

DNA_{rch}i	
N° 4	20 25
Éditorial	

Que peut-on attendre des IA_g en architecture ? Commentaire à une techno-esthétique de l'imaginaire

What can we expect from AIS in architecture?
Remark to a techno-aesthetics of the imagination

Sébastien Bourbonnais^{1,2*} et Louis Vitalis Minutti^{3,4}

¹ Professeur adjoint

² École d'architecture de l'Université Laval.

³ Maître de conférences

⁴ ENSAPLV (École nationale supérieure d'architecture de Paris-La Villette), laboratoire MAP-MAACC (Modélisations pour l'Assistance à l'Activité Cognitive de la Conception).

Résumé : Ce commentaire introductif au numéro thématique analyse l'impact de l'intelligence artificielle générative (IA_g) sur la conception architecturale, période marquée par une phase exploratoire intense dédiée au renouvellement des imaginaires. Contrairement aux approches paramétriques ou animées, l'IA_g introduit des mutations caractérisées par la fixité des images et l'opacité de sa morphogenèse, provoquant un « court-circuit » dans le flux que nous avait habitué les procédés numériques. Ces nouvelles manières de faire, à partir d'un *prompt*, impose une explicitation inédite des intentions et des attentes en amont, alors que le cheminement algorithmique de production devient, lui, totalement opaque. Comme nous avons pu l'observer dans ce numéro, l'intégration de l'IA_g demeure localisée et fragmentaire. Nous pouvons en quelque sorte comprendre ces explorations comme un miroir des aspirations contemporaines tout en invitant à un nouvel agencement, pour la pratique du projet, entre raison et intuition et technique.

Mots-clés : techno-esthétique, imaginaire, conception architecturale, intelligence artificielle générative.

[Abstract This introductory commentary to the thematic issue analyses the impact of generative artificial intelligence (gAI) on architectural design, a period marked by an intense exploratory phase dedicated to renewing the imagination. Unlike parametric or animated approaches, gAI introduces changes characterized by the fixity of images and the opacity of its morphogenesis, causing a 'short circuit' in the flow to which digital processes had accustomed us. These new ways of working, based on a prompt, require an unprecedented clarification of intentions and expectations upstream, while the algorithmic production process itself becomes completely opaque. As we have seen in this issue, the integration of gAI remains localized and fragmentary. In a way, we can understand these explorations as a mirror of contemporary aspirations, while inviting a new arrangement between reason, intuition and technique in project practice.]

Keywords : techno-aesthetics, imagination, architectural design, generative artificial intelligence.

L'appel à contribution à l'origine de ce numéro thématique entendait ouvrir la discussion autour de l'expression de la *techno-esthétique de l'imaginaire*, afin d'observer les transformations en cours au sein des milieux de l'architecture. Plus précisément, nous avons souhaité engager la réflexion sur les interrogations que soulèvent l'intelligence artificielle générative (IAg) et les pratiques des systèmes intelligence artificielles (SIA). Qu'il s'agisse de considérations esthétiques, techniques, éthiques ou encore pédagogique, notre souhait a été d'encourager différents regards sur les SIA en architecture, et par le fait même de contribuer au développement d'une approche critique.

Nous avons reçu 18 propositions d'articles en réponse à cet appel : 11 contributions scientifiques et 7 articles récits. Finalement 6 de ces propositions sont parvenues jusqu'au stade de la publication, après les différentes procédures de relecture (double aveugle pour les contributions scientifiques, relecture et échange direct avec le comité de rédaction pour les récits). Nous sommes heureux de pouvoir vous les présenter.

PREMIERS CONSTATS : PHASE EXPLORATOIRE

En lien aux thématiques suggérées par l'appel, les articles reçus ont, pour la plupart, présenté des explorations, en portant attention à bien identifier les démarches effectuées pour arriver aux résultats. L'un des premiers constats que l'on peut tirer à partir des propositions reçus est que les SIA s'utilisent, se manipulent, se testent, dans une phase d'exploration intense, pour plusieurs architectes et étudiants. Il y a d'ailleurs plusieurs propositions qui se sont appuyées sur des expériences pédagogiques pour développer et tester certaines pistes qui leur semblaient les plus fécondes. Fait marquant, la dimension éthique n'a soulevé que très peu d'intérêt dans les propositions reçues, ce qui vient confirmer que l'attention se porte davantage sur l'exploration des possibilités qu'offrent les SIA. Ce numéro devient, en quelque sorte, un reflet de l'état de certaines pratiques des SIA, vers 2025, pleine de promesses, dans une phase exploratoire, mais cherchant encore à trouver sa pleine

utilité-efficacité. C'est pour cette raison probablement, que l'aspect critique n'a pu être, pour l'instant, complètement déployé, voire activé. Nous avons pu observer une variété d'utilisations, avec divers degrés d'inventivité. Il nous a été possible de remarquer que, loin de révolutionner complètement les pratiques, les répercussions ne sont, finalement, pas spécialement profondes, ; elles varient selon une panoplie de facteurs, tel que le moment dans le processus, la tâche assignée aux SIA, ou l'imaginaire convoqué.

Pour plusieurs expérimentations, l'attention se portait sur la question de l'image : quoi faire de ces images ? Comment les manipuler ou les transformer ? Sont-elles pertinentes pour le projet ? Ou, au contraire, insignifiantes ? Comment les regarder ? Comment les interpréter ?

L'article de Gizem Yüksek et Aurélie de Boissieu¹ montre comment une utilisation fertile des IAg dans le renouvellement des imaginaires dépend d'une ouverture d'esprit des concepteur·ices capables de remettre en question les idées initiales. L'article d'Églantine Bigot-Doll² met l'accent sur les possibilités de désinhibition vers lesquelles un renouvellement des imaginaires pourrait nous emmener. L'article d'Elizabeth Mortamais³ interroge, quant à lui, le statut de l'image en conception en vue d'une tension inhérente à l'intégration de ses outils : tension entre le flou de l'imagination conceptrice et le réalisme des images générées, ou encore entre l'indécidabilité d'un projet qui n'existe pas encore et la possibilité de calculer n'importe quel output.

L'article de Damien Claeys⁴ mobilise une compréhension du processus cognitif de conception, pour proposer une description des interactions des SIA avec les idées des concepteur·ices en sa pertinence spécifique à cette prothèse instrumentale. L'article de Lazaros Mavromatidis⁵ s'appuie sur la sémiologie et la thermodynamique pour tenter de réintégrer les SIA dans un processus qui ne perd pas de vue les contraintes et les chaînes logiques explorées par les concepteur·ices. L'article de Wided Arfaoui⁶ explore la façon dont l'IA peut s'intégrer dans une pédagogie du numérique parmi d'autres technologies et soulève quelques contradictions dans laquelle est prise une certaine culture numérique de

¹ Gizem Yüksek, Aurélie de Boissieu, « Lâcher-prise et idéation : Processus cognitifs en architecture face à l'IA générative »

² Eglantine Bigot-Doll, « Images fallacieuses, imaginaires émergents : simulations architecturales »

³ Elizabeth Mortamais, « L'image dans le processus de conception : quelle place pour l'IA ? »

⁴ Damien Claeys, « Processus d'idéation en conception architecturale instrumentée. Retour critique sur l'usage de l'intelligence artificielle générative texte-vers-image »

⁵ Lazaros Mavromatidis, « Le métasigne architectural de l'intelligence artificielle »

⁶ Wided Arfaoui, « De la modélisation à la variation : Retour sur un dispositif pédagogique de re-modélisation assisté par IA »

l'architecture-objet déterritorialisée alors que retrouver un ancrage local devient crucial.

Comme nous pouvons l'observer au travers de ces articles, le recours de plusieurs IA se trouve souvent en période exploratoire, où l'usage que l'on en fera reste encore à confirmer, à ajuster, à affiner, et, par conséquent, notre compréhension du potentiel des SIA, pour l'architecture, reste partielle. Il n'en demeure pas moins que nous avons tenté, dans ce commentaire, de faire un état des lieux des questions soulevées par ces explorations.

Dans un premier temps, nous avons cherché à replacer ces modèles génératifs dans une histoire plus large des pratiques technologiques afin de soulever les particularités qu'amènent, spécifiquement, ces SIA. Ensuite, nous avons observé que pour plusieurs expérimentations, le champ d'action des SIA était relativement restreint, se concentrant à un problème en particulier, d'où la question quant à la pertinence de définir des critères spécifiques pour l'évaluation. Et finalement, nous chercherons à comprendre ce que nous disent ces images générées car, comme souvent avec les technologies, celles-ci agissent telles un miroir, permettant de refléter les aspirations qui nourrissent certains milieux de l'architecture.

L'ABSENCE DE MOUVEMENT ET LA FIXITÉ DES IMAGES : OPACITÉ DES PROCESSUS

De manière à soulever certaines caractéristiques qui distinguent les modèles génératifs avec d'autres techniques de conception, nous pouvons dire d'emblée qu'il n'aura jamais été aussi facile d'obtenir une visualisation-réaliste, via une simple énonciation, même approximative. La rapidité avec laquelle ces images apparaissent, en plus de l'opacité de leur processus génératif, entraîne une sorte de coupure – un court-circuit – dans le circuit long de la conception. Si l'on retourne à une période récente des explorations numériques, l'une des questions centrales était celle de la variation, qui était devenue possible grâce à l'animation d'un modèle (cf. Lynn 1997 ; Cache, 1997), ou même, plus récemment avec les techniques GAN (cf. Chaillou 2021), ou encore par la variation obtenue par un modèle paramétrique (cf. Schumacher 2008). Ces différentes pratiques, exploratoires, avaient néanmoins la particularité d'offrir un certain mouvement, avec une durée, grâce à laquelle le « mouvement de l'esprit » pouvait se synchroniser avec les processus. Cela permettait aux

concepteur-ices de saisir ces variations pour ensuite les intégrer à leur pratique. Par contraste, c'est ce qui frappe avec les images générées par IA : ce sont leur fixité, rendant ainsi la morphogenèse absente, du moins inaccessible à l'utilisateur.

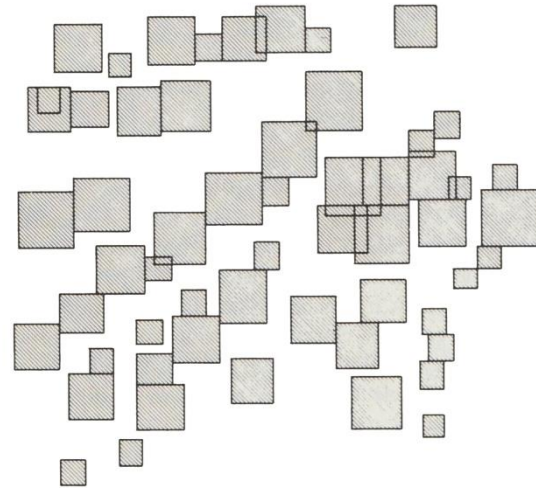


FIG. 1. Résultat typique obtenu avec le système IMAGE : ici, une proposition pour un site, générée en réponse à un graphe de contraintes, selon Weinzapfel et Handel (1975), présenté par William J. Mitchell (1977).

Si l'on retourne plus avant, encore, dans les explorations réalisées avec l'ordinateur, ce genre de procédé peut rappeler, d'une certaine manière, aux procédés heuristiques développés dans la lignée de ceux défendus par Christopher Alexander ou William Mitchell, dans les années 60-70 ; où la tâche centrale consistait à un procédé d'énonciation de problèmes, que l'on pouvait retrouver, par exemple, dans les expérimentations dites d'allocations spatiales. Sans entrer dans le détail de ces procédés, disons seulement que ces derniers reposaient sur une énonciation de problèmes, où la « machine » compilait et exécutait les ordres [commands], sans interaction directe avec l'écran mais via, par exemple, des cartes perforées, et où le résultat apparaissait, ensuite, sur le traceur, ou parfois sur l'écran. Nous pouvons dire que la posture est similaire (même si l'attente était un peu plus longue à l'époque) : c'est-à-dire découvrir, à la suite d'une formulation, ce que la machine a généré et tracé, pour ensuite, soit recommencer le procédé en modifiant l'énoncé de départ, soit s'accommoder du résultat et l'ajuster manuellement à ses problèmes de conception. En ce sens, il y a une similarité dans l'échange ; c'est-à-dire qu'il n'y a pas d'interaction directe, mais que celle-ci s'opère grâce à une formulation qui met l'algorithme en marche ; plus

précisément, aujourd'hui, cette énonciation permet de se déplacer dans un espace latent, abyssal.

Deux distinctions, majeures, peuvent néanmoins être soulevées. D'abord, la « réponse » proposée par la machine était plutôt de nature abstraite, ce qui permettait une plus grande ouverture d'interprétation, un « ajustement » plus facile, et d'autre part, l'énoncé n'était pas formulé sous la forme de langage humain. Nous pouvions y voir, via ce langage machine (et encore plus avec le recours de la carte perforée), un type de formulation-énonciation qui engageant, déjà, un certain mouvement-déplacement de la part du concepteur-ice. La reproduction du langage humain que l'on retrouve désormais de plus en plus fréquents avec les agents conversationnels, implique cependant que la traduction de la sémantique humaine à celle artificielle (Bajohr 2024), est réalisée par l'algorithme lui-même, et ne repose plus désormais sur un travail-effort de traduction chez l'individu.

Ce très court survol, comparatif, confirme cette facilité d'utilisation, sa rapidité, autant que l'opacité des processus, et semblent, par conséquent, expliquer le désintérêt pour la dimension technique de ces expérimentations : les littératies numériques. Ces questionnements, jusqu'alors féconds, semblent aujourd'hui ne plus être centraux ; les images apparaissent, sans effort (et sans mouvement apparent) au travers d'une énonciation ; qui éloigne en quelque sorte le concepteur-ice par rapport à la technicité de ces procédés, désormais cachés, voire inaccessibles. Et les images, lorsqu'elles sont ainsi prises comme des données (et plus comme des processus), peuvent devenir objet de fascinations ou de fixations.

UNE TÂCHE EN PARTICULIER : ULYSSE À SON MÂT

Une autre différence majeure, surtout si l'on se réfère aux technologies BIM qui elles, nous avaient habitués à l'idée de l'omnipotence d'une plateforme unique, pour l'ensemble du procédé ; nous nous sommes aperçus que l'utilisation des SIA prend un chemin tout opposé, et se trouve plutôt délimitée, voire limitée ; c'est-à-dire localisé à un aspect spécifique du processus de conception. En effet, si l'on se réfère aux articles ici regroupés, ou même plus largement, on s'aperçoit que la tâche attribuée aux SIA est généralement précise, fragmentaire, partielle si on la compare au côté holistique de l'activité de conception.

Cette réduction à un aspect précis semble de prime à bord motivée par un objectif opérationnel d'efficacité : obtenir un résultat qui puisse s'insérer à un moment précis du processus ; comme une ruse du concepteur-ice qui ne souhaite pas être débordé par ces SIA. Ce nouveau rapport n'est pas sans rappeler les analyses d'Adorno et d'Horkheimer menées sur la ruse déployée par Ulysse pour faire face aux sirènes (Chant XII).

Sans entrer dans tous les détails, rappelons que d'un côté, se trouvait Ulysse, attaché solidement au mat, qui entendait les chants des sirènes mais, étant incapable d'agir, immobilisé, se trouvant ainsi protégé ; tandis que de l'autre côté, les rameurs, devenus sourds avec de la cire dans les oreilles, et, à qui, ils ont été invité à ramer de manière mécanique, frénétiquement, automatique, afin de s'éloigner de l'île, jusqu'à ce que leurs chants deviennent inaudible, donc inoffensif. Cette allégorie de la dialectique de la raison, sert à montrer la situation particulière où se retrouve Ulysse par rapport à la pratique et au pouvoir. C'est bien lui qui donne l'ordre, mais une fois en marche, il se trouve dépossédé de la tâche à accomplir, amputé d'une certaine façon, réduit à entendre les chants, sans possibilité d'action. Cette fuite, devant les puissances mythiques (p.60), via le travail rationnel, mériterait bien entendu d'être approfondie, pour mieux saisir les enjeux autant que les rapports de forces qui s'établissent dans certaines pratiques architecturales contemporaines. Nous souhaitons seulement, ici, argumenter que la critique d'Adorno et Horkheimer invite les concepteur-ices à rester attentifs et rusés. Il y a certainement un agencement à trouver entre la raison et le mythe, entre entendement et intuition que le concepteur-ice doit parvenir à renforcer afin de parvenir à intégrer ces procédés dans leur pratique du projet.

Sans condamner en bloc tous les usages de l'IA, l'idée est plutôt de soulever différentes pistes de réflexions afin d'établir une assise théorique nous permettant une compréhension élargie de ces procédés, autant que des images générées. En effet, si l'on part du principe que ces images ont le pouvoir de fixer l'attention des concepteur-ices, afin d'activer ou d'infléchir leur imagination, nous pouvons nous demander, finalement : qu'est-ce que les architectes retiennent de ces images ? Qu'espèrent-ils y trouver ? Qu'elles sont leurs attentes ? Comment le navire de la conception est mis en mouvement pendant que les yeux sont fixés sur les images ?

Répondre à ces questions est évidemment caduque, car les attentes sont multiples et surtout, elles évoluent, se modifient au fur et à mesure des

expérimentations, à mesure que les images apparaissent. Notre idée a plutôt été, à partir de quelques exemples, de chercher à comprendre quelles préoccupations sont à l'origine de ces images : considérer les technologies comme un miroir capable de nous offrir un reflet des enjeux contemporains qui affectent certains milieux de l'architecture.

LA FORMULATION DES ATTENTES – MIROIR DES ASPIRATIONS

L'obligation inhabituelle pour les architectes d'énoncer leurs intentions autant que leurs attentes ; de rendre explicite ce qui est fréquemment implicite dans leur processus de conception-crédation, via du texte ; les amènent à formuler ce qu'ils souhaitent, franchement. Cette capacité à formuler facilement, ou non, ses attentes, révèle en creux le niveau de maîtrise, d'expérience et de capacité symbolique que possède le concepteur-ice par rapport à sa pratique. En effet, plus l'architecte possède une idée précise et nuancée de ce qu'il cherche, et plus l'IAg, au-delà même du *prompt*, parvient à répondre à une exigence concrète du projet. Pour le dire autrement, même si le *prompt* simplifie la génération d'images, radicalement, il n'en reste pas moins, que le bagage accumulé par l'architecte, regroupant de nombreux savoirs (architecturaux techniques, historiques, esthétiques, éthique, etc.), est important quant à sa capacité à découvrir un résultat pertinent et fécond pour un problème posé.

Il n'est alors pas étonnant d'observer que plusieurs architectes se servent de cet outil comme moyen pour s'exprimer par rapport aux enjeux contemporains : les SIA offrent, en effet, la possibilité de générer des « statements » visuels qui leur permettent de participer aux débats d'actualité. Il suffit de penser à la forte présence des images célébrant l'hybridation entre architecture et nature, comme il est possible de l'observer, entre autres, dans les propositions de la *Neural Architecture* de l'architecte Mathias Del Campo, ou de la *Symbiotic Architecture* de l'architecte Manas Bhatia.

Ces images semblent, en effet, participer à la construction d'un regard, apparemment nouveau, à la fois sur l'architecture que sur la nature ; et plus largement, sur la distinction de plus en plus floue entre nature et artifice. Cet engouement pour la nature (le vert !) provient à la fois des préoccupations écologiques actuelles — contradictions comprises — que des capacités remarquables que possèdent ces moteurs d'IA pour générer de la végétation (si difficile

pour les modélisations d'avant). Comme souvent, c'est la rencontre entre plusieurs facteurs qui permet l'adoption généralisée de telle technologie, plutôt que telle autre.



FIG 2. L'architecture *Symbiotic* de Manas Bhatia, projet d'habitation inspiré de séquoias géants.

Pour une large part, l'enthousiasme, voire la fascination pour ces modèles génératifs réside également dans cette capacité à produire ce que le philosophe Pierre Cassou-Noguès appelait, à la suite de Merleau-Ponty, une « déformation cohérente », permettant ainsi de générer des images d'un réalisme déroutant. En plus de la génération de végétation, l'IAg est fréquemment utilisé par les architectes pour ajouter à leur modèle-édifice une profusion d'objets du quotidien, proposant des textures de matériaux qui font voir l'usure du temps. On peut émettre l'hypothèse que cette abondance d'objets souhaite en quelque sorte pallier la froideur des premiers rendus de l'histoire de l'informatique, en parvenant à mettre en scène la vie, avec ces effets photoréalistes.



FIG 3. L'architecture *Neural* de Matias Del Campo.

CE QUE NOUS DISENT CES IMAGES : ESTHÉTIQUE DU DÉTAIL

La question du détail est paradoxale, dans le sens où c'est grâce à cette profusion de détails que l'image acquiert ce « je ne sais quoi », un *punctum*, selon l'expression de Roland Barthes, autant qu'une sorte de cohérence globale, qui nous fait adhérer à ce qu'elle représente, dont l'atmosphère nous absorbe ; mais, en même temps, c'est à partir d'une série d'incohérences minimes, à l'instar des doigts manquants ou tordus, qu'apparaît le côté fabriqué de ces images. Ce caractère factice, parce que photoréalisme, amène inévitablement un malaise par rapport au « ça a été » (Barthes, 1980) de la photographie. Le travail de l'artiste photographe Éric Tabuchi, dans *Le troisième Atlas* (2023), qu'il réalise dans le prolongement de son travail colossal sur *l'atlas des formes* et *l'atlas des régions naturelles* (avec Nelly Monnier) montre cette ambiguïté qu'amène l'IAg. En effet, c'est parfois un détail, parfois une série d'images sur un même thème qui nous dévoile son « l'artificialité » ; c'est par la répétition, ou un détail parfois infime, qu'apparaît l'étrangeté. Pourtant, cet aspect factice n'interfère en rien à notre crédulité, ni à notre appréciation esthétique de l'œuvre réalisée car, au contraire, c'est grâce à cette étrangeté, à ce doute suscité que l'œuvre acquiert un supplément qui permet de dépasser ce questionnement sur sa véracité, ou non, et nous ouvre à d'autres

questionnements : par exemple, sur le fil narratif que construit l'artiste au travers de cette série d'images.

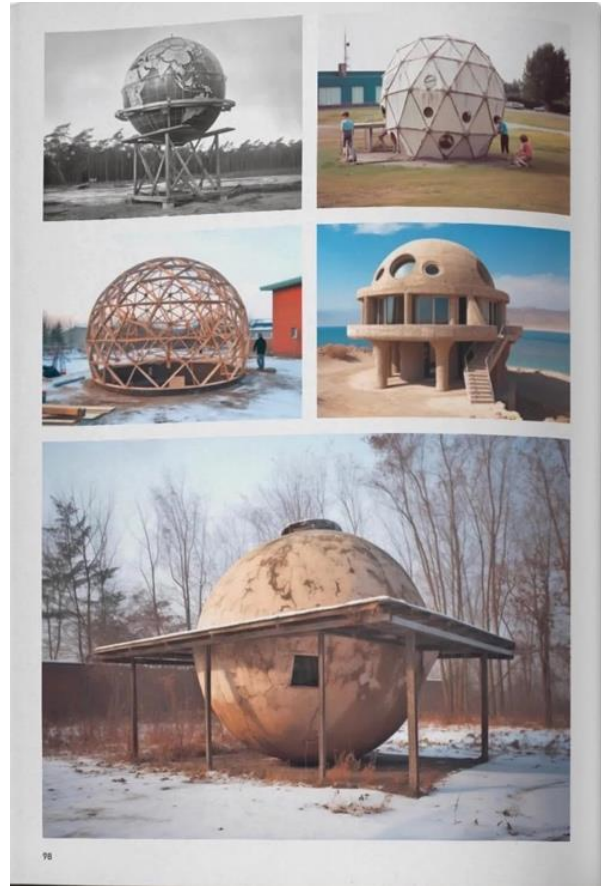


FIG.4 Images tirées du *Third Atlas*, 2023, Eric Tabuchi.

Si l'on déplace ces réflexions à l'architecture, cette étrangeté apparaît de manière subtile, mais semble ne pas produire les mêmes effets. En fait, les images de projets d'architecture – les rendus – occupent une place singulière et ne sont généralement pas confondues avec des photographies (car ce n'est pas un « ça a été », mais plutôt un « à venir »). Il est cependant important de préciser qu'une tendance marquante du rendu d'architecture avait eu pour cible de s'approcher de l'aspect photoréaliste, pour combler en quelque sorte le fossé entre le projet et l'objet une fois réalisé.

Dans tous les cas, nous pouvons avancer que le référent n'est plus la réalité en soi, mais le « réel » selon la distinction qu'opère Cassou-Noguès, dans *les images pyromanes* (2025). En reprenant l'effet Orlando, (en référence à l'un des personnages de Virginia Woolf), Cassou-Noguès souligne l'écart qui existe entre les différentes perceptions que nous partageons de la réalité, et même de soi. « C'est [...] dans la multiplicité des versions de la réalité, que

pointe le réel » (Cassou-Noguès, 2025). Ce serait, par exemple, au travers du fil narratif que construit Tabuchi, que pointe le réel, sans toutefois recourir, directement, à une réalité en particulier.

REALISME ET « VISUALISME »

La fascination pour l'apparent réalisme des images générées masquent en fait une modalité de la figuration très conventionnelle qui relativise radicalement les prétentions à l'originalité des images. Si l'on s'en tient à des études qui font l'effort de se décentrer d'un point de vue occidental sur les images (Descola, 2021), on comprend alors que les images généralement produites par les architectes avec les IA en restent à un stade naturaliste. Il manque la capacité à effectuer le saut conceptuel que Mondrian expérimente entre 1911 et 1912 : il parvient à générer une figuration qui délaisse le primat de la profondeur de champs et accepte que le tableau comme surface plane pour échapper à la représentation d'une réalité telle qu'elle est vue. Que voulons-nous dire avec cela ? Que la conception implicite de ce qu'est une image repose sur la vision. Mais la vision n'accède pas directement au réel, mais seulement à l'une de ces mises en forme. Si l'on prend la mesure de ce qu'il convient alors d'appeler un « visualisme » — plutôt qu'un réalisme — il va sans dire qu'à la lumière de ce que l'on connaît de la génération des images, via certains modèles de diffusion, et de sa fascinante capacité autoréférentielle, nous nous trouvons, par défaut, à consolider la domination de la vision, d'un point de vue culturel. Au-delà d'une conception du monde posant un regard d'observateur sur les étendues physiques continues qui l'entourent et masquent tout en laissant transparaître des intériorités morales invisibles, au-delà de cette ontologie naturaliste qui semble être la seule source de données des LLM, il y pourrait y avoir des figurations inconnues et hybrides à explorer. Mondrian n'a ouvert qu'une des multiples possibilités figuratives.

Les IA génèrent des images, il faut donc les regarder comme telles. De ce point de vue, l'analyse iconologique et la sémiologie ouvrent de belles perspectives de travail. Mais il faut pour cela parvenir à se *défixer* des images, à saisir l'imageant au-delà de l'imager et délaisser tour à tour les déclarations d'exotisme (« on n'a jamais vu ça »), de scepticisme (« ça n'arrivera jamais au niveau des productions humaines »), comme celle de l'immobilité historique (« ça n'est qu'une imitation des données apprises »). L'analyse des modes de figuration, d'interprétation et

d'usage de images générés commence, lorsque nous passons le seuil de l'éblouissement.



FIG.5 Piet Mondrian, Nature morte au pot de gingembre I, 1911 (haut) ; Piet Mondrian, Nature morte au pot de gingembre II, 1912 (bas).

PROCESSUS IMPLICITES & EXPLICITES

Finalement, il est à se demander si ces explorations n'opèrent pas un renversement par rapport à celles des générations précédentes. Le temps où il importait aux architectes de démontrer, autant que justifier, leurs processus, quitte à rendre opaque certaines attentes, ou intentions, semble passé. La morphogénèse savante d'un Eisenman autant que le storytelling confiant d'un Bjarke Ingels semblent devenues inaccessibles, sinon révolus. Nous avons le sentiment que les explorations de SIA, au contraire, engendrent plutôt une opacité des processus contre une explicitation des attentes. En effet, les processus numériques nous avaient plutôt habitués à ce que les

« réelles » intentions d'un projet ne se dévoilent qu'à la toute fin, dans le résultat produit au terme d'une exploration de conception erratique, selon une tradition réflexive. Avec les SIA, désormais, la formulation doit se faire en amont, invitant le concepteur·ice à énoncer son questionnement, même de manière triviale.

C'est sans doute pour cette raison que les productions d'IAg sont introduites de manière locale : s'appliquent à des tâches précises dans les processus. Cela laisse les architectes reprendre leurs itérations réflexives avant et après l'intervention de l'IA. Évidemment, les attentes ne sont pas toutes entières comprises dans le *prompt* ; elles vont bien au-delà, remontent à un moment bien antérieur. Avant même que le concepteur·ice se trouve devant l'interface à taper « son » *prompt*, ses attentes président déjà au désir d'utiliser un SIA. Il se projette des possibles résultats visuels. Nous avons d'ailleurs observé que ces processus répondent d'autant mieux au *prompt* qu'ils se concentrent sur une facette bien déterminée et tangible du projet. Et comme le montre l'ambiguïté du visualisme et du réalisme : la couche d'implicite dans ces attentes, prises au sens large, est d'autant plus épaisse que les processus réalisés par l'IA sont peu explicites. Il est par conséquent compliqué de synchroniser les processus générés par l'IAg, avec ceux des concepteur·ices, qui fixent ces images du regard.

Mais alors, que faire ? Si connaître les règles d'un jeu n'a jamais été un prérequis pour jouer une partie, la partie devient moins frustrante dès que l'on est d'accord avec ses partenaires sur un fonctionnement et un objectif à atteindre.

RÉFÉRENCES

- ADORNO, Theodor W. et Max HORKHEIMER (1947). *La dialectique de la raison*. Paris : Gallimard.
- BARTHES, Roland (1980). *La chambre claire*. Paris : Seuil.
- BAJOHR, Hannes (2024). *L'Ekphrasis opératoire : l'effondrement de la distinction texte/image dans l'intelligence artificielle multimodale*. In : *Nouvelle revue d'esthétique* 33, no. 2.
- CACHE, Bernard (1997). *Terre-Meuble*. Orléans : HYX.
- CASSOU-NAGUÈS, Pierre et Gwenola WAGON (2025). *Les images pyromanes*. Paris : Éditions UV.
- CHAILLOU, Stanislas (2021). *L'intelligence artificielle au service de l'architecture*. Paris : Le moniteur.
- DESCOLA, Philippe, (2021). *Les formes du visible : Une anthropologie de la figuration*. Paris : Seuil
- LYNN, Greg (1997). *Animate Form*. New York : Princeton Architectural Press.
- MITCHELL, William J. (1977). *Computer-Aided Architectural Design*. New York : Van Nostrand Reinhold.
- SCHUMACHER, Patrick (2008). Parametricism – A New Global Style for Architecture and Urban Design. In : *AD – digital Cities*, vol 79, #4, July/August 2008.
- TABUCHI, Éric (2023). *The third Atlas*. Arles : Poursuite éditions.