

PUTTING THE «OOO» IN ARCHITECTURE

Object Oriented Ontology, from strange buildings to broken ones

En 1970 Michel Foucault écrivait « *un jour peut-être le siècle sera deleuzien* »¹. Ce qu'il voulait dire par là est sujet à interprétation. Gilles Deleuze lui-même supposait qu'il sous-entendait qu'il était le philosophe de la différence la plus pure, de la multiplicité, de l'évolution ... autant de thèmes qui ont été les cris de guerre du XX^e siècle et plus particulièrement de la pensée de et post mai 68.²

En prenant la citation depuis son début « *Longtemps, je crois, cette oeuvre tournera au-dessus de nos têtes, en résonance énigmatique avec celle de Klossowski, autre signe majeur et excessif. Mais un jour, peut-être, le siècle sera deleuzien.* » d'autres en ont conclu qu'au contraire Foucault signifiait qu'à l'image du penseur russe Klossowski dont l'œuvre a du traverser le temps pour être enfin reconnue et comprise, la philosophie de Deleuze encore trop obscure, se développera à l'aube du siècle nouveau uniquement.

Enfin, Andrew Culp prend la question en sens inverse : et si cette petite phrase de Foucault était une subtile attaque envers son ami/rival l'accusant d'être « *timely all too timely* »³. Deleuze pur produit de son époque ? La condamnation est peut-être un peu précipitée et nous ne nous y risquons pas. Cela dit, on peut affirmer l'opposé : Deleuze a largement modelé la suite des événements – l'architecture (on y vient enfin) n'y échappant absolument pas. À notre tour osons formuler un aphorisme sans (immédiatement en tout cas) le justifier : « **le proqramatisme est deleuzien** ».

Et il est temps que ça cesse.

Qui alors pour remplacer le philosophe chevelu ? Après tout, les architectes ont toujours été friands d'idéologies auxquelles se raccrocher personnellement « *notre approche est phénoménologique !* » affirmaient fièrement Herzog et de Meuron.⁴ Il est en revanche plus délicat d'appliquer extérieurement une appartenance à une pensée philosophique au travail d'un tiers⁵, il suffit de voir la réticence de Philip Johnson et Mark Wigley à associer la théorie de la déconstruction aux architectes déconstructivistes.⁶

Heureusement Graham Harman, théoricien et créateur de l'Object Oriented Ontology nous assure dès l'introduction de son ouvrage éponyme que « *Au moins deux organisateurs de conférences architecturales majeures ont annoncé en public que l'OOO était en train d'éclipser les précédentes influences en architecture qu'avaient les penseurs post-modernes français, notamment Jacques Derrida et Gilles Deleuze.*

Au même moment, Mark Foster Gage, vice-doyen en architecture à l'université de Yale, a écrit que « *la raison pour laquelle, l'OOO était explorée par [...] les architectes, est qu'elle fonctionne comme antidote autant contre l'emphase deleuzienne mise sur le devenir plutôt que l'être, que, par extension, contre l'architecture devant être justifiée pas par ses propres qualités mais par ses relations – ses processus, sa complexité interne, ces relations contextuelles...* »⁷. Maintenant que nous avons été adoubés par le penseur et par les praticiens nous pouvons commencer sans peur.

4. A. ZAERA « Continuités », *El Croquis* n°60, 1993 p15. Voir l'article Antifaçadisme, un gâchis parementé page XX pour un développement plus long sur l'architecture phénoménologique des « Swiss boxes » dans les années 90.

5. Ce qui ne nous a pas empêchés de traiter l'ensemble de la profession de deleuzienne, 5 lignes plus haut, il faut évidemment prendre cette accusation pour ce qu'elle est avant tout : une bonne punchline pour amorcer ce chapitre

6. P. JOHNSON, *Deconstructivist Architecture*, The Museum of Modern Art 1988 p10-11

7. G. HARMAN *Object Oriented Ontology : a new theory of everything*, Pelican books, 2018 p8. Ce livre n'ayant pas encore d'édition francophone, nous faisons nous-mêmes la traduction des passages cités et des termes inventés. Les deux organisateurs qu'il évoque au début du passage sont Micheal Speaks, doyen de l'université de Syracuse NY, et Micheal Benedikt, de l'université du Texas.

1. M. FOUCAULT « *Theatrum philosophicum* », *Critique* n° 282, novembre 1970, page 885

2. G. DELEUZE *Magazine littéraire*, n° 406, février 2002, p 26-28

3. A. CULP *Dark Deleuze. Forerunners : ideas first from the university of Minnesota Press. Minneapolis 2016* p3-4

I – OBJECT ORIENTED ONTOLOGY : A NEW THEORY OF EVERYTHING ?

Pour pouvoir parler de l'influence contemporaine et – on l'espère – future de l'OOO sur la pratique architecturale il est nécessaire de présenter tout d'abord les points principaux de cette nouvelle théorie ontologique. Ou du moins les points essentiels à ses métaphores architecturales.

Tout d'abord comme son nom l'indique, l'OOO (ou Triple O) est une *ontologie* soit une branche de la réflexion philosophique qui traite de l'*être*. L'OOO s'intéresse à ce qui est, à la fabrique de la réalité. Ce n'est pas une philosophie du langage comme l'herméneutique ou la sémiotique, ce n'est pas une philosophie sociale comme l'éthique ou – à leurs manières – la philosophie politique ou de l'art, et surtout ce n'est pas une philosophie des sciences comme l'épistémologie ou la phénoménologie. En ce sens, puisqu'elle traite du fait même d'exister, l'OOO peut se prétendre comme le répète son fondateur, être « *une théorie de tout* ». Et puisque l'architecte produit toujours quelque chose qui existe, même sous une forme virtuelle, alors il n'est pas absurde qu'il s'interroge sur l'idée même d'existence non ?

Cette doctrine du XXI^e siècle, est le produit de Graham Harman, docteur en philosophie et aujourd'hui professeur distingué de philosophie à SCI-Arc⁸, université privée d'architecture à Los Angeles, au style autoproclamé « *avant-gardiste* » facilement reconnaissable dans le paysage architectural américain. Théorisée dès 1999 dans sa thèse de doctorat, puis publiée en 2002⁹, c'est pourtant Levy Bryant, philosophe et ami de Harman, qui inventera son nom actuel. L'Object Oriented Ontology, bien que pré-datant la plupart des autres branches et le nom du mouvement lui-même, fait partie du courant général des « *speculative realists* »¹⁰. En plus

8. École où sont notamment enseignants et coordinateurs Tom Wiscombe, David Ruy, Timothy Morton ... autres porteurs du mouvement que l'on évoquera inmanquablement plus tard dans ce chapitre.

9. G. HARMAN. *Tool-Being: Heidegger and the Metaphysics of Objects*. Open Court 2002

10. Groupe auto-nommé ainsi suite à une conférence du même nom donnée en 2007 au Goldsmith College de Londres. Y participaient Alberto Toscano, Ray Brassier, Ian Hamilton Grant, Graham Harman et Quentin Messailoux.

de Graham Harman et Levy Bryant précédemment cités, on retrouve – entre autres – dans cette mouvance Tristan Garcia et Timothy Morton que nous aurons l'occasion de re-convoquer plus tard.

Les réalistes spéculatifs comme leur nom l'indiquent croient en l'existence d'objets réels qui sont plus ou moins accessibles à notre perception, là où la majorité de la philosophie post-kantienne considère que puisqu'il est impossible de prouver qu'un objet existe au delà des propriétés que le sujet humain perçoit, alors celui-ci n'existe certainement pas. Les réalistes spéculatifs croient donc en l'existence d'une réalité extérieure indépendante (s'opposant ainsi aux idéalistes dont font partie la plupart des penseurs post-structuralistes de la fin du XX^e siècle). Mais puisque tout objet (nous les humains en l'occurrence, mais on peut en dire autant des grenouilles ou des fenêtres en aluminium) n'en a qu'une perception limitée par ses sens et son intellect alors on ne peut jamais atteindre la réalité objective mais uniquement spéculer sur son état.

Le terme général « réalisme spéculatif » abrite sous le même toit des visions tout de même assez différentes voir contradictoires, tous les systèmes se revendiquant être « totaux » ils ne peuvent donc pas théoriquement cohabiter. Ainsi, même si les architectes jonglent sans trop de souci avec les concepts d'hyperobjets¹¹, d'objets renégats¹² et d'objets sensoriels¹³, les philosophes concernés eux sont plus pudiques à mélanger leurs billes. Ainsi pour commencer, nous présenterons uniquement les arguments de l'Object Oriented Ontology harmanienne, le métissage des influences viendra en un second temps. De plus, Graham Harman ayant eu 20 ans pour développer son système ontologique, celui-ci est assez étendu. Aussi, afin de ne pas passer plus de temps que nécessaire à paraphraser sa production qui est étonnamment facile d'accès, nous n'allons présenter que les points de l'OOO qui sont essentiels à sa compréhension et à son application plus ou moins fidèle dans le champ de l'architecture.

11. T. MORTON *The Ecological Thought*. Harvard University Press 2010

12. L. BRYANT *The Democracy of Objects*. Open Humanities Press 2011

13. G. HARMAN *Object Oriented Ontology*. op.cit

I – Overming & Underming

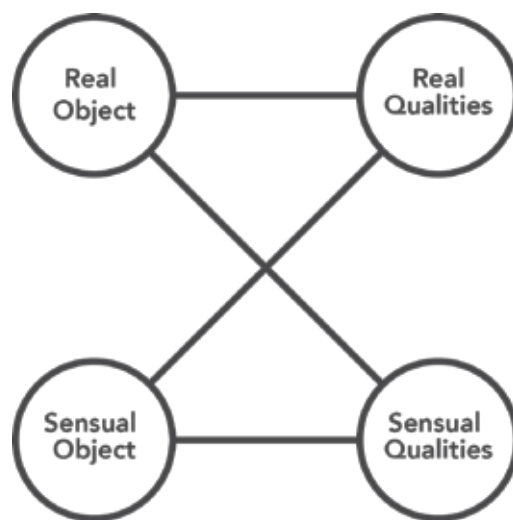
L'argument le plus accrocheur de l'Object Oriented Ontology, qui nous a personnellement fait nous intéresser à cette théorie et qui a alimenté la plupart des discussions architecturales à son sujet est le suivant : ***Nous ne savons pas parler des objets qui nous entourent.***

Une définition OOOesque du terme objet est cependant nécessaire avant d'expliquer ce constat. La Triple O est un monisme, considérant que tout ce qui est peut être défini comme un objet : que ce soit vous-même, la population française, la couleur rouge, les chemises en coton, la galaxie Andromède... Il n'y a pas de dualisme sujet observateur / monde, ou idée / instance.

Toute chose qui ne peut être réduite à la somme de ses parties est un objet entier et indépendant. Ainsi une forêt est un objet, un arbre individuel est un objet, et une feuille en elle-même en est aussi un, au même titre que le concept de forêt. Tout objet, qu'il soit humain, animal ou inanimé entre en contact avec la réalité objective à travers le prisme de sa perception, prisme que l'on sait limité et trompeur. L'homme ne perçoit pas les ultrasons qui font pourtant vibrer l'air autour de lui, le chien ne voit pas l'ensemble du spectre lumineux (nous non plus d'ailleurs) et quand le feu consomme le coton il n'utilise que la qualité inflammable du matériau, passant à côté de ses autres qualités objectives (doux, léger, sphérique...). Tous les ***objets réels*** possèdent une quantité – probablement - finie de ***qualités réelles*** mais les autres objets ne perçoivent et interagissent qu'avec les qualités qu'ils peuvent ressentir comme étant accessibles, ce que Graham Harman appelle donc logiquement les ***qualités sensorielles***. Ce groupement de qualités crée alors chez l'objet observateur une image tronquée de l'objet réel que l'on appellera alors de façon symétrique ***objet sensoriel***¹⁴.

14. Cet objet sensoriel est l'équivalent dans le langage OOO au « faisceau de propriétés » de Hume (*Traité de la raison humaine* 1738) à la différence que la Triple O croit en l'existence d'un objet réel auxquelles ces propriétés se raccrochent, là où les adeptes du faisceau imaginent ces propriétés indépendantes et uniquement regroupées en un point de l'espace temps, sans « substance » réelle centrale.

Cette différenciation entre objet réel et objet sensoriel¹⁵ (qui n'est pas du tout dans la veine du dualisme platonicien, puisque chaque objet unique ici est un objet réel qui projette dans la perception de chaque autre objet observateur un objet sensoriel lui aussi unique.) est centrale à l'OOO et on la retrouve – dans des formes plus ou moins différentes – dans l'ensemble de la philosophie réaliste spéculative.



G. HARMAN The Quadruple Object. USA Zero Books 2011

Pour en revenir à notre accusation de départ, nous pouvons prendre un exemple pour illustrer les deux écueils qui limitent notre capacité de description. Imaginons qu'un extraterrestre aux formes et cultures totalement différentes des nôtres arrive sur Terre. Supposons ensuite que la première chose qu'il fasse avant même de tenter d'entrer en contact avec nos dirigeants, de composer une mélodie en 8-bits ou de dessiner des mandalas dans nos champs de maïs, soit de pointer la bouteille que vous tenez à la main et de vous demander « qu'est ce que c'est ? ». Lui répondre laconiquement que c'est « une bouteille » n'aidera pas franchement à la compréhension extra-planétaire. Si vous décidez de faire preuve d'un peu plus de bonne volonté, il y a plus ou moins deux routes que vous pourrez emprunter.

15. Cette idée centrale est tirée directement de la pensée d'Heidegger, notamment *Être et Temps* (1927), dont se revendique l'OOO à laquelle Harman fait de nombreux emprunts notamment l'exemple du marteau brisé.

Vous pourriez essayer de faire comprendre à cet être étranger ce qu'est cette bouteille dans notre système de fonctionnement sociétal : que c'est un récipient qui nous permet de consommer facilement des liquides bien après leur fabrication, voir de les échanger avec d'autres humains tout en connaissant précisément la quantité de liquide en question ; que la bouteille est un ustensile créé par l'homme pour domestiquer un état de la matière capricieux dans le but de la conserver et de la transporter plus facilement. Cette façon de décrire un objet est ce que l'OOO appelle l'*overmining* : considérer cet objet uniquement au travers des relations qu'il a avec d'autres objets (et la plupart du temps avec nous autres humains) ; remplacer un objet propre par le flux d'actions et de réactions qu'il cause dans son champ d'influence. Cette manière de traiter de la réalité est évidemment la première que les partisans de la Triple O rejettent, c'est pourtant une des pierres angulaires de la pensée post-moderne ou post-structuraliste¹⁶.

Au contraire, vous pourriez tabler sur la probabilité que cet extraterrestre soit un scientifique (après tout, il vient représenter sa race entière, on peut supposer qu'il est au moins ingénieur) et lui expliquer comment et de quoi est faite une bouteille. Lui dire que c'est un assemblage de micro grains de sable que l'on vient faire fondre sans lui laisser atteindre la cristallisation ce qui fait que malgré son apparente solidité, le verre est en réalité un liquide en surfusion excessivement visqueux. Cette propension à essayer de décrire le réel en le décomposant en un système d'éléments de dimensions toujours inférieures est nommée *undermining* par les théoriciens de l'OOO. Cette fois-ci, c'est aux pré-socratiques que revient la palme de l'*undermining* en philosophie, une de leurs obsessions étant de comprendre l'essence même de la matière, allant jusqu'à théoriser les atomes (voir plutôt les parti-

16. Ibidem p48-49 pour lire une série d'exemples sélectionnés par Harman. Pour en revenir à Deleuze, bien qu'il ne soit pas visé en particulier dans ce passage, on peut voir l'ensemble de sa vision comme de l'*overmining* d'objets, les remplaçant en permanence par des flux, des champs d'action, de lignes de fuite... La machine, centrale à son œuvre, n'est-elle pas l'exemplification parfaite de l'objet réduit à son usage ?

cules subatomiques) plus de cinq siècles avant notre ère.

Pour Graham Harman, *overminer* ou *underminer* un objet n'éclaire pas notre interlocuteur sur ce qu'est l'objet réel. Au contraire cette vision du monde nous conduit à remplacer les objets par le savoir que l'on en a. On a déjà vu qu'il nous est très difficile de nous approcher de l'objet réel inatteignable par nos limitations humaines, alors se satisfaire du savoir que l'on en a est une double faute. Déjà car ce savoir est tronqué donc immanquablement insuffisant pour prétendre être équivalent à la chose-en-elle-même, et ensuite car il est orienté par la catégorie d'objet à laquelle nous appartenons (le genre humain), ainsi faisant, nous affirmons comme uniquement légitimes les caractéristiques physiques percevables par nous, et les usages humains d'un objet pourtant beaucoup plus complet que cela (ce qui est d'autant plus embêtant dans le cas où vous discutez avec un extra-terrestre non-humain, reconnaissons le).

2 – Interactions & allusions

Maintenant que le lexique de l'Object Oriented Ontology a été planté avec cet exemple théorique de rencontre du troisième type¹⁷, il nous faut corriger – ou plutôt élargir – l'aphorisme introduisant la partie précédente. Il ne s'agit pas seulement de décrire des objets, en fait, *Nous ne pouvons pas interagir directement avec la réalité.*

Remplacer une chose par la somme du savoir que l'on a (ou croit avoir) à son sujet est notre manière humaine de créer un objet sensoriel depuis l'objet réel. Toute tentative directe d'accès à l'objet réel est malhonnête car elle se considère implicitement comme suffisante et discrédite donc par défaut

17. Finalement, cette discussion aurait très bien pu avoir lieu entre deux humains (à condition que l'un d'entre eux ne découvre à peine les bouteilles cela dit – ou qu'il soit épris de maïeutique) mais l'intervention d'un être extra-dimensionnel soulignait la volonté de l'OOO de dépasser les limites d'une philosophie anthropocentrique, qui se contente d'étudier et d'expliquer les concepts et phénomènes directement accessibles à l'homme. Cette ambition peut en partie expliquer l'attrait qu'ont les artistes dits « post-humains » pour le courant, ce qui a quand même conduit Graham Harman à être reconnu en 2015 par Art review comme une des 100 personnalités les plus influentes dans le monde de l'art.

comme non existantes les propriétés réelles qu'elle ne détecte pas. Notamment car l'approche directe ne tient pas compte de la potentialité insoupçonnée de l'objet. Si mon ami extraterrestre n'a jamais vu de western alors il sera probablement abasourdi si je brise le cul de la bouteille sur le comptoir et m'en sers comme arme improvisée. Pourtant l'objet réel a toujours eu en lui les propriétés potentielles qui en font une arme efficace, seulement il avait besoin d'une impulsion extérieure pour les révéler. Or ces impulsions possibles sont si nombreuses et diverses que le discours direct ne les prend jamais en compte dans sa description sensorielle de l'objet. L'OOO va alors privilégier une approche détournée, tangentielle pour approcher l'objet et ses qualités réelles sans faire le faux pas de tenter de les traduire dans nos systèmes littéraires d'expression, qui – de fait – les changeraient en propriétés sensorielles. « *l'OOO est anti-littéraliste, car toute description littérale, perception littérale, ou interaction usuelle avec une chose ne nous donne pas cette chose-en-elle-même directement mais une traduction de cette chose* »¹⁸

Quel système langagier nous permettrait alors d'approcher l'objet réel en partant de ses qualités sensorielles ? Graham Harman va chercher la réponse à cette question essentielle dans un essai de José Ortega, poète espagnol : « *Imaginez l'importance d'un langage ou d'un système de signes expressifs dont la fonction ne serait pas de parler des choses mais de nous les présenter dans leur propre acte d'exécution. L'art est un langage de la sorte ; c'est cela que fait l'art. L'objet esthétique est l'intériorité même.* »¹⁹. Étant lui-même poète, Ortega va ensuite préciser que c'est au travers de la **métaphore**²⁰ que l'art se rapproche de « l'intériorité » des objets, comprenez l'objet réel. 75 ans avant les travaux de Harman, Ortega trouve une solution à

l'undermining et l'overmining. Puisque ces deux manière de parler d'un objet font l'erreur de le réduire (à ce qui le compose / à ce qu'il produit) il propose au contraire de l'augmenter en lui prêtant des qualités sensorielles qui ne lui sont pas usuellement associées. L'exemple qu'il donne et qui sera repris par Harman est le suivant « *le cyprès est comme le spectre d'une flamme morte* ». ²¹ Ici on donne au cyprès les propriétés sensorielles du spectre d'une flamme morte (groupe nominal qui a déjà en lui une autre métaphore). L'objet sensoriel cyprès ne peut recevoir ces nouvelles propriétés car elles ne lui sont objectivement pas applicables (on ne peut pas passer à travers un cyprès, celui-ci n'est pas invisible...), c'est donc l'objet réel cyprès qui se retrouve ainsi qualifié et donc, un bref instant, approché par nous autres observateurs. ²²

Mais cette idée d'image poétique dépasse le champ de la poésie et se retrouve en réalité dans l'ensemble des arts figuratifs²³. De plus, on pourrait avancer (même si Graham Harman ne le fait pas) que plus les qualités sensorielles amenées par la métaphore sont éloignées de l'objet sensoriel sujet, plus on vient toucher « profondément » l'objet réel. Pour revenir à notre exemple de la bouteille, il paraît évident que quand Picasso se saisit de ce sujet, il nous y apporte plus de vérité que le ferait une nature morte de Renoir. Ce qui n'est pas étonnant vu que cette intuition que l'allusion déformée serait la meilleure voie pour s'approcher de la réalité qui dépasse les cadres du médium d'expression était au centre du cubisme ou du futurisme.

21. Ibidem p140

22. Cependant, cette approche de l'objet réel semble problématique pour Harman qui tient à ce que celui-ci reste perpétuellement fuyant, et il opère alors une sorte de translation un peu fumeuse, où un nouvel objet réel cyprès/flamme est créé par l'observateur, qui en prend le rôle. Ce serait donc uniquement cet objet hybride créé par l'image poétique auquel on accède (op. cit p84). Ce montage supplémentaire paraît un peu inutilement alambiqué et dessert la beauté de la démonstration d'Ortega, nous proposons de l'ignorer, surtout dans le cadre de l'OOO architectural qui ne se pose pas autant de questions méthodologiques.

23. Voire peut-être même dans l'art abstrait ? Avec ses peintures, Pierre Soulages ne nous parle-t-il pas plus réellement de lumière que si on la décrit comme un faisceau de photons particule/onde ou comme le contraste avec l'ombre ?

18. Ibidem p40

19. J. ORTEGA « Un essai sur l'esthétisme en guise de prologue ». Préface pour *El pasajero*, recueil de poèmes de J MORENO VILLA. Renacimiento 1924 p139. La traduction est de nous.

20. Métaphore a ici un sens plus large qu'en français puisqu'il englobe tous les procédés similaires comme la comparaison, l'allégorie, la catachrèse ... C'est finalement de l'image poétique dont il est question.

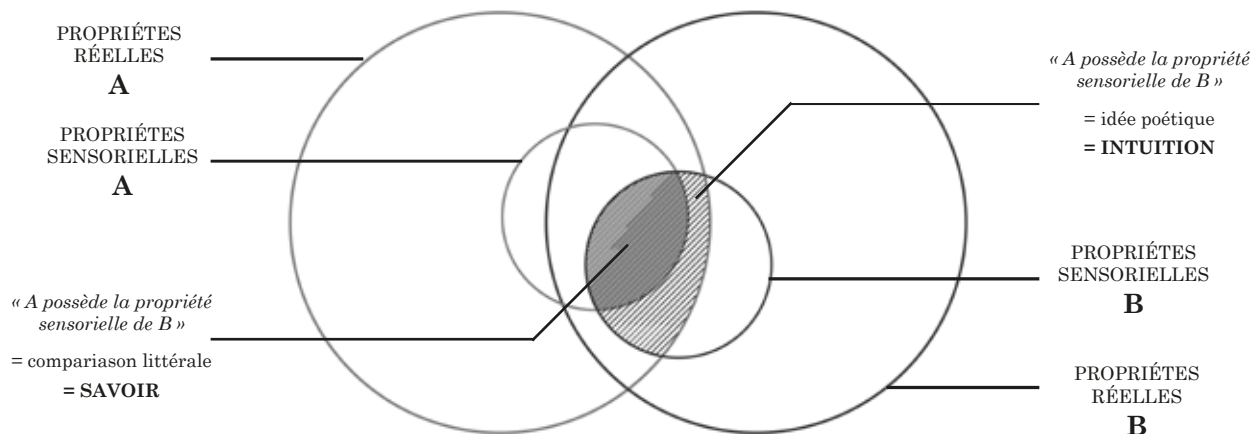
3 – Intuition, savoir & esthétique

Le terme d'intuition n'est pas à prendre à la légère en parlant de la métaphore. Après tout c'est toujours par intuition que vient l'image poétique, une comparaison consciente n'apportant aucune nouvelle propriété sensorielle à l'objet. Les phrases « *un cyprès est comme une feuille de châtaigner* » et « *un cyprès est comme le spectre d'une flamme morte* » mobilisent toutes les deux la même propriété sensorielle commune pour lier les deux objets de la métaphore : leur forme en amande allongée. On peut même dire que la première métaphore apporte plus de savoir sur l'objet sensoriel cyprès puisqu'elle met aussi en avant sa couleur verte ou son appartenance au règne végétal. Mais intuitivement on donne plus de force à la seconde comparaison. Les propriétés sensorielles qui sont – pourtant faussement – appliquées à l'objet cyprès nous semblent tout à fait justes. Ce n'aurait pas été le cas si l'on avait dit « *le cyprès est comme une tasse à café* » ou « *la Terre est bleue comme une orange* », ce qui prouve que l'éloignement des propriétés convoquées n'est pas suffisant pour former une image poétique²⁴ et donc approcher l'objet réel, il faut que ce choix soit juste, que cette nouvelle caractérisation soit vraie.

24. Et inversement, dire « *le cyprès a la même forme en amande que le spectre d'une flamme morte* » ou « *la Terre est ronde comme une orange* » n'est pas non plus très intéressant.

Pourtant dans notre culture habituelle, les termes vrai, faux, juste... sont associés au savoir et à un certain scientisme. Or on a bien compris que l'OOO réfutait l'hégémonie du savoir puisque par définition il ne peut atteindre les objets réels mais uniquement leur versant sensoriel. En reprenant une histoire condensée de la question du savoir en philosophie, Graham Harman rappelle la définition largement acceptée du savoir comme « *une croyance justifiée vraie* », pour mieux la retourner en « *une croyance justifiée fausse* » puisque le savoir dans son sens scientifique ne traite pas de la réalité.²⁵ Au savoir, il oppose donc logiquement l'esthétisme, l'art, qu'il qualifie alors de « *croyance non-justifiée vraie* ». La Triple O ne révoque pas l'importance de la science bien évidemment, ni ne fait passer l'art pour la solution magique à toutes nos interrogations métaphysiques ou ontologiques. Elle soutient juste que l'overmining et l'undermining proposent un modèle sensoriel de la réalité utile mais par essence faux, là où l'idée poétique et l'esthétique de manière générale laissent miroiter des éclats de vérité, dans le sous-entendu des associations d'idées. Cette remise en valeur de l'esthétique comme manière non seulement valable mais puissante de lire le monde qui nous entoure est probablement la raison principale qui a fait de l'OOO la coqueluche de l'art ultra-contemporain, du moins aux Etats-Unis.

25. Op. cit p171-180



4 – Objets, propriétés & réalité

Voilà en quelques lignes ce que propose de nouveau l'Object Oriented Ontology. Nous avons bien évidemment condensé le plus possible les idées présentées pour garder cette introduction à l'OOO la plus courte possible. Harman a développé sa théorie dans d'autres directions, notamment dans le cadre de la philosophie politique et de l'histoire, allant jusqu'à créer une manière OOOesque d'analyser la vie d'un objet²⁶, qui mériterait son propre chapitre si on faisait l'exercice de l'appliquer aux courants architecturaux.

Pour résumer, les concepts les plus importants de l'OOO sont les suivants :

1 - Il existe une réalité indépendante composée d'objets. Ces objets réels possèdent tous une quantité que l'on imagine finie de propriétés réelles.

2 - Cependant, nous ne pouvons jamais atteindre ces objets et propriétés réels car nos interactions sont limitées à ce que l'on peut ressentir. En traduisant notre perception tronquée de la réalité dans les systèmes physiques et langagiers que nous maîtrisons nous recréons alors des objets sensoriels, possédant des qualités sensorielles.

3 - Cela est notamment dû au fait que toute description littérale d'un objet le réduit inmanquablement à ce qui le compose (undermining) ou à ce qu'il fait (overmining).

4 - Cette incapacité de toucher au réel provient de notre propre condition d'objet, elle est donc partagée avec tous les autres objets qui composent l'univers, que ce soient les hommes, les câbles HDMI, les drosophiles ou la nébuleuse alpha du centaure. Tous ces objets sont donc égaux, la différenciation entre un sujet humain représentant 0,001% du réel et les 99,999% restants indifféremment rassemblés sous le mot valise « monde » n'est plus d'actualité.

5 - Cela dit, à travers l'idée poétique et l'esthétique, un objet observateur peut entre-apercevoir un court instant un objet réel A, en prêtant, via la métaphore, les qualités sensorielles d'un objet sensoriel B à l'objet sensoriel A.

6 - Comme cette opération se base uniquement sur l'intuition poétique de l'observateur, on en conclut que l'art est plus à même que le savoir pour traiter de la réalité et du vrai.

II – OOO ET ARCHITECTURE

Visiblement, Graham Harman est fier de l'engouement qu'a suscité sa nouvelle théorie chez les architectes, puisque en plus d'en parler en introduction comme on l'a vu plus haut, il consacre la conclusion de son chapitre « *Différentes approches vers l'Object Oriented Ontology* »²⁷ à son application dans le champ architectural, la mettant ainsi au même niveau que les autres philosophes réalistes spéculatifs. Les architectes qu'il convoque alors sont tous, à l'exception de Mark Foster Gage, enseignants comme lui à SCI-Arc, mais tous ne se revendiquant pas uniquement de l'OOO, puisqu'ils mobilisent aussi la « flat ontology » de Levy Bryant ou les idées de Tristan Garcia.

Cette centralisation géographique des acteurs montre que l'influence de la Triple O reste encore limitée dans sa diffusion, cela dit les formes qu'elle prend, elles, font preuve d'une certaine diversité. Avant de plonger plus profondément dans l'analyse d'une telle perfusion idéologique dans la pratique architecturale, voici quelques images qui vous donneront un aperçu formel de l'architecture OOO-esque telle qu'elle existe (ou essaie d'exister) aujourd'hui.²⁸

27. G. HARMAN op.cit p246-252

28. Le corpus suivant, mélange autant d'architectes qui se sont déclarés influencés par l'OOO que d'autres qui n'ont jamais déclaré une telle filiation, Nous avons cependant choisi d'inclure dans le mix, les participants à l'ouvrage collectif *Possible Mediums* (Actar publishers 2019) car les thèmes abordés ainsi que les productions formelles montrent indéniablement une convergence des pensées. Coïncidence ou non, tous ou presque sont diplômés de l'Université de Californie à ... Los Angeles.

26. G. HARMAN *Immaterialism* Polity 2016

▲ M.FOSTER GAGE
Guggenheim Museum
Helsinki 2014

▼ A. KOVAC
Architectural Cliff
New York City 2014





▲ M.FOSTER GAGE
National science and innovation center
Kaunas, Lithuania 2016

▼ D. RUY, K. KLEIN
Couvent Notre-Dame de la Tourette
Biennale Orléan 2019

◀ K. MILLER
The Plan is the generator
Possible Mediums 2015

◆ T. WISCOMBE
The main museum of LA art
Los Angeles 2016

▶ BITTERTANG FARM
Blo Puff
New York City 2010



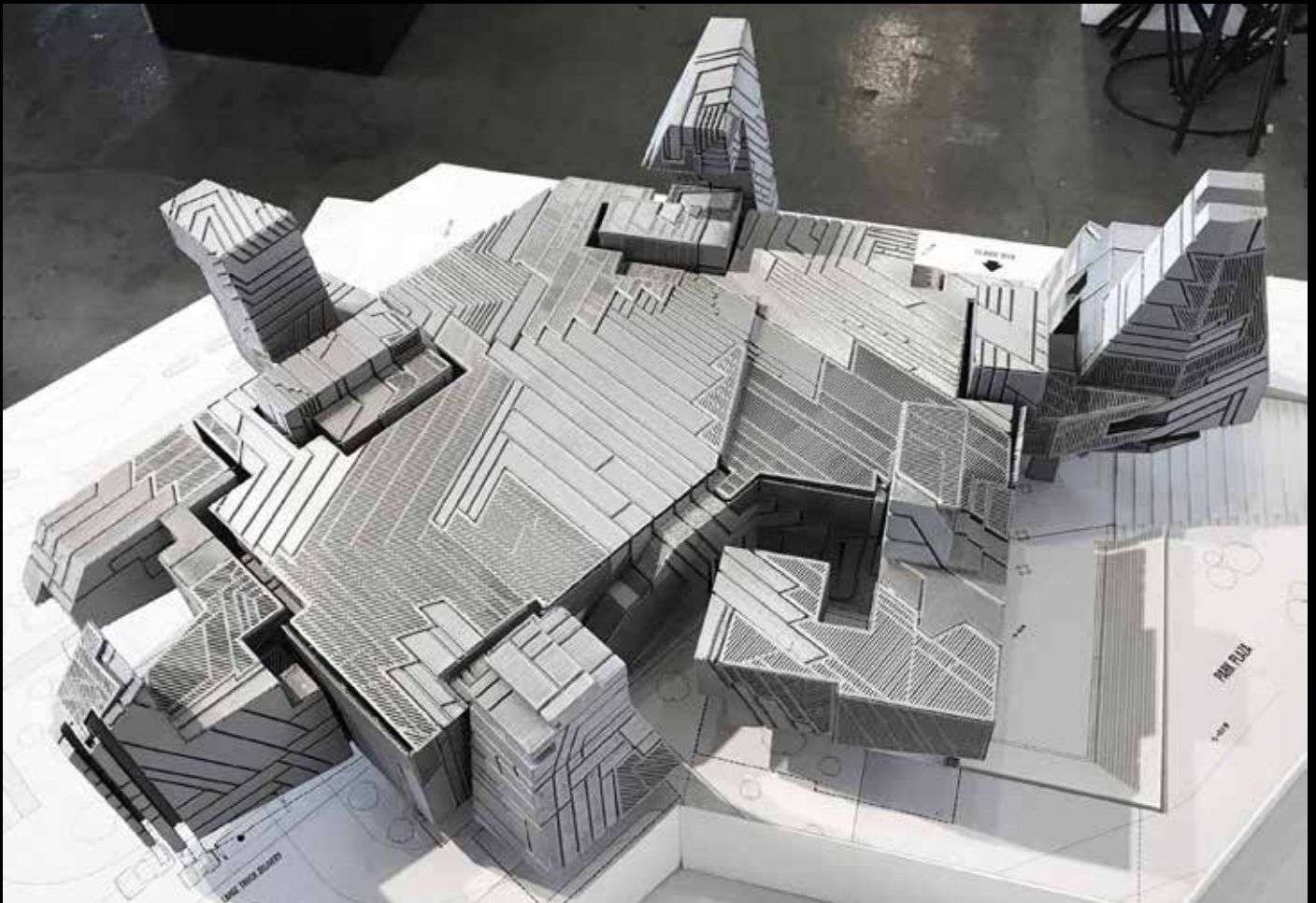
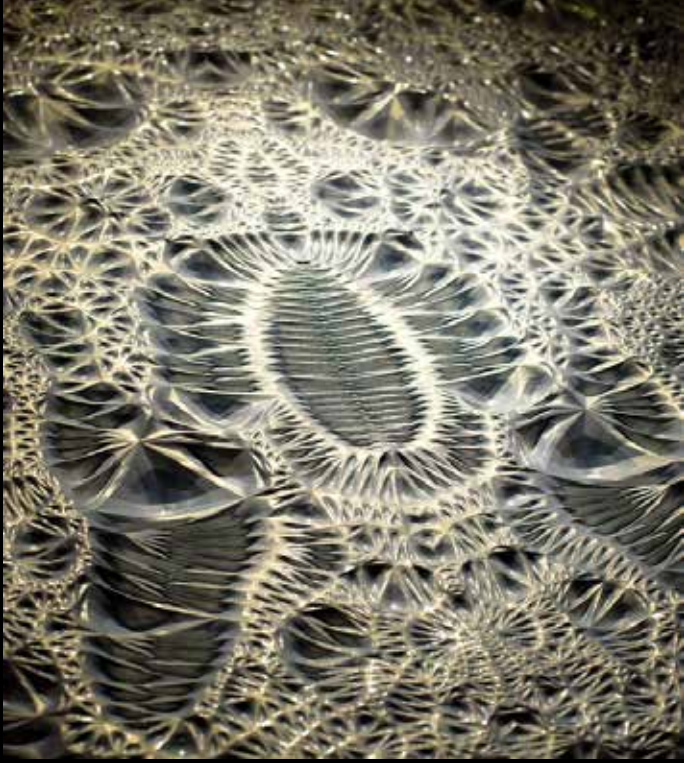
▲ T. WISCOMBE
Island Port Terminal
Kimmen, Thaïlande 2014

▼ M.FOSTER GAGE
Guggenheim Museum
Helsinki 2014

◀ D. RUY, K. KLEIN
Klex
2008

▶ A. HOLDER
48 characters
2013

▼ T. WISCOMBE
National museum of world writing
Incheon, Corée du Sud 2017



I-000 Architectural aujourd'hui : Strange Buildings

Les premiers mots qui viennent pour qualifier ces propositions d'architecture (à l'heure qu'il est, seuls les projets, plus artistiques qu'architecturaux, Blo Puff & Architectural Cliff ont été réalisés) sont intuitivement : futuriste, organique, chaotique, fragmenté, multi-scalaire ... et surtout étrange. Le but actuel des architectes d'influence OOO semble en effet être celui-ci : proposer une nouvelle architecture bizarre, une que l'on ne comprend pas immédiatement, que ce soit dans ses usages ou dans ses raisons d'être.

LE BUT : Unité dans l'incompréhension

Mark Foster Gage est une bonne porte d'entrée dans la Triple O architecturale. Étant un peu préservé de l'entre-soi californien qui peut se passer de justification, il a dû au contraire défendre et expliquer sa méthode de conception. Sa manière d'adapter l'OOO à l'architecture est donc assez personnelle et bien documentée pour qu'elle mérite notre attention.

Son objectif premier et assumé est de proposer une architecture qui rapproche les gens. La solution qu'il trouve pour cela est d'unir le public dans l'incompréhension. Bien plus que Harman lui-même, Mark Foster Gage voit dans l'esthétique un pouvoir politique.²⁹ Il considère le principe réaliste spéculatif d'une perception tronquée de la réalité comme l'origine de la plupart de nos incompréhensions mutuelles. Le fait que deux observateurs construisent deux objets sensoriels différents d'après le même objet réel est pour lui la source autant de « *l'humour de sitcom* » que des guerres.³⁰ Or plus on est convaincu par son « propre » objet sensoriel, plus on aura tendance à discrediter l'objet d'un autre, voire à vouloir le remplacer par le nôtre – par la force si

nécessaire. La solution qu'il propose alors est de créer des objets réels qui sont tellement étranges, tellement hors de portée de nos grilles de lecture habituelles, qu'aucun objet sensoriel créé ne pourra prétendre à s'en approcher plus qu'un autre. Ainsi, si tout le monde doute de sa propre perception, alors celle du voisin lui semblera tout autant acceptable.

Sa proposition pour le Guggenheim de Helsinki (dont le projet général a été finalement abandonné en 2016) et celle pour le Centre National pour la Science et l'Innovation à Kaunas – toutes deux illustrées dans les planches précédentes – sont particulièrement représentatives de ses deux angles d'approche formelle et intellectuelle : respectivement le *kitbashing*³¹ et l'usage de fractales.

Pour le Guggenheim d'Helsinki, Foster Gage et ses équipes ont téléchargé sur des plate-formes en ligne un nombre gigantesque de modèles 3D libres de droits. Lapins crétiens, armes à feu, minions, animaux... une bibliothèque fantastique d'objets – au sens physique du terme – qu'ils ont ensuite plaquée plus ou moins arbitrairement (une symétrie verticale est préservée sur chaque axe) sur les murs de leur musée. Au dire de l'architecte, la disposition des objets n'a pas été pensée selon leur signification ou leur fonction mais juste selon « *ce qui rendait le mieux* »³². Pas de sens, pas de logique, pas de message... l'OOO de Mark Foster Gage ressemble au « *No reason* » prôné par Quentin Dupieux en ouverture de *Rubber*.³³ Cette architecture refuse toute justification, ou filiation stylistique.

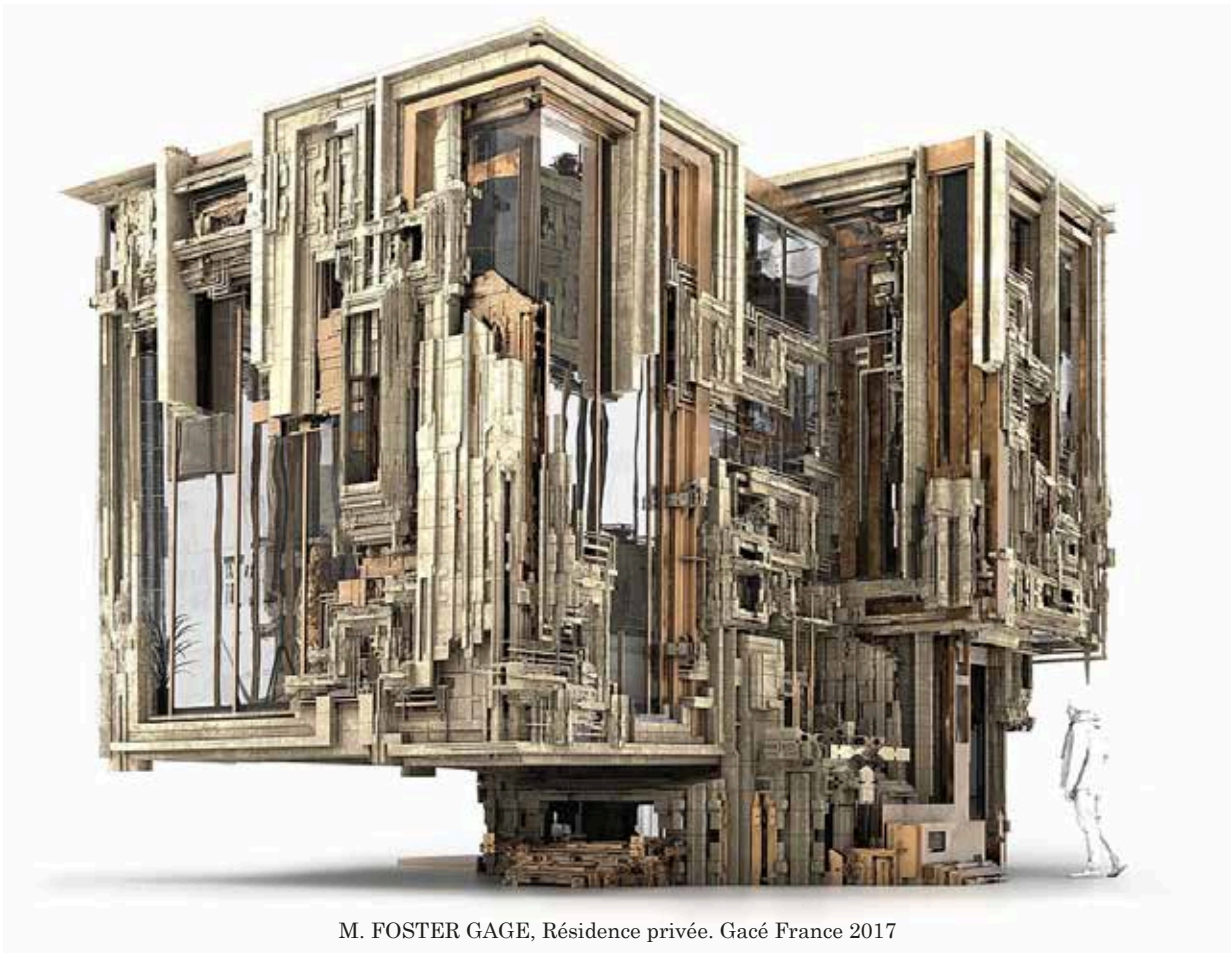
31. Le *kitbashing* est une pratique « pirate » dans le monde du modélisme qui consiste à mélanger des pièces de différents kits vendus indépendamment pour créer de nouveaux modèles réduits inédits. Il ne s'agit pas de créer ces pièces nouvelles soi-même par impression 3D mais bien de venir trouver et mélanger celles déjà existantes dans la « grande » distribution, quitte à les dévier de leur usage premier.

32. M. FOSTER GAGE « Nobody would visit Paris if it looked like Dallas » entretien avec Carlos Romo-Melgar, *Cuartomag* n°2, 2016

33. Q. DUPIEUX *Rubber*. UFO Distribution 2010. Le film s'ouvre sur un monologue adressé par un des personnages principaux directement aux spectateurs qui justifie l'absence de raisons données à la plupart des événements du film. « *You probably never gave it a thought, but all great films, without exception, contain an important element of no reason. And you know why? Because life itself is filled with no reason.* »

29. M. FOSTER GAGE *Aesthetics Equals Politics: New Discourses Across Art, Architecture and Philosophy* The MIT Press 2019 Ce rassemblement d'essais, commandités et édités par Foster Gage lui-même contient – entre autres – la participation de Graham Harman et de Timothy Morton.

30. M. FOSTER GAGE « Architecture that challenges your concept of reality » TEDx MidAtlantic 2017



M. FOSTER GAGE, Résidence privée. Gacé France 2017

tique, elle se suffit à elle-même et s'extrait donc de tout débat et donc désaccord à son sujet : *«Cela n'a rien à voir avec la Rocaille ou le Baroque, ou la sculpture, ou l'iconographie. Ça gêne tellement les gens quand je dis que je l'ai dessiné ainsi parce que j'ai jamais la façon dont ça fonctionne et comment cela rend. [...] Ça marche, c'est programmé correctement, il y a tout ce qu'il faut pour que le bâtiment fonctionne, mais nous n'utilisons pas ces décisions comme excuses pour justifier le projet. Il est justifié car le résultat final est, nous le pensons, plutôt super.»*³⁴

Leur bâtiment ne devrait alors se lire que sur le plan esthétique et les divergences d'opinions s'arrêteraient alors à un j'aime/j'aime pas qui ne déclencherait effectivement probablement pas de conflit armé³⁵. Le kitbashing en façade offre un jeu

34. M. FOSTER GAGE « Nobody would visit Paris... » op.cit

35. En limitant ainsi le registre de lecture de l'œuvre à celui de l'esthétique, Foster Gage va à contresens de l'art contemporain qui a tendance au contraire à négliger le simple « beau » - tentant parfois même de le tuer. Ce dernier se voit alors jugé sur de nombreux autres registres (économique, patrimonial, effort de travail, dimensionnel...) où les critiques peuvent être particulièrement acerbes. Alors qu'on nous a tous appris que les goûts et les couleurs, ça ne se discute pas. Voir N. HEINICH «L'art contemporain exposé aux rejets : contribution à une socio-

captivant pour les observateurs, chacun y repérant immédiatement certaines formes et pas d'autres. On cherche alors à déceler tous les morceaux mélangés, et pour ce faire on échange inévitablement avec les autres, pour entre-compléter nos compréhensions personnelles. Ces modèles 3D sont comme les propriétés sensorielles de l'objet Guggenheim, que chacun perçoit de façon incomplète mais qui additionnées nous rapprochent de plus en plus de l'objet réel.

Mark Foster Gage va encore plus loin dans son dépouillement sémantique avec sa proposition pour le Centre National des Sciences et de l'Innovation de Kaunas. Ici plus d'objets reconnaissables (et donc potentiellement signifiants), mais un assemblage de cubes blancs ciselés par un réseau fractal hyper-complexe. Le rendu est unique au monde, mystique, presque Lovecraftien. Comme l'objet réel, central à la Triple O, la volumétrie du bâtiment échappe continuellement à notre perception car zoomer dessus révèle en permanence un nouveau niveau de détail. Théoriquement, si le bâtiment n'était pas limité techniquement (et économiquement) et qu'il était réellement

logie des valeurs» revue *Hermès*, C.N.R.S Editions 1996

fractal, alors même si son volume est fini, sa surface, elle, serait infinie. Exactement comme un objet réel est unique mais projette une infinité d'objets sensoriels différents dans les esprits de ses observateurs.

Pour Foster Gage, l'OOO a ce pouvoir de « *nous mettre dans un moment "Wow"* »³⁶. La mission de l'architecture serait de nous montrer que le monde nous dépasse, que nous n'en comprendrons jamais qu'une infime partie et que nos querelles à ce sujet sont donc risibles. « *L'architecture devrait nous rappeler qu'il y a des choses plus grandes que nous* » : « *form follows vastness* »³⁷. A sa manière, Mark Foster Gage rejette en bon réaliste spéculatif l'anthropocentrisme. La « *vastness* » qu'il invoque rappellera alors inmanquablement le concept d'hyperobjet proposé par Timothy Morton³⁸. Un hyperobjet est un objet réel dont les dimensions (temporelle, spatiale, influentielle...) sont si immenses (mais tout de même non infinies) qu'il échappe alors à la compréhension, car il nous est impossible de le traduire en objet sensoriel. Morton donne comme exemple le climat terrestre, l'ensemble des déchets nucléaires, le champ magnétique de la Terre, ou même le parc naturel des Everglades en Floride. Ces objets existent, ils sont réels, ils sont finis, ils sont apparus un jour et disparaîtront un autre. Cependant leur ampleur fait qu'ils ne sont jamais perçus entièrement mais uniquement de manière locale. On ne ressent jamais « le climat », on peut être mouillé par la pluie ou réchauffé par le soleil mais ce n'est qu'une manifestation éminemment réduite de ce qu'est le climat, au-delà même de la troncature sensorielle de nos perceptions.

Ainsi, si tout hyperobjet est un objet, l'inverse n'est pas vrai. Même si l'on n'atteindra jamais l'objet réel qui est derrière un ballon de foot, nous pouvons percevoir en une seule fois ou presque (en tout cas dans le cours de notre vie) l'ensemble des expériences locales de l'objet sensoriel ballon. Ce n'est pas le cas pour le système solaire, je peux être sur Terre (et encore la Terre elle-même est un hyperobjet car je ne peux pas

la percevoir entièrement mais uniquement localement en la position où je suis), ou sur Mars, ou même sur Jupiter, mais je ne percevrai jamais l'objet « système solaire »

En évoquant l'idée d'immensité cosmique, Mark Foster Gage a sûrement plus en tête les galaxies lointaines que le quartier de la Butte-Chaumont. Et pourtant, l'architecture et la ville ne sont-elles pas aussi des hyperobjets qui méritent notre intérêt teinté de respect ? Apparues bien avant nous, nous n'en percevons jamais que des fragments locaux autant géographiquement que temporellement. Et comme les autres objets, l'histoire de l'architecture et des sciences sociales nous a plusieurs fois révélé la puissance de la métaphore et de l'approche détournée pour saisir la réalité du monde urbain.³⁹ La ville et l'architecture, des hyperobjets ? Gardons cette idée en tête pour la suite, nous aurons l'occasion de la développer plus tard.

PREMIÈRE ÉTAPE : **Rejet du « devenir » deleuzien.**

Avant de présenter le travail formel de Tom Wiscombe, autre fer de lance de l'OOO architectural actuellement, il est temps de justifier notre accusation de départ : ***Le pragmatisme⁴⁰ est deleuzien.*** Cette idée de filiation est fortement partagée dans le groupe des architectes réalistes spéculatifs californiens (bien qu'ils n'emploient pas notre néologisme évidemment). Ceux-ci voient dans l'architecture de la fin du XX^e siècle et du début du XXI^e l'application plus ou moins consciente (et heureuse) de la vision rhizomatique, pseudo-scientifique et lycantrope du philosophe. Pour Wiscombe, cet appel aux idées fondamentalement optimistes de Deleuze et Guattari était pour les architectes des années 90 un échappatoire à la déconstruction derridienne et au sarcasme post-moderniste qui gangrenaient le discours (voir l'idée même de discours) à la fin de la décennie précédente : « *À l'époque, cette structure [celle présentée dans Mille*

36. FOSTER GAGE « Architecture that challenges your concept of reality » Op. Cit.

37. Ibidem.

38. T. MORTON *The Ecological Thought*, op. cit.

39. Tentative d'épuisement d'un espace public, La dérive situationiste, Little Némou... les exemples ne manquent pas
40. Terme général renfermant la majeure partie des pratiques architecturales entre les années 90 et maintenant.

Plateaux] était une alternative attractive face au projet critique en déclin des années 80, avec ses jeux circulaires de sens et d'ironie. C'était une façon claire de s'éloigner du texte comme centre du discours pour aller vers des questions formelles et matérielles »⁴¹.

C'était aussi le moment où les architectes se sont saisis des nouveaux outils numériques, ouvrant alors la porte à une multitude de nouvelles formes. Des formes plus organiques, moins platoniciennes, qui pouvaient s'élever, se fondre, se replier, faire disparaître leurs articulations... Comment ne pas y voir l'opportunité de construire physiquement, les corps sans organe, les lignes d'envol et toutes les autres instanciations du « devenir » ? Ainsi Wiscombe voit dans l'émergence de la landscape architecture l'avènement du flux ou du pli deleuziens, mettant à mal les idées d'intérieur et d'extérieur.

L'architecture n'est alors plus que devenir, devenir sol, devenir voie, devenir topographie surtout. Cette idée d'une cartographie qui vient tracer ses lignes sur le projet est aussi essentielle dans la conception des volumes et des formes. L'approche d'Herzog & de Meuron pour obtenir leurs volumétries se basant sur les règles de PLU est une sorte de reterritorialisation permanente des modèles

41. T. WISCOMBE « Toward a Flat Ontology » *Project* n°3, 2014 p34

new-yorkais de Hugh Ferriss. Le traitement systématique du volume général comme une forme finie et somme-toute assez monolithique, sur et dans laquelle vont ensuite se plaquer les usages internes au bâtiment n'est alors pas sans rappeler le corps sans organe.

De façon générale, la composition dans le sens historico-classique de l'agencement des morceaux du programme selon un « parti » est remplacée à la fin du siècle par le « processus ».⁴² L'architecture passe alors presque pour une science, avec ses méthodes bien rodées, qui non seulement produisent le bâtiment, mais s'affichent aux yeux de tous pour justifier ses résultats. Tom Wiscombe décrit cette ostension pour l'auto-justification ainsi : « Si vous avez les paramètres, si vous avez l'angle du soleil, si vous avez les logiques matérielles, alors vous avez un chemin tracé vers une architecture qui sera intelligible. Souvent, ce travail sera appelé « recherche », ce qui en dit long. »⁴³. L'apparition, et presque immédiatement la normalisation, de diagrammes pour com-

42. C'est là toute la thèse de *Composition, Non-composition* J. LUCAN, Presses polytechniques et universitaires romanes 2009, et notamment de ses chapitres consacrés à Koolhaas et Herzog & de Meuron p542-580

43. T. GANNON, G. HARMAN, D. RUY, T. WISCOMBE « The Object Turn » *Log* n°33, 2015 p88



D. PERRAULT, Université féminine Ewha, Séoul Corée. 2008

muniquer l'architecture est une autre façon de matérialiser l'intelligibilité du projet, lorsque la contemplation du bâtiment n'y suffit pas. Or – excepté de rares exemples où le diagramme est réellement au centre de la conception spatiale⁴⁴ – ces outils sont plus des mises en scène « scientifiçantes » que les traces d'une vraie approche objective, un peu comme l'étaient tous les emprunts de Deleuze et Guattari aux sciences naturelles. David Ruy décrit ces tentatives ainsi : « *C'est presque comique comment ce virage virtuel dans l'architecture a abandonné les architectes dans un territoire où nous sommes perpétuellement confrontés avec le défi de "diagrammiser" les flux virtuels dans l'espoir que de nouveaux objets plus pertinents en émergeraient spontanément, comme Athéna du front de Zeus. Je n'ai jamais vu cette méthodologie fonctionner. Ce que j'ai vu, c'est une parade interminable d'explications convolutées pour justifier d'où vient l'objet architectural. Les bons dessinateurs, ont toujours semblé savoir comment tricher et ont compris que de tels diagrammes n'avaient d'intérêt que quand ils étaient utilisés dans un discours rétroactif de légitimation – particulièrement dans ces cas, où l'origine réelle de l'objet est encore plus mystérieuse.* »⁴⁵

Il nous faut tout de même être honnêtes : il est très facile de qualifier toute architecture de « deleuzienne ». Son œuvre s'étend sur tant de sujets et elle est parfois si vague qu'on peut lui trouver comme traduction tout et son contraire. Ainsi les concepts de déterritorialisation et reterritorialisation s'illustrent autant dans la Generic City de Koolhaas que dans la résurgence d'une sorte de néo-régionalisme critique portée par Zumthor. Après tout, la philosophie de Deleuze n'est-elle pas celle du moindre remous, du champ continu, des lignes de fuite, du rhizome... Une sorte de béatitude où tout acteur dépend de ceux qui l'entourent, devant alors « devenir autre » pour

continuer de prendre part dans le virtuel qui entoure tout ce qui est possible. Ce que Timothy Morton a résumé ironiquement comme le « *everything-is-everything-else Deleuzian Hinduism* ». ⁴⁶ En architecture ça se traduit alors par des bâtiments qui sont soumis à leur contexte, qu'il soit urbain, géographique, sociétal, économique...

Or puisque Deleuze fait partie de la génération de penseurs que l'OOO doit d'une manière ou d'une autre évincer pour prendre son envol, son association avec la pratique actuelle architecturale par les nouveaux praticiens adeptes de la Triple O est peut-être avant tout un argument à charge. Traiter les dérives de l'architecture contemporaine de deleuziennes est alors à la fois une justification de l'abandon de ses idées philosophiques fondamentales (puisqu'elles forment de l'architecture un peu trop « gentille ») et de l'abandon de cette architecture (puisqu'elle provient d'un penseur désormais dépassé). Le coup final à l'hégémonie deleuzienne est porté par Wiscombe : « *Je pense que ce n'est pas une coïncidence que l'époque du rhizome et du loup-garou de Deleuze – les années 90 – fut aussi l'époque des révolutions comme Internet et les techniques numériques de dessin qui ont permis la production d'une continuité formelle et conceptuelle sans précédent. Aujourd'hui le modèle d'un monde-réseau-ouvert n'est plus une spéculation. Il a été consommé et réifié. [...] Mais le World Wide Web ne peut plus être décrit comme un champ continu différencié. Maintenant il est plus pertinent de le définir en terme de niches et de communautés qui deviennent de plus en plus prononcées et vocales. Des bordures et des limites commencent à se développer. Des intérieurs et des extérieurs apparaissent.* »⁴⁷. Le pragmatisme générique deleuzien est dépassé et ses enfants rebelles vont devoir se partager son royaume. L'Object Oriented Ontology est de ceux-là.

44. On peut notamment penser à Rem Koolhaas pour qui le diagramme est l'instant où l'architecture apparaît, le reste n'étant alors presque que de la mise en œuvre. Voir J. LUCAN *Précisions sur un état présent de l'architecture*, Presses polytechniques et universitaires romanes 2015. p24

45. T. GANNON, G. HARMAN, D. RUY, T. WISCOMBE op.cit. p94

46. Ibidem. p75

47. Ibidem. p76

MOYEN TECHNIQUE : Objets dans Objets sur Objets ...

Le champion adoubé par l'ensemble des architectes et théoriciens OOO est alors tout trouvé dans la personne de Tom Wiscombe. Très porté sur l'enseignement après ses débuts comme chef de projet chez Coop Himmeh(l)au, il a produit de nombreux écrits sur sa pratique particulièrement et sur le réalisme spéculatif en général. Ainsi, comme Mark Foster Gage, il a déjà fait sa propre auto-analyse formelle et conceptuelle, qu'il nous sera alors facile de présenter et d'illustrer dans les paragraphes suivants.

La principale différence entre MFG et TW, que l'on peut déceler visuellement presque immédiatement, est la recherche d'une certaine unité dans l'œuvre de ce dernier, là où le New Yorkais n'y accordait pas une importance centrale. Si Foster Gage souhaite noyer notre compréhension sous un flot ininterrompu et discret d'objets et de replis, les bâtiments de Wiscombe s'apparentent plus à un seul objet unique (du moins au premier abord). Son architecture a un sens précis, il est juste caché. Ainsi l'objet créé n'est pas totalement lisible, mais pas pour autant vide de message, c'est ce qu'il nomme la *near-figuration*, une esthétique qui « crée des moments d'arrêt de reconnaissance partielle, dans le but de créer quelque chose de plus résilient à la consommation et aux clichés »⁴⁸. Évoquant le projet de Wiscombe à Taïwan – illustré parmi les autres architectures OOO – Todd Ganon en donne cette description : « [Le projet] donne l'impression qu'il y a quelque chose de plus que ce que l'on voit, mais sa forme est réticente à nous dire exactement ce que c'est »⁴⁹. Pour atteindre cette mystériorité de la forme unique, Wiscombe emploie plusieurs techniques, qui ont toutes comme objectif de challenger notre conception historique du tout comme la somme de ses parties.

Plus que de la Triple O, Wiscombe se revendique de l'Object Oriented *Philosophy*. Cette définition plus large – qui était le premier nom donné par Harman à ses idées

– lui permet de recentrer son intérêt sur l'égalité des objets, plus que sur leur inaccessibilité primaire ou les rapports qu'ils entretiennent avec leurs propriétés réelles ou sensuelles. Wiscombe s'intéresse moins à notre propre rapport avec le bâtiment, qu'à ceux entre les morceaux de ce même bâtiment, ou même entre l'architecture bâtie et son contexte. D'une certaine manière, en privilégiant les rapports entre objets inanimés qu'entre le spectateur et ce qu'il perçoit, Tom Wiscombe se rapproche plus de questionnements post-humains que ne le fait Mark Foster Gage.

Ce qu'il propose est une étape supplémentaire dans l'évolution de la composition architectonique. Si le XX^e siècle a rendu caduque la composition « beaux-arts » en remplaçant un objet unique par la somme de parties interdépendantes⁵⁰, le XXI^e siècle doit dépasser cette hiérarchie pour proposer un groupement d'objets indépendants. Suivant le principe OOP-esque de la finitude des objets, chaque composant de l'architecture doit donc être traité comme auto-suffisant. Les objets n'interagissent pas pour produire un « super-objet » qui serait le vrai objectif de l'architecte ; au contraire ils cohabitent, coexistent plus ou moins paisiblement, et c'est leur proximité purement géographique qui en fait un bâtiment. Il n'y a alors plus de hiérarchie entre les éléments qui constituent l'architecture : « *Imaginez un plan horizontal, où*

50. « *Au-delà d'une certaine masse critique, le bâtiment ne peut plus être contrôlé, ce qui déclenche une autonomie de ses parties qui restent cependant soumises au tout. Le gratte-ciel n'est plus une entité mais un ensemble de particules fonctionnelles. La Bigness organise à la fois leur indépendance et leur interdépendance.* » R. KOOLHAAS « Bigness or the problem of Large » S,M,L,XL Monacelli Press, 1995. Cet exemple (mais il n'est qu'un parmi tant d'autres) montre comment l'architecte contemporain considère la fragmentation du bâtiment en « organes », « parties », « machines »... comme une manière non seulement efficace de produire l'architecture, mais finalement nécessaire. On pourrait associer ce début de l'hégémonie du fragment à l'époque de la cinématographisation de l'architecture, quand les perspectives intérieures ont commencé à remplacer les sections et plans généraux qui décrivaient autrefois les projets (on peut notamment penser aux « storyboards » de Le Corbusier). Une multiplicité de vues tronquées devient alors le vrai langage de l'architecture détrônant la beauté plastique unie des plans en poché du XVIII^e siècle, ou du minimalisme miesien. Mais, comme les séquences d'un film, ces extraits ne sauraient résumer le projet à eux seuls et travaillent donc tous ensemble pour construire inter-dépendamment un récit unique, qui racontera nécessairement plus que les vues isolées.

48. Ibidem. p77

49. Ibidem. p89

les masses, les articulations intérieures, et le sol sont des choses-en-elles-mêmes, qui peuvent toutes s'influencer les unes les autres mais de façons différentes. Une ne peut en usurper ou subjuguier une autre. Toutes ont leur degré d'autonomie, même si elles communiquent ensemble, se poussent ou anticipent les autres – tout manque de fusionner ensemble. J'appelle ça des 'Objets, dans des Objets, sur des Objets' ». ⁵¹

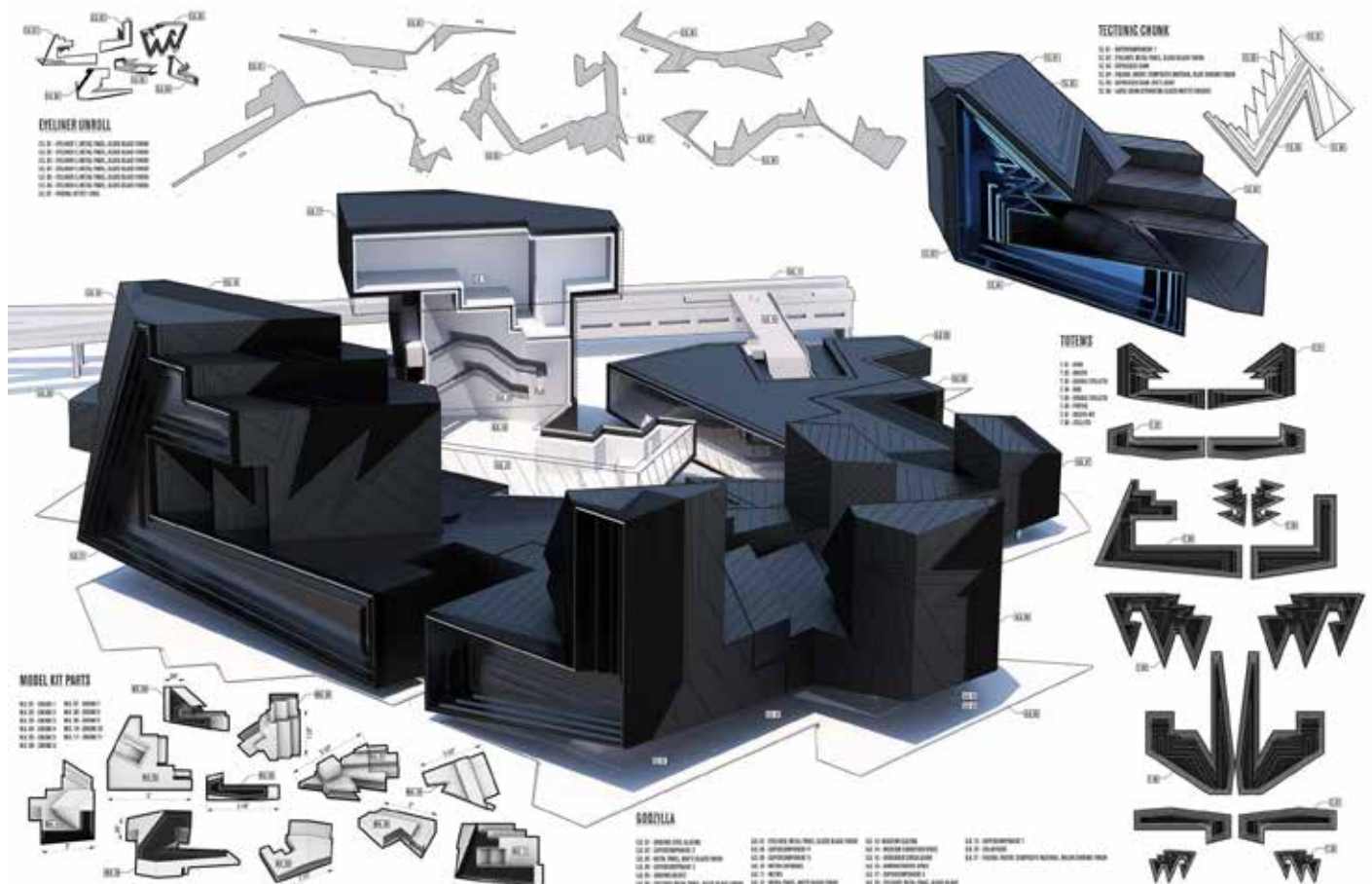
Pour grouper physiquement des objets autonomes, Wiscombe s'inspire formellement de la préservation sous vide. Les volumes visiblement indépendants qui constituent l'organisation fonctionnelle et spatiale du programme sont pressés les uns contre les autres par une paroi extérieure qui se resserre au plus près de leur géométrie primaire. Comme un sac de surgelés sous vide, la forme unie obtenue est alors autant un produit de la forme de chacun des objets qu'il contient, que du sac lui-même qui les a groupés de la façon la plus serrée possible. « *Plutôt qu'un milkshake, dans lequel les parties se dissolvent*

en une unité homogène, c'est plus comme un pancake coréen de fruits de mer, dans lequel les animaux et végétaux différents sont pressés ensemble mais laissés entiers dans des arrangements inattendus » ⁵². Tom Wiscombe est alors libre de ne nous laisser voir que l'enclos extérieur tout tordu et étiré par les objets internes comme au Main Museum of LA Art, ou – au contraire – de sortir de son sac le nouveau conglomérat d'objets désormais logés les uns dans les autres comme au Musée International de l'écriture de Corée (les deux projets sont illustrés dans les planches précédentes). Wiscombe nomme alors les objets qui composent le bâtiment des «*super-composants*», traduisant ainsi l'a-hiérarchie du groupement, puisqu'ils sont autant « sous » (composants) que « sur » (super).

Mais il faut tout de même s'assurer que la fragmentation de l'objet créé reste apparente, autrement on aurait uniquement remplacé une somme de parties par un tout uni. Pour cela il faut que chaque objet super-composant soit suffisamment fort pour ne pas se dissoudre lors de l'opé-

51. T.WISCOMBE, Interview. Suckerpunchdaily.com 2013

52. T.WISCOMBE, Toward a flat ontology op.cit p.37



T. WISCOMBE, Museum of modern art. Shenzhen 2019

ration. C'est cette inquiétude qui est à l'origine des formes si étranges des créations de Wiscombe, formes qui ne sont pas les élucubrations d'un fan de technologie tombé sur le dernier logiciel de modélisation à la mode, mais bien produits de la réflexion d'un architecte au projet complet. *«Les choses peuvent se nicher, s'écraser, ou envelopper d'autres choses, tant qu'elles ne fusionnent pas ensemble ou n'abîment pas les autres. Les éléments en jeu doivent donc avoir assez de résilience et de personnalité pour ne pas être immédiatement absorbés par d'autres et retomber dans une hiérarchie par défaut. Pour cette raison, dans notre agence nous travaillons souvent avec des collections de pseudo-primitives tronquées, comme des cristaux ou des tétrapodes qui ont des silhouettes puissantes mais pas d'orientation privilégiée sur l'axe Z.»*⁵³

De plus, la fragmentation en volumes visibles de l'extérieur du bâtiment n'est pas nécessairement la traduction de l'organisation interne, les « pièces » pouvant se partager entre plusieurs super-composants, ou au contraire les re-cloisonner de façon libre. On retrouve alors à une autre échelle cette a-hiérarchie puisque ni l'intérieur ni l'extérieur ne prend le pas sur l'autre. Pour autant ils ne s'ignorent pas : à l'inverse du Guggenheim de Bilbao par exemple, il n'y a pas ici de poché qui rattraperait les différences entre la géométrie extérieure et celle des volumes internes. Le découpage des masses et des creux est bien indépendant mais le processus de compression sous vide lui donne une cohérence formelle totale.

Enfin ce travail en volume est complété de façon indépendante par un traitement des surfaces jusque-là jamais vu. Ici aussi Wiscombe propose une nouvelle étape dans notre traitement historique de l'ornementation en façade. Pour lui, l'ornement qui dans les façades beaux-arts était un récit sémantique riche sur le rôle du bâtiment, sur sa position sociétale, son fonctionnement... a été abandonné au tournant du XX^e siècle pour un ornement technique, au service de l'intelligibilité de la construction. Aujourd'hui les pilastres, denticules et autres médaillons ont été remplacés par



T. WISCOMBE, Main museum of LA Art. Los Angeles 2017

la pannelisation, les joints creux, ou les meshes à la grasshopper (qui ne sont finalement qu'une forme plus complexe et moins orthogonale de pannelisation). De nos jours, le traitement des façades servirait alors à l'architecte à souligner le système de construction du bâtiment, système qui est nécessairement hiérarchique et donc contraire à l'égalité prônée par l'ontologie plate. Wiscombe retourne alors admirablement le problème et propose de considérer l'ornement comme un objet à part entière.⁵⁴

L'ornement, qui n'est alors plus au service de l'intelligibilité du bâtiment (autant structurelle que sociale) vient alors chercher des effets purement esthétiques, sans avoir à se justifier selon son contexte ou sa position sur le bâtiment. Tom Wiscombe compare ces nouvelles parures à des tatouages : *« Ils sont clipsés, moulés par dessus, ou pressés lâchement sur les surfaces ; comme s'ils pouvaient plus tard être retirés et examinés comme des objets indépendants. Comme des tatouages sur le corps, les tatouages architecturaux peuvent parfois suivre les formes sous-jacentes, mais ils en*

54. Cette vision prend totalement à revers la définition qu'en proposait Christopher Alexander (C. ALEXANDER, M. SILVERSTEIN, S. ISHIKAWA *A Pattern Language*, Oxford University Press 1977). Lui au contraire défendait que l'ornement était l'interstice qui faisait la liaison entre deux éléments de l'architecture, les rendant alors esthétiquement et sémantiquement inter-dépendants, et permettant alors au bâtiment de tisser ensemble ses multiples échelles. On comprend comment cette idée de l'ornement comme lien qui permet d'accrocher ensemble des parties pour obtenir un tout doit être rejetée par la Triple O.

53. Ibidem. p37

déviennent souvent pour devenir libres et figuratifs. »⁵⁵. Ces nappes de motifs géométraux abstraits ajoutent alors à l'illisibilité de la masse finale, puisqu'ils peuvent autant recouvrir deux super-composants pourtant physiquement séparés ou au contraire suggérer une rupture dans une masse pourtant continue.

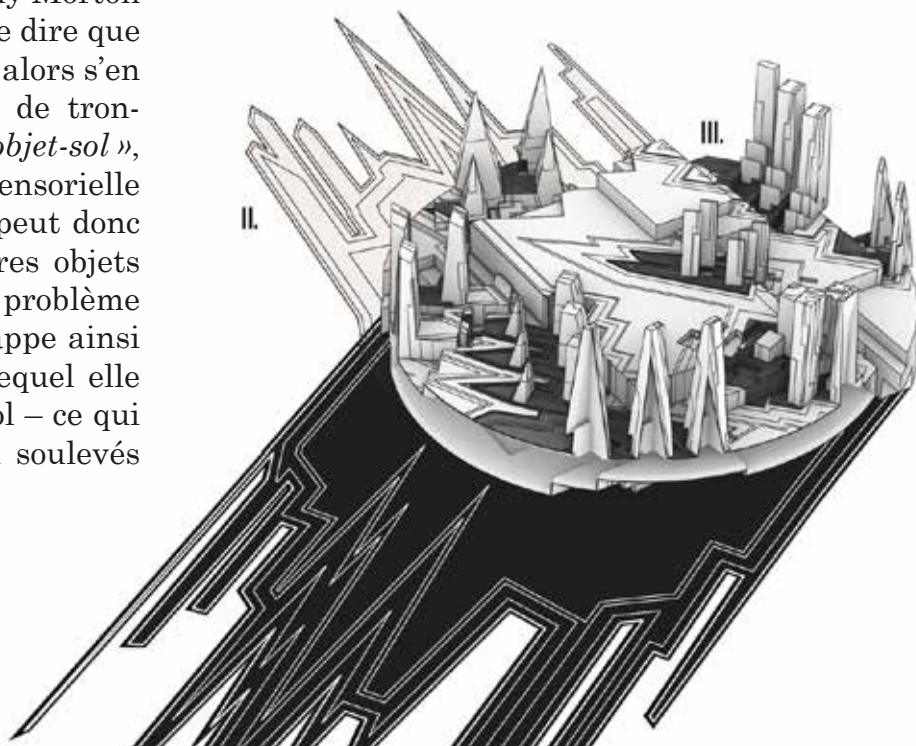
L'ornement ne sert alors plus à nous éclairer mais bien au contraire à nous perdre, Wiscombe lui-même qualifie ces motifs aux millions de polygones, de « *post-humains* ». Post-humain dans le sens où il ne permet plus de redécouper un bâtiment nécessairement plus grand que nous à une échelle humaine, ici la dimension de l'architecture reste celle – immense pour nos corps – de l'ensemble de l'objet construit. Post-humain aussi car le dessin ne représente rien que nous ne pouvons reconnaître, étant généré par des algorithmes dont la complexité produit des formes irréalisables et donc inadmissibles pour notre esprit. En nous refusant la compréhension, comme le faisait MFG, TW nous force à apprécier son travail sur un plan purement esthétique.

La mise à plat des relations hiérarchiques ne s'arrête pas là. Après l'échelle du bâtiment et celle de l'ornement, Tom Wiscombe veut aussi repenser le rapport au contexte, et particulièrement au sol. La logique de l'OOO voudrait que l'on traite donc à égalité l'objet sol et l'objet bâtiment. Or il semble instinctivement que le sol est un peu plus qu'un simple objet, si l'on reprend la terminologie de Timothy Morton vu plus haut, il serait plus juste de dire que le sol est un *hyperobjet*. Comment alors s'en saisir ? Wiscombe propose alors de tronquer consciemment le sol en un « *objet-sol* », sorte de projection architecto-sensorielle du vrai sol. Le nouvel objet créé peut donc être mis en contact avec les autres objets manipulés par l'architecte sans problème de hiérarchie. L'architecture échappe ainsi à l'écueil du « *mapisme* » selon lequel elle pourrait être déterminée par le sol – ce qui était par exemple un des enjeux soulevés par Herzog & de Meuron.

Cependant, cette intention, très forte, dont Wiscombe parle dès qu'il en a l'occasion, se remarque assez difficilement dans ses projets. Tout d'abord car il considère un vide sous la construction comme un objet-sol tout à fait acceptable. Aussi, la plupart de ses bâtiments aux allures de vaisseaux aliens ne touchent le sol que via trois ou quatre de leurs protubérances trapézoïdales, libérant sous leur masse un sol travaillé, creusé, texturé... dont la géométrie n'est ni la trace du terrain originel, ni des volumes surplombants. Cette surélévation du bâtiment n'est tout de même pas celle des modernistes hygiénistes, le bâtiment n'est pas décroché du sol par un système tiers de pilotis mais par sa propre géométrie qui vise à réduire son empreinte au sol, de plus ce n'est pas le sol « naturel » qui file librement sous l'architecture mais bien un objet artificiel, tout aussi travaillé que le reste du projet avec ses multiplicités d'embranchements, ses tatouages et sa matérialité différenciée du reste du contexte.

Quelques projets dans la production de Tom Wiscombe matérialisent physiquement un réel objet-sol cependant. Sa proposition pour l'auditorium de Vilnius en 2019 place une série d'excroissances en piques et pyramides sur un disque extrudé que sa façade périphérique en verre singularise. Les schémas d'intention sur le site web de l'agence présentent alors le projet comme une soucoupe volante qui vient s'écraser dans un parc de la ville, entre les autres sil-

T. WISCOMBE, Concert Hall, Vilnius Lituanie 2019



houettes en angles aigus de la skyline lituanienne. Au sol, des traces en dents de scie noires partent de la masse pour s'enfoncer dans le parc comme les marques de dérapage causées par un atterrissage forcé de l'étrange aéronef. Le message est double : même si la silhouette du projet est inspirée des toitures ciselées provenant de l'héritage orthodoxe de Vilnius, cette architecture ne vient pas d'ici.

Ces traces de pneu sont une autre illustration du refus de la hiérarchie auquel tient Wiscombe. Ce n'est plus le contexte qui vient influencer sur l'architecture mais l'inverse. Nous ne sommes plus dans le « *Fuck Context* » koolhaasien où ville et architecture s'ignorent mutuellement dans un silence snob, c'est désormais l'objet architectural qui vient reprendre contrôle de l'urbain. Matériaux réfléchissants, eau à proximité pour y retrouver des reflets, écrans LCD diffusant de la vidéo en permanence... Wiscombe cherche des procédés qui lui permettraient d'impacter son entourage. « *Une autre approche que je trouve intrigante est d'inverser la hiérarchie relationnelle du contexte-sur-le-bâtiment en produisant du contexte par la résonance du bâtiment lui-même. Dans ce cas, des réflexions fictionnelles, des ombres, et d'autres effets sensoriels émanant d'un bâtiment peuvent être construits comme une part de l'architecture qui créerait des relations étranges avec le contexte* »⁵⁶. On peut alors objecter que ce conflit entre l'architecture et le complexe, n'est pas très OOOesque. La position d'ignorance mutuelle de la *Bigness* s'approchant plus de l'idée d'une multitude d'objets qui coexistent sans interaction. Peut-être que dans son empressement d'achever la landscape architecture et l'architecture du devenir, Tom Wiscombe a un peu trop inversé la vapeur et a dépassé son but premier.

Cependant, en franchissant ce dernier pas, l'architecture de la Triple O traverse réellement toutes les échelles. On ne peut plus l'underminer car on ne saurait exactement où couper les morceaux, on ne peut pas non plus l'overminer car les limites

de son influence sont floues et son usage comme son message avancent masqués. On ne peut pas vraiment la décrire de façon efficace non plus, les technologies en jeu apportant tellement de détails, de plis et contreplis qu'il est difficile de déterminer ce qui est essentiel et ce qui ne l'est pas. Tout au plus on peut saisir ses limites géographiques, l'architecture a retrouvé son essence d'objet. Réifié comme il est, l'objet architectural est enfin indépendant de tout, son échelle est presque arbitraire tant il interagit peu avec la ville. Il est amusant d'ailleurs d'observer que l'agence de Tom Wiscombe produit des «boîtes de jeu» où ses projets les plus emblématiques sont vendus comme des maquettes de modélisme à assembler soi-même, panneaux publicitaires Iphone inclus, les visuels proposés jonglant alors entre cette échelle micro imprimée en 3D et celle macro des insertions photo-réalistes dans le paysage.⁵⁷



T. WISCOMBE, Sunset Spectacular Kit - 5 000 \$



T. WISCOMBE, Shenzhen Science Museum Kit - 5 000 \$

⁵⁷. On peut aussi noter que les agences de TW ou MFG ne communiquent presque qu'avec des axonométries ou vues 3D du bâtiment dans son entièreté; allant jusqu'à privilégier des maquettes 3D coupées pour présenter les vues intérieures plutôt que les perspectives évoquées dans la note n°50. Cela peut être en partie expliqué car ces projets sont des propositions de concours souvent perdus, et donc qu'il n'est pas nécessairement essentiel de montrer plus ; mais on peut aussi y voir cette intuition que l'architecture est un objet fini et entier, et que c'est par sa totalité qu'il faut désormais l'aborder plutôt que de le saisir par des fragments ce qui reviendrait à l'underminer.

⁵⁶. T. GANNON, G. HARMAN, D. RUY, T. WISCOMBE op.cit. p82

2 – OOO Architectural demain : Broken Buildings ?

On vient de voir comment l'Object Oriented Ontology est aujourd'hui investie par l'architecture. Les stratégies du petit groupe de praticiens (ou théoriciens) américains sont assez claires et semblables pour que l'on puisse déjà voir apparaître un proto-mouvement OOOesque dans la production ultra-contemporaine. Le fait qu'il semble aussi naturel d'intégrer dans ce groupement le travail d'agences qui n'ont pas déclaré officiellement leur allégeance à la Triple O (bien que nous ne les ayons pas évoquées en longueur dans les lignes précédentes) renforce la sensation d'une mouvance reconnaissable.

L'OOO architectural aujourd'hui se traduit donc par des bâtiments étranges, aux formes inhabituelles qu'il nous est alors difficile de faire rentrer dans nos grilles de lecture usuelles. En mobilisant un ensemble a-hiérarchique de formes soit complètement nouvelles, soit totalement brouillées, les architectes OOO atteignent la « *near-fiction* ». Le pas vers le post-humain est amorcé puisque ces bâtiments semblent plus être l'œuvre d'une IA futuriste ou d'une civilisation extra-terrestre que de quelques illuminés californiens.

Il serait alors logique d'imaginer que le futur de l'architecture OOOesque soit une simple prolongation de ces idées et de ces formes, allant probablement vers une complexification des volumes au fur et à mesure que la technologie le permet et que la culture mainstream s'habitue à ces nouveaux monuments, comme elle l'a fait avec les boules de verre et de métal froissé des années 90. Ou alors, on pourrait nuancer cette vision en rappelant que pour l'instant très peu de ces projets révolutionnaires ont été construits et donc que – au contraire – l'architecture de la Triple O devrait plutôt se calmer et proposer des projets plus économiquement et techniquement réalisables, pour ne pas rester qu'un doux fantasme élitiste et numérique.

Cela dit, Graham Harman ne prend visiblement pas ombrage de l'absence de réalisations « en dur » d'architectures inspirées par ses idées :

*« Il est aussi de ma compréhension, au travers des quelques années que j'ai récemment passées avec des architectes, que l'importance de la composante économique semble être sur-estimée en architecture, vu que des projets théoriques non construits peuvent tout de même apporter de grandes contributions à la discipline. [...] Les gens se rallieront aux nouvelles idées ».*⁵⁸

Deleuze (on revient toujours à lui), écrivait « *Je crois qu'un livre, s'il mérite d'exister, peut être présenté sous trois aspects rapides. On n'écrit de livre digne que*

1. si l'on pense que les livres sur le même sujet ou sur un sujet voisin tombent dans une sorte d'erreur globale (fonction polémique du livre) ;

2. si l'on pense que quelque chose d'essentiel a été oublié sur le sujet (fonction inventive) ;

*3. si l'on estime être capable de créer un nouveau concept (fonction créatrice). »*⁵⁹

Nous pensons qu'il existe une troisième voie que pourrait prendre l'OOO architectural dans les prochaines années, à condition que de nouveaux acteurs de la discipline prennent connaissance des travaux de Harman et des autres réalistes spéculatifs. Nous pensons en effet qu'il existe une autre manière d'appliquer les enjeux de cette nouvelle ontologie au champ de l'architecture. Une autre vision radicalement différente que celle de Wiscombe ou Foster Gage. Nous espérons alors que cette théorie bis d'une application de la Triple O en architecture remplira les critères deleuziens,

FONCTION POLÉMIQUE : Mutants et Masques

Dire que les architectes professeurs à SCI-Arc et de facto collègues d'Harman se trompent au sujet de l'Object Oriented Ontology est un petit peu exagéré. Disons plutôt qu'ils en font une lecture assez extrême dans leur volonté d'approcher les inaccessibles objets réels.

A la lecture des textes de Graham Harman, on ne vient pas à imaginer que l'objet réel derrière l'objet sensoriel *pomme* est

⁵⁸. Ibidem, p.75

⁵⁹. G. DELEUZE, « Lettre à Arnaud Villani du 29 décembre 1986 » A. VILLANI, *La guêpe et l'orchidée*, Belin, 1999 p.56

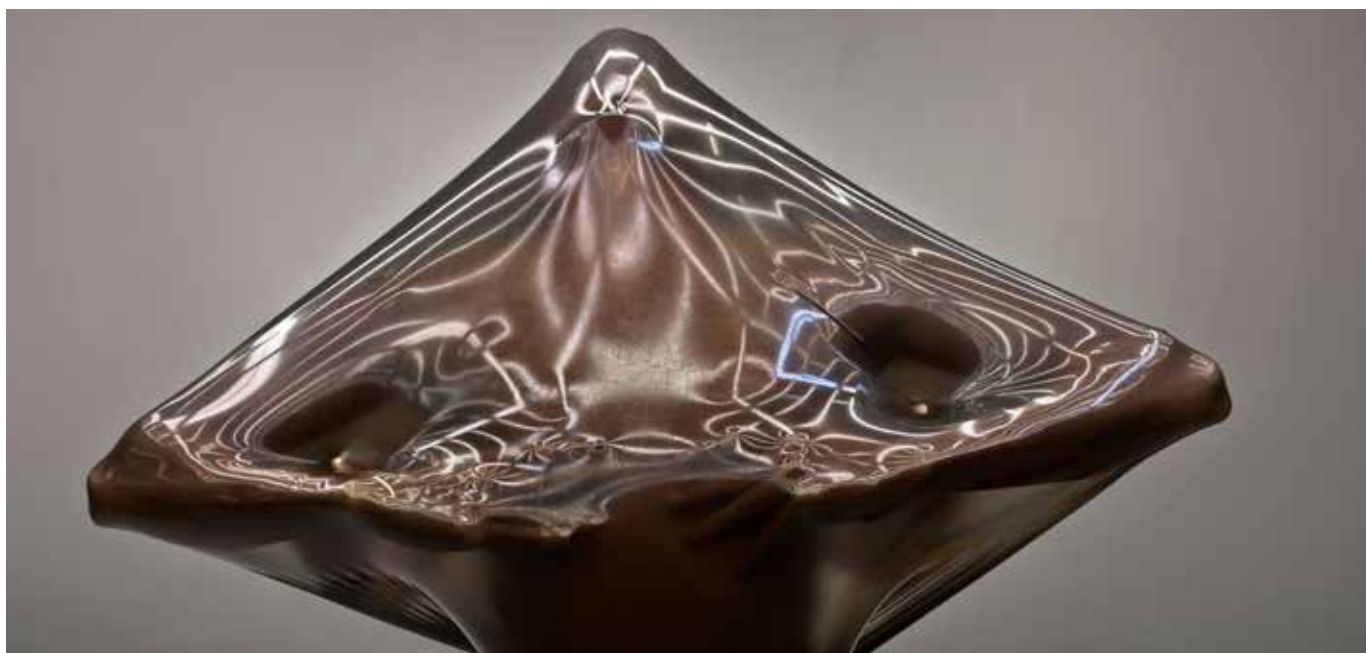
une forme torturée et boursouflée comme peuvent l'être les mutants créés par Bart Hess. On imagine juste l'idée d'« essence » de la pomme, à la manière du noumène de Kant et Husserl. Rien dans les écrits des réalistes spéculatifs n'implique que ces objets réels – peu importe leur nomenclature – doivent prendre la forme de tesseractes et autres formes en 4, 5, ou 11 dimensions... Cet éventail de formes futuristes proposées par les architectes OOO semble provenir plus d'une volonté d'expérimentation plastique et de recherche d'une nouveauté formelle que d'une pure application des idées de l'ontologie plate.

De manière générale l'approche qu'ont les créateurs proches de la Triple O paraît aller à l'encontre de son but premier, dans l'objectif pourtant paradoxal d'illustrer son propos. Expliquons-nous. Le travail de Bart Hess, précédemment évoqué, est par exemple cité en référence par Tom Wiscombe. Dans sa série des « mutants » des corps humains sont enveloppés par des nappes de textile élastique, les rendant alors étranges, aliens, mais néanmoins reconnaissables par instant. Si la première lecture que l'on fait des ces créatures est déroutante, il nous est tout de même possible de saisir à des moments fugaces l'homme derrière le silicone ou la mousse expansive. Ici, c'est le corps humain qui prend alors le rôle d'objet réel, englué, masqué mais toujours décelable sous la couche superficielle de polymères qui, elle, joue le rôle de pro-

priétés sensorielles. En effet la « seconde peau » qui recouvre les corps (qu'ils soient réels ou pures images virtuelles) est toujours très riche en texture. Rien qu'en voyant les images on arrive à s'imaginer la sensation du plastique tendu sous les doigts, le poids des boudins lestés, ou même l'odeur de ce qui ressemble à de la mousse à raser.

Avec cet ensemble de procédés, Hess recrée en effet assez fidèlement et efficacement le modèle de la réalité prôné par l'Object Oriented Ontology, mais en même temps, il faillit entièrement au rôle essentiel que celle-ci donnait à l'artiste. En créant le nouvel objet sensoriel *mutant*, dont l'objet réel est joué par l'objet sensoriel *corps*, il ne nous offre alors aucun accès à l'objet réel *corps* (et donc de manière générale, à aucun objet réel du tout). Là où toute l'utilité de l'art et de la métaphore était pour l'OOO de nous fournir un passage éclair vers la réalité via la représentation esthétique des objets sensoriels. L'art post-humain préfère créer un nouveau plan artificiel encore plus tronqué que celui sensoriel dans lequel nous évoluons. Au lieu de révéler, il masque un peu plus.

On peut alors en dire autant des architectures de MFG et TW. En mystifiant leurs bâtiments à travers des secondes peaux extrêmement texturées, ou des processus en volume comme l'écrasement, le fractionnement et autre sur-composition, ils viennent créer un nouvel objet masque, recouvrant l'objet sensoriel *bâtiment*, au lieu de nous éclairer sur l'objet réel *bâtiment*.



FONCTION INVENTIVE : Le Marteau Brisé.

Il y a, à nos yeux, une idée essentielle de la Triple O qui a été complètement ignorée par la plupart des artistes qui s'en revendiquent et qui pourrait pourtant guider vers son application dans la plupart des champs plastiques. Cette idée, c'est celle du marteau brisé, qui est reprise directement de Heidegger, et utilisée par Harman comme illustration de notre propension à *overminer* les objets.

Heidegger utilise le marteau pour représenter la condition des « outils », qui sont des objets qui existent « *essentielle-ment comme 'quelque chose pour...'* »⁶⁰. Pour reprendre la terminologie de Harman, les outils sont des objets sensoriels naturellement *overminés*, Heidegger écrit qu'ils « *apparaissent toujours par [leur] appartenance, [leur] usage* ». Dans son système ontologique, l'usage crée, justifie et remplace alors l'objet. C'est le besoin de marteler, le martèlement en lui-même qui fait être le marteau. Aussi, son existence étant subordonnée au martèlement, on ne pense en martelant qu'à notre action et non au marteau qui la rend possible. Cependant, il existe un cas qui peut faire apparaître le marteau en-lui-même (le marteau réel, ou du moins une instance du marteau sensoriel qui en est plus proche) à nos yeux, c'est quand celui-ci se brise.

En se brisant, le marteau devient incapable de marteler et n'est donc plus défini par son usage, il existe désormais en tant que chose, en tant que « truc » inutile. A cet instant, toutes ses propriétés intrinsèques se révèlent à nous. On réalise que son manche en bois est chaud au toucher, alors que sa tête en fer est froide. On voit apparaître les petites veines du bois, et les arabesques discrètes du métal là où il rejoint le manche. Ces propriétés, le marteau les a toujours possédées, notre vision en était simplement amputée car le marteau était jusque là réduit à sa fonction.

En cela, la brisure du marteau n'est qu'un prétexte pour une observation approfondie que l'on aurait tout de même pu faire plus tôt. Il serait donc exagéré de dire que cet accident nous offre un nouvel accès vers l'objet réel marteau. Tout au plus, il nous fait dévier d'une vision et utilisation littérale de l'objet sensoriel, nous plaçant effectivement sur le droit chemin mais sans nous faire néanmoins avancer. Cependant, à la manière de la bouteille en verre qui devient arme improvisée lors d'une bagarre de saloon, le marteau brisé vient aussi gagner des propriétés lors de sa nouvelle réification. Ou plus exactement, on découvre de nouvelles exploitations de son potentiel intrinsèque pré-existant. Le manche et la tête désormais séparés, il nous est possible d'utiliser l'un comme, disons, un cale porte, et l'autre comme presse-papier. Tout comme l'objet sensoriel cyprès venait être saturé par les propriétés sensorielles du fantôme d'une flamme morte, l'objet sensoriel marteau est lui aussi assailli par ces nouvelles propriétés, ce qui nous offre alors une vision vers l'ensemble du potentiel *réel* qui a toujours été derrière cet outil *sensoriel*.

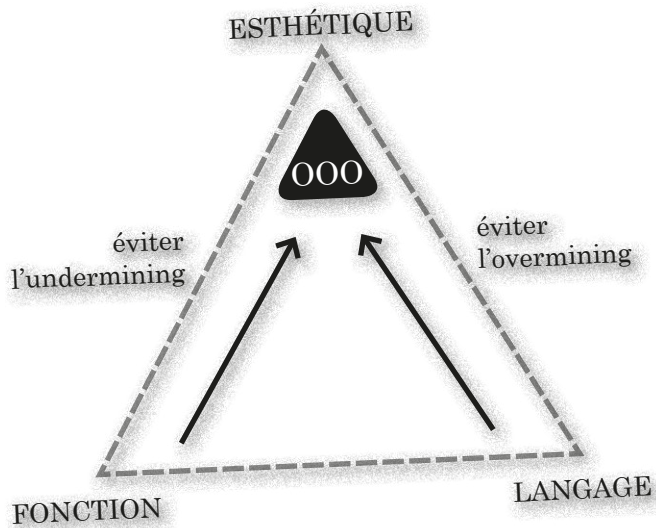
On pourrait objecter que, tout aussi intéressante que cette idée soit, elle ne s'applique par définition qu'aux outils⁶¹. C'est vrai. Maintenant, regardez autour de vous et essayez de trouver un objet qui ne soit pas, à sa manière, un outil. Autour de moi, au moment où j'écris ces lignes, je suis entouré d'objets informatiques (ordinateur, écran, chaîne hifi...), d'articles de papeterie, (papier, stylos, feutres...) et de livres. Dans la pièce il reste un radiateur, un lit, des étagères, une lampe, un manteau et un instrument de musique. Tous ces objets sont des outils. Et par dessus tout, je suis dans une chambre, ce que Heidegger définissait comme « *un outil d'habitation* ».⁶² L'architecture est un outil, il suffit de rappeler la triade de Vitruve (*firmitas, venustas, utilitas*), ou – plus humblement – notre propre triangle (*esthétique, langage, fonction*) pour s'en convaincre.

60. M. HEIDEGGER *Être et Temps*, 1927. Traduction de E. MARTINEAU, Edition numérique hors commerce, 1985 p.73

61. On pourrait aussi objecter que cette idée n'est pas du tout intéressante. Mais pour le bien de la discussion nous vous prions de ne pas le faire immédiatement.

62. Ibidem. p74

Il semblerait que pour éviter simultanément l'*undermining* et l'*overmining*, les architectes OOOesques ont rejeté respectivement les idéaux fonctionnels et langagiers de l'architecture, se recroquevillant alors dans l'angle esthétique en espérant que cela suffise pour révéler l'architecture réelle.



Il faudrait au contraire que les architectes adeptes de la Triple O se saisissent du rôle d'outil et de signe de l'architecture (or le signe, nous explique Heidegger, n'est qu'une catégorie d'outil, dont la mission – on le devine aisément – est de signifier) pour mieux les briser. C'est seulement en malmenant les objets architecturaux, que nous pourrions alors percevoir leur potentialité réelle et nous approcher, ne serait-ce qu'un instant, de l'architecture *réelle*.

FONCTION INVENTIVE : L'Architecture Brisée ?

Briser l'architecture, la voilà notre idée lumineuse pour le futur de l'OOO Architectural⁶³. Nous atteignons ici le point du chapitre où nos écrits quittent les rails

⁶³. Là, maintenant vous pouvez trouver l'idée peu intéressante, c'est bon.

rassurants de l'analyse a posteriori pour s'aventurer prudemment sur le terrain glissant de la proposition proactive. Nous ne sommes alors plus vraiment sûrs de ce que l'on avance (pour peu que nous l'étions vraiment auparavant), et commençons à arriver à cours d'arguments d'autorité et autres branchages épistémologiques auxquels nous raccrocher. Aussi cette mise en page très sérieuse en double colonne et police stricte avec empattement ne nous semble plus tenable au vu de l'incertitude de nos propos. Débarrassons-nous en immédiatement, et laissons nous glisser dans quelque chose de plus confortable pour la suite des opérations.

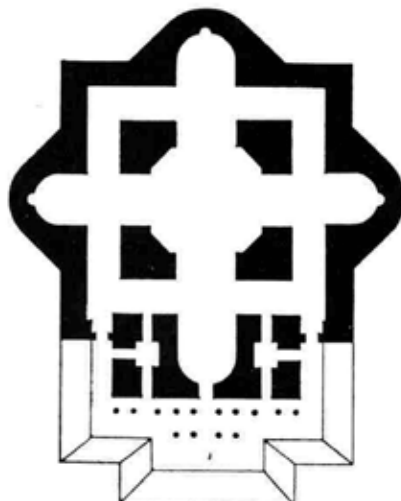
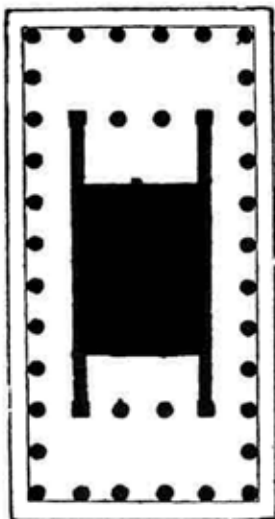


Voilà, assumons le côté incertain des lignes qui suivent. Nous ne sommes plus dans une position de présentation ou de vulgarisation du travail d'autrui. Désormais il nous faut inventer nous mêmes l'architecture plutôt que de la commenter. C'est dur, ça fait peur. Et surtout ce n'était pas notre but premier. Ce chapitre, et le mémoire entier de façon générale, était pour nous un outil de prospection. Notre rôle auto-imposé était de trouver les chemins encore inexplorés afin de les baliser et de les ouvrir à qui voudrait bien nous lire en même temps qu'à nous-mêmes. S'engager ensuite sur ce chemin et commencer à en sortir des formes, des règles, des manifestes c'est encore une autre étape qui nous dépasse à l'heure qu'il est. S'il vous faut retenir quelque chose de cet article sur l'OOO, c'est tout ce qui précède. A partir de maintenant, nous avançons à tâtons et de façon tout à fait subjective et arbitraire. Pour chaque prise de décision future, il en existe (au moins) une autre tout aussi valable qu'il vous est libre de préférer. Voyez ce qui suit comme un patchwork de pistes potentielles, un medley de voies dissonantes, un inventaire de directions empruntables... mais en aucun cas un guide unique.

Comment briser l'architecture ? Si l'on file la métaphore avec le marteau d'Heidegger, briser l'architecture ce serait la rendre incapable d'accomplir sa mission qui lui donne sa raison d'être. Qu'est-ce donc que la mission première de l'architecture ? Car c'est bien de cet usage originel dont il s'agit. Si le marteau perd son grip ergonomique sur le manche, ou si son arrache-clou se déforme, on ne le considère pas encore comme cassé. Il sert toujours à marteler, juste de façon moins efficace ou agréable. Quelle est la fonction de l'architecture qu'il nous serait impossible de lui retirer sans devoir reconnaître que « *maintenant elle va marcher beaucoup moins bien forcément* » ?

La question mériterait à elle seule des chapitres voir des livres entiers, mais dans un souci de simplicité et aussi parce que l'argument qu'il en fait est assez convaincant, nous pouvons partir avec la proposition de Bruno Zevi selon qui l'architecture sert à partitionner l'espace, créant ainsi « *l'espace interne* ». ⁶⁴ L'architecture existe donc pour différencier des espaces : l'un interne au « *coffre mural* » bâti, et l'autre extérieur (mais qui peut, dans un contexte urbain retrouver la qualité d'espace interne s'il est fermé par son environnement construit). Briser l'architecture c'est alors la rendre incapable de créer une intériorité : « *le point fondamental est que tout ce qui ne possède pas d'espace intérieur n'est pas de l'architecture.* » ⁶⁵

Fidèle à sa définition, Zevi fait alors la conclusion courageuse que l'architecture grecque n'en est pas une. Le temple grec étant clos au public, il est une « grande sculpture ». Ce ne serait alors que les Romains qui auraient découvert l'intériorité avec leurs basiliques, monuments creux et accessibles à tous. Cette posture est intéressante car elle nous dit ce que devient l'architecture lorsqu'elle perd son rôle premier : de la sculpture. Si le coffre mural ne s'ouvre jamais, alors on peut effectivement considérer que la boîte est cassée et l'on peut alors lui trouver des nouvelles qualités et de nouveaux usages (au hasard, cale-porte ou presse-papier). Or le processus le plus fréquent qui change l'architecture en sculpture est la ruine.



◀ Un temple grec ne crée pas d'espace interne,
▶ St-Pierre de Rome si.

Reproduction d'*Apprendre à voir l'architecture*

64. B.ZEVI *Apprendre à voir l'architecture*, les éditions de minuit 1959

65. Ibidem. p16

2 L'état de ruine nous force à prendre les composants de l'architecture tels qu'ils sont

La ruine et de manière générale la patrimonialisation, voire l'archéologisation sont les adversaires parfaits de l'overmining puisqu'ils opèrent une nouvelle réification de l'architecture, la faisant passer de système à forme. Le temps et l'histoire figent l'ensemble du bâtiment en un objet unique, un peu comme les couches sédimentaires successives rendent solidaires le lit de la rivière et le squelette fossilisé dedans. On peut en temps normal séparer dans un système architectural les formes primaires intentées par le concepteur et celles incidentes qui sont subies, produits de la technique employée ou scories inconscientes de la tradition. Mais avec le temps, la distinction se fait de plus en plus difficile et arrive un moment où il est impossible de dire qui de l'œuf ou la poule était là le premier. La question des colonnes gothiques fasciculées a ainsi passionné Viollet-le-Duc au XIX^e siècle, celui-ci ne pouvant comprendre si les faisceaux reprenant les nervures des voûtes brisées étaient structurels ou purement ornementaux.

L'état de ruine nous force à prendre les composants de l'architecture tels qu'ils sont, sans pouvoir les replacer dans le système général auquel ils appartenaient au moment de leur conception. Sous une vitrine de musée, l'engrenage ne sert plus à tourner, le manuscrit du moine copiste ne sert plus à transmettre l'évangile, ils sont exposés car ils sont beaux. Le champs de ruines avancées ne partitionne plus l'espace, il le sublime. L'architecture brisée devient purement esthétique. La dernière colonne debout au milieu du forum romain, libérée de toute fonction porteuse ou symbolique, est *comme le spectre d'une flamme morte*.

Bien sûr, de nouveaux usages sont rendus possibles par l'état de ruine, les exemples de *spolia*⁶⁶ ne manquent pas, mais ce réemploi des fragments vient après leur existence, il ne la justifie pas. C'est au contraire la forme propre à l'objet qui caractérise l'usage qu'on peut lui trouver. L'objet n'est plus (autant) *overminé* quand on le ré-intègre à nouveau dans un système architectural. Venturi qualifierait alors ce fragment d'« *élément archaïque* » dans la nouvelle organisation créée. L'objet extrait de son ancien usage peut en trouver un nouveau mais il garde en lui certaines des propriétés intrinsèques de sa posture passée. « *C'est le résultat de l'association plus ou moins ambiguë entre l'ancienne signification, auquel elle est associée par le souvenir, et une nouvelle signification issue d'une nouvelle fonction ou d'une fonction modifiée* »⁶⁷. Après sa rupture en deux morceaux, nous associons toujours le manche et la tête, pourtant désormais objets distincts, à l'objet marteau qu'ils composaient. Autrement comment pourrait-on avancer que la perception de ces fragments nous approche de l'objet réel marteau, si ceux-ci lui sont ontologiquement totalement étrangers ? Le *spolium* appartient alors autant à son ancien système qu'au nouveau.

On pourrait alors voir dans le réemploi de vestiges l'application architecturale de la métaphore d'Ortega : l'objet dont la fonction primaire A est rendue impossible est alors employé *comme* un objet de fonction B. On lui applique alors des propriétés sensorielles qui ne correspondent pas à son objet sensoriel et donc on distingue au loin l'objet réel. Venturi touchait déjà du doigt cette idée en concluant : « *l'objet archaïque n'encourage pas la clarté de la signification ; au contraire il accentue la richesse des significations* »⁶⁸

◀ Colonne fasciculée, monastère royal de Brou - Louis Van Bodeghem 1506

▶ Stèle de Viminacium, utilisée dans l'enceinte médiévale de Smederevo, Serbie



66. Pratique qui consiste à ré-utiliser des morceaux de bâtiments antérieurs (= *spolium*), dans la construction de nouveaux. Cela peut être pour des raisons pratiques, idéologiques, ou guerrières (prise de trophées dans la ville vaincue). Si l'usage de *spolia* est principalement le fait de l'antiquité ou du moyen-âge, on en trouve des exemples pendant la Renaissance et même dans la production contemporaine, désormais dans un objectif historique et/ou didactif.

67. R. VENTURI *Complexity and Contradiction in Architecture*, The Museum of Modern Arts 1966 p.44

68. Ibidem. p.44

3 Nous n'avons peut-être jamais été modernes, mais nous sommes déjà post-humains

Il y a en ce moment une revalorisation de la ruine, une re-fétichisation de celle-ci, il suffit de voir la popularité de l'urbex, ou la place d'honneur faite à la friche dans notre nouvelle construction de la ville. Pourtant ce nouvel attrait pour la ruine n'a rien de romantique. Ce n'est pas une redécouverte un peu fleur bleue du pittoresque. Nous ne nous promenons pas main dans la main entre les colonnes brisées et les monstres du jardin de Bomarzo. Car la ruine que nous visitons, ce n'est désormais plus celle d'un peuple antique et fantasmé, mais bien celle de notre propre civilisation. La ruine actuelle est celle des industries du siècle dernier, celle des villes ravagées par les catastrophes industrielles.

Ce ne sont pas les siècles et le lierre qui ont détruit les magasins *Blockbusters* abandonnés, c'est *Netflix*, c'est nous-mêmes. La ruine contemporaine est le fait de l'homme, non plus du *tempus fugit*. Cela dit, elle a toujours le même effet de fixation sur l'architecture qu'elle pouvait l'avoir pour nos prédécesseurs, on pourrait même dire que la transformation par l'immobilisation est encore plus forte et marquée quand elle a lieu dans les anciennes usines des années 30 que dans les forums antiques. Les pièces mécaniques mouvantes des tapis roulants sont révélées lorsque la rouille les arrête sur place, là où les intérieurs statiques des basiliques romaines n'ont pas changé de rythme depuis que les fleurs violettes de la cymbalaire des murs ont remplacé le froissement des toges de citoyen.

L'origine humaine de la ruine contemporaine change alors tout à fait la relation que l'on peut avoir avec elle. La ruine artificielle n'est plus une leçon d'humilité sur l'échelle risible de l'homme dans le temps ; au contraire, elle est devenue un avertissement terrible sur les conséquences durables de nos actions. Pas besoin de Grasshopper pour produire de l'architecture post-humaine, les décharges nucléaires que nous alimentons aujourd'hui nous survivront pendant des centaines de milliers d'années. Les ruines antiques étaient pour nous l'occasion de voir la mort d'hyperobjets, leurs versions contemporaines nous montrent, elles, la facilité effrayante que nous avons d'en créer.

Nous n'avons peut être jamais été modernes, mais nous sommes déjà post-humains. Oppenheimer en voyant le 19 juillet 1945 le premier essai de la bombe atomique qu'il avait créée a dit « *Et ainsi je suis devenu la mort, le destructeur de mondes.* ». Il aurait été aussi juste de sa part de dire qu'il était devenu le Temps lui-même, vu comme la catastrophe de Tchernobyl a créé en un demi-siècle un état de ruine comme seuls les millénaires nous séparant de l'antiquité ont su le faire.

Et sans aller jusqu'à ces extrémités radioactives, le polystyrène utilisé aujourd'hui comme isolant dans l'architecture courante, restera 1000 ans dans la nature. Les thermes de Caracalla n'ont que 1800 ans en comparaison. De manière générale, depuis la reconnaissance de l'anthropocène, même l'hyperobjet climat est devenu un hyperobjet *man-made*. Faut-il en avoir peur ou s'en émerveiller ?

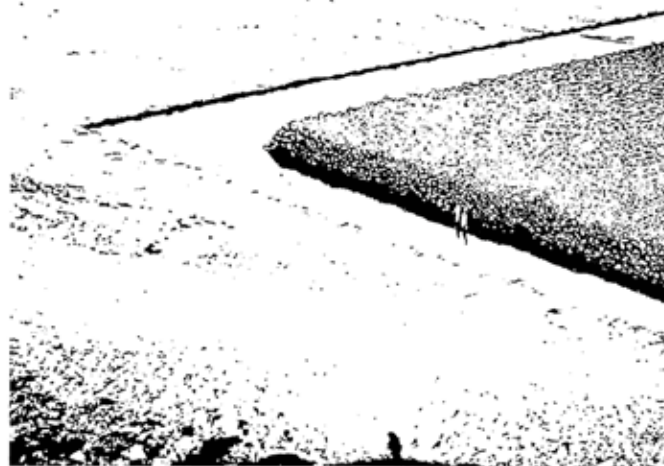


◀ Magasin de l'enseigne Blockbuster abandonné - États-Unis
▶ Parthénon de l'Acropole - Grèce

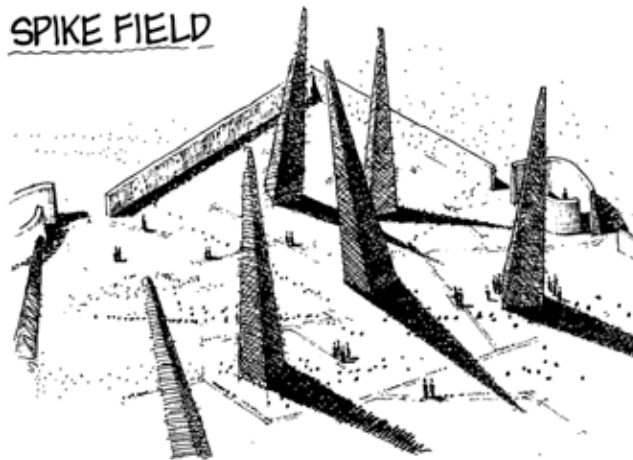
3bis Quoi de mieux qu'un hyperobjet pour prévenir des dangers d'un autre ?

En parlant de Tchernobyl faut-il voir dans le nouvel intérêt touristique porté aux sites de catastrophes humaines comme celle-ci une mise à jour du Grand Tour ? Tous les ans de nouveaux influenceurs, caméra au poing, viennent braver ces ruines contemporaines et en ramènent des images toutes plus extraordinaires les unes que les autres. Faudrait-il envoyer les jeunes diplômés relever le mur d'antennes de Pripyat, ou le sarcophage de Fukushima ? Cet attrait pour ces sites marqués pour des siècles n'est pas que de la curiosité morbide mais un vrai sujet dont les architectes doivent se saisir. Car le grand enjeu avec le nucléaire on l'a vu, c'est sa durée dans le temps quasi-éternelle. Les sites de déchets sont des pièges mortels, conçus par nous mais qui menaceront toute génération future pendant les prochains millénaires. Comment prévenir la race humaine de ne pas s'en approcher pendant tout ce temps ? La question a été saisie par les sémiologues, les archéologues et tous ceux qui savent que l'homme n'a jamais été très bon pour respecter les menaces de mort et autres malédictions promises sur les murs des sites de fouilles qu'il découvre. L'architecture a elle aussi son rôle à jouer dans cette question épineuse. Quoi de mieux qu'un hyperobjet pour prévenir des dangers d'un autre ?

Ainsi, en 1993 le *Waste Isolation Pilot Plant* publie sous l'égide du ministère de l'énergie des États-Unis, un long rapport⁶⁹ déterminant les formes que doivent prendre cet abri, les signalisations qu'il doit arborer, et de manière générale le message que son architecture doit émettre. Encore une fois, la question est trop passionnante et complète pour qu'on la résume dans cette parenthèse mais le rapport entier est disponible en ligne et mérite d'y jeter un œil. Toujours est-il que des architectes ont imaginé des formes pour ces pyramides maudites du XXI^e siècle. Ils ont du concevoir une « *architecture hostile* » à une échelle monumentale, des structures qui devront rester seules et abandonnées des siècles durant, une architecture qui ne doit pas proposer d'accéder à son espace interne, bref des ruines. Vous pouvez en trouver quelques-unes reproduites dans ces pages, là aussi la totalité du dossier est disponible en ligne.



SPIKE FIELD



- «Forbidden Blocks» ▲
- «Rubble Terrain» •
- «Spike Field» ▼

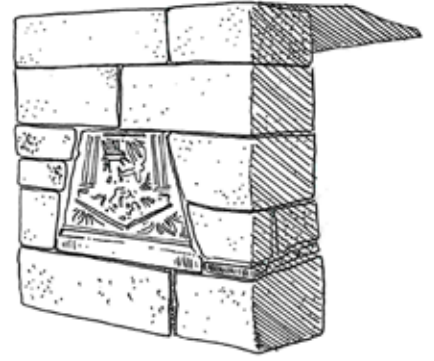
69. K. M TRAUTH, S. C HORA & R. V GUZOWSKI *Expert judgment on markers to deter inadvertent human intrusion into the Waste Isolation Pilot Plant* UNT Libraries, 1993

Sans aller jusqu'à construire des ruines toutes neuves ou déverser des litres de gazole dans les rivières, est-il possible de briser l'architecture à une échelle plus facilement applicable dans la production future ? Peut-être, qu'il faut un peu se calmer. Sans aller jusqu'à DÉTRUIRE l'architecture, peut-être pouvons-nous simplement perturber son usage de façon à ce qu'il ne se fasse pas de façon inconsciente mais au contraire qu'il nous force à prendre conscience des outils - et donc des objets - qui nous entourent. Prenons l'exemple du livre, nous aurions pu le « briser » en vous faisant tourner une vingtaine de pages blanches avant d'arriver à la suite du chapitre. Surement alors, vous auriez découvert que le papier est blanc mat, que la page est douce au toucher, que le livre est lourd (pouvant alors servir de cale-meuble ou de presse-papier, on y revient)... Mais ce mémoire étant déjà assez long, nous avons préféré simplement ce paragraphe à l'envers. Le livre remplit alors toujours sa fonction première le justifiant, mais pour cela, il vous demande de le retourner. Ce micro sabotage vous sort alors un instant de la lecture qui *overmine* le livre, le réduisant aux mots (voir même aux idées signifiées par ceux-ci), et vous fait réaliser son statut d'objet, ne serait-ce que le temps qu'il faut pour incliner vos poignets afin de réaligner les phrases dans le bon sens.⁷⁰

Une colonne tombée au sol qui devient banc presque naturellement, un emmarchement vers une porte condamnée qui devient assise, un manteau de cheminée bouchée qui sert de mange-debout, il n'est pas nécessairement besoin de pillier Carthage pour trouver des *spolia* chez soi. La différence avec le travail de Mark Foster Gage ou Tom Wiscombe est que cette vision de l'OOO s'applique alors aux objets qui constituent le système architectural, plutôt qu'au bâtiment comme objet-en-lui-même. Au lieu d'observer l'objet architectural depuis un drone aérien ou une maquette miniature, la Triple O peut l'investir de l'intérieur, depuis la perspective corbuséenne du siècle précédent. Plutôt que de briser l'architecture dans sa totalité, essayons de voir comment l'Object Oriented Ontology peut du moins la saboter, en s'attaquant à ses composants. Il s'agirait alors d'un numéro d'équilibre, où chaque objet dans un objet se verrait privé de sa fonction originelle, celle qui fait de lui un outil, pour être ré-instancié par la métaphore et le mésemploi dans le nouveau système réorganisé.

L'objectif devient alors de créer, dans un moment unique de conception, un tel « objet *archaïque* ». Il serait alors artificiel voir kitsch d'essayer de rechercher l'effet d'anachronisme pourtant si efficace dans le *spolium* originel. La superposition métaphorique chez l'objet archaïque contemporain doit provenir du décalage entre deux fonctions et plus entre deux époques. Il n'est plus alors nécessaire de passer par un état de ruine qui le pétrifierait dans sa volumétrie, celui-ci peut rester articulé, multipyrique, complexe... tant qu'il ne complète plus sa mission d'origine. Le *spolium* contemporain ne vise plus à intégrer de manière logique un élément étranger dans un système qui nous est familier, il cherche au contraire à perturber le système en lui forçant d'utiliser un élément connu de façon étrange. En ce sens, cette application « micro » de l'Object Oriented Ontology vise le même objectif que celle « macro » présentée précédemment : surprendre et perturber le visiteur de l'architecture, le faisant alors passer d'utilisateur « *overmineur* » à spectateur.

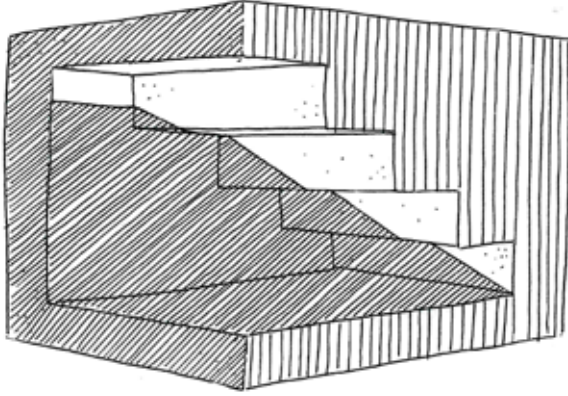
70. Si vous lisez ces pages sur un support numérique je ne sais pas comment vous allez vous débrouiller mais l'effet sera probablement le même



► **ABSORBANT**

- nouvel usage
- ancien usage
- origine
- flagrant
- contraste

SPOLIA ANTIQUE



◀ **DÉROUTANT**

- intégration
- naturelle
- origine
- identique
- ancien usage
- évident
- nouvel usage
- incertain

SPOLIA OOO-ESQUE

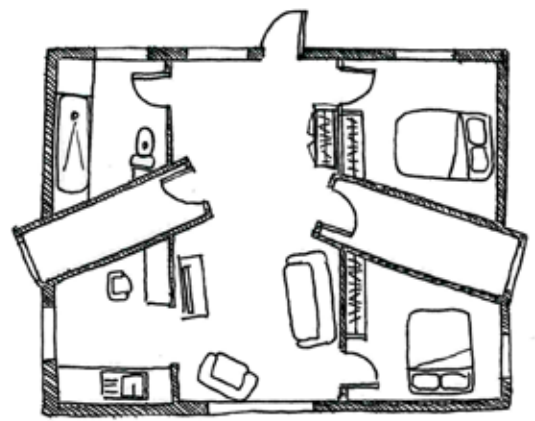
5 Quelques propositions

Voici alors quelques exemples de façons dont on pourrait créer des *spolia* contemporains. Ces propositions sont évidemment des esquisses de pensées et seule l'application totale de ces concepts dans un projet réalisé pourrait valider ou invalider nos intuitions. Cela dit, elles mettent en lumière le processus – voir le protocole – de pensée qui génère ces objets archaïques. Toutes sont le produit d'une phrase descriptive, révélant un aspect réel ou sensoriel de l'objet, qui s'efface en temps normal dans son usage premier; Graham Harman dirait qu'il se «*withdraw*» (se retire).

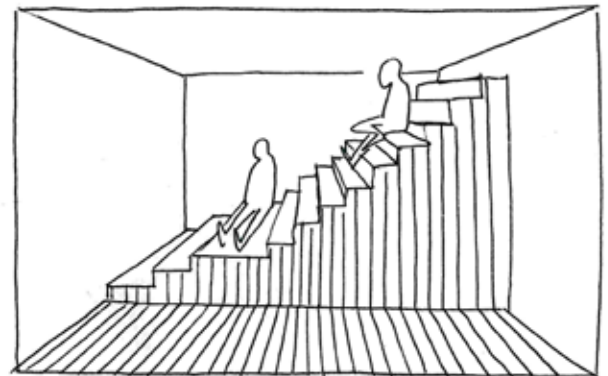
La maison, disait l'autre, est une machine à habiter. On peut tuer dans l'œuf le débat entre fonctionnalistes, linguistes et esthètes de l'architecture en posant que tout est outil. La poutre sert à porter le plancher, le signe sert à signifier un signifiant pour le lecteur, et l'œuvre d'art sert à provoquer l'émotion chez le spectateur. Tout élément architectural est utile et utilisé inconsciemment par l'occupant. Aussi il serait naïf de penser qu'il nous est possible de soustraire nos *spolia* nouvellement créés à leur utilisation et donc leur *overmining* dès qu'elles sont ré-instanciées. L'**objet A**, outil créé pour la **fonction A** devient **objet A** outil pour la **fonction B** presque immédiatement. Mais on peut espérer que les liens (formels, habituels, culturels...) qui rattachent encore l'objet A à la fonction A, brouillent un certain temps son utilisation B de façon à ce que – dans ce laps de temps infime – on parvienne à le percevoir comme objet et non outil. Ça, seul le test en grandeur nature pourra nous le dire.

On va aussi retrouver des similarités dans la traduction formelle de cette ré-instanciation. En fait, on peut presque déjà définir une «*procédothèque*» qui liste les différentes transformations que l'on applique aux outils més-usés. Notamment car la redécouverte de l'objet brisé est souvent physique. On vient révéler des détails sculptés oubliés, une masse ou une dimension supplémentaires, qui demandent donc d'être réinvestis par la sensorialité du spectateur. On peut déterminer trois actions essentielles à la révélation de l'objet *spolium* :

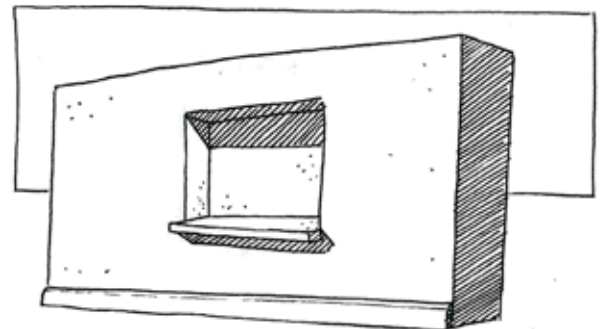
- Rapprocher vers l'observateur (descendre, faire tomber, renverser, rendre accessible...)
- Rendre visible les détails (agrandir, fragmenter, zoomer, extraire...)
- Mobiliser le «*surplus*» (changer son contexte spatial, amputer une fonction première, en proposer une nouvelle...)



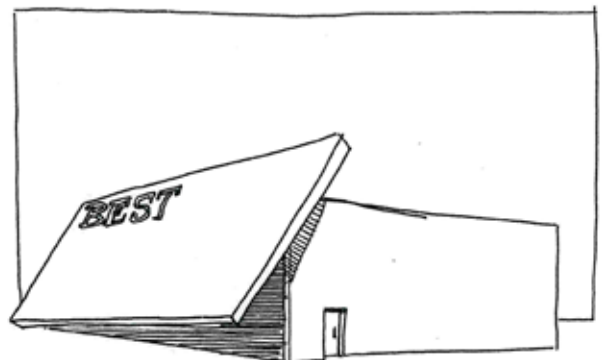
Un couloir est une pièce à part entière



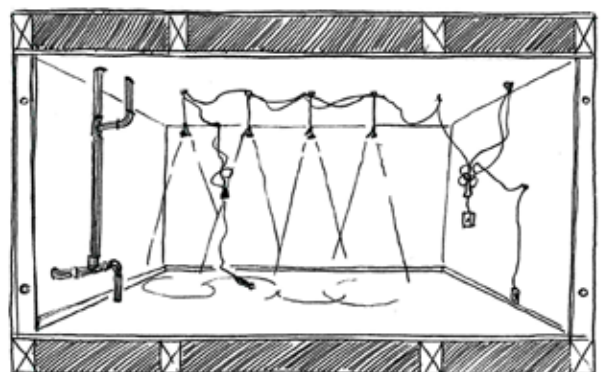
Un escalier est une surface habitable



Une fenêtre possède un volume propre



Un mur est en trois dimensions



Les réseaux sont un composant de l'espace interne

5bis Exemple et contre-exemple

Il faut bien comprendre l'importance de la ré-instanciation dans notre proposition d'application de la TripleO. Casser un objet architectural sans venir le réinvestir de façon métaphorique ne mène pas à la création d'idée poétique.

La simple troncature de fonctions ne suffit pas pour lutter contre l'*overmining*, elle mène juste à un désintérêt pour l'outil. Il est ainsi intéressant de se pencher sur le contre-exemple qu'est la stratégie utilisée par l'armée israélienne lors du raid de Nablus en 2002. Ce moment unique autant dans la théorie autant militaire qu'architecturale a vu les soldats de l'IDF « *marcher à travers les murs* » et a été parfaitement étudié et présenté par Eyal Weizman de Forensic Architecture en 2006.⁷¹

Assaillant la cité historique de Nablus dans les colonies palestiniennes, les forces israéliennes se sont vues confrontées à une situation de guérilla urbaine, où toutes les voies de circulation usuelles (routes, ruelles, allées...) étaient piégées et surveillées par les soldats palestiniens retranchés dans les habitations assiégées. Le brigadier général Aviv Kokhavi, major en philosophie porte alors un regard très OOO-esque sur l'architecture du terrain de bataille : « *Cet espace que vous regardez, cette pièce que vous regardez, n'est rien d'autre que l'interprétation que vous en faites. [...] Nous avons interprété la rue comme un lieu qu'il est interdit de traverser, les portes comme un lieu qu'il est interdit de franchir, et les fenêtres comme un lieu à travers lequel il est interdit de regarder, car une arme nous attend dans la rue et un piège nous attend derrière les portes. C'est parce que l'ennemi interprète l'espace de manière classique et traditionnelle, et je ne veux pas suivre son interprétation et tomber dans ses pièges. Non seulement je ne veux pas tomber dans ses pièges mais je veux aussi le surprendre !* »⁷² La solution trouvée par l'IDF pour s'extraire de cet *overmining* du champs de bataille est alors de briser les murs, au sens heideggerien comme physique. Les bataillons israéliens ont remonté l'ensemble de la ville assiégée en passant d'intérieur en intérieur, d'étage en étage en faisant tout simplement sauter au C4 les murs, plafonds et planchers des différentes maisons (encore habitées par des civils pendant l'assaut) et ne mettant jamais un pied dans la rue.

Les troupes de Kokhavi ont ainsi bien privé les outils urbains que sont les murs et la rue de leurs fonctions premières c'est certain. Et l'opération a été un « succès » ne coûtant la vie qu'à 4 soldats israéliens (tuant 80 palestiniens, la majorité étant des civils) tout en prenant la ville assiégée en 3 jours et éliminant les cibles désignées. Du point de vue architectural, le bilan est moins évident. La rue et le mur brisés n'étant jamais réutilisés, il est difficile de leur trouver un nouvel angle d'approche révélateur ou perspicace sur leur condition d'objet. L'exemple de Nablus nous montre que le plus important dans la brisure du marteau n'est pas tant l'acte de destruction que celui de ré-instanciation qui suit.



Assaut de Nablus par l'IDF - 2002 ▲
et ses conséquences sur les habitats palestiniens ▼

71. E. WEIZMAN « Lethal Theory » Log n°7, 2006 p53-77

72. Ibidem p 56-57 La traduction est de nous



Duchamp's Shotgun - First Office 2015

▲ Plan RDC

▼ Quadruple porte



Au contraire, Anna Neimark & Andrew Atwood de *First Office* ont réussi, eux, à ré-instancier un objet sans même le briser (et sans tuer personne) : ils ont fait de l'outil porte un *spolium* instantané, sans devoir la déplacer ou la transformer. Enfin presque.

Le projet « *Duchamp's Shotgun* », présenté à l'EXPO CHICAGO de 2015, réinvestit l'œuvre de Marcel Duchamp datant de 1927 pour laquelle il avait demandé à un charpentier de lui construire une porte qui pouvait se loger dans deux encadrements perpendiculaires distincts. Près d'un siècle plus tard, les architectes californiens doublent l'objet original, créant ainsi une intersection de quatre murs orthogonaux, qui se partagent donc deux portes. En plus de re-concevoir cette porte avec les techniques et matériaux de la construction économique et standardisée, *First Office* imagine toute une maison en longère qui incorpore cinq de ces quadruples portes.

La relation entre les pièces de la maison change alors drastiquement selon la combinaison d'ouverture/fermeture de ces portes, transformant parfois le couloir en extension directe de la pièce « noble » ou au contraire le compartimentant comme une série d'antichambres en enfilade. Sans retirer à la porte sa fonction première d'espace de franchissement du mur, le duo d'architectes arrive à la ré-instancier en tant qu'objet. Devenue actrice de la partition spatiale nous sommes conscients de son existence en permanence et non uniquement quand elle est utilisée (ou devrions-nous dire que nous l'utilisons continuellement?). En tout cas, Neimark & Atwood parviennent à nous plonger dans la confusion en mobilisant de simples portes « facilement trouvables à Home Depot », et composent un nouveau système architectural troublant.

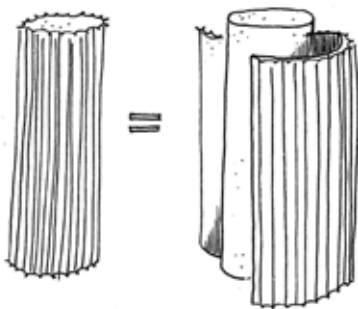
Et finalement si l'on reprend notre conclusion précédente que tout est outil, autant l'objet fonctionnel que celui sémantique, on pourrait imaginer qu'il est aussi possible de briser le signifiant, lui faisant retrouver symétriquement pendant un instant fugace sa condition d'objet (et donc de signifié).

Cette troisième échelle de la réification des outils⁷³ est particulièrement riche car elle implique deux ré-instanciations possibles. Pour reprendre la nomenclature utilisée dans le paragraphe précédent, soit l'**objet A** créé pour **signifier A** est re-mobilisé en **objet A** qui va désormais **signifier B**, gardant alors son rôle sémantique ; soit il devient **objet A** pour **fonction C**, passant alors de signifiant à fonctionnel. Ici encore, les exemples présentés devront encore passer le test de la réalisation pour que l'on juge de leur pertinence.

On peut alors s'interroger sur la troisième permutation que rend possible cette distinction entre objet signifiant et fonctionnel : on a vu le *spolium* fonctionnel ► fonctionnel, signifiant ► signifiant, et signifiant ► fonctionnel ; peut-on imaginer une permutation fonctionnelle ► signifiant ?

Sans trop de suspens, la réponse est oui, et les exemples historiques ne manquent pas (la *roadside architecture* en étant l'illustration parfaite). Maintenant, une telle transposition va à l'encontre de tout ce que recherche l'OOO, changer un signifié en signifiant étant probablement le niveau ultime de l'*overmining*.

73. En partant de l'hypothèse sémiotique que, de même que l'élément architectural est de dimensions inférieure à l'architecture en elle-même, l'élément signifiant – souvent l'ornement donc – serait de dimension inférieure à l'élément architectural « fonctionnel »

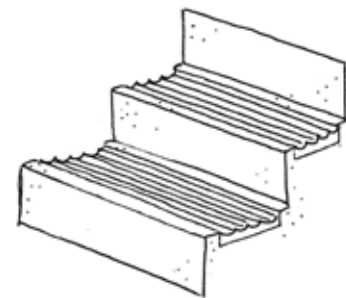


La cannelure de la colonne peut lui être retirée sans l'empêcher d'accomplir sa mission première, la cannelure est donc un objet indépendant, à l'usage (signifiant) différent que celui (fonctionnel) du support vertical. Elle peut donc venir être réinstanciée en *spolia*

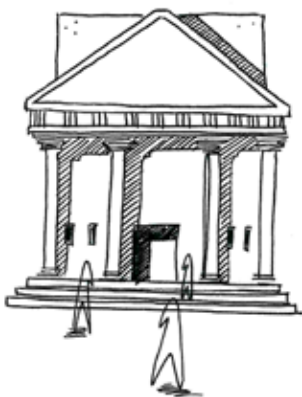


Si on lui garde son sens culturel de signal de la démocratie ou du pouvoir étatique, alors celle-ci peut devenir un parement pour les bâtiments administratifs, assumant au maximum leur condition de hangars décorés. Le message est toujours là mais son application étrange pousse à la réflexion.

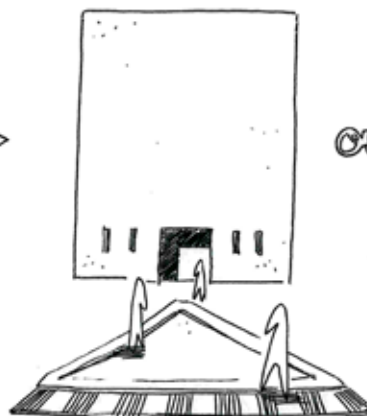
ou



Au contraire on peut décider de ré-employer uniquement ses qualités physiques et non sémantiques et venir la changer en un outil fonctionnel. Ici employée comme bande antidérapante, elle garde ses liens avec la symbolique républicaine. Faut-il y voir la preuve que l'État aide les plus démunis, ou un appel à piétiner l'institution ?

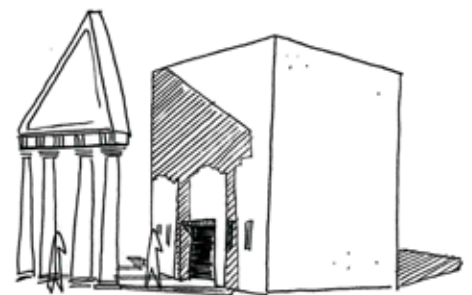


Le fronton d'une église, tout chargé en symbolique qu'il est n'est pas essentiel à la pratique de la foi. Il est surtout un indicateur spatial de la présence de l'église et une manière de guider le fidèle vers son espace interne. On peut donc venir séparer cette fonction de guidage de l'édifice.



Plaqué au sol, le fronton devient alors un entonnoir autant figuratif que spatialisant qui continue d'exercer sa fonction de guidage. La nouvelle proximité entre le fidèle et le signe lui permet de prendre conscience de sa richesse et de ses nombreux détails, délicats

ou



Dans un discours plus post-moderniste, le fronton peut être conçu comme une architecture indépendante du coffre mural auquel il est appliqué. Le décrocher purement est simplement est alors un geste architectural fort qui l'assume comme relique formelle d'une époque de concurrence entre les religions. Le commentaire peut être moqueur comme profond.

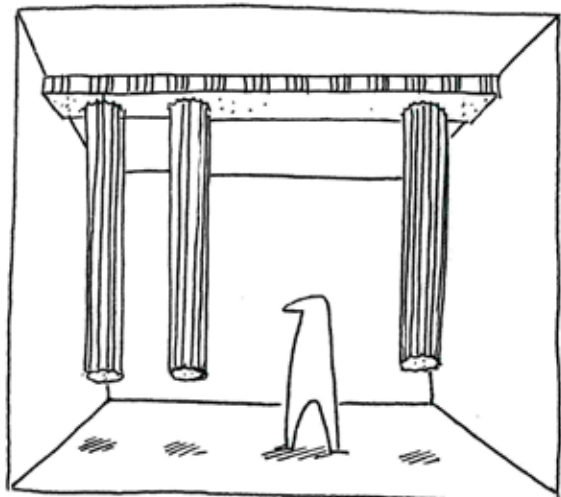
7 Résumé du modèle micro OOO

Reprenons l'ensemble de cette dernière partie et résumons la simplement. La « fonction inventive » de ce chapitre consiste donc en la proposition d'une application « micro » des idées de l'Object Oriented Ontology comme concurrent ou complément de l'application « macro » développée par les architectes qui se sont déjà saisis de cette nouvelle branche de la philosophie continentale.⁷⁴ Cette traduction des idées de l'OOO se fait à l'échelle des objets qui constituent le bâtiment, qu'ils soient fonctionnels ou signifiants, et non à l'échelle du bâtiment entier. Plutôt que de mobiliser des formes étranges et incompréhensibles pour représenter l'inaccessibilité des objets dans le modèle de Graham Harman, nous proposons de venir més-user des objets connus par l'occupant, lui faisant alors découvrir le surplus qu'ils possédaient intrinsèquement par la métaphore.

Cette approche, sorte de mix entre le marteau brisé de Heidegger et l'objet archaïque de Venturi, produit des *spolia* contemporains, qui utilisent le décalage entre la fonction attendue de l'outil qui lui est retirée et sa nouvelle utilisation proposée qui est laissée volontairement floue. Ainsi, même si des premières idées formelles viennent immédiatement et naturellement, on peut espérer que le temps et la pratique aidant, les *spolia* prennent des formes tout à fait inattendues et investissent des objets outils que nous n'avions pas encore envisagés.

En parlant de cela, il est désormais temps de reconstruire (ré-instancier?) nos deux colonnes de texte en police de caractère avec serif droit à congés pour venir conclure cet article général.

74. On notera tout de même que les écrits d'Andrew Atwood et Anna Neimark sont fréquemment cités par les « grands noms » de l'OOO architectural, et que cette dernière a été invitée pour monter une exposition pendant 3 mois à SCI-Arc, Mecque de la Triple O. Ces nouvelles idées que nous défendons sont peut être déjà en train de faire route vers les praticiens précédemment cités



Une colonne pèse son poids



III - CONCLUSIONS

L'Object Oriented Ontology se présente donc comme – et semble être – une alternative à la pensée deleuzienne pour le champs de l'architecture. Bien qu'encore très jeune, le réalisme spéculatif et tous les penseurs qu'il englobe, est en train de développer une idéologie large, qui couvre de nombreux sujets et mobilise beaucoup de nouveaux concepts imagés dont les architectes sont friands. Sans évidemment atteindre l'envergure de l'œuvre de Deleuze et Guattari, l'OOO et autres *flat ontology* offrent aujourd'hui une structure de pensée qui permet une multitude d'applications dans d'autres champs (l'architecture et l'art actuellement mais on peut espérer voir de la musique orientée objet ou une littérature non anthropocentriste si cela n'existe pas déjà). Cette élasticité des principes du réalisme spéculatif permet de considérer comme OOO-esques des propositions architecturales formellement diverses.

Le travail de Mark Foster Gage est très différent de celui de Tom Wiscombe et les deux n'ont rien à voir avec nos proposition de *spolia* ; et probablement qu'avec la popularisation des idées de l'ontologie plate, de nouvelles instanciations formelles totalement nouvelles apparaîtront dans les prochaines années.

Ainsi, contrairement à Philip Johnson qui en formulant le terme d'*architecture déconstructiviste* ne procédait de façon avouée qu'à un regroupement formel, et ne présentait alors pas d'architectes de la déconstruction, nous pouvons affirmer que l'*architecture OOOesque*, elle, est un groupement conceptuel (au sens d'une proximité des méthodes de conception) bien qu'elle produise des formes hétéroclites.

L'immixtion de la philosophie réaliste spéculative dans l'architecture contemporaine est une véritable bouffée d'air frais. Celle-ci apporte une teinte positive à la condition post-moderne. Oui le monde est un mystère dont nous n'aurons jamais toutes les clés nécessaires pour le comprendre. Non notre place d'humain dans l'univers n'est pas centrale, ni même signifiante. Nous ne sommes que des objets, finis, discrets et limités, au même titre que le sont un stylo quatre-couleurs, un grand requin blanc, une étagère Ikea ou la supergéante rouge Bételgeuse. Mais au lieu de tomber dans l'effacement procédural du proqrammatisme, ou le je-m'en-foutisme blasé de la *Bigness*, l'OOO se réjouit de notre impuissance et va même proposer des solutions pour déceler des brins de réalité objective, là où l'ensemble de la théorie post-structuraliste avait baissé les bras.

Et quelle solution ! Le recours à l'idée poétique, à l'esthétique, à l'intuition de l'âme... formulez le comme bon vous semble, tout cela revient à une chose : le choix de l'architecte. Voilà ce que l'architecture OOOesque affirme avant tout, que l'architecture existe et l'architecte avec lui, que tout n'est pas paramétrable, optimisable par logiciel, que la vraie magie de l'architecture ne se produit pas quand Grasshopper nous sort 391 panneaux en surface gauche tous différents mais quand – mû par une intuition mystérieuse – l'homme décide de placer un modèle 3D de lapin crétin sur la façade du prochain Guggenheim. Pour une philosophie qui se revendique presque – mais pas tout à fait – du post-humanisme, son pendant architectural redonne pourtant la part-belle à l'idée individuelle.

Mais la Triple O architecturale ne flatte pas que l'égo de l'architecte, elle révèle aussi l'architecture en elle-même. L'Object Oriented Ontology nous force à regarder cette dernière pour ce qu'elle est : un objet. Les surfaces tatouées de Tom Wiscombe ne sont pas des « prouesses techniques », la proposition de tour ailée au centre de Manhattan par Mark Foster Gage n'est pas le produit d'une « formidable étude du PLU et de l'urbanisation environnante », un escalier au milieu du salon n'est pas « une relecture fondamentale de notre habitus » ; ce sont des objets, physiques, sensoriels, beaux, surprenants, et ils nous invitent à les considérer comme tels, sans les *underminer* ou les *overminer*.

Pour nous faire retrouver la conscience de l'architecture qui nous entoure, l'OOO prône alors l'étrangeté, la surprise, la confusion. L'objectif étant de créer un bug, un ralentissement dans notre lecture de l'objet observé, et donc un court instant remplacer la compréhension intellectuelle par la perception poétique.

Aussi peut-être faut-il finir cet article par un avertissement. Bien que prometteuse, la Triple O ne suffit pas à faire l'architecture, il serait assez ironique de nous voir tomber dans les mêmes travers dont les praticiens d'aujourd'hui accusent ceux – deleuziens – d'hier. Pour citer Todd Gannon « *Trop d'architectes cherchent dans la philosophie – ou la science, ou l'art, ou le contexte, ou le budget, une sorte de filet de secours infailible. [...] Les idées transdisciplinaires deviennent des lunettes à travers lesquelles vous observez votre travail différemment, pour continuer de nourrir votre propre compréhension avec des métaphores nouvelles. [...] Mais dès que ces idées externes énergisantes commencent à devenir des alibis, les pensées commencent à ressembler à des incantations, les discours régressent en dogmes et les métaphores se déguisent en vérités.* »⁷⁵

Or si l'Object Oriented Ontology nous a bien appris quelque chose c'est qu'une métaphore ne donne jamais la vérité... au contraire elle nous laisse deviner la réalité.

75. T. GANNON, G. HARMAN, D. RUY, T. WISCOMBE op.cit. p82