en relation à d'autres corps, perçus à travers des relations de surface, de différences, d'affects, de désir; le corps fonctionne ici «comme un espace virtuel et lisse, indissociable des flux qui le parcourent et s'y interceptent²». L'autre approche souligne la réalité, ou la normalité, celle de l'organisme, concevant

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

le corps exclusivement dans son *intériorité*, dans son régime de distribution interne, où les organes autonomes décomposent le tout en de multiples parties et en morcellent l'intégrité. Ce type de logique fonctionnelle se reflète d'ailleurs dans ce qui sous-tend toute l'architecture soi-disant «moderne», et qui n'est rien d'autre qu'une application de l'organicisme.

L'analyse de Deleuze et Guattari adoptait une attitude critique par rapport à certains courants de la psychanalyse, influencés par le structuralisme linguistique, leur reprochant de concevoir le corps comme une *tabula rasa*, une sorte de feuille vierge sur laquelle pourront s'inscrire les événements tracés par le langage et où le pouvoir pourra écrire le texte de la loi. Cette conception du corps (lacanienne, au sens large) semblait impliquer une ponctuation du désir vidé par le Signifiant, créant un ordre phallique, celui de la famille, et par conséquent celui de l'Etat. La conception de Deleuze et Guattari insiste au contraire sur le fait que le désir ne manque de rien et ne manque pas son objet, que le désir et son objet sont un – une et même chose, que le désir est une machine et que l'objet du désir est une autre machine connectée à celle-ci³. Pour Deleuze et Guattari, le corps est une surface multiple, pliée comme une peau, comme ils écrivent dans *Milles Plateaux* (1980): «C'est la peau comme enveloppe ou anneau, la chaussette comme surface réversible. Ce peut être une maison, une pièce de maison, tant de choses encore, n'importe quoi. Un corps sans organes n'est pas un corps vide et dénué d'organes, mais un corps sur lequel ce qui sert d'organes [...] se distribue [...] sous forme de multiplicités moléculaires⁴». Dans cette topologie, les maisons se présentent comme quelque chose de réversible, comme la peau d'un animal ou comme la forme d'une chaussette. Fabriquant une nouvelle variété d'organicisme, le dedans devient un extérieur, tandis que l'extérieur se replie en surfaces lisses ou striées, pliées et dépliées, invaginées ou repliées vers l'extérieur.

De nos jours, le «corps-sans-organes» est confronté à la perspective troublante d'un organe sans corps – il s'agit des transplants, conservés dans les banques d'organes, au nom bien choisi. Hybride inquiétant, la greffe est une nouvelle espèce, faite de chair et d'appareil. Isolé de l'organisme «donneur», le transplant est un organe «libre» – il est, en d'autres termes, disponible sur le marché comme n'importe quelle marchandise. Ici, la demande dépasse l'offre, créant un marché de contrebande mondiale. Un greffon est *sans corps*, orphelin et célibataire, piégé entre la vie et la mort. Il provient de l'intervalle créé *entre* la mort relationnelle et fonctionnelle. La chirurgie de

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

transplantation introduit une césure entre l'organe et le corps, l'organe restant «autre» dans son nouveau corps. L'organe transplanté devient «[un] autre» puisqu'il remplace une partie déficiente à l'intérieur de l'organisme «hôte» et définit une normalité différente qui conduit à d'autres pathologies, comme en témoignent les greffés.

La description de la machinerie libidinale entreprise par Deleuze et Guattari évoque aussi la fragmentation, comme le révèle le passage de *L'Anti-Œdipe*: «Tout fonctionne soudain, mais par hiatus et ruptures, par à-coup et court-circuit, à travers distances et dés-agrégations.» Pour les machines désirantes de Deleuze et Guattari, les coupures sont productives et deviennent elles-mêmes des articulations. Incapable de rassembler les morceaux du «corps en morceaux» à travers la réflexion ou la représentation, le miroir lacanien ne peut plus assembler les phantasmes morcelés d'un corps au stade pré-narcissique. Pour Deleuze et Guattari, le stade du miroir devient la répression de la fragmentation, qui conduit simplement de la fétichisation de l'objet perdu du désir. *L'Anti-Œdipe*, par contre, célèbre les morcellements, les coupures, les objets partiels, les conjonctions et les disjonctions, les branchements et les enregistrements.

Emergent alors deux hypothèses sur la fragmentation du corps qui, bien que distinctes, sont reliées entre elles. La première est celle définie par la formulation de *l'organe-sans-corps*. Cet organe, libéré du corps, peut être tout aussi bien vendu comme un produit que «greffé sur» un autre corps, un autre organisme, qu'il soit vivant ou non, qu'il soit mécanique, biologique, ou informatique. Dans la mesure où le terme de greffe dérive étymologiquement de *graphein* – signifiant «écrire» en grec –, toute greffe devient une écriture ou un code, et toute écriture, tout graphe, devient une greffe. La seconde hypothèse définit le *corps-sans-organe*. Le corps est libéré, il devient libidinal, désirant, tout en surface. Constamment entrecroisé de greffes, de branchements, et de codes, il est sans cesse traversé par des expériences éphémères donnant lieu à des effets vitaux artificiellement induits: tact et contact, sensation et vibration, effleurement et frôlement, caresse et frottement, jouissance fugace et satisfaction brève, flux et écoulement.

Même si Deleuze et Guattari ne se réfèrent pas explicitement à la cybernétique, leur discussion des flux de réseaux se réfère à la théorie des systèmes homéostatiques. L'étude de l'interface homme/machine a conduit à une application élargie de la cybernétique. Du contrôle de la machine par des dispositifs autorégulateurs aux généralisations sur la configuration du corps

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

comme système d'information, nous sommes passés à des environnements stimulés sensoriellement, capables de récréer le monde⁵. Entre 1960 et aujourd'hui, les deux figures du robot et du cyborg ont fusionné et subi de multiples mutations par des implants prothétiques, le clonage et des dispositifs de rétroaction biologique. Dans la culture du cyborg, les corps ne naissent plus, mais sont fabriqués. Les organismes sont des constructions, modelés par des processus comme l'encodage immunologique.

Notre être ne peut aucunement être défini par chacun de nos organes, puisque nous pouvons en transformer certains, même en remplacer d'autres (bien que cela ne soit pas simple). Toutefois, raisonner sur une partie n'est pas la même chose qu'argumenter sur le tout, et c'est cette disjonction théorique entre le corps et chacun de ses organes qui permet les distinctions ontologiques subtiles entre «avoir» et «être» un corps. Le sujet n'est pas un esprit habitant un corps; nous n'avons pas de corps, nous sommes un corps – un corps dont toutes les parties «pensent». Jean-Luc Nancy va plus loin, affirmant qu'«il n'y a rien qui ressemble à un corps. Il n'y a pas de corps. Il n'y a que les récitations persévérantes et brûlantes de divers corpus, tels que côtes, squelettes, pelvis, irritations, carapaces...⁶». En outre, Nancy relève que tout corps est «multiplié, multisexué, multiforme, multizoné, [...] organisé, inorganique⁷». Les corps sont créés et cette «création» conduit à une technique du corps qui détermine presque exclusivement la vérité du monde: «Notre monde est le monde de la «technique», le monde dont le cosmos, la nature, les dieux, le système complet dans sa jointure intime s'expose comme «technique»: le monde d'une *écotechnie*⁸». Cette *oikos* [*Oikos*] technologique agit comme une machine et en même temps comme un organe. Les éco-techniques fonctionnent, car elles tirent leur force d'appareils techniques auxquels chaque organe est branché, de part en part. «Ce que [l'écotechnie] fait, ce sont nos corps, qu'elle met au monde et branche à ce système, nos corps qu'elle crée ainsi plus visibles, plus proliférants, plus polymorphes, plus pressés, plus en «masses» et «zones» que jamais ils ne furent». Comme un cyborg, mais sans l'excitation de la science-fiction, le corps est d'abord créé, puis branché de toutes parts et peut finalement être reconfiguré.

Exactement à l'époque où Jean-François Lyotard préparait sa grande exposition sur *Les Immatériaux* (1985) à Paris, *Neuromancer*, le cyber-roman de William Gibson (1984) évoquait un espace non matériel de représentation, dont les données immédiates étaient celles de la simulation numérique, permettant au lecteur d'explorer le clivage entre présence physique et conscien-

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

ce – un «esprit», capable de naviguer dans le cyber-espace. Avec leur installation vidéo METACITY/DATATOWN datant de 1998, les architectes hollandais du groupe MVRDV voulaient évoquer un paysage où les banques de données statistiques ordonnent les formes d'une nouvelle ville. Concevoir une architecture qui, par graphes et par greffes, se trouverait en perpétuelle mutation, c'est ce que divers architectes comme Toyo Ito, NOX (Lars Spuybroek), Mark Goulthorpe (dECOI), Instant Architects (Dirk Hebel & Jörg Stollmann) et beaucoup d'autres ont envisagé. Après des années de courbes et de paramètres, issues de logiciels de modélisation tels que formZ, ayant porté à des formes extrêmes, il semble que les concepteurs comme Jürgen Mayer H., Didier Fautino ou encore Xefirotarch (Hernan Diaz Alonso) soient sur le point de trouver des moyens innovateurs pour fusionner les espaces imaginés à l'écran avec leur réalisation structurelle.

On a en particulier l'impression que dans les travaux de Gramazio & Kohler, la numérisation de la conception architecturale ne concerne pas uniquement les problèmes de représentation et de conception, mais aussi de fabrication. D'un point de vue théorique, il semble qu'on aborde ici un thème important qui mène à une série de questions intéressantes: ces expériences vont-elles nous permettre de surmonter l'«hylémorphisme» aristotélicien? Cette idée de la conception comme imposition d'une forme active (*morphè*) sur une matière passive (*hylè*) est à l'origine de plusieurs oppositions établies, comme celle entre structure et ornement. Ces expériences de prototypage en grandeur nature pourront-elles déplacer les limites entre construction et équipement? En d'autres termes, ces expériences, en effaçant ces distinctions, vont-elles conduire au vaste champ de l'interactivité?

On peut se demander à juste titre si tout ce que testent ces multiples projets architecturaux n'avait pas déjà été prévu dans les écrits de Marshall McLuhan. À l'instar de la peau, des outils et des médias, l'architecture serait une extension de l'être humain. L'environnement est en voie d'être dessiné et conçu en termes de superposition de différentes sphères: peau et enveloppe épithéliale; choses, objets, outils, équipement et machine; terre, air, feu et eau; lumière, nuages, astres, climat et météorologie; et interfaces médias. Une telle architecture peut être considérée comme «atmo-sphérique», un état qu'illustre le Blur Building (2002) de Diller & Scofidio, qui a pu rappeler à certains lecteurs la célébration des *sphères et des bulles* de Peter Sloterdijk dans sa sphérologie: *Sphères: I, Bulles* (1998) et de *Sphères. III, Écumes* (2004)⁹.

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

Comme Sloterdijk l'a montré dans *La Domestication de l'être* (2000), l'idée d'habitation est avant tout liée à l'occupation du sol, plus spécialement au défrichage d'un espace qui doit être équipé¹⁰. La notion de défrichage dérive de celle de *clairière* employée par Heidegger dans sa *Lettre sur l'humanisme* (1947). Comme Jacques Derrida l'a montré en 1993, cette idée dérive aussi de la *khôra* platonicienne, la matrice de toutes les dimensions et le réceptacle de tous les devenirs. La notion de sphère se rapporte en ce sens à la réception primale quasi «utérine» des dimensions et des directions. Indépendamment de toute métaphore, cette sphère peut être imaginée comme une serre ou une bulle, dans la mesure où elle instaure des conditions climatiques particulières. L'environnement – cette garantie de la vie organique, cette région ou ce pays qui nous entoure – est avant tout une cage, une bulle, un anneau. Il prend la forme d'un monde médian, situé entre la projection de la vie animale et de celle des hominidés – par le biais de la clairière – dans le monde. La sphère est, d'un point de vue topologique, intermédiaire. D'un côté, il y a un être (animal) entouré d'un anneau, d'une enceinte, d'une frontière; de l'autre, un être (humain) capable d'un acte d'*ek-stasis*, de surpasement de lui-même en s'ouvrant – par une clairière – sur un monde indéterminé. La sphère, en tant qu'intermédiaire, joue aussi le rôle d'intermédialité.

Définissant les conditions de la domestication, les sphères deviennent des enveloppes, des membranes ontologiques *entre* l'intérieur et l'extérieur. En 1926 déjà, un étudiant du Bauhaus, Siegfried Ebeling, publiait un essai intitulé «L'espace comme membrane» (*Der Raum als Membrane*), dans lequel il anticipait une architecture biologique adaptant les processus du métabolisme cellulaire. Les sphères déterminent (et sont déterminées par) l'intervalle entre ici et là. Situées *entre* le fini et l'infini et *entre* le symbolique et le diabolique, les sphères sont définies précisément par leur *inter*-médialité, du latin *inter* que l'on trouve dans *intérieur*, *intermédiaire* et même *intermédialité*. Comme l'explique Sloterdijk, les sphères sont des médias, ceux qui ont précédés les médias contemporains. Dans leur rôle d'intermédiaire *entre* l'encerclement (corporel et animal) et le symbole (corporel et humain), les sphères créent une situation d'intermédialité.

Au cœur de cette problématique, il y a la question urgente de l'interaction entre cadre et prothèse: le cadre comme extension et projection de l'instrumentalité, la prothèse comme nouvelle forme d'hospitalité. À partir de là, nous devons travailler sur des concepts comme l'hostilité, l'insolite, l'inconfort, l'aliénation et l'étrangeté. En effet, une prothèse, à l'instar d'un

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

greffon ou d'un transplant, peut être à la fois hospitalière et hostile. Elle oscille entre les deux pôles, *hospes* et *hostis*, hôte et ennemi¹¹, comme on le sait déjà dans le domaine de la chirurgie. Les spécialistes des arbres, par exemple, savent comment greffer un scion d'un arbre sur un autre. Dans un contexte gastronomique, le clivage *hospes/hostis* défie l'acceptation usuelle de table d'hôte (placer un convive indiscret et parasitaire à la table à manger). À un niveau politique, l'ambivalence entre les termes hospitalité et hostilité est contradictoire à première vue seulement. Elle provient du fait que la fondation d'un Etat quelconque (communauté, *polis*, organisme) est en fin de compte déterminée par l'identification d'un ennemi (étranger, envahisseur, colon, parasite¹²) contre lequel l'«Etat» doit résister. Des artistes comme l'Atelier van Lieshout, Lucy Orta, Michael Rakowitz et Santiago Cirugeda travaillent sur les catégories de greffon et de parasite. Dans un contexte de manque ou d'absence – cela peut être un interstice ou un besoin particulier –, un transplant est en effet quelque chose qui agit comme un substitut et qui mène à une logique de substitution dans la sphère architecturale. Le domaine de la greffe offre alors des possibilités de placement, de déplacement et de remplacement, renouvelant ainsi définition du terme «place».

Cela ne veut pas dire qu'il faille débattre de l'absurdité d'une architecture «virtuelle», ni d'ailleurs que l'on doive rejeter l'usage des outils numériques en architecture. Il est cependant urgent de concevoir le corps (humain) en relation avec ces nouveaux moyens – ces nouveaux médias, numériques, virtuels, etc. – devenus inévitables. Peut-être sera-t-on alors à même de les conceptualiser comme un nouveau moyen (du latin *medium*) de transformer notre manière de voir et de concevoir le monde, comme ce fut le cas pour la perspective (du latin *perspicere*) au Moyen Âge et à la Renaissance. Aussi faut-il se méfier de certains raccourcis. Aujourd'hui, l'opposition ne réside pas entre le réel et le virtuel, mais entre l'actuel (au sens de qui est donné, la réalité qui existe actuellement) et le virtuel (du latin *virtus*, force). Le virtuel n'est pas actuellement présent, mais il se pose lui-même comme une force potentielle¹³.

Cela a plusieurs conséquences. Premièrement, le virtuel existe depuis longtemps, il a précédé l'arrivée du numérique. Le virtuel nous accompagne au moins depuis la Renaissance, puisque la perspective artificielle est virtuelle. «La Dioptrique» de Descartes était aussi virtuelle, comme l'était le miroir d'Athanasius Kircher et la *camera obscura* du XVIII^e siècle. Il est utile de souligner également que l'actuel et le virtuel sont tout aussi réels l'un et

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

l'autre. Ces deux catégories ne s'opposent pas, ni ne s'excluent mutuellement, mais expriment une différenciation qui peut s'articuler conceptuellement à travers la configuration du pli, comme l'a montré Deleuze¹⁴.

L'environnement des cyborgs est configuré comme un organisme hybride, une sorte de corps sans organes, imprégné d'informations (messages), mais aussi de bruits (parasites). La théorie de l'information enseigne d'ailleurs que le message et le bruit sont à la fois contradictoires et mutuellement nécessaires. Il se peut qu'on ne puisse pas intégrer la technologie en «imaginant» un nouvel environnement, mais peut-être en reconfigurant le corps lui-même, en le (re)poussant vers l'extérieur, là où ses extrémités artificielles rencontrent le «monde». Il s'agit moins de mettre au point des nouvelles habitations pour les cyborgs. Ces entités semi-humaines, semi-synthétisées, en permanente mutation, sont déjà des environnements, des surfaces sur lesquelles les relations entre le monde et le moi entrent en jeu. Ce dont nous avons besoin, c'est de reconsidérer le corps, de véritablement le (re)créer comme un organisme amélioré, équipé d'instruments, pour qu'il puisse «habiter» le monde et négocier les transactions avec les multiples sphères du confort physique et mental, des médias et de l'information. Du fait des technologies des implants, de l'autoplastie et de l'amplification, les catégories de bien-être, de médias et d'informations peuvent devenir multiples et cette multiplicité conduit à la multiplication des registres.

L'intérieur de l'habitation pourrait finalement être redéfini comme le mouvement du corps vers l'extérieur, dans un état d'*ek-stasis* (action d'être hors de soi), à travers les différents filtres qui délimitent notre entourage (places, voisinages, portes, seuils, cadres, corniches, fenêtres, ouvertures, vues, frontières, limites, percées, brèches, écrans, interfaces, câbles, réseaux sans fil). Il serait possible de traverser, de l'intérieur vers l'extérieur, les nombreuses surfaces qui encadrent notre «place d'étant»: pores et fentes, cicatrices et points de sutures, coupures et collages, peau à la fois en tant qu'enveloppe et anneau (pliée, repliée, dépliée, multipliée), enflures et entailles, turgescence et invagination, cosse et coquillage, noyau et décor, trame et tissage, toiles et réseaux, sans parler des ports vers le cyber-espace directement relié aux neurones, bandes de matériaux réversibles, et transplants topologiques. En fait, il est concevable que cet intérieur puisse de façon logique et topologique se retourner en un extérieur, comme la bouteille de Klein ou comme une chaussette ordinaire. L'architecture devient dès lors un moyen participant à l'organisation de l'«extase». Dans cette nouvelle situation,

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

une conception architecturale ne conduit pas simplement à quelque chose que l'on peut regarder (un objet ou un édifice par exemple), mais devient plutôt un dispositif capable d'offrir à l'observateur, c'est-à-dire à l'utilisateur, plus que la chose elle-même.

EXPLORATIONS IN ARCHITECTURE

TECHNOLOGY

- 1 G. Deleuze, *Logique du sens*, Paris, Éditions de Minuit, 1969 (1994).
- 2 *Le Vocabulaire de Gilles Deleuze*, sous la dir. de Robert Sasso et Arnaud Villani (éds.), *Les Cahiers de Noesis* n° 3, printemps 2003, p. 62.
- 3 G. Deleuze, Félix Guattari, *L'Anti-Œdipe. Capitalisme et schizophrénie*, Paris, Minuit, 1972, p. 34.
- 4 G. Deleuze, F. Guattari, *Milles Plateaux. Capitalisme et schizophrénie. 2*, Paris, Minuit, 1980; 1989, pp. 42-43.
- 5 Katherine N. Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature, and Informatics*, Chicago, Ill., University of Chicago Press, 1999, pp. 50 à 80 ; pp. 84 à 112.
- 6 Jean-Luc Nancy, «Corpus», 1992, in *Thinking Bodies*, Juliet Flower MacCannell, Laura Zakarin, eds., Stanford, CA, Stanford University Press, 1994, p. 31.
- 7 Jean-Luc Nancy, *Corpus*, Paris, Métaillé, 1992, 2^{ème} édition, 2000, p. 77.
- 8 Ibid., p. 78.
- 9 Peter Sloterdijk, *Sphères: I, Bulles*, Paris, Fayard, 2003; Id., *Sphères. III, Écumes : sphérologie plurielle*, traduit de l'allemand par Olivier Mannoni, [traduction de : *Sphären. III, Schäume*], Paris : Hachette littératures, 2006
- 10 Peter Sloterdijk, *La domestication de l'être: pour un éclaircissement de la clairière*, Paris, Éditions des mille et une nuits, 2000,, 37-40.
- 11 Jacques Derrida, « Faxitexture, » in : *Noise 18/19*, Maeght éditeur, Paris, 1994.
- 12 Michel Serres, *Le Parasite*, Paris, Grasset, 1980.
- 13 Gilles Deleuze, «L'actuel et le virtuel», in : Gilles Deleuze et Claire Parnet, *Dialogues*, Paris, Champs Flammarion, 1996.
- 14 Gilles Deleuze, *Le Pli, Leibniz et le Baroque*, Paris, Éditions de Minuit, 1988.