

DNA archi	
N° 1	20 25
Article scientifique	

Images fallacieuses, imaginaires émergents : simulations architecturales

Fallacious images, emerging imaginaries: architectural simulations

Eglantine Bigot-Doll^{1,2,3}*

- ¹ Maîtresse de conférences TPCAU, Docteure en architecture
² Ecole Nationale Supérieure d'Architecture de Bretagne, Rennes
³ GRIEF, associée MAP-Aria

Résumé : Si le sommeil de la raison engendre des monstres, alors que produisent les images générées par IA en termes de renouvellement des imaginaires ? Pourraient-elles constituer l'incarnation d'un inconscient collectif, d'impossibles voire d'interdits architecturaux ? Cette matière factice engendre de nouvelles réalités par contamination du réel, et nos imaginaires sont désormais soumis à cette délégation particulière, conformément à toute technique telle que définie par Gilbert Simondon et Bernard Stiegler. Cette extériorisation a priori paresseuse de ladite intelligence par le prompt en tant que point de contact est-elle réellement une menace pour l'intelligence biologique ou bien saurait-elle au contraire porter l'architecte vers une forme d'individuation plus déraisonnée et désinhibée ? À travers des exemples développés notamment en situation pédagogique, nous tenterons de déconstruire la relation entre impossible et plausible quant à l'hyperréalité véhiculée par ces représentations spécieuses. À ce titre, des concepts empruntés à la théorie de l'architecture et de la représentation, à la philosophie et à la psychanalyse seront mobilisés.

Mots-clés : conception architecturale ; réalités ; imaginaire ; psychanalyse ; facticité.

[Abstract : If the sleep of reason produces monsters, what do AI-generated images produce in terms of renewing our imaginations? Could they be the embodiment of a collective unconscious, of architectural impossibilities or even prohibitions? This artificial material generates new realities by contaminating reality, and our imaginations are now subject to this particular delegation, in accordance with any technique as defined by Gilbert Simondon and Bernard Stiegler. Is this seemingly lazy externalisation of so-called intelligence through the prompt as a point of contact really a threat to biological intelligence, or could it, on the contrary, lead architects towards a more unreasonable and uninhibited form of individuation? Through examples developed particularly in an educational context, we will attempt to deconstruct the relationship between the impossible and the plausible in terms of the hyperreality conveyed by these specious representations. To this end, concepts borrowed from architectural and representation theory, philosophy and psychoanalysis will be mobilised.]

Keywords : architectural design; realities; imaginary; psychoanalysis; facticity.

INTRODUCTION

Depuis l'invention de la perspective et jusqu'à la photographie, les images ne cessent d'interroger le réel et la prétendue véracité de ses représentations. Or la représentation du projet d'architecture pendant la phase de conception ne revêt par définition aucun caractère de tangibilité mais plutôt de précision quant à une réalité non advenue. Et, depuis que les images d'IA peuplent notre quotidien leur caractère d'inauthenticité ressurgit au centre des débats du fait, sans doute, de leur particularité fallacieuse. La dimension hyper-réelle – mentionner le terme dans le prompt pour de « meilleurs résultats » – émeut tous les milieux, notamment ceux du journalisme, de l'art, et bien sûr de l'architecture. Certaines agences se saisissent promptement de ce nouvel « outil » (Catala 2024; Namias 2024) quand d'autres crient au scandale moral, au blasphème. Nous allons ici réexaminer les notions d'images et de réalité en matière de représentation sous l'éclairage nouveau apporté par les IA génératives d'images en situation d'enseignement de projet d'architecture de master. Dans un premier temps nous déconstruirons théoriquement le critère de véracité en opérant un saut chronologique notamment à travers la notion de simulacre. Après avoir détaillé notre protocole, nous présenterons une série d'exemples qui nous permettront d'aborder plusieurs concepts empruntés à la psychanalyse pour traiter la question des imaginaires dans une conception architecturale que l'on pourrait qualifier d'exploratoire.

REALITES PHANTASMEES

Bien sûr, l'architecture entretient une relation complexe au concept de réalité. De la conception à la construction – lorsque celle-ci advient – un principe de réalité s'instaure par confrontation depuis les projections internes de l'architecte vers le monde extérieur, ses contingences physiques et volatiles. Lors des étapes exploratoires de la conception, jusqu'à l'émergence d'un objet mesurable et tangible, la représentation, en tant qu'image, rationalise par spatialisation. C'est en substance ce que le traité de Leon Battista Alberti nous transmet au quattrocento, en 1435 (Alberti 2007).

Le voile de proportionnalité inventé par le peintre – le *mage* de Walter Benjamin¹ (2007) – de la Renaissance établit un rapport d'analogie depuis ou vers une réalité spatiale mais spéculaire. Alberti l'écrit dans le *Livre Premier : Rudiments* de son traité, et, selon que l'on scrute un objet de tel ou tel point de vue, il n'est alors pas le même :

« Observons avec soin de quelle façon, quand on change de lieu, les qualités inhérentes à la surface paraissent elles-mêmes changées. Le fait tient sans doute à la puissance oculaire ; car si l'on change de place, les surfaces se révèlent nécessairement plus grandes (ou plus petites), dotées d'un bord différent de celui qu'elles avaient auparavant, ou bien d'une couleur faussée : toutes choses que nous mesurons du regard. »²

Il nous explique donc que les mécanismes de l'appareil oculaire ne produisent pour ainsi dire qu'un *simulacre*³ de ce qui s'offre à la vue, ce que nous entendons à appeler le réel. La peinture serait cette *intersection* entre le peintre et une réalité variable qu'Alberti désigne *voile* en tant que dispositif de représentation appelé perspective. Celui-ci établit un rapport de proportionnalité entre un réel écrasé, pour ainsi dire, et l'image résultante. Et comme tout simulacre, cette image se doit de paraître *ressemblante* avec ce qui est vu, ici, précisément par effet de *relief*⁴.

Les images mentent, et le semblant est l'une des caractéristiques principales du simulacre. Si nous avons commencé cet éclaircissement quant à la relation conflictuelle entretenue entre l'image et la réalité par la peinture à la naissance de la perspective, il convient d'opérer un saut chronologique jusqu'à l'apparition de la photographie. Roland Barthes évoque ce principe de ressemblance inhérent à la photographie depuis la peinture et plus particulièrement le *pictorialisme*⁵ (Barthes 1980) dont l'un des effets les plus troublants serait *cette rage à « faire vivant »* en tant que *dénégation mythique d'un malaise de mort*⁶. Ainsi, l'image aurait à voir avec le reliquat d'une pulsion de mort. Barthes nous explique plus loin que cette quête de ressemblance – évoquée aussi par Alberti – se rapporterait plus spécifiquement à un désir *d'identité imprécise* et *imaginaire* plutôt qu'aux *linéaments de la vérité*⁷.

Sans surprise, l'image du projet d'architecture ment tout autant que la photographie et la peinture, davantage même, dès lors qu'elle ne serait que le

¹ BENJAMIN, Walter, 2007. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique : version de 1939*. Paris : Gallimard. ISBN 978-2-07-034963-0, p.38

² ALBERTI, Leon Battista, 2007. *De pictura*. Paris : Éditions Allia. ISBN 978-2-84485-241-0, p.16-17.

³ *Ibid.*, p.17.

⁴ *Ibid.*, p.46.

⁵ BARTHES, Roland, 1980. *La chambre claire : note sur la photographie*. Éditions de l'Etoile. Paris : Gallimard Seuil. Cahiers du cinéma. ISBN 978-2-07-020541-7, p.55.

⁶ *Ibid.*, p.56.

⁷ *Ibid.*, p.157.

simulacre d'une réalité non encore advenue, une potentialité en somme. C'est sans doute cette propriété singulière que les architectes héritiers de l'Ontologie Orienté Objet (OOO) et de la philosophie de Graham Harman ont tendu à mettre en évidence, notamment par les principes de *réalité spéculative* et d'*étrangéisation* par effets d'*absorption* et de *défamiliarisation* (Young 2015). On parvient à s'extirper du leurre et du mensonge de l'image par la fiction, grâce aux apports philosophiques de Jacques Rancière (2000) quant à la relation insécable immanente aux révolutions esthétiques et transformations politiques. Chez les architectes, la notion de fiction est alors centrale et nous permet d'évacuer le caractère trompeur de l'image au bénéfice de l'Art. Cela s'apparenterait au concept de freudien de sublimation, c'est-à-dire de détourner ses pulsions – conscientisées ou non – au service de pratiques socialement et moralement acceptables. Le postulat de Rancière, en revanche, avance l'idée selon laquelle les ligatures entre réalité et fantasmes seraient plus complexes et que la ligne de crête sous-tendue par la sublimation ne peut dès lors subsister. C'est la « *désublimation* [qui] coïncide avec l'absence de sérieux à l'égard du fait fantasmatique » (Rancière 2001). L'architecte, à la manière du romancier, agrège des images en tant que fictions telles qu'elles ne seraient en définitive que la « *réduction* de la donnée fictionnelle à une introuvable *réalité* pathologique et sexuelle »⁸.

On peut rapprocher le concept de réduction énoncé ici à celui de miniaturisation tel que défini par Bachelard d'une part et Baudrillard dans un deuxième temps. Car la réduction n'est en aucun cas l'homothétie, « dans le domaine infinitésimal, rien ne s'énumère, tout s'agglomère. [...] Soustraire c'est ioniser »⁹ (Bachelard 2002). La réduction amplifie et condense les intensités et aspérités d'une image, d'une matière, d'une situation. Elle accélère par étranglement, elle déterritorialise par effet d'échelle (Bigot-Doll 2018). La proportionnalité telle que développée par Alberti dans son traité sur la peinture ne se situerait que dans la première phase de l'image et à la lisière de la seconde selon la définition de Baudrillard (Baudrillard 1981), c'est-à-dire le « reflet d'une réalité profonde »¹⁰ juste avant de la pervertir.

Du simulacre de l'image tel qu'énoncé par Alberti, maléfice ou sortilège jouant « à être une apparence »¹¹ nous retenons que l'image met en scène des bribes de réalité, ou tout du moins des effets perçus et restitués par effet de réduction.

Ainsi, le peintre, comme l'architecte, serait dépositaire de cette restitution spatiale incomplète mais dont on identifie les lignes de façon plus ou moins partageable, universelle. Elle devient ainsi *simulation* par *miniaturisation*. Celle-ci est qualifiée de « génétique et nucléaire »¹² par Baudrillard dès lors qu'elle opère une sorte de condensation de qualités en tant que *modèle*. Ainsi, depuis la Renaissance et jusqu'au début du XXI^e siècle avec Rancière, nous avons tenté de comprendre en quoi l'image n'établit aucune relation de vérité avec la réalité, mais plutôt un agrégat de composantes choisies consciemment ou non, au service d'imaginaires communs. Nous verrons dans la deuxième partie comment cette sélection de caractères par la *fantaisie inventive* décrite par Rancière, peut dorénavant être déléguée aux intelligences artificielles génératives par le prompt.

REPRESENTATIONS ET INTERDITS

Le surgissement des images élaborées par les dites intelligences artificielles génératives au sein de ladite discipline architecture semble ramener la question de l'image et du réel au centre des questionnements contemporains (*Recherche et intelligence artificielle* 2024). La faculté de ces artefacts picturaux à transgresser le réel et les convenances interrogent quant à l'émergence d'un inconscient collectif. Des interdits qu'il mettrait en scène et comment le langage pictural autoriserait ces monstrations, notamment par le prompt. Nous avons vu précédemment que l'image n'a pas valeur de vérité, qu'elle agrège les traits saillants (en apparence) de la réalité. En parallèle, l'un des enseignements de Baudrillard consiste à souligner le caractère hyper-réel des simulations, quittant l'unique champ des apparences. C'est cette particularité-là que nous nous attarderons à examiner en situation de conception architecturale, c'est-à-dire lorsque les images produites fabriquent la simulation d'une projection spatiale sans inhibition *a priori*.

Le protocole mis en œuvre pour cette recherche s'inscrit pour partie dans un contexte pédagogique. Nous observons les productions d'une quinzaine d'étudiants (une dizaine de projets) de première année de master dans le domaine d'études *Instrumenter* à l'ENSA de Bretagne. L'atelier de projet *Amers*¹³ a connu deux éditions, au printemps

⁸ RANCIÈRE, Jacques, 2001. Les corrections de Freud, in : *L'inconscient esthétique*. Paris : Galilée. Collection La philosophie en effet, p.55-56.

⁹ BACHELARD, Gaston, 2002. Noumène et microphysique. In : *Études*. Deuxième édition. Paris : Librairie philosophique J. Vrin. p.20-21.

¹⁰ BAUDRILLARD, Jean, 1981. *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée. p.17.

¹¹ *Ibid.*

¹² *Ibid.* p.11.

¹³ AMERS : *Architectures des Marges e Réifications Structurelles, fragments et territoires impossibles*, 2024

2024 et 2025, chacune sur quatorze séances. La première édition – territoires *impossibles* – nous a permis de dresser un état des lieux des différentes IA génératives d'images *text-to-image* (T2I) et *image-to-image* (I2I) et des potentialités pour la conception architecturale (Bigot-Doll 2024). La seconde édition – territoires *interdits* – approfondit les enjeux identifiés liés à la production d'images et d'animations générées par IA au bénéfice d'un projet exploratoire. Les outils mobilisés sont des IA open-sources installées en local¹⁴, ceci constitue une posture pédagogique et scientifique.

L'atelier interroge le littoral breton par la marge et les interfaces. En 2025 le site choisi est éminemment hétérotopique par l'investigation d'un site militaire en Rade de Brest. Ce lieu constitue une interface entre les milieux marin et terrestre, militaire et civil, rural et métropolitain. Le port du site est abrité de la houle par des bâtiments navals en fin de vie faisant office de brise-lames, mais aussi porteurs de mémoire et d'une symbolique ancrée. Ils font amers par le repère qu'ils créent dans le paysage en mer comme à terre, alors qu'au même instant ils matérialisent l'entrée d'un territoire défendu. Le germe de la réflexion de l'atelier est le remplacement des brise-lames en tant qu'interface physique et ontologique. Chaque projet doit produire un objet architectural habitable – pas forcément praticable¹⁵ – en tant qu'objet technique, esthétique et symbolique. Les dimensions poétique et poïétique sont évaluées sur un plan d'équivalence. Au-delà des brise-lames, le projet se répand sur les interfaces secondaires et échelles étendues du territoire. Le groupe d'étudiants a visité le site auquel ils ont accédé par voie maritime. Ils ont notamment eu accès aux simulateurs de navigation et d'incendie, en résonance avec les questionnements ontologiques mobilisés dans l'atelier.

Il convient dès lors de définir plus clairement le terme *amer* en tant qu'objet particulier dans le domaine maritime. En navigation, un amer est un objet formellement identifiable depuis la mer – château d'eau, clocher, tourelle maçonnée, etc. – permettant de se repérer, généralement par les méthodes d'alignements. Un alignement perçu – deux amers ou un amer doublé d'un relevé de cap au compas – permet de se positionner sur une droite. Deux alignements simultanés permettent d'obtenir une position théorique sur la carte par *intersection* des deux droites. Dans la pratique, on relève trois alignements afin d'obtenir un triangle d'approximation.

En somme, on se positionne grâce à un référentiel d'objets sans forcément avoir recours à la mesure, mais plutôt par *opérations anamorphiques*, par contournement de la mesure. À l'inverse de la perspective, l'anamorphose doit être regardée de biais, par effets de raccourcis et d'écrasements. À ce titre Jacques Lacan nous renvoie au tome 2 des perspectives dépravées, *Anamorphoses* (Lacan 2014 ; Baltrušaitis 2008). C'est un « piège à regard » qui agit en un point unique à l'inverse de la perspective, « car le regard n'est pas l'œil »¹⁶.

L'amer comme point de repère déjoue la mesure conventionnelle. Ceci constitue une entrée pédagogique et une intuition scientifique en soi.

Dès lors, on quitte le système perspectif tel qu'inventé par Dürer et relaté par Alberti puisque par son caractère commensurable, la perspective établit un système de prédation, un contrôle du territoire par la mesure, surplombant (Hamant 2023) et surtout atrophié. La représentation dans la conception architecturale fabrique des interdits par les dispositifs et référentiels qu'elle agence. Notre étude part de l'intuition puis du constat que les images générées par IA permettraient une forme de transgression de tels interdits.

Il ne s'agit donc pas ici d'enclencher une posture hypothético-déductive telle qu'héritée des SHS, ni même d'induire aucune conclusion qui par définition se revendiquerait universelle. Nous nous positionnons plus volontiers dans une logique intuitive et abductive visant à investiguer puis à énoncer un certain nombre de pistes et d'éclaircissements quant aux effets des nouvelles technologies que sont les dites intelligences artificielles génératives au sein de la projection et de la simulation architecturale. Le pan de protocole élaboré en situation pédagogique et articulé à des séries d'expérimentations de générations isolées a produit des rétroactions qui ont alimenté notre analyse par leurs itérations réparties sur deux années consécutives.

Concrètement, par jeux de simulations picturales et plastiques successives, du tangible au virtuel et réciproquement, nous avons dégagé les potentialités initiées par le prompt en tant que nouvelle syntaxe – langage pulsatile – au service du projet. Au-delà du prompt, les modèles choisis et les images de références (I2I) constitueront les variables majeures des productions examinées.

et 2025, atelier de projet, semestre 8, master, Domaine d'études Instrumenter, responsable Eglantine Bigot-Doll, site web : amers-ensab.com.

¹⁴ Stable Diffusion et Comfy UI.

¹⁵ Auden Deleuze, Amers 2025.

¹⁶ LACAN, Jacques, 2014. *Le Séminaire livre XI, Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse, 1964*. Paris : Éditions du Seuil. Points Essais, 217, p.104.

IMAGINAIRES MALLEABLES

« L'image grossière » ci-après témoigne sans doute de la dimension morale qui se loge dans une représentation, en l'occurrence ici architecturale. Au cours d'un temps d'atelier de mise en commun nous regardons collectivement cette image I2I produite – presque fortuitement – par deux étudiantes justement au travail sur la question d'une interface maritime et terrestre par architecture [Figure 1. L'image grossière, Elina Richard & Lisa Siaudeau, AMERS 2025.]. Les réactions furent vives quant à la valeur « amoral » de telle composition. Les irritations sont causées par le brutalisme de l'image, le non-respect paysager, structurel, d'usage, environnemental, etc. Nous établissons ici l'opportunité d'identifier – et de nous abstraire momentanément – des conventions morales, sociales et physiques au cours de la conception architecturale au bénéfice d'une posture politiquement déconstruite et distanciée.



Figure 1. L'image grossière, Elina Richard & Lisa Siaudeau, AMERS 2025.

Ici l'image produite figure une construction type villa moderne de bord de mer. La transgression morale collectivement relevée réside dans son insertion paysagère exacerbant une absence totale de prise en compte de l'environnement associée à un affranchissement manifeste de la question structurelle et technique. En définitive, une telle représentation ferait débat s'il s'agissait réellement d'une proposition architecturale. Ce qui selon nous constitue une opportunité relève davantage de la

possibilité d'identifier des interdits afin de les introduire dans le projet par effet de dérivation.

Les exemples suivants nous permettent d'aborder la question du prompt et du processus d'abstraction¹⁷ qu'il implique à l'échelle *micro* :

« Foam, Dike, Wind, Movement »

...ou le tableau par mots-clés. Ce prompt, aidé d'une image de référence de remous en noir et blanc a permis de générer l'image ci-après [Figure 2. Foam, Dike, Wind, Movement, IA, Jean Bossard & Marie Brin, AMERS 2025.], puis une animation (GIF animé). Les termes « mousse » et « digue » semblent s'agréger pour produire une digue d'écume. Il faut préciser que la séquence pédagogique prescrivait de mettre en scène un oxymore architectural, c'est-à-dire un schizme entre impossible et plausible. Ce schizme de *dissuasion* fait simulation dans le sens où il est simultanément réel, no-réel et hyper-réel¹⁸. Les explorations liminaires par IA et manipulations plastiques [Figure 3. Explorations liminaires autour de l'oxymore architectural, du microphénomène vers le paysage, IA, Jean Bossard & Marie Brin, AMERS 2025.] ont précédemment constitué une étape de familiarisation avec les outils d'IA génératives I2I d'une part, et avec le chaînage depuis le tangible vers le digital et inversement. Ici, les étudiants ont confectionné un objet miniature à partir de résine qu'ils ont ensuite photographié et retouché à l'aide d'un logiciel de traitement d'image. Dans un deuxième temps l'image a été « confiée à l'IA » avant de devenir paysage : une dune, mont, relief monumental.

Cette caractéristique propre aux encapsulations depuis le réel vers le virtuel – ou du monde analogue vers le numérique et réciproquement – agrège les hétérogénéités comme une émulsion (Bigot-Doll 2017). Les impossibilités structurelles imposées par la morale, la gravité, l'économie, etc. sont alors mises en scène en évacuant les interdits, sans qu'ils aient été préalablement conscientisés. C'est ce que nous supposons relever de l'incarnation figurative d'une forme d'inconscient collectif facilitant un passage vers des imaginaires désinhibés.

¹⁷ BIGOT-DOLL, Églantine, 2025. Du code au prompt : condensats individuels au bénéfice de précipités architecturaux. BIHANIC, David et MARIN, Philippe

(éd.), *Revue Design Arts Medias*. 2025. N° Design et Abstractions.

¹⁸ BAUDRILLARD, *Simulacres et simulation*. Id.



Figure 2. Foam, Dike, Wind, Movement, IA, Jean Bossard & Marie Brin, AMERS 2025.

Par ailleurs, l'expression dédiée « confier à l'IA » nous paraît symptomatique d'une délégation telle que Bernard Stiegler (2014) l'avait identifiée en matière de techniques et de technologies. Dans le prolongement de la mécanologie de Gilbert Simondon (2012), les technologies opèrent une rupture par l'extériorisation de la psyché initiée par la technique avant une réintégration au sein de l'appareil psychique, mentionnant Freud au passage¹⁹. *L'ère post-numérique* convoquée Anthony Masure²⁰ fait d'ailleurs état de cette intériorisation des technologies numériques. À ce titre, les intelligences artificielles génératives d'images seraient soumises au même régime technique tout en favorisant une amplification

¹⁹ STIEGLER, Bernard, 2014. Pharmacologie de l'épistémè numérique. In : *Digital studies: Organologie des savoirs et technologies de la connaissance*. Limoges : Fyp. p.13-26. ISBN 978-2-36405-108-9.

²⁰ MASURE, Anthony, 2017. *Art, design : vers une ère post-numérique ?* [en ligne]. [Table-ronde, Festival Scopitone, Nantes]. 21 septembre 2017. Disponible à l'adresse :

massive de la marge d'indétermination²¹ par le modèle et son spectre d'interprétation du prompt.

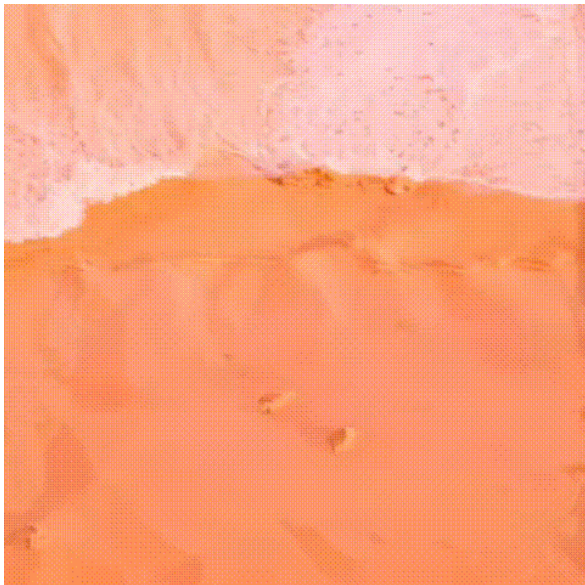


Figure 3. Explorations liminaires autour de l'oxymore architectural, du microphénomène vers le paysage, IA, Jean Bossard & Marie Brin, AMERS 2025.

Pour revenir à la figure d'alignement de remous [Figure 2. Foam, Dike, Wind, Movement, IA, Jean Bossard & Marie Brin, AMERS 2025.], le projet propose par la suite un dispositif atténuant la houle par dissipation d'énergie et restitution au cœur d'un mur de geysers. Autrement dit, une limite liquide répondant au besoin premier de protéger le port des courants. C'est précisément cette image d'alignement d'écume sur une droite qui a fait émerger l'intention, technique, esthétique et symbolique du projet. Par la suite, une série de tests physiques par impressions 3D immergées a permis de développer des objets flottants sous la surface de l'eau – entre deux eaux – et ainsi de simuler physiquement cet agencement initialement impossible. En définitive, l'imaginaire du brise-lame a été dévié, dérouté par l'image.

Selon cette opération de déviation et de torsion de la sémantique picturale – chirurgien de Walter Benjamin²² –, les explorations liminaires [Figure 3. Explorations liminaires autour de l'oxymore architectural, du microphénomène vers le paysage, IA, Jean Bossard & Marie Brin, AMERS 2025.] font écho au

travail de Jurgis Baltrušaitis dans le chapitre des Pierres imagées dans le tome 1 *Aberrations des Perspectives dépravées* (Baltrušaitis 2008b). Pierres ouvertes et interprétées par le peintre au cœur desquelles, « depuis une vision analogue [...] les veines minérales sont constamment associées à des déflagrations »²³. L'auteur utilise le terme de *galvanoplastie* pour définir cette rencontre entre une texture comme motif – transfert de style – et un sujet, ici notre prompt. Serait-ce à dire que l'extériorisation de la production de l'image revient à produire des opportunités de dérivations apophéniques, comme un dispositif à contempler *de biais*, comme une anamorphose ou un alignement, un décentrement depuis l'objet figuré ? Plus que d'intelligence, il s'agit dès lors d'imaginaires artificiels (Boisnard 2024) générés par un procédé technologique probabiliste, héritier de la cybernétique²⁴ plus que de toute intelligence à proprement parler (Masure 2023).

Telles images surgissent comme des mirages. Les modèles convoqués tiennent bien sûr un rôle important dans l'esthétique produite. L'un des modèles suggérés dans l'atelier est entraîné pour les « photographies de mariage ». C'est-à-dire qu'il a été entraîné pour un certain style d'images, portraits diaphanes, drapés soignés, carnations porcelaine, etc. Les dérivations apophéniques – torsions de la sémantique – que nous venons d'évoquer seraient alors la rencontre d'un prompt en tant que sujet et d'une image comme structure molle avec un modèle, celui-ci entraîné depuis les limbes du web. De ce dernier émerge une matérialisation individuée à partir de la masse – jeu de données – ayant autorisé l'apprentissage du modèle. En cela, le jeu de données initial est à l'origine de la fabrique de cet appareil psychique de masse. Inconscient collectif incarné par le prompt sélectif et le détournement du modèle ou à la recherche de *l'objet petit a* lacanien, les artéfacts produits relèvent de l'étrange comme *déjà vu* produisant parfois le malaise d'une image subliminale. Dans le cas de la conception architecturale, l'hyper-réel conduit à une forme d'*infrapictural* élaboré à partir d'un *métalogue*²⁵ par le prompt.

<https://www.anthonymasure.com/conferences/2017-09-art-design-post-numerique-scopitone-nantes>

²¹ SIMONDON, Gilbert, 2012. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Aubier. ISBN 978-2-7007-0428-0, p.189.

²² BENJAMIN, Walter, 2007. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique*, Op. Cit.

²³ BALTRUŠAITIS, Jurgis, 2008. *Les Perspectives dépravées, Tome 1. Aberrations: essai sur la légende des formes*. Paris : Flammarion. Champs arts, 617, p.102.

²⁴ MASURE, Anthony, 2023. *Design sous artifice*. Genève : HEAD. ISBN 978-2-940510-76-4, p.23-24

²⁵ Concept développé Gregory Bateson dans les années 50.



Figure 4. Infrapictural, tests préparatoires pour l'atelier AMERS, Stable Diffusion I2I, Modèle *WeddingPhotography*, Eglantine Bigot-Doll, 2025.

La série d'images I2I ci-dessus [Figure 4. Infrapictural, tests préparatoires pour l'atelier AMERS, Stable Diffusion I2I, Modèle *WeddingPhotography*, Eglantine Bigot-Doll, 2025.] a été produite lors de la préparation de l'atelier de 2025 à partir de la photo recadrée d'une patte de chat. La structure molle énoncée plus haut réside dans sa malléabilité par son articulation au prompt. De la matérialité micro au paysage macro, chaque anfractuosités de l'image est l'opportunité d'une interprétation du prompt déléguée à l'IA. Si l'on considère strictement cette extériorisation de la pensée telle que définie par Bernard Stiegler depuis les thèses de Gilbert Simondon et André Leroi-Gourhan, alors cette interprétation relève de la technique et ne peut plus dès lors être considérée comme intelligence.

Ainsi, les intelligences artificielles génératives image-to-image que nous examinons dans cette étude sont des outils de *transduction* interprétatifs par métalogue établi entre l'homme et la machine. Ils opèrent la traduction insoluble depuis la sémantique vers le pixel. Et, ce métalogue est une forme de dialogue dans le sens qu'il implique une quantité massive d'itérations pour la production d'une poignée d'images exploitables dans la production d'un scénario architectural. Cette profusion d'images par sériations et filiations incarne sans doute le champ des interprétations

depuis l'espace latent. Ce champ semble s'assimiler au concept simondonien de *marge d'indétermination*.

Enfin, l'hyper-réel comme *plausibilisation* d'impossibles par l'image implique des phases de rationalisation. Les exemples qui suivent tendent à analyser comment s'opère cette plausibilisation physique et sociale dans le projet architectural, ici par logiques d'apagogies et de ségrégation des contraires.

EMERGENCES ARCHITECTURALES

Le sommeil de la raison engendre des monstres²⁶

...mais l'architecture implique des réalités constructives et politiques. Comme nous l'avons vu, les images d'IA opèrent des réductions et des transgressions du réel par le prompt, le modèle d'apprentissage depuis la masse. Elles échafaudent des anamorphoses, des distorsions du plausible par le schize entre impossible et hyper-réel et par déviations apophéniques. En définitive, le processus élaboré engendre une forme de pictorialisme déraisonnable – désinhibé – à partir desquels nous ambitionnons la production d'objets tangibles, appréhendables techniquement, socialement et moralement.

Les raisonnements à l'œuvre au cours de cette phase de plausibilisation relèvent alors davantage de la pataphysique que d'un rationalisme cartésien puisque rien ne se conçoit bien ni ne s'énonce clairement : il n'y a aucun rapport d'homologie entre le visible et le dicible mais plutôt un *modèle*, comme nous l'avons vu. Si les IA ne produisent ni structure matérielle, ni structure morale, alors elles sont l'opportunité d'élaboration d'un raisonnement plus complexe mobilisant le déraisonnable à partir de la texture hyper-réelle qu'elles véhiculent.

Et Jarry nous dit que (1980) :

« La pataphysique est la science des solutions imaginaires, qui accorde symboliquement aux linéaments les propriétés des objets décrits par leur virtualité. »²⁷

Les images dont nous parlons dans cette étude semblent gonfler le raisonnement pataphysique à mesure qu'il est rendu plausible par les contingences techniques ou la gravité par exemple. René Daumal et Ionesco, dans la même fascination pour l'absurde légitime du même coup la valeur

²⁶ GOYA, Francisco de, 1798. *Le sommeil de la raison engendre des monstres* [en ligne]. [eau-forte et aquatinte sur papier vergé]. 1798. Disponible à l'adresse : http://www.idixa.net/Imag1/iVoix/LeSommeilDeLaRaisonProduitDesMonstres3_K399.jpg

Musée des Beaux-Arts du Canada.

²⁷ JARRY, Alfred, 1980. *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien* ; suivi de, *L'Amour absolu*. Paris : Gallimard, p32.

scientifique et littéraire de la rationalisation par le détour. Des nombres imaginaires aux mathèmes de Lacan, on semble nager en plein délire, « on délire le monde »²⁸. Au théâtre comme en mathématiques, l'absurde comme fictionnalité est nécessaire, tout comme il est constitutif de la conception architecturale, c'est-à-dire rationaliser et ériger des mirages à partir des images d'une réalité projetée et sans épaisseur.

« D'où l'importance de la théorie de la science et de l'expérimentation des machines comme partie intégrante de la pataphysique : la technique planétaire n'est pas simplement la perte de l'être, mais l'éventualité de son salut. »²⁹

Ainsi un raisonnement déraisonné serait une fabrique d'éventualités à partir d'agglutinations opérant des surgissements (Deleuze 1993). En ce sens, les IA génératives I2I en situation de conception architecturale exploratoire agglutinent et créent des émergences singulières. Si la radicalité d'un prompt par son caractère laconique tranche (scalpel du chirurgien), l'image précipite. Le modèle, au sens de Baudrillard, agglutine des qualités, des intensités et des singularités.

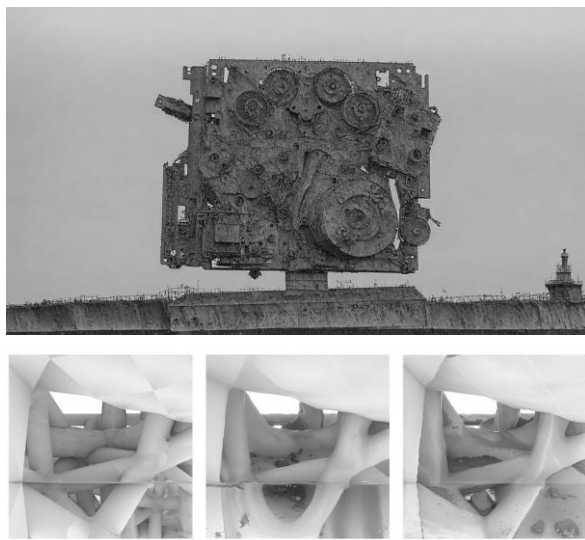


Figure 5. Image fallacieuse, de l'I2I à la matérialité, Tim Lesellier et Paulin Michel, AMERS 2025.

Le projet dont un extrait est présenté ici a pour point de départ une exploration I2I à partir des coques des brise-lames du site investigué et d'un questionnement sur leur éventuel réemploi [Figure 5. Image fallacieuse, de l'I2I à la matérialité, Tim Lesellier et Paulin Michel, AMERS 2025.a]. La phase

de plausibilisation a mené vers une recherche autour des récifs artificiels produits à partir des coques métalliques par électrolyse grâce à un principe de pétrification minérale. La suite du projet s'orientera davantage vers les réflexions géométriques et paramétriques comme une continuation de la simulation énoncée initialement par IA. L'image fallacieuse comme objet transitionnel³⁰ et préliminaire active dans ce cas des leviers réflexifs et individués au service du scénario qu'elle initie. La relative facticité des images enrichit factuellement la fictionnalité du projet architectural en conception. Nous n'analyserons pas davantage les productions extraites de l'atelier, l'objet de cet article étant porté sur l'identification de leviers de transgression liés aux images d'IA génératives.

CONCLUSION

Ainsi nous avons commencé par écosser les dilemmes causés par les images au regard du critère de ressemblance au réel. Depuis la fausseté du simulacre vers la nécessité de simulation convoquée par le modèle nous avons observé que celle-ci agit par réductions et non dans un rapport de proportionnalité. Les IA opèrent comme des agents de désinhibition et de dislocation sémantique par le fait même de l'extériorisation de l'interprétation du prompt constituant une mise à distance par délégation à un tiers artificiel, la machine. Cette désinhibition favorise ainsi l'identification et la remise en question d'interdits et d'impossibles architecturaux – gravité, structure, convenances sociales et contingences morales etc. – par une forme de transgression picturale se traduisant, dans des I2I, par un écrasement de l'objet initial au bénéfice du sujet, le prompt. En définitive, les IA génératives que nous avons manipulées produisent une matière qui active des raisonnements singuliers au bénéfice de projets depuis lesquels émergent des imaginaires individués et partageables. De l'image au scénario et à la matière informée architectonique, le modèle peut alors constituer, à défaut d'altérité, le miroir déformant d'une culture de masse héritée. Le caractère fallacieux des figures produites fait alors la part belle à la fiction au service d'une torsion du réel (Bronner 2025) qui ne cesse de s'imposer à nous à travers les crises écologiques et politiques auxquelles nous assistons.

Dès lors les concepts empruntés à la psychanalyse que nous avons mobilisés relèvent davantage de la

²⁸ DELEUZE, Gilles, 1988. *L'abécédaire de Gilles Deleuze*, 1988, à propos de la psychanalyse.

²⁹ DELEUZE, Gilles, 1993. *Critique et clinique*. Paris : Éditions de Minuit. Paradoxe, Un précurseur méconnu de Heidegger, Alfred Jarry, p.118.

³⁰ Le « doudou » constitue une séquence pédagogique introductive de l'atelier.

définition énoncée par Deleuze et Guattari en critique aux théories freudiennes : l'inconscient n'a rien à voir avec un théâtre qui mettrait inlassablement en scène les tragédies grecques pour « délirer papa maman ». L'inconscient, individué et partagé est une industrie, une fabrique contaminant son propre modèle capitaliste (Deleuze, Guattari 1972). Bien sûr ici les IA génératives constituent l'anamorphose d'une réalité fomentée par un système jusqu'à la modifier structurellement, par accumulation et infiltration d'une matière sans épaisseur.

Les réductions ou plutôt les condensats générés non plus par homothéties mais par effet d'émulsion

de dimensions insolubles produits par les simulations, déforment et déroutent les imaginaires par l'action rétinienne non pas de la vue mais du regard « savourant le fruit défendu des hallucinations lilliputiennes »³¹. Les référentiels engagés par la représentation d'espaces commensurables sont désormais caducs par la désublimation des anamorphoses, celles-là mêmes qu'il convient de regarder *de biais*. Ainsi, l'anamorphose n'est pas l'annulation du voile de proportionnalité albertien mais sa réforme par ré-individuation, intériorisée subjectivée et biaisée.

³¹ BACHELARD, Gaston, 2002. *Le monde comme caprice et miniature*. In : *Études*. Deuxième édition. Paris : Librairie philosophique J. Vrin. p.39.

RÉFÉRENCES

- ALBERTI, Leon Battista, 2007. *De pictura*. Paris : Éditions Allia. ISBN 978-2-84485-241-0.
- BACHELARD, Gaston, 2002. *Études*. Deuxième édition. Paris : Librairie philosophique J. Vrin. ISBN 978-2-7116-0046-5.
- BALTRUŠAITIS, Jurgis, 2008a. *Les perspectives dépravées, Tome 2. Anamorphoses ou Thaumaturgus opticus*. Paris : Flammarion. Champs arts, 623. ISBN 978-2-08-121752-2.
- BALTRUŠAITIS, Jurgis, 2008b. *Les Perspectives dépravées, Tome 1. Aberrations: essai sur la légende des formes*. Paris : Flammarion. Champs arts, 617. ISBN 978-2-08-121751-5.
- BARTHES, Roland, 1980. *La chambre claire : note sur la photographie*. Editions de l'Etoile. Paris : Gallimard Seuil. Cahiers du cinéma. ISBN 978-2-07-020541-7.
- BAUDRILLARD, Jean, 1981. *Simulacres et simulation*. Paris : Galilée. ISBN 978-2-07-303959-0.
- BENJAMIN, Walter, 2007. *L'œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique: version de 1939*. Paris : Gallimard. ISBN 978-2-07-034963-0.
- BIGOT-DOLL, Églantine, 2017. *Du Noumène à l'Œkoumène, une émulsion analogique-numérique pour une prospective du projet d'architecture*. ENSA de Lyon : Université Lumière Lyon II.
- BIGOT-DOLL, Églantine, 2018. Du figment au fragment, Miniature et conception architecturale. In : ROUSSEL-GILLET, Isabelle et THOIZET, Evelyne (éd.), *Colloque international : La miniature, un dispositif artistique et un modèle épistémologique à l'ère du nano*. Maison de la recherche - Université d'Artois, Arras : Brill. 2018. ISBN 978-90-04-36616-9.
- BIGOT-DOLL, Églantine, 2024. Réalités spéculées : images-artefacts générées par IA et opportunités d'individuation en conception architecturale. In : *AI & Architecture*. Tunis : SHS Web of Conferences. 2024.
- BOISNARD, Philippe, 2024. Prolégomènes à une post-esthétique des imaginations artificielles : Pour une critique phénoménologique de la pratique esthétique liée aux IA. In : *Art in the Age of Artificial Intelligence*. La Louvière. 2024.
- BRONNER, Gérald, 2025. *À L'assaut Du Réel*. Paris : Puf. ISBN 978-2-13-083832-6.
- CATALA, Laurent, 2024. L'intelligence artificielle, passage obligé des praticiens de demain ? *AMC*. février 2024. N° 320, pp. 10-15.
- DELEUZE, Gilles, 1993. *Critique et clinique*. Paris : Éditions de Minuit. Paradoxe. ISBN 2-7073-1453-6. PN203 .D45 1993
- DELEUZE, Gilles et GUATTARI, Félix, 1972. *Capitalisme et schizophrénie 1 : L'Anti-Œdipe*. Paris : Éditions de Minuit. Collection « Critique ». ISBN 2-7073-0067-5.
- HAMANT, Olivier, 2023. *La robustesse du vivant, une 3ème voie pour l'architecture ?* [en ligne]. [UCLouvain]. 26 octobre 2023. Disponible à l'adresse : <https://www.youtube.com/watch?v=6Ue81tWjjs>
- JARRY, Alfred, 1980. *Gestes et opinions du docteur Faustroll, pataphysicien ; suivi de, L'Amour absolu*. Paris : Gallimard. ISBN 2-07-032198-3.
- LACAN, Jacques, 2014. *Le Séminaire livre XI, Les quatre concepts fondamentaux de la psychanalyse, 1964*. Paris : Éditions du Seuil. Points Essais, 217. ISBN 978-2-7578-3996-6.
- MASURE, Anthony, 2023. *Design sous artifice*. Genève : HEAD. ISBN 978-2-940510-76-4.
- NAMIAS, Olivier, 2024. Promptement. *AMC*. février 2024. N° 320, pp. Edito.
- RANCIÈRE, Jacques, 2000. *Le partage du sensible : esthétique et politique*. Paris : Fabrique : Diffusion Les Belles Lettres. ISBN 978-2-913372-05-4. BH301.P64 R35 2000

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

RANCIÈRE, Jacques, 2001. *L'inconscient esthétique*. Paris : Galilée. Collection La philosophie en effet. ISBN 978-2-7186-0554-8. BH301.P78 R36 2001

Recherche et intelligence artificielle, 2024. . Vol. Culture et Recherche, n° 147.

SIMONDON, Gilbert, 2012. *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Aubier. ISBN 978-2-7007-0428-0.

STIEGLER, Bernard, 2014. Pharmacologie de l'épistémè numérique. In : *Digital studies: Organologie des savoirs et technologies de la connaissance*. Limoges : Fyp. pp. 13-26. ISBN 978-2-36405-108-9.

YOUNG, Michael, 2015. *The estranged object*. Graham Foundation for Advanced Studies in the Fine Arts. Young & Ayata. ISBN 978-0-9961117-3-7.