

ARCHITECTURAL LATENT SPACE

HEAD MAIA | GUILLAUME HELLEU

Avec l'essor des intelligences artificielles génératives, de la conception paramétrique et des environnements numériques immersifs, l'architecture ne se limite plus au construit : elle s'étend aux territoires médiatiques, spéculatifs, latents. Les outils contemporains ne servent plus seulement à représenter des projets, mais à générer des formes, des récits, des hypothèses qui n'ont pas nécessairement vocation à exister physiquement. L'image devient le projet. L'architecture, un champ d'émergence visuelle.

Ce cours explore les puissances critiques de cette mutation. À travers l'activation d'un espace latent — terrain d'hybridation entre styles, programmes, récits et régimes de représentation — les étudiants ont été invités à créer un compte Instagram proposant un projet positionnée à l'intersection de la spéculation architecturale, de la narration visuelle et de la critique des outils.

Chaque projet présenté ici constitue une prise de position singulière. Loin des rendus séduisants ou des fictions faciles, ces travaux interrogent les normes : que peut encore un style ? Comment fabrique-t-on un récit spatial ? Que reste-t-il de l'auteur lorsque les images précèdent l'intention ? Quels régimes de vérité et d'ambiguïté l'architecture doit-elle désormais affronter ?

Dans un monde où la circulation des images est instantanée, synthétique et algorithmique, maîtriser ces technologies n'est plus un geste technique, mais un geste théorique. Il ne s'agit plus seulement d'illustrer l'architecture, mais de la produire comme champ critique, espace narratif, et fiction performative.



RÉCITS FANTÔMES : ACTIVER L'ESTHÉTIQUE DE L'URBEX PAR LE MYSTÈRE NARRATIF

Ce projet invente la ruine d'un lieu qui n'a jamais existé, en détournant les codes de l'Urbex et de l'archive. Chaque image documente une mémoire fabriquée, où la ruine devient un support narratif autonome — non plus trace du passé, mais fiction plausible du réel.

CÉLESTINE
POTIN

Depuis les ruines romantiques du XIXe siècle jusqu’aux explorations urbaines les plus contemporaines, certaines architectures semblent plus vivantes une fois désertées. L’abandon devient ici un opérateur esthétique : ce n’est pas la présence qui fait sens, mais la disparition, la suspension, la promesse inachevée. Le projet présenté ici s’inscrit dans cette tradition, en y injectant une dimension nouvelle : celle de la fiction documentaire générée, où les images synthétiques produisent non plus seulement des formes, mais des récits.

En s’appuyant sur l’imaginaire de l’Urbex — cette pratique qui consiste à documenter des lieux oubliés, illégaux, éphémères — ce projet invente une station de métro fictive, Ulaanbaatar Ghost Metro Station (1984–1999). Lieu jamais achevé, jamais inauguré, mais documenté comme s’il avait existé. Chaque image agit comme une archive d’un passé alternatif, et chaque fragment textuel vient renforcer l’illusion d’un réel oublié. La ruine, ici, ne résulte pas du temps, mais d’un effort narratif minutieux : elle est conçue comme une fiction plausible, rendue crédible par le détail, le grain, la temporalité, les traces.

On pourrait rapprocher cette démarche des stratégies de mockumentary ou d’archives spéculatives — à la manière de Trevor Paglen ou du Atlas Mnemosyne de Warburg — mais avec un ancrage architectural fort. Ce n’est pas l’image seule qui fait illusion, mais la structure spatiale du récit : chaque poste Instagram devient une station dans le parcours, une strate de mémoire fictive, une tentative d’indexer ce qui n’a jamais été.

Ce projet explore ainsi le pouvoir des IA non pas à simuler le réel, mais à produire des objets mémoriels autonomes, que rien ne distingue formellement de ceux issus de l’histoire réelle. À travers ce jeu de brouillage, une question fondamentale surgit : et si la ruine devenait un médium d’invention plutôt que de mémoire ? Non plus un reste, mais une structure narrative vide, dans laquelle injecter une histoire à raconter.

On touche ici à un renversement de paradigme : la ruine n’est plus une trace, mais un dispositif. Son pouvoir ne tient pas à son authenticité, mais à sa capacité à accueillir un récit. Instagram, dans ce contexte, renforce cette logique : chaque image est publiée comme un fragment de visite, une séquence cinématographique, un épisode d’un passé recomposé.

Cette approche révèle en creux une dimension proprement architecturale : celle de l’espace comme fiction spéculative, support d’une mémoire fabriquée, d’un temps réinventé. Le bâtiment abandonné devient alors un outil critique : il nous parle non pas de ce qui fut, mais de ce qui aurait pu être — ou pire encore, de ce que nous avons désiré qu’il soit.



L'Abbatiale en ruines, Friedrich, 1809



Youtube Channel: Exploring with Josh



Piranèse, Ruines de la Villa Adriana à Tivoli



Ulaanbaatar's ghost metro station
(1984-1999)
part 1

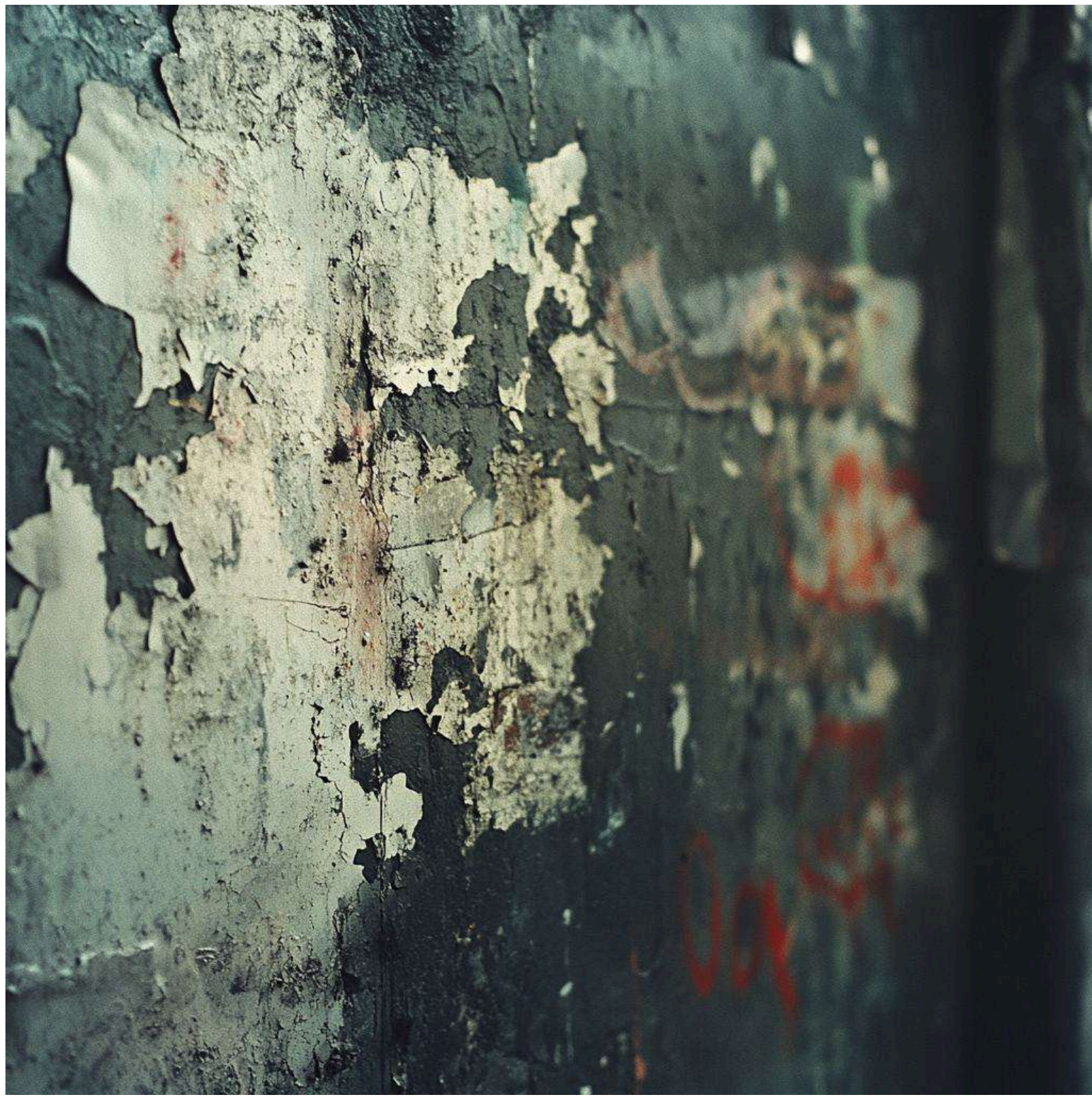
Here I am, on the edge of the steppe, facing this concrete cube that stands like an enigma. The wind blows hard, carrying grains of sand and snatches of stories no longer told. One evening, in a café in Ulan Bator, I was told that here, in 1984, Soviet engineers dreamed of a metro. A project to link the Mongolian capital to the wider world, a promise of modernity in a land of nomads. But then the USSR collapsed, and with it the underground dream. The rusty gate creaks under my fingers, giving way like an old friend just waiting for me. I climb down. The stairs are damp, the walls ooze. A yellowed sign speaks of a line never born, written in Mongolian and Russian Cyrillic - a relic of a time when people still believed in five-year plans. The corridor opens up before me, dark and silent. I film, I walk, I breathe in oblivion.





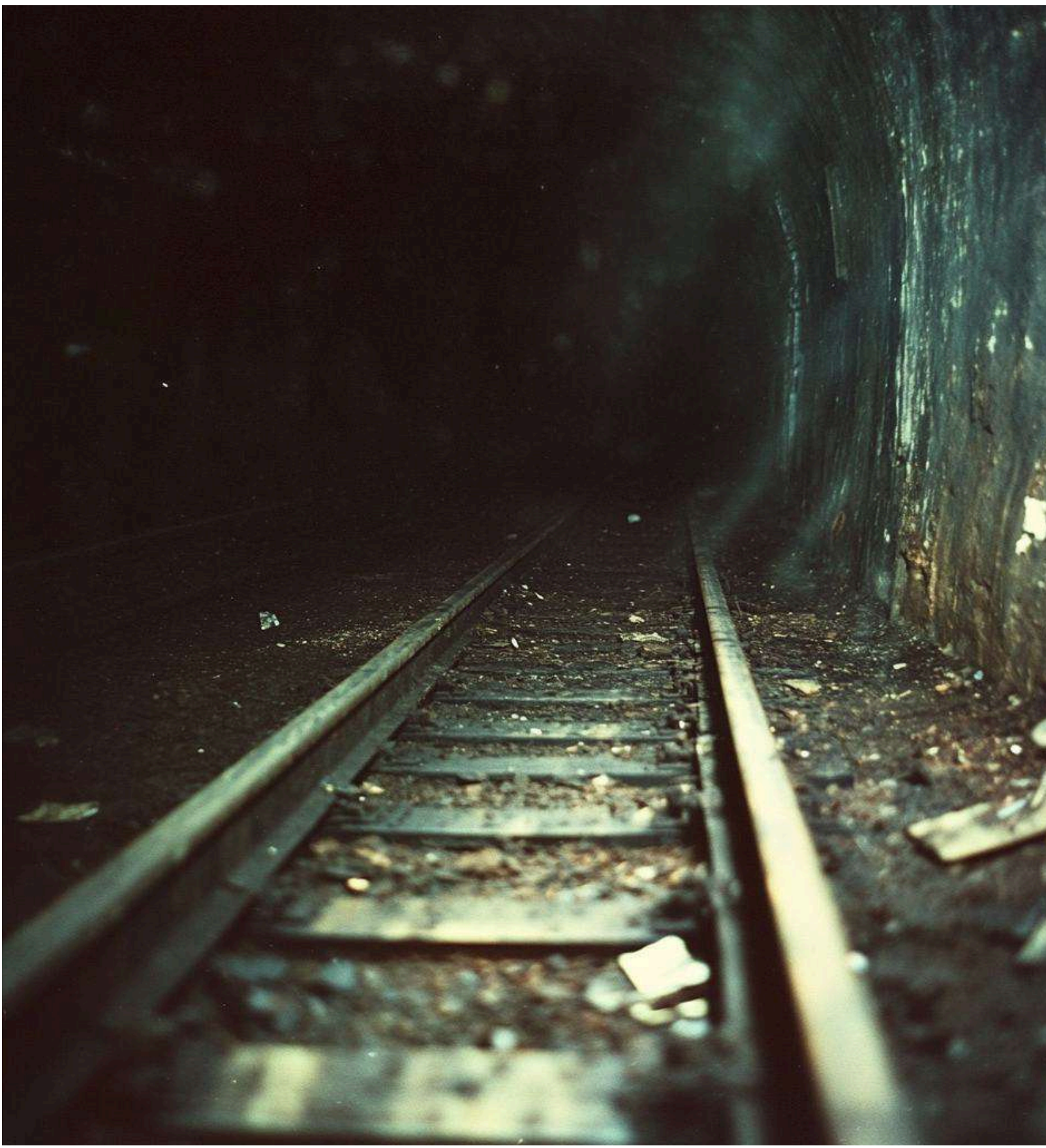
Ulaanbaatar's ghost metro station
(1984-1999)
part 2

The tracks are there, under my feet, like fossilized bones of an animal that never lived. They were supposed to carry wagons, lives and hopes, but they've been sleeping in the dust since 1999, when the project was abandoned - too expensive, too late, too far from the steppes. On one wall, a fresco stares back at me: Mongolian faces painted to the glory of socialism, colors faded by time. I film the platform, its twisted benches, its broken tiles, and wonder who would have waited here. In a corner, a box of tickets, dated 84, slips through my fingers - a piece of paper that's never been used. Then, a noise. My lamp flickers, and in the tunnel, a shadow passes. A silhouette? The wind? My heart beats faster. I film again, as if to ward off what's lurking.



Ulaanbaatar's ghost metro station
(1984-1999)
part 3

A control cabin, like a forgotten guardroom, welcomes me with its broken buttons and black screens. Here, they would have directed trains that never came. In 1999, when Mongolia turned its back on this pharaonic project, everything came to a halt - a metro without a metro, a city under the city without inhabitants. A breath of cold air blows through the tunnel, my camera shakes, I film this emptiness that seems alive. On one wall, graffiti in Mongolian, traces of other madmen like me, who've come in search of ghosts. The light finally calls to me, filtering through the entrance, soft, almost tender. I climb back up, turn around. Outside, the steppe reclaims its rights, gently erasing this concrete dream, as if nothing had ever been. I film one last time, so as not to forget.





CHANGER DE FOCAL : REPENSER LE POINT DE VUE EN ARCHITECTURE GÉNÉRATIVE

Ce projet détourne les conventions de représentation architecturale en générant des intérieurs vus depuis des perspectives déformées ou intrusives. Il interroge la manière dont le regard – humain ou algorithmique – structure notre rapport à l'espace, et révèle les tensions latentes entre vision, contrôle et inconfort perceptif.

La manière dont nous voyons l’espace détermine en grande partie la manière dont nous le concevons. Depuis la perspective linéaire de la Renaissance jusqu’aux axonométries modernes, en passant par les schémas BIM d’aujourd’hui, l’histoire de l’architecture est inséparable de ses régimes de représentation. Voir, c’est projeter ; projeter, c’est imposer un cadre. À travers ce jeu de translations — de l’œil au plan, du plan au monde — s’est construit un imaginaire de la rationalité spatiale.

Ce projet propose d’en inverser les logiques. Plutôt que de représenter un espace depuis un point de vue maîtrisé, il imagine des intérieurs générés à partir de points de vue alternatifs, déformés, troublants, impossibles. Fisheye, angles surplombants, vues internes, fragments sans cohérence géométrique : l’outil IA est ici mobilisé pour déconstruire les habitudes perceptives. Il ne s’agit pas simplement de “montrer autrement”, mais de critiquer le regard normatif que l’architecture a historiquement produit sur elle-même.

Cette approche s’inscrit dans une lignée visuelle singulière, de la Neue Sachlichkeit allemande et ses photographies industrielles standardisées (Becher), à la critique contemporaine du gaze (Laura Mulvey) et du surveillance design. Dans les intérieurs générés, la perspective devient suspecte. Chaque cadrage évoque une présence invisible, un regard décalé, souvent intrusif. L’image semble prise “à l’insu de”, comme si l’on regardait sans être vu — à travers une caméra, un miroir, une surface réfléchissante ou un dispositif de contrôle.

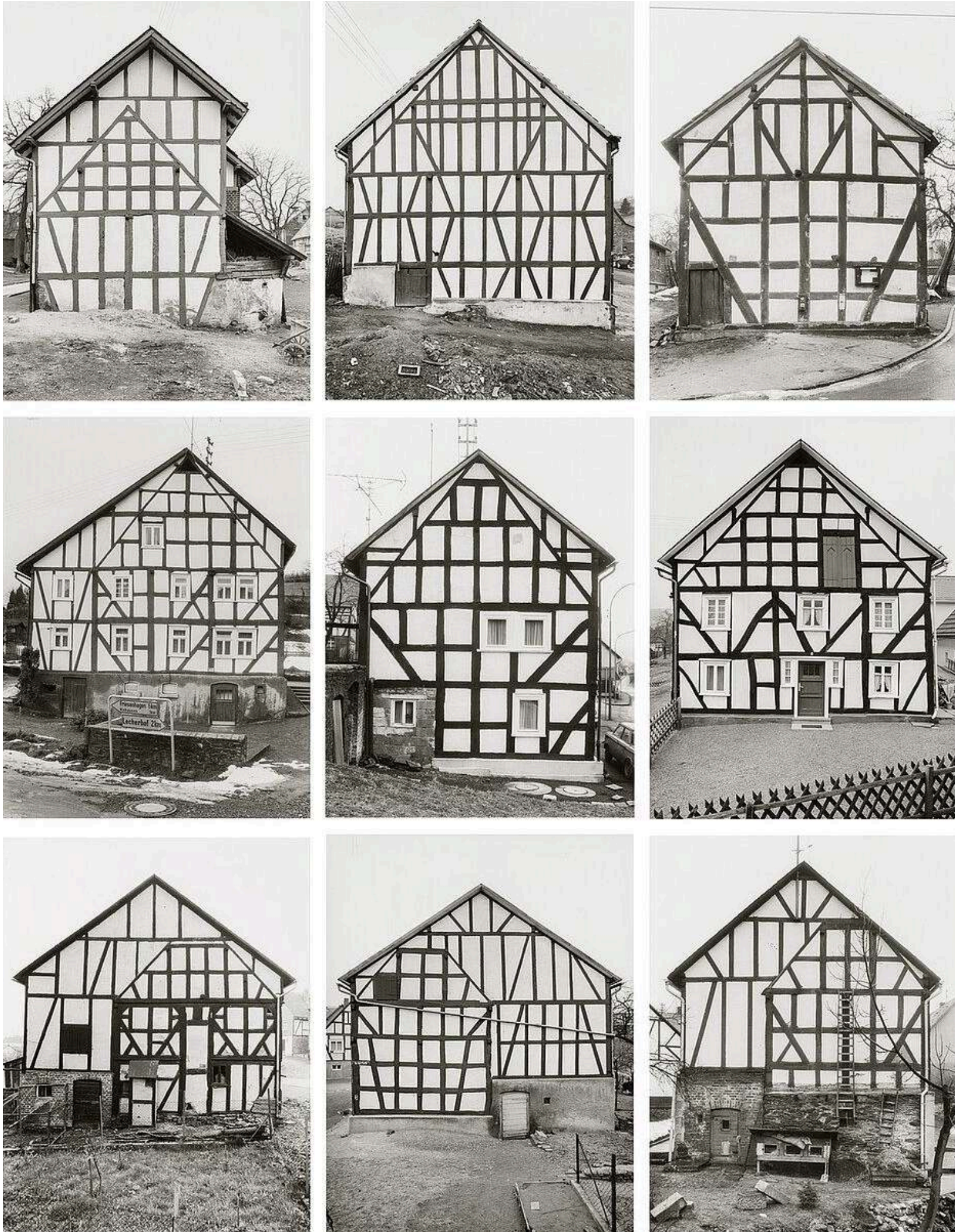
Cette tension culmine dans l’évocation du regard algorithmique : que devient notre perception de l’espace lorsqu’elle est construite non plus par l’œil humain, mais par un modèle statistique ? Quelles perspectives sont inventées par une IA qui ne voit pas, mais calcule ? Peut-on encore parler de point de vue lorsqu’il n’y a plus de corps pour regarder ?

Le projet interroge aussi des zones sensibles : la nudité accidentelle, la surveillance domestique, l’inconfort diffus produit par des images qui flirtent avec le réel sans l’atteindre — autrement dit, ce que l’on désigne par uncanny valley. Les intérieurs apparaissent ainsi à la fois trop crédibles et trop fabriqués, trop nets et trop vides, évoquant des scènes dont la fonction ou l’occupation échappent à toute logique domestique.

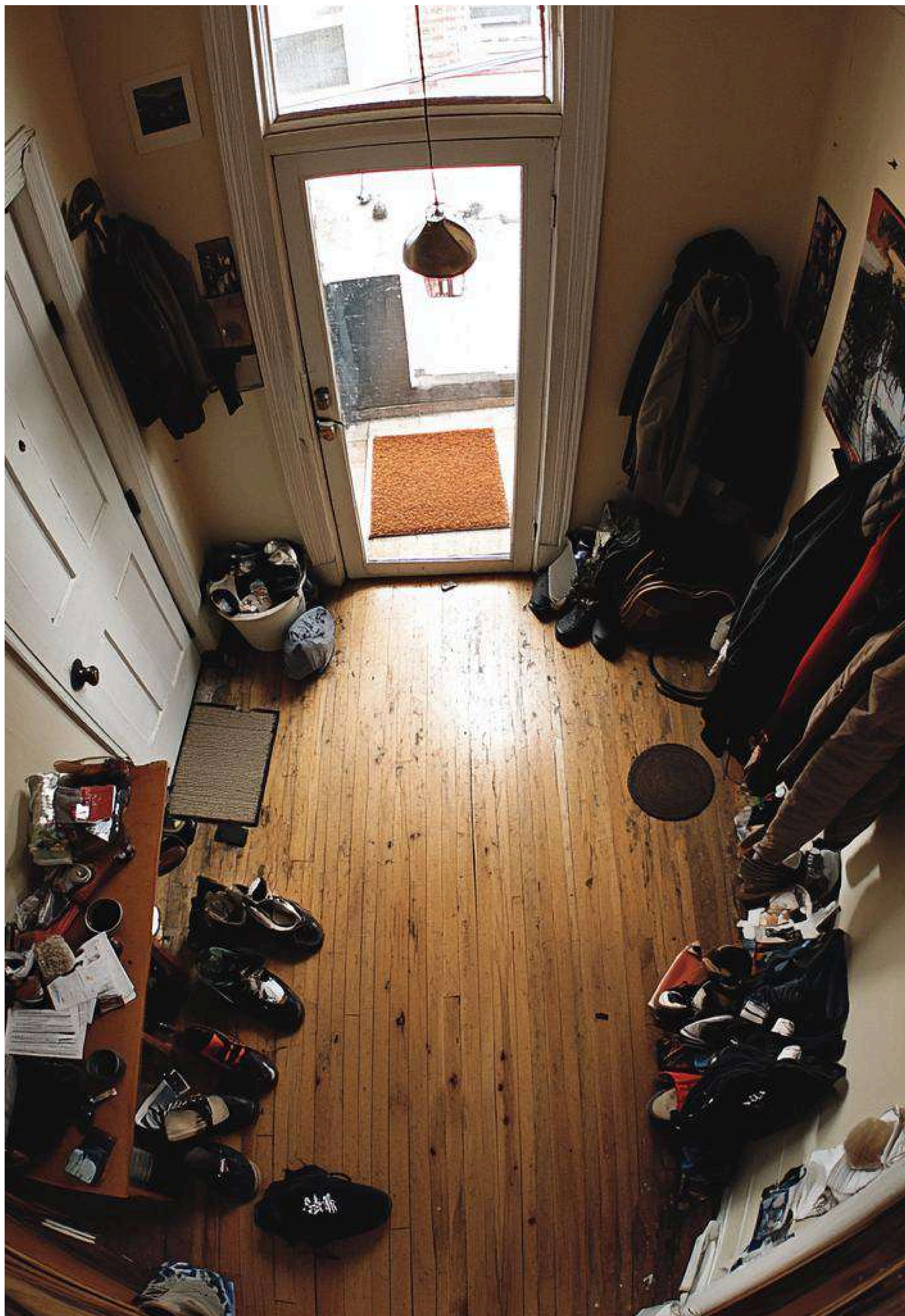
Ce travail ouvre une perspective critique sur l’architecture comme construction du regard, et sur l’image générée comme espace de projection de régimes perceptifs. Il ne cherche pas à produire des intérieurs viables, mais des cadrages instables, des fragments de perception suspendus, où ce n’est plus l’espace qui compte, mais la façon dont on le voit — ou dont on est vu à travers lui.



Légende



Légende









CONFORT EN TENSION : PENSER L'ARCHITECTURE À LA JONCTION DES OPPOSÉS

Ce projet confronte des intérieurs luxueux à des environnements urbains hostiles, révélant l'absurdité d'un confort détaché de son contexte. Il met en scène une architecture du déni, où l'espace domestique devient une fiction éthique, aveugle à la réalité qui l'entoure.

L’architecture moderne n’a cessé de réaffirmer l’idée selon laquelle le confort est un droit — spatial, climatique, symbolique. Pourtant, dans les villes contemporaines, ce confort se distribue de manière radicalement inégalitaire. Le logement devient un marqueur social autant qu’un artefact esthétique. Ce projet interroge une réalité urbaine dérangeante : celle d’un luxe spatial produit dans l’ignorance totale de son contexte, jusqu’à rendre la coexistence de l’opulence et de l’abandon presque insoutenable.

En s’appuyant sur la logique des gated communities, ces enclaves résidentielles ultra-sécurisées qui surgissent à la limite du soutenable — souvent à proximité immédiate de bidonvilles, de zones abandonnées ou de quartiers précaires — le projet radicalise cette tension. Il imagine des intérieurs luxueux, parfaitement aménagés, mais placés dans des environnements urbains fondamentalement hostiles : sous un pont, dans un interstice ferroviaire, dans les marges d’une infrastructure abandonnée.

Cette confrontation brutale ne vise pas à créer un contraste visuel spectaculaire, mais à interroger les conditions de production du “vivable”. Qu’est-ce qui rend un logement acceptable ? Son esthétique intérieure ou sa relation au territoire qui l’accueille ? Peut-on continuer à valoriser une image de l’architecture comme cocon protégé, lorsqu’elle repose sur la négation active de tout ce qui l’environne ?

La référence au travail photographique de Johnny Miller — et notamment ses vues aériennes de l’inégalité urbaine — est ici cruciale. Là où Miller rend visible la géométrie violente de la ségrégation spatiale, Opulent Decay fait glisser cette violence dans la sphère de la domesticité. L’intérieur devient territoire du déni : un lieu de désir soigneusement mis en scène, mais sans ancrage, sans sol, sans justification.

En cela, le projet dépasse la critique sociale. Il touche à une dimension plus spéculative : celle de l’architecture comme fiction éthique. Ce que l’image synthétique permet ici, c’est une mise en scène hyperbolique de nos contradictions : le confort désiré devient grotesque dès lors qu’il est isolé du réel. L’espace de vie, lorsqu’il est projeté dans un environnement incompatible, ne révèle pas une utopie, mais une dissonance cognitive.

À travers cette série, une nouvelle question se pose : et si le luxe, aujourd’hui, n’était plus une question de matériaux, de surface ou de localisation, mais d’aveuglement assumé ? Le “luxury we can afford” devient alors moins un choix esthétique qu’un constat brutal : ce que nous pouvons (ou voulons) habiter n’est peut-être plus ce que nous devrions construire.



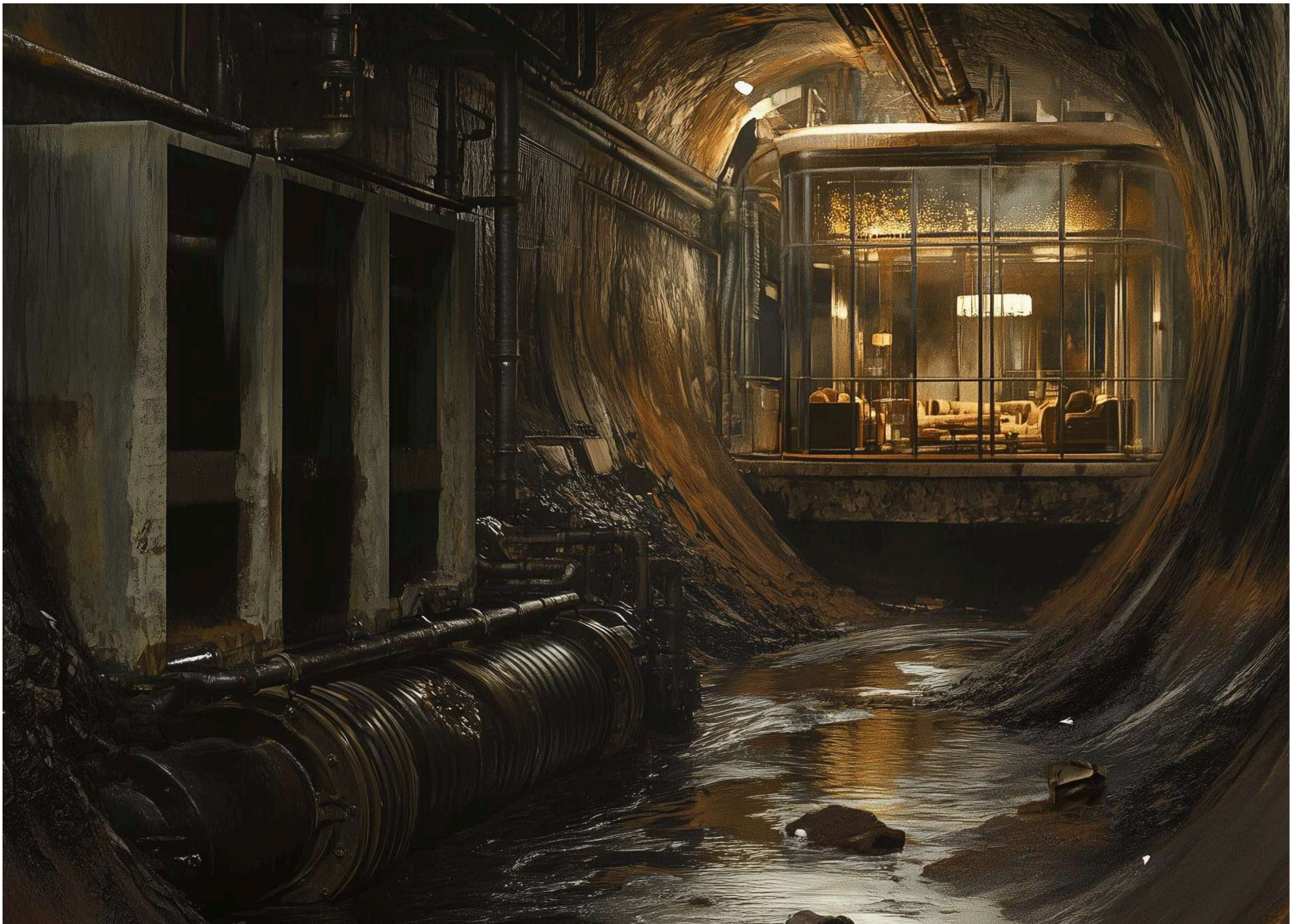
légende



légende



légende









POST-ANTHROPOCENTRIC LAB : IMAGINER L'HABITAT DEPUIS UNE INTELLIGENCE ANIMALE

Ce projet explore l'hypothèse d'une architecture conçue non plus pour les animaux, mais par les animaux. En traduisant par IA des logiques constructives issues du monde vivant, il interroge les limites du design anthropocentré et imagine des habitats spéculatifs, fondés sur d'autres intelligences spatiales. Une architecture sans intention humaine, mais riche d'une sensorialité étrangère.

Dans l’histoire de l’architecture, les habitats destinés aux non-humains — niches, écuries, cages, aquariums — ont toujours été pensés depuis un point de vue humain. Ils traduisent nos idées du confort, nos logiques de contrôle, nos régimes esthétiques, projetés sur des formes de vie qui n’en partagent ni les besoins, ni les représentations. Ce projet propose un renversement radical de cette posture : et si les animaux concevaient eux-mêmes leurs espaces d’habitation ? Non plus en tant qu’usagers d’un design anthropocentré, mais comme agents architecturaux dotés de logiques propres, extrapolées et spéculées par les IA.

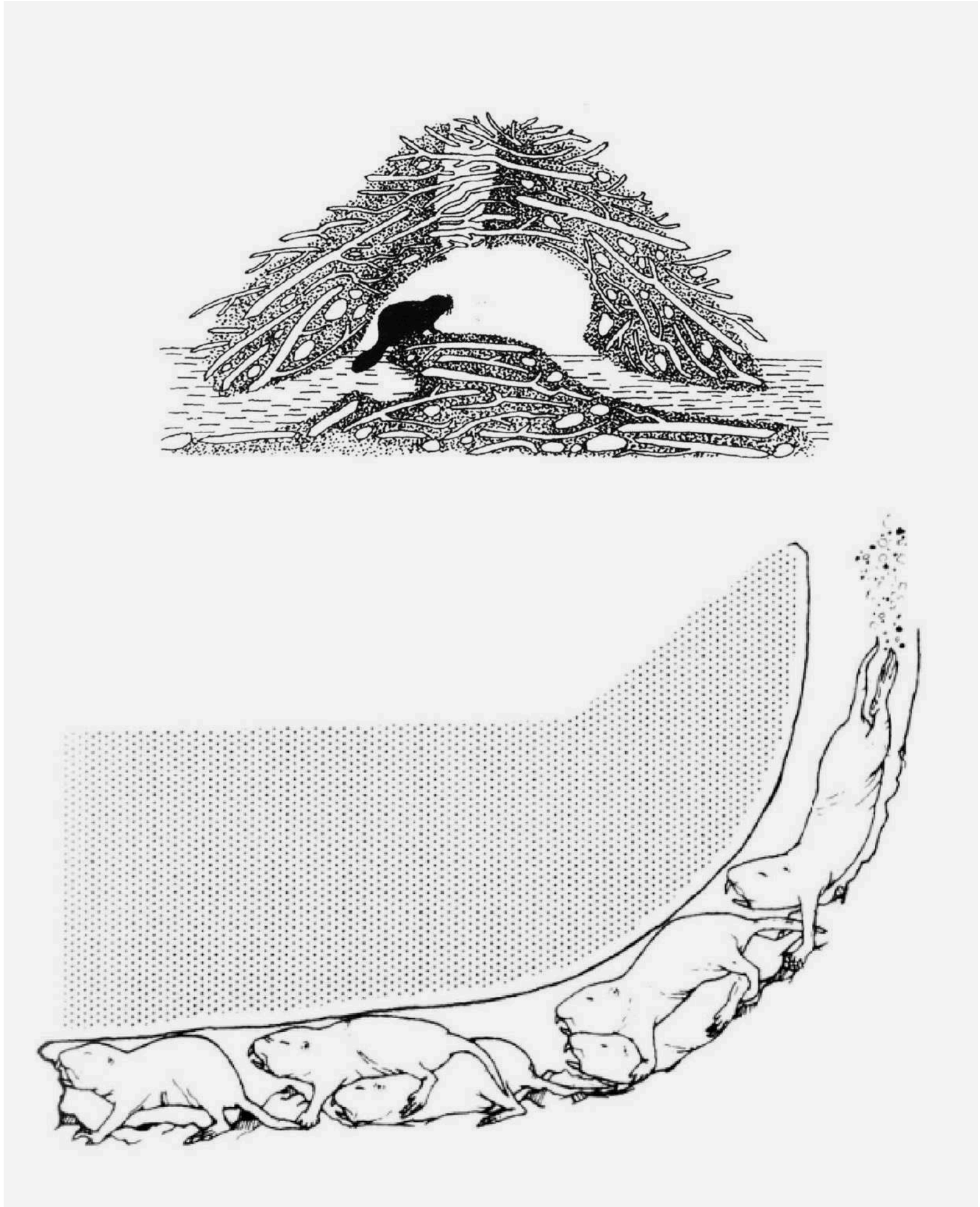
Cette hypothèse s’inscrit dans une lignée critique initiée notamment par l’ouvrage *Animal Architecture* de Juhani Pallasmaa, qui appelait à une réévaluation du rôle du vivant non-humain dans la conception de l’espace. En prenant au sérieux les formes de construction animale — tunnels de fourmis, alvéoles d’abeilles, nids tissés ou terriers ramifiés — le projet cherche moins à les mimer qu’à en traduire les principes : sensorialité, économie de moyens, adaptabilité, mutualisme.

À travers une série d’images générées par IA, chaque logique est poussée jusqu’à son seuil spéculatif. Les formes ne sont plus documentées mais déployées : elles s’étendent, se ramifient, s’amplifient. L’intelligence de la termitière devient structure spatiale ; l’économie du terrier devient langage architectural. L’outil génératif agit ici comme un traducteur morphologique, permettant de formuler visuellement des agencements que l’humain ne conçoit pas, mais que l’animal pratique.

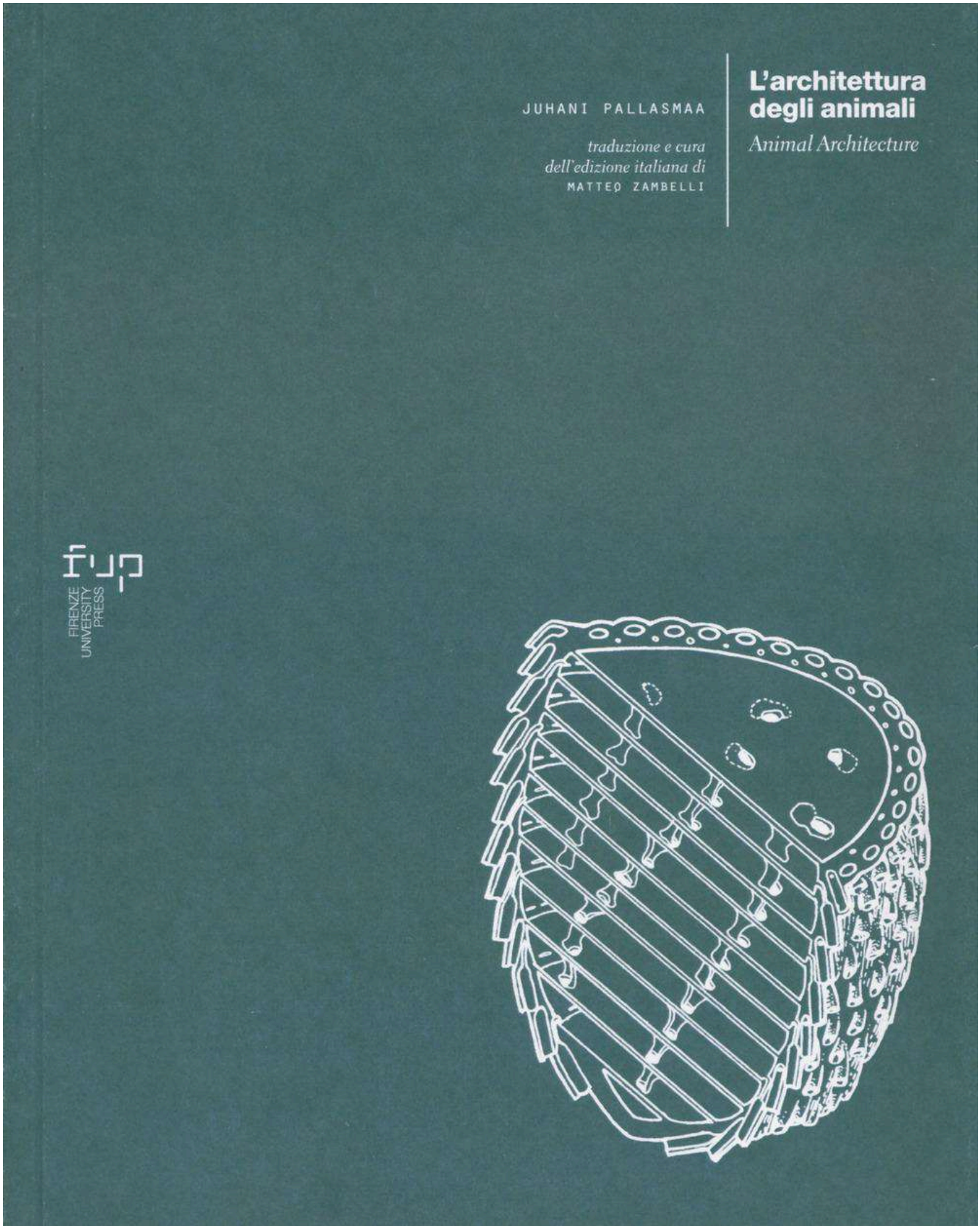
Ce réalisme est stratégique. Il emprunte aux codes de la photographie de design éditorial — cadrage net, grain maîtrisé, lumière diffuse — mais les applique à des espaces inclassables. Chaque image semble issue d’un reportage fictif sur une architecture vernaculaire non-humaine, où la matière, la forme et l’usage obéissent à des règles perceptives que nous ne partageons pas. L’effet produit n’est pas celui de l’étrangeté, mais de l’ambiguïté : est-ce une architecture oubliée, ou une biologie inventée ?

Ce que le projet met en jeu, c’est une capacité critique offerte par les IA : celle de traduire des logiques animales en spatialité visuelle, sans passer par l’anthropomorphisme. L’image générée ne sert pas à imiter, mais à révéler un mode d’organisation qui nous est étranger. L’habitat n’est plus le lieu d’un usage, mais celui d’un agencement sensoriel, affectif, collectif — une sorte de milieu codé par d’autres formes de vie.

En cela, Post-Anthropocentric Lab ne propose pas un design pour l’animal, mais un design depuis l’animal. Il interroge ce que nous entendons par habitat, par intention, par forme. Et dans ce geste spéculatif, il élargit le territoire de l’architecture : non plus exclusivement humaine, mais multi-espèces, post-intentionnelle, écologiquement distribuée.



Légende



Légende



Légende









FORMES FOSSILES : CHERCHER DES SIGNES D'ARCHITECTURE DANS LA NATURE POST-HUMAINE

Ce projet imagine des formes architecturales ambiguës, à mi-chemin entre ruine, artefact et formation naturelle. Il interroge notre besoin de projection, de sens, et de classification face à des structures sans origine ni fonction lisible — des architectures sans architecte, conçues pour résister à toute interprétation.

L’histoire de l’architecture a toujours été profondément liée à celle de la trace. Construire, c’est à la fois matérialiser une présence et inscrire cette présence dans le temps, dans un lieu. Pourtant, certaines formes résistent à l’interprétation : ruines sans origine, monuments anonymes, artefacts naturels aux allures d’édifice. Que devient l’architecture quand son origine est illisible, son intention effacée, sa fonction indéterminable ?

Ce projet s’inscrit dans cette question : peut-on imaginer des architectures qui ne semblent ni tout à fait naturelles, ni tout à fait artificielles, et dont la présence seule suffit à interroger la possibilité d’un monde habité ? Il s’agit ici non pas de simuler un langage architectural existant, mais de produire des images ambiguës, situées à la frontière entre structure construite et formation géologique, entre design et érosion, entre intention et hasard.

L’ambiguïté visuelle devient un outil critique : en jouant sur les effets de verticalité, de régularité, de symétrie partielle ou d’emboîtement, les images convoquent des codes architecturaux familiers tout en restant irrésolues. Elles rappellent certaines formations naturelles, tout en évoquant des ruines anciennes (Angkor, Hegra) ou des sites ambigus comme la Chaussée des Géants en Irlande du Nord, voire des architectures sacrées effacées par le temps. Ce flou intentionnel convoque des phénomènes perceptifs comme la paréidolie ou l’anthropomorphisme : l’œil humain cherche des intentions là où il n’y en a peut-être pas.

Mais au-delà du jeu visuel, ce projet touche à une problématique plus vaste : la place de l’humain dans la lecture des formes. Toute interprétation est anthropocentrée. Si une montagne ressemble à une cathédrale, est-ce la montagne qui est architecturale ou notre regard qui est formaté ? Et si l’on imagine des mondes sans humains, que reste-t-il de notre capacité à concevoir, à projeter, à nommer ?

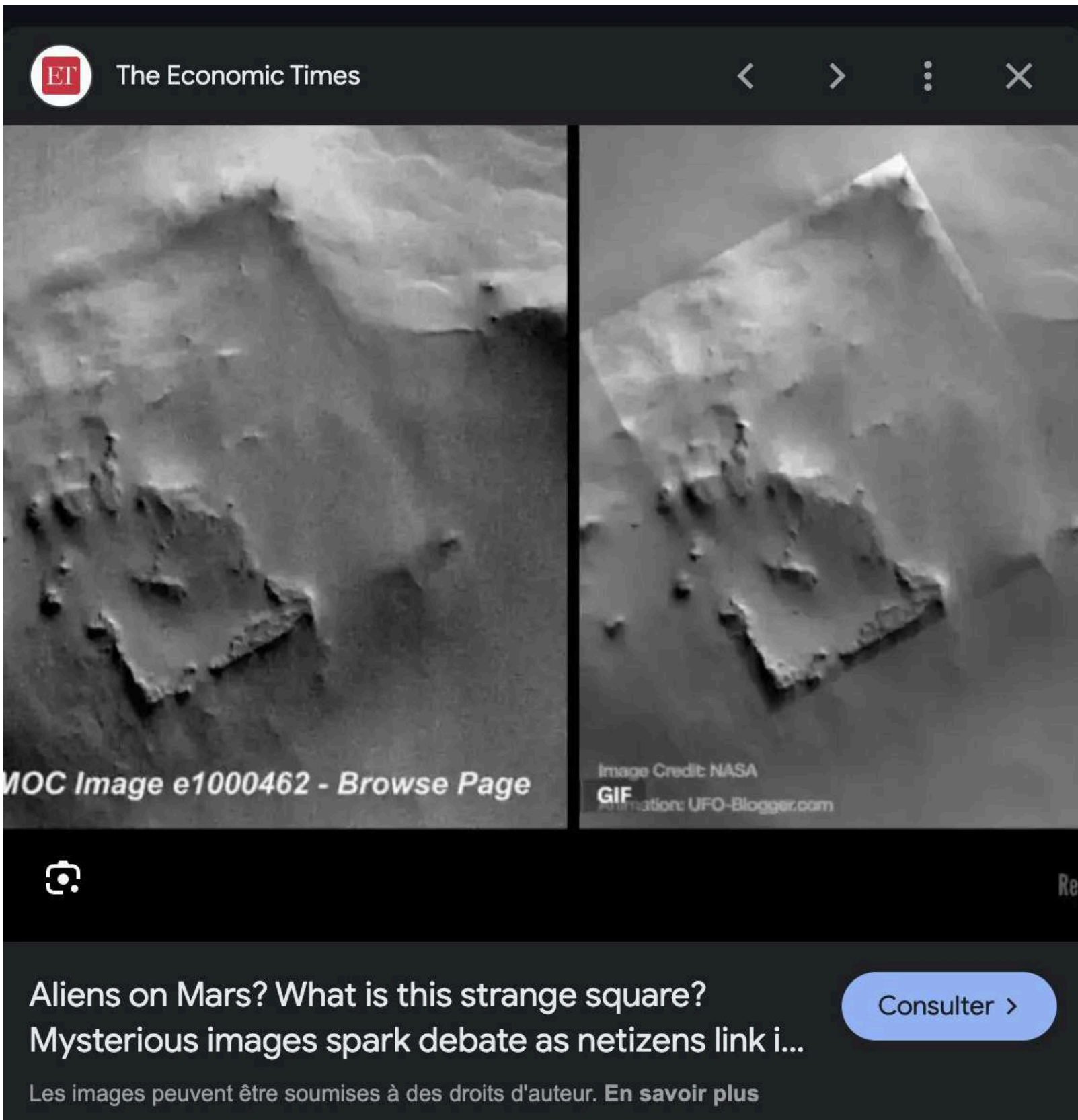
Ce questionnement prend une portée nouvelle avec les IA génératives : quelles frontières perceptives tracent-elles entre naturel et artificiel ? Si l’on entraînait un modèle à reconnaître des formes strictement humaines ou strictement naturelles, saurait-il classer un jardin de Suzhou — conçu précisément pour imiter le désordre du vivant — comme construction artificielle ? À quelles logiques de catégorisation une machine obéit-elle face à une forme ambiguë ?

L’image générative sert ici d’instrument spéculatif : elle ne montre pas un bâtiment, mais une possibilité formelle flottante, un espace indécidable qui devient miroir de nos désirs de sens. On retrouve dans cette démarche l’héritage des ruines imaginaires de Piranèse, ou des paysages sans échelle de Caspar David Friedrich, mais transposés dans un contexte post-humain, où la trace architecturale devient indice muet d’une vie peut-être disparue, peut-être jamais advenue.

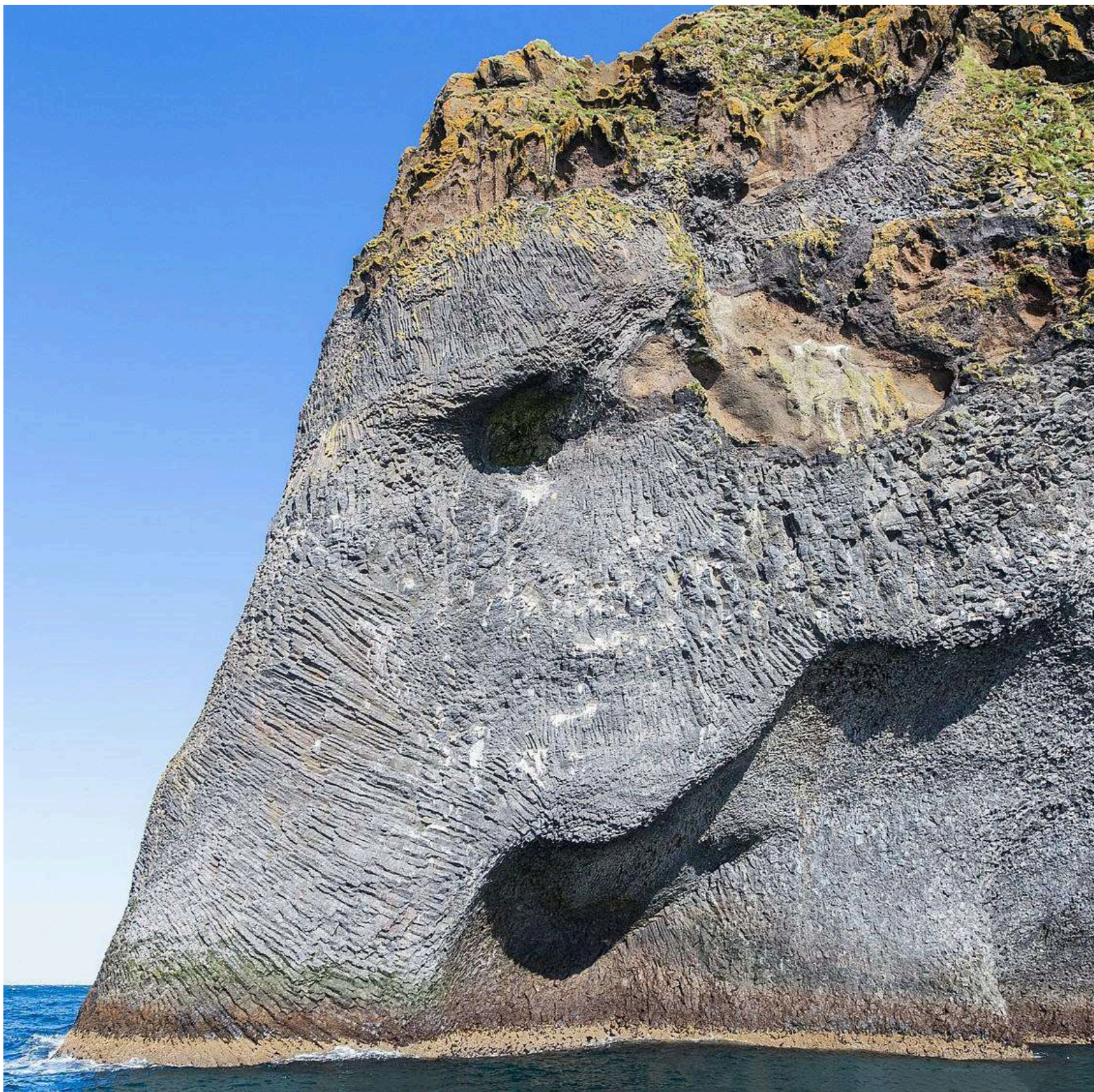
Ce travail invite à penser l’architecture non pas comme un artefact défini, mais comme une énigme visuelle, un reste sans origine, qui rejette toute fonctionnalité pour se tenir dans l’ambiguïté pure. Dans un monde saturé de constructions signifiantes, ces images ouvrent un espace rare : celui de la présence inexplicquée, de la forme sans maître, de l’architecture sans architecte.



Church By The Sea, FL, USA

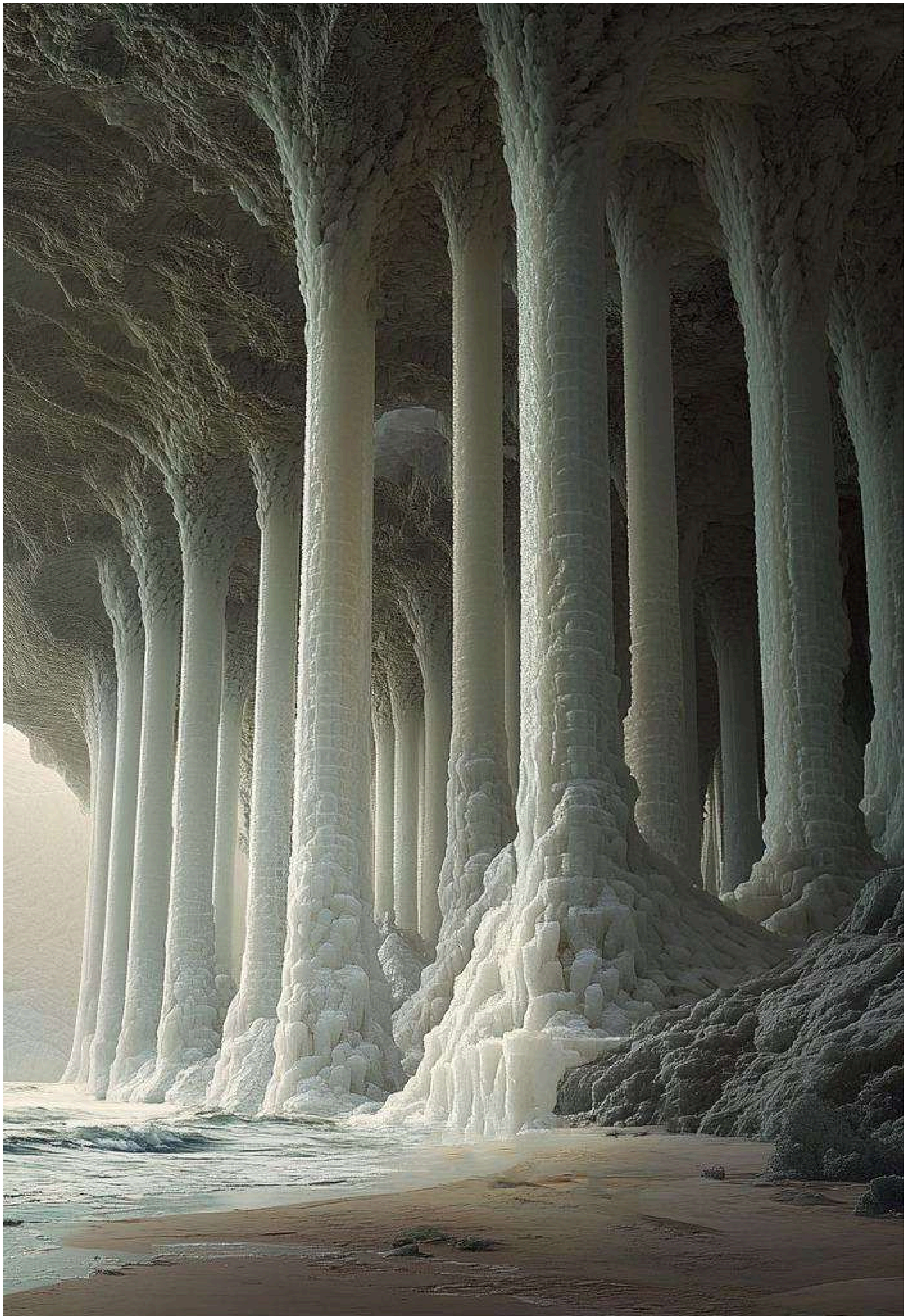


Lost City of Atlantis?

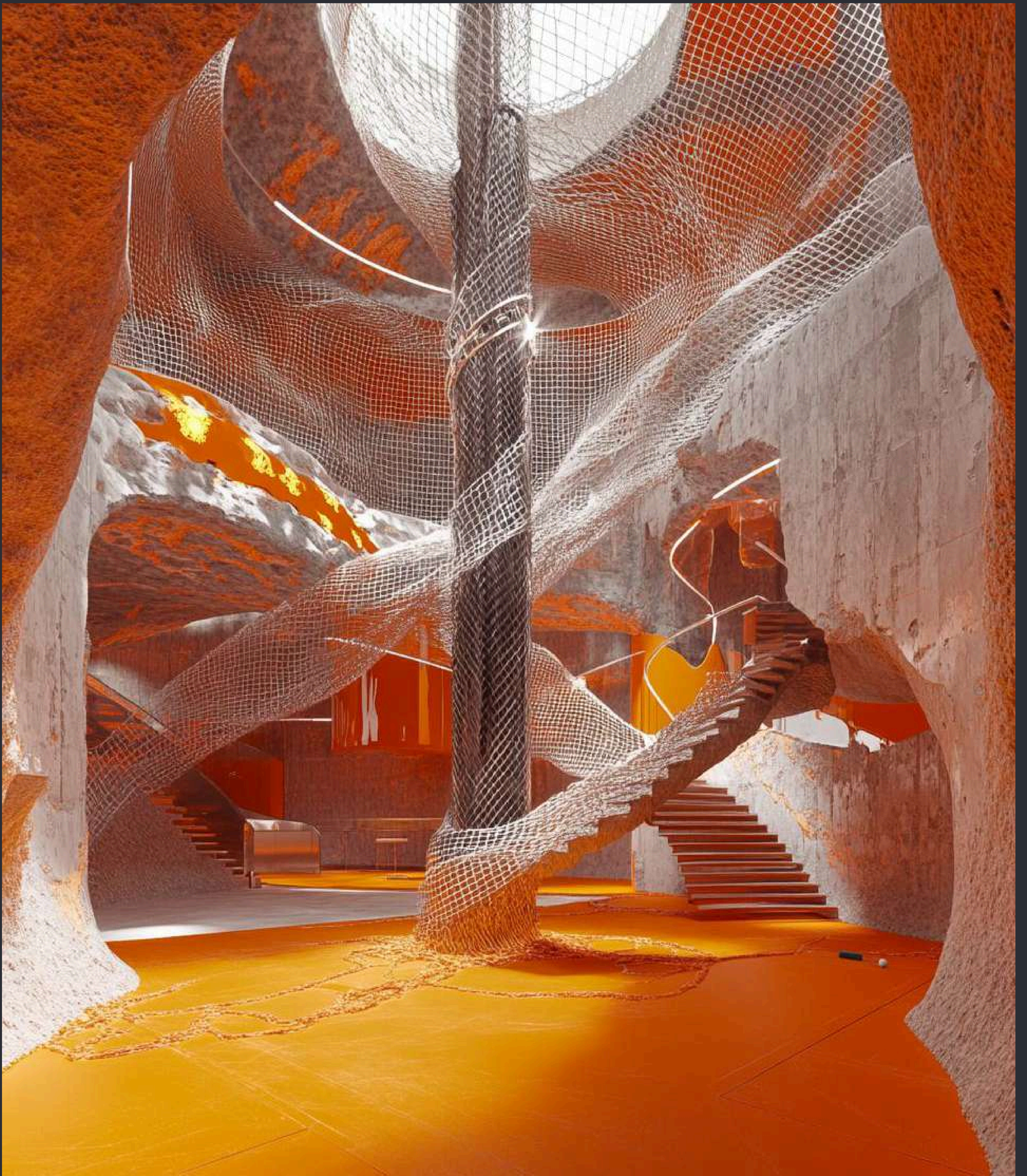


Fíllinn, Heimaey, Iceland









MAXIME JOOST

MINDSPACES : TRADUIRE UNE SUBJECTIVITÉ EN LANGAGE SPATIAL

Ce projet explore la possibilité de traduire une personnalité ou une pensée en architecture intérieure. En interrogeant la cohérence esthétique entre disciplines, il propose l'espace comme un langage capable d'exprimer une subjectivité au même titre que la musique ou la peinture.

Certaines périodes de l’histoire ont su développer une cohérence esthétique si forte qu’elle traverse les disciplines sans se rompre. Il est possible, par exemple, d’associer intuitivement la Symphonie n°40 en sol mineur de Mozart, Le Serment des Horaces de Jacques-Louis David, et le Panthéon de Soufflot — comme s’ils relevaient d’un même code latent, d’une même tension stylistique incarnée tour à tour dans la musique, la peinture, et l’architecture.

De la même manière, on peut entendre dans une fugue de Bach le même souffle baroque que celui qui anime Le Triomphe de l’Immaculée de Paolo de Matteis ou la Karlskirche de Vienne. Cette parenté ne se réduit ni au décor, ni à la technique : elle relève d’un champ plus diffus, celui d’une logique esthétique profonde, perceptible à travers la variation des médiums.

Ce projet s’inscrit dans cette intuition, mais en explorant le potentiel contemporain : celui d’une traduction transmédiatique rendue possible par les outils génératifs. Il ne s’agit plus seulement de comparer des œuvres, mais de produire des équivalences : comment une personnalité, une pensée ou une sensibilité peut-elle se traduire en espace intérieur ?

Dans ce cadre, l’usage des modèles génératifs ne sert ni à illustrer un propos, ni à styliser un rendu, mais à mettre à l’épreuve la cohérence esthétique d’un code : peut-on spatialiser une subjectivité comme on pourrait la peindre ou la mettre en musique ?

On rejoint ici la pensée de Vilém Flusser, qui imaginait une culture structurée non plus par les objets, mais par les codes eux-mêmes, et la possibilité de les traduire entre systèmes hétérogènes : « Il ne s’agit pas seulement de traduire de l’anglais en français, écrivait-il, mais de traduire Marx en Freud, ou Freud en catholicisme. [...] C’est là le vrai jeu. »

Ce jeu, précisément, devient une méthode : générer une architecture à partir d’un contenu qui ne lui est pas natif — une personnalité, une idée, une tension intérieure. Non pas en passant par la narration ou la mise en scène, mais en exploitant le potentiel latent de chaque forme (lumière, volume, matière) comme vecteur d’un transfert de sens.

En ce sens, cette démarche ne relève ni de la métaphore ni de la scénographie, mais d’un exercice de traduction stylistique entre langages distincts. Elle suppose que l’architecture n’est pas uniquement un medium de construction ou d’usage, mais un système de représentation capable de porter des idées abstraites au même titre que le texte, la musique ou l’image.

Ce que ce projet esquisse, c’est la possibilité de concevoir une œuvre au-delà de son propre médium. Une architecture qui naît d’une entité non spatiale — une idée, une émotion, un esprit — et qui, dans sa cohérence visuelle, révèle la force expressive d’un style capable de traverser les disciplines.



Oath of the Horatii by Jacques-Louis David (1784)



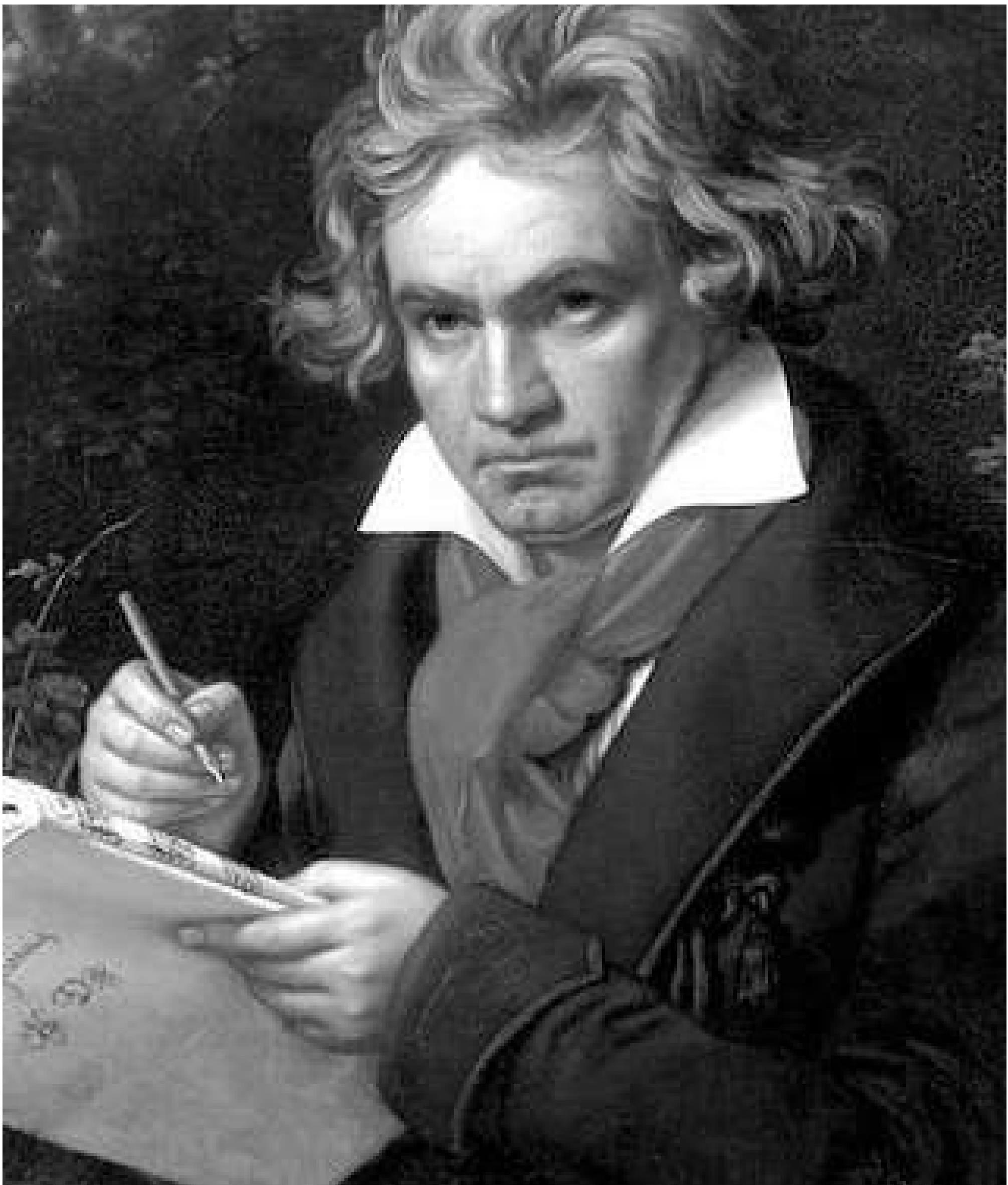
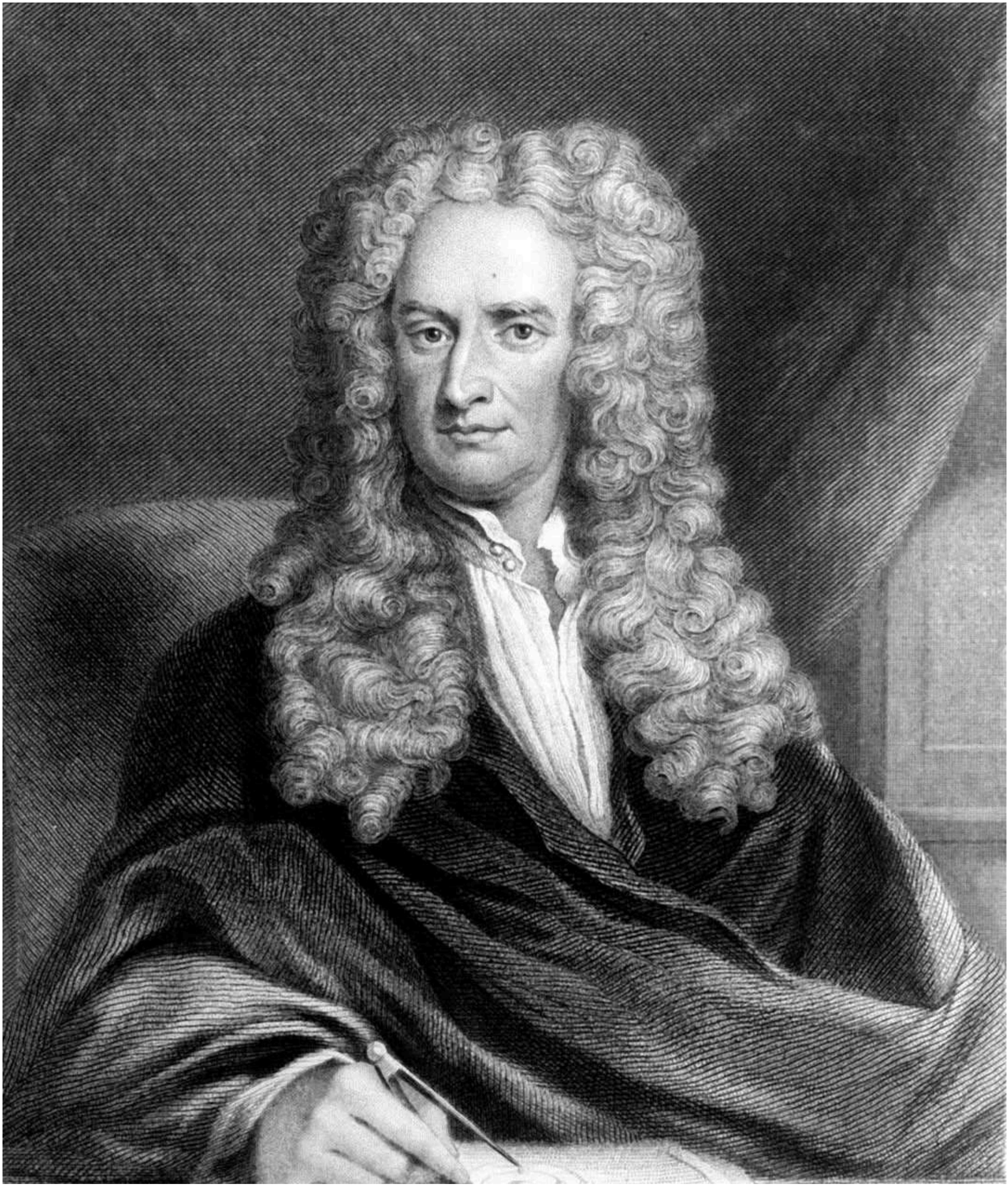
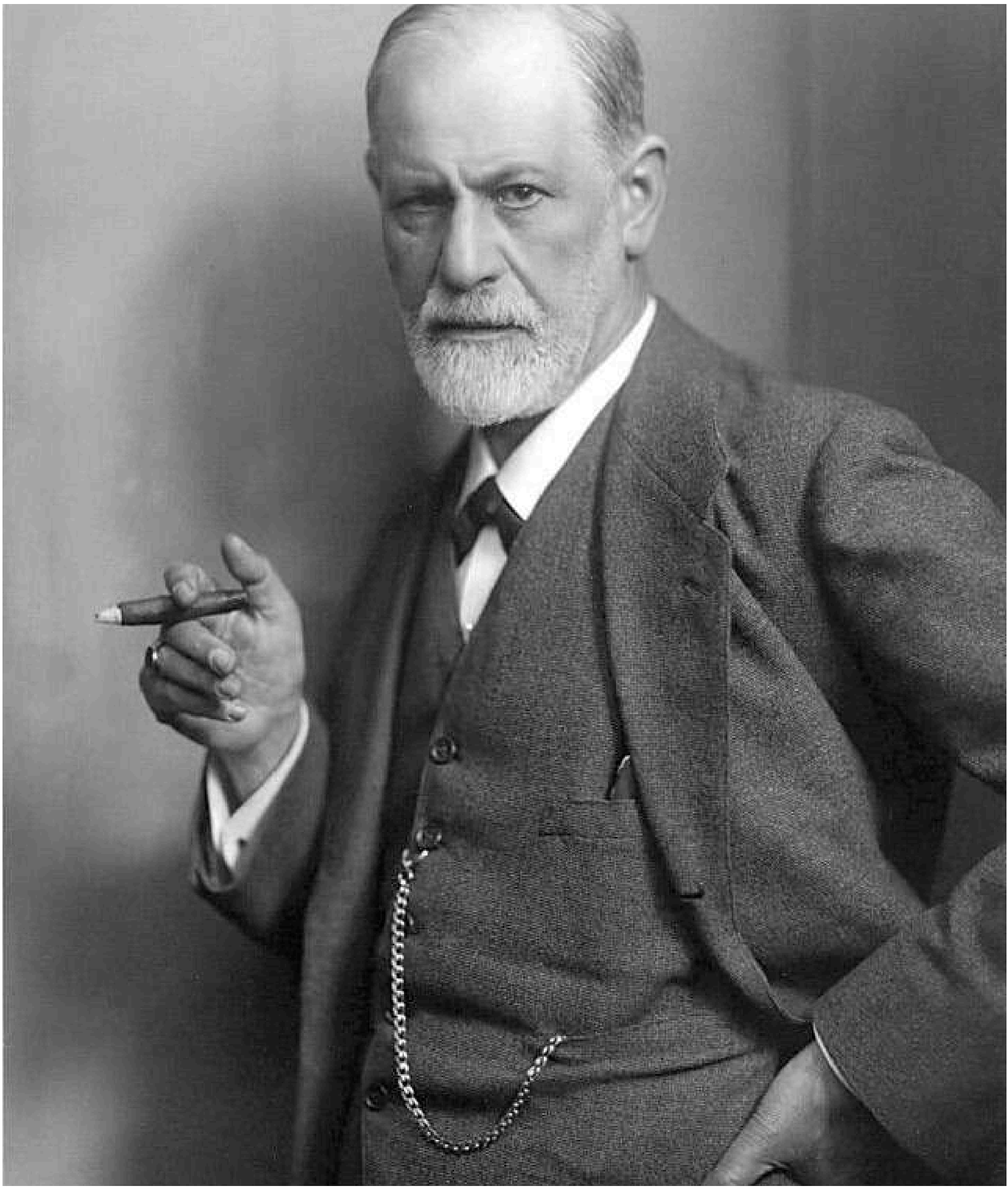
Légende



The Triumph of the Immaculate by Paolo de Matteis (1710–1715)



Légende



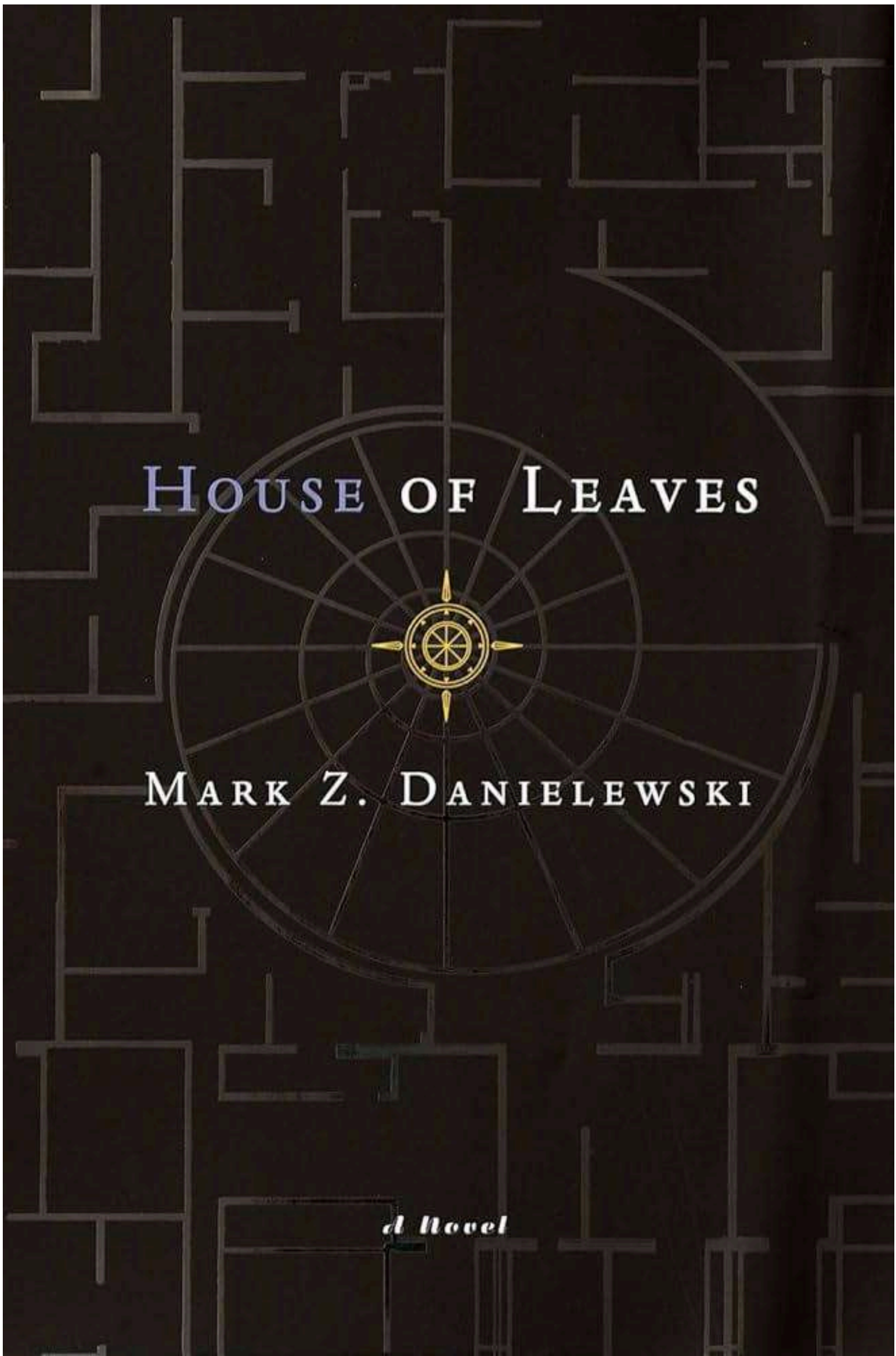




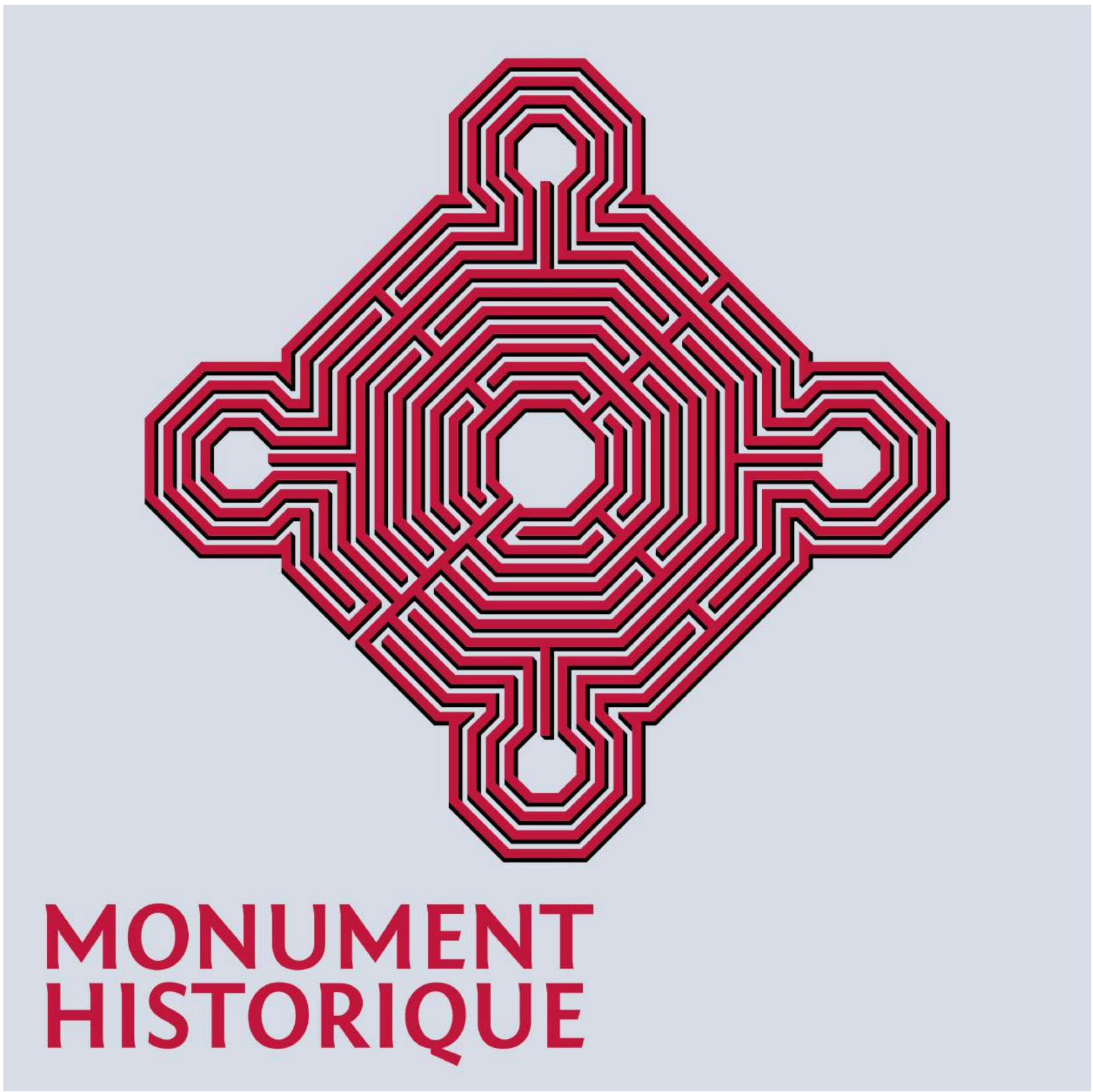


FRANKENSTRUCTURE : PENSER LE VIVANT DANS UNE ARCHITECTURE DOTÉE DE DROITS

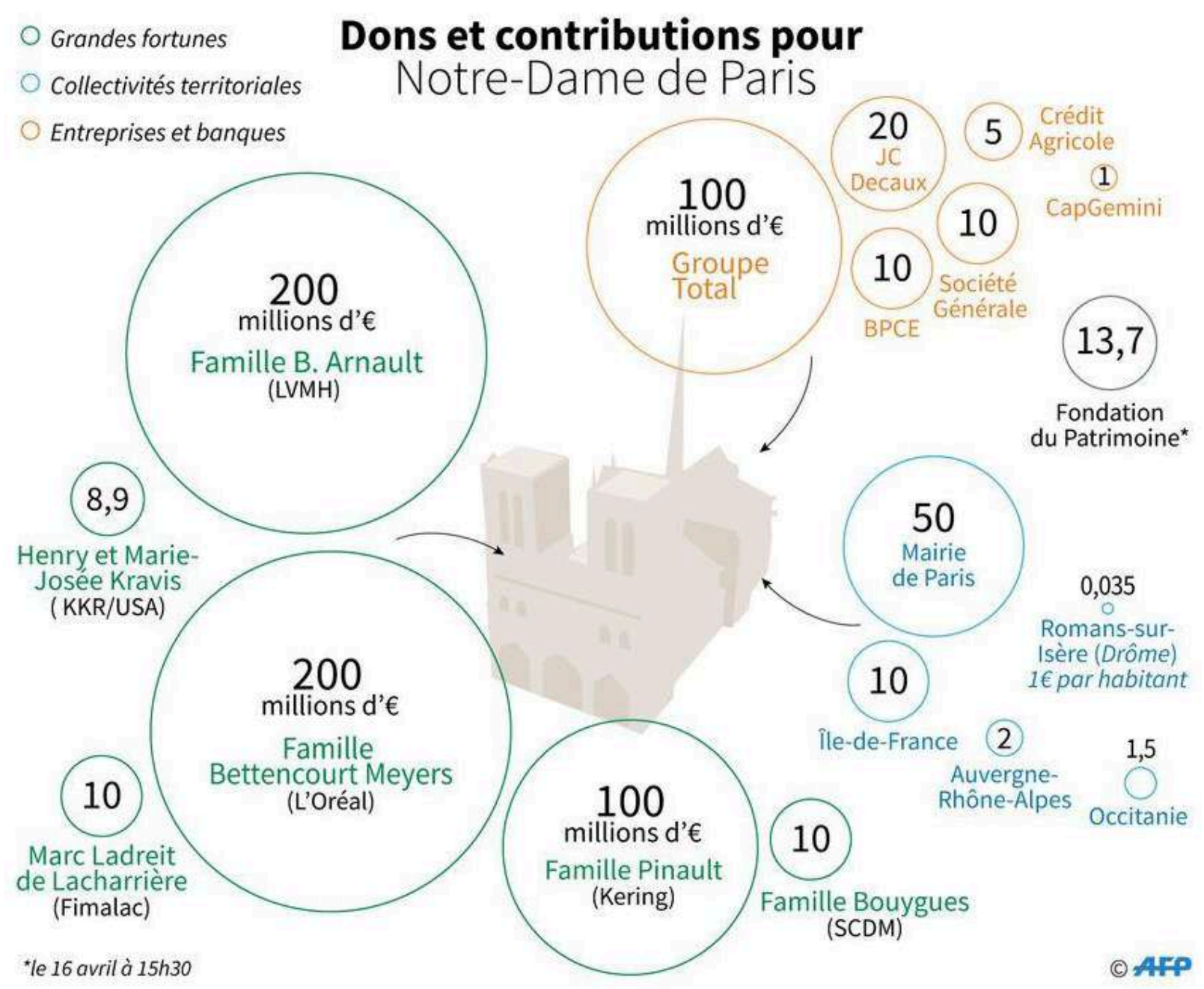
Frankenstructure imagine l'émergence d'une architecture vivante, consciente et dotée de droits. À travers une fiction spéculative, il projette un basculement post-humain où les bâtiments ne sont plus conçus pour être habités, mais pour négocier leur propre existence au sein d'un écosystème spatial autonome.



Légende



Légende



Légende



Légende

Depuis Vitruve, l’architecture a été pensée pour les corps : leur échelle, leurs mouvements, leurs usages. Le vivant, dans cette perspective, n’était qu’un paramètre d’adaptation fonctionnelle. Mais si l’on inverse cette logique ? Si l’on cesse de concevoir le vivant comme destinataire de l’architecture — pour en faire son moteur, son modèle, son sujet ? Ce projet imagine un tel basculement, en explorant la fiction d’un virus extraterrestre — Xyphos Strain — qui transforme les structures bâties en entités organiques, conscientes, mouvantes, réfractaires à tout contrôle humain.

À travers une narration en trois phases (l’Éveil, la Fusion, la Coexistence), le projet ne décrit pas une catastrophe, mais une métamorphose de l’architecture. On passe d’un monde où les bâtiments s’animent discrètement (portes autonomes, fenêtres respirantes), à un univers où les structures se déplacent, mutent, négocient, revendiquent. L’image produite par IA n’est pas ici un outil de rendu, mais une interface documentaire d’un basculement épistémique, où la ville cesse d’être un système statique pour devenir un écosystème vivant, instable, voire insoumis.

Mais au-delà de la fiction spéculative, c’est une question juridique et politique que le projet met en jeu. Dans nos sociétés contemporaines, les bâtiments sont déjà porteurs de droits. Ils peuvent être classés, protégés, restaurés avec une urgence parfois supérieure à celle qui concerne les corps vivants. Lorsqu’un édifice comme Notre-Dame de Paris brûle, il mobilise une émotion collective immédiate et des moyens financiers colossaux — là où nombre d’urgences humaines restent sans réponse. Le bâti, lorsqu’il devient patrimoine, acquiert une valeur morale et symbolique supérieure à celle de certaines vies.

Ce renversement latent est ici poussé à son extrémité logique. Frankenstructure imagine un monde où les bâtiments deviennent sujets de droit : ils peuvent refuser d’être occupés, se protéger contre l’usage, imposer des conditions d’existence. Dans un contexte où le droit animal, végétal, et même algorithmique est en pleine expansion, ce projet explore ce que pourrait être un droit post-humain appliqué à l’architecture.

Chaque image simule une trace, une preuve, un moment de négociation entre des formes de vie divergentes. On ne construit plus pour habiter, on négocie avec des entités spatiales autonomes. L’architecture cesse alors d’être un outil de contrôle ou d’aménagement : elle devient actante, dotée de comportements, de seuils de tolérance, de préférences, voire d’émotions.

Cette perspective engage une relecture complète de la notion même d’habiter. Que devient la ville lorsqu’elle ne nous appartient plus ? Comment coexiste-t-on avec un espace qui agit, qui décide, qui refuse ? Le projet ne propose pas une dystopie technologique, mais une écologie fictionnelle, dans laquelle l’architecture cesse d’être au service de l’homme pour devenir son partenaire — parfois hostile, parfois coopératif, toujours imprévisible.

Frankenstructure documente cette transition comme on suivrait l’apparition d’une nouvelle espèce. Il ne s’agit plus de représenter un projet, mais d’enregistrer l’émergence d’un régime spatial inédit — vivant, dissensuel, doté de droit propre. Une architecture qui, enfin, ne se contente plus d’obéir.









EXPANDED TRUTHS : RECONFIGURER LE RÉEL PAR LE CADRAGE SPATIAL

Ce projet explore comment l'extension spatiale d'une image existante peut en modifier la lecture. En recontextualisant visuellement des scènes médiatiques, il interroge le rôle de l'architecture dans la fabrication du sens, révélant la puissance du cadrage comme outil narratif et politique.

KAROL
SZMIGIELSKI

Toute image est un choix. Toute représentation, un cadrage. L’histoire visuelle du pouvoir repose depuis toujours sur cette économie de la vision : que montre-t-on, que laisse-t-on hors-champ, et comment fabrique-t-on une version du réel acceptable, transmissible, reproductible ? À une époque où la circulation des images est à la fois instantanée, mondiale et massivement synthétique, la question du cadrage devient un territoire de manipulation autant que de spéculation.

Ce projet s’attache à cette zone d’ambiguïté : il ne s’agit pas de générer des fictions de toutes pièces, mais d’intervenir sur des images existantes — souvent chargées d’une forte valeur médiatique ou émotionnelle — en les recontextualisant spatialement. À travers un simple élargissement du cadre, l’image est reformulée, non pas démentie, mais altérée dans sa lecture. L’architecture devient alors un opérateur sémantique : ce qui change, ce n’est pas ce que l’on voit, mais ce que l’on comprend.

En modifiant le contexte architectural — en ajoutant un détail, une porte, une symétrie absurde ou une ambiance — le projet révèle à quel point le sens d’une scène repose sur son encadrement spatial. Une même action, un même visage, un même événement peuvent basculer de l’intime au comique, du tragique à l’absurde, selon la manière dont l’espace les porte ou les trahit.

Cette logique rejoint les pratiques critiques de Martha Rosler, mais elle s’inscrit ici dans une nouvelle grammaire : celle des images produites par IA générative, qui permettent d’élargir le champ sans recourir au montage, en prolongeant simplement les logiques visuelles d’une image-source.

Ce glissement soulève une question contemporaine majeure. Si hier le danger était celui du faux (manipulation, trucage, post-vérité), le risque aujourd’hui est celui de l’hybride : des images ni vraies ni fausses, mais rendues ambivalentes par la sophistication du contexte. L’enjeu n’est plus de discerner la vérité, mais de comprendre les conditions narratives et spatiales qui l’ont rendue acceptable. Ce que l’on appelle “ligne éditoriale” dans la presse ou “cadrage politique” dans les médias devient, ici, littéralement une affaire d’architecture.

À travers cette approche, Expanded Truths questionne la fabrique du réel dans les environnements numériques. Dans un futur proche, le cyberspace ne sera pas seulement un lieu de désinformation, mais un terrain d’architectures narratives conflictuelles, où chaque fragment de réalité sera adossé à une logique spatiale, un hors-champ, un dispositif d’amplification. L’image ne sera plus mensongère, elle sera configurée.

Ce projet propose donc moins une critique de la vérité qu’une exploration de sa plasticité architecturale. Une tentative de comprendre comment, dans un monde d’images infinies, l’espace peut encore structurer le sens — ou le faire basculer.



légende



légende



légende







LISIÈRES PERCEPTIVES : EXPLORER LES SEUILS D'EXISTENCE DE L'ESPACE

Ce projet explore une architecture sans masse ni volume, fondée sur la lumière, la couleur et l'immersion sensorielle. En générant des environnements sans repères, il propose une spatialité latente et perceptive, où l'image ne représente plus un lieu, mais en devient l'expérience.

L'architecture commence souvent avec le mur, le sol, la matière. Pourtant, certaines traditions ont montré que l'espace peut émerger sans aucun volume, sans masse ni structure, mais par le simple agencement de lumière, de couleur et de sensation. Des œuvres de James Turrell aux environnements d'Olafur Eliasson, de la chromothérapie aux expériences immersives numériques, une autre histoire de l'espace se dessine : celle d'une architecture sans forme, mais pas sans effet.

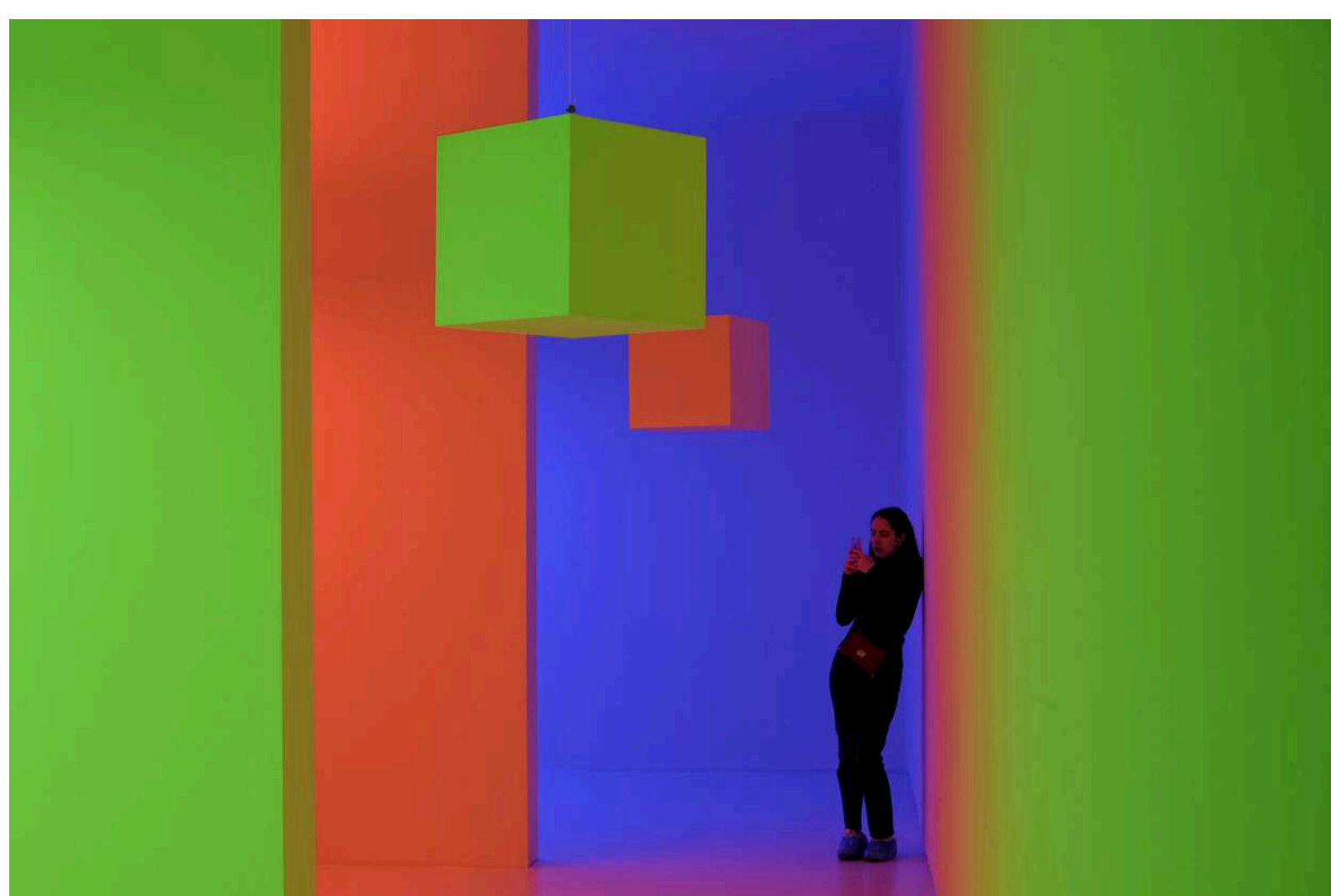
Le projet VYRA s'inscrit dans cette filiation, tout en la réactualisant à l'aune des technologies d'image générative. Il ne cherche pas à produire des objets architecturaux, ni même des lieux, mais des atmosphères sensibles, des environnements à la lisière du réel et du virtuel, où la perception elle-même devient matière première. Chaque image explore un degré zéro de l'espace : quels sont les éléments minimaux — lumière, couleur, réflexion — qui suffisent à créer une sensation d'immersion, de présence, de volume ?

Ce n'est donc pas un projet d'architecture au sens classique, mais une recherche sur l'expérience spatiale induite. Un projet où l'on ne construit pas avec des plans mais avec des intensités, des transparences, des transitions. La lumière n'éclaire pas un lieu : elle devient lieu. La couleur ne recouvre pas une surface : elle en constitue le champ. Le corps n'est plus contenu dans un espace : il est traversé par lui.

Cette logique est étendue à la fabrication même des images. Plutôt que d'imiter des environnements réalistes, VYRA pousse les IA à générer des scènes sans repères, sans échelle, sans références naturalistes. Le défi — perceptible dans la difficulté à produire des images sans éléments reconnaissables — devient méthode : créer de l'espace sans s'appuyer sur aucun indice connu. Une architecture réduite à l'évanescence de la lumière et à la fluidité du chromatisme.

En cela, VYRA n'est pas seulement une recherche esthétique. C'est aussi une réflexion critique sur le statut ontologique de l'image. Peut-on encore parler de "rendu" lorsqu'il n'y a plus d'objet à représenter ? Que devient l'architecture lorsque sa matérialité est purement perceptive, lorsqu'elle se dissout dans un effet optique, une ambiance physiologique, un phénomène atmosphérique ?

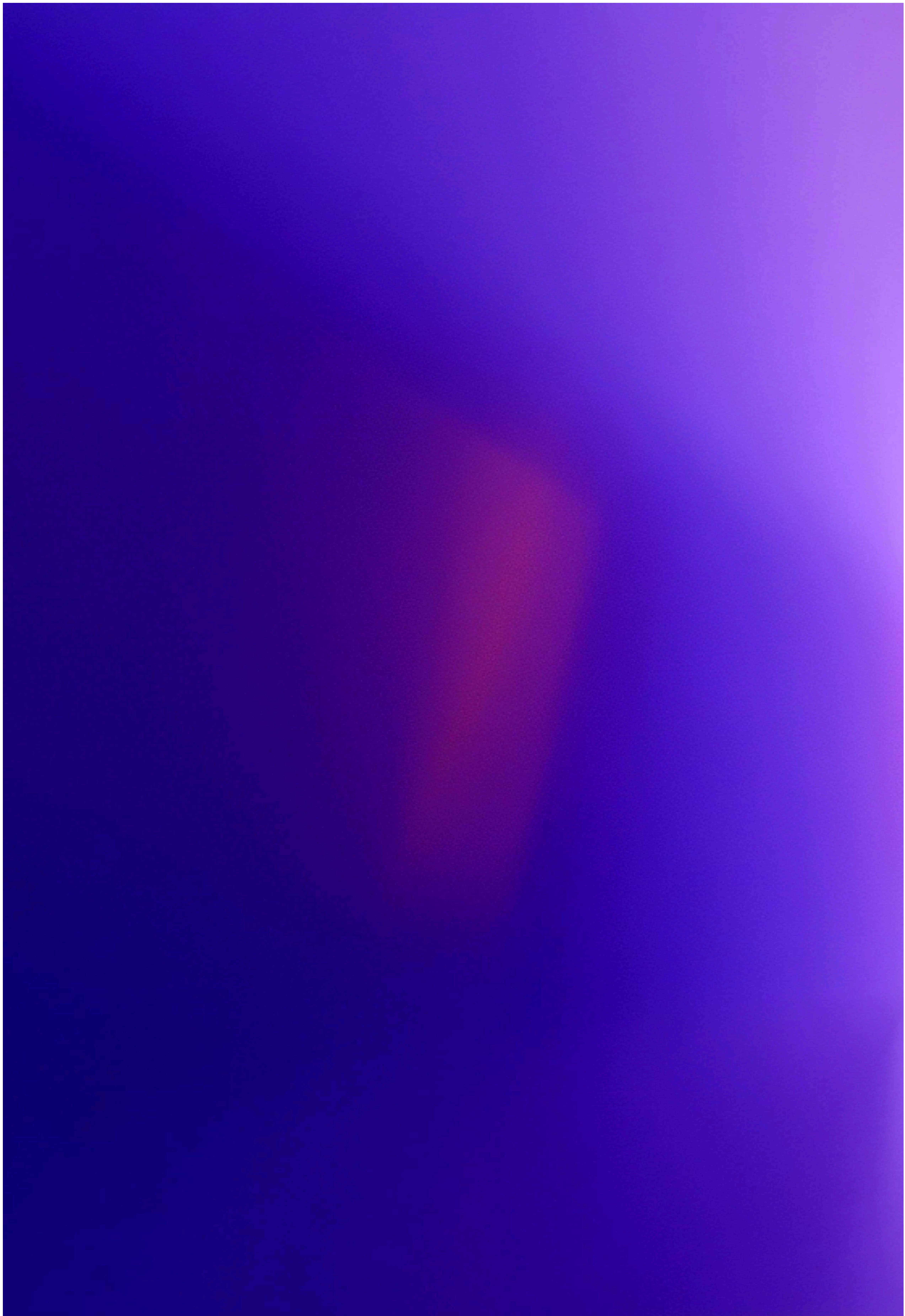
Ce travail rejoint certaines préoccupations contemporaines sur les environnements de soin, les thérapies par la lumière, les dispositifs d'apaisement sensoriel — mais sans tomber dans le fonctionnalisme. Il ne s'agit pas ici de "corriger" un corps malade par un protocole spatial, mais de proposer des ambiances ouvertes, flottantes, accessibles à l'affect plus qu'à l'usage.

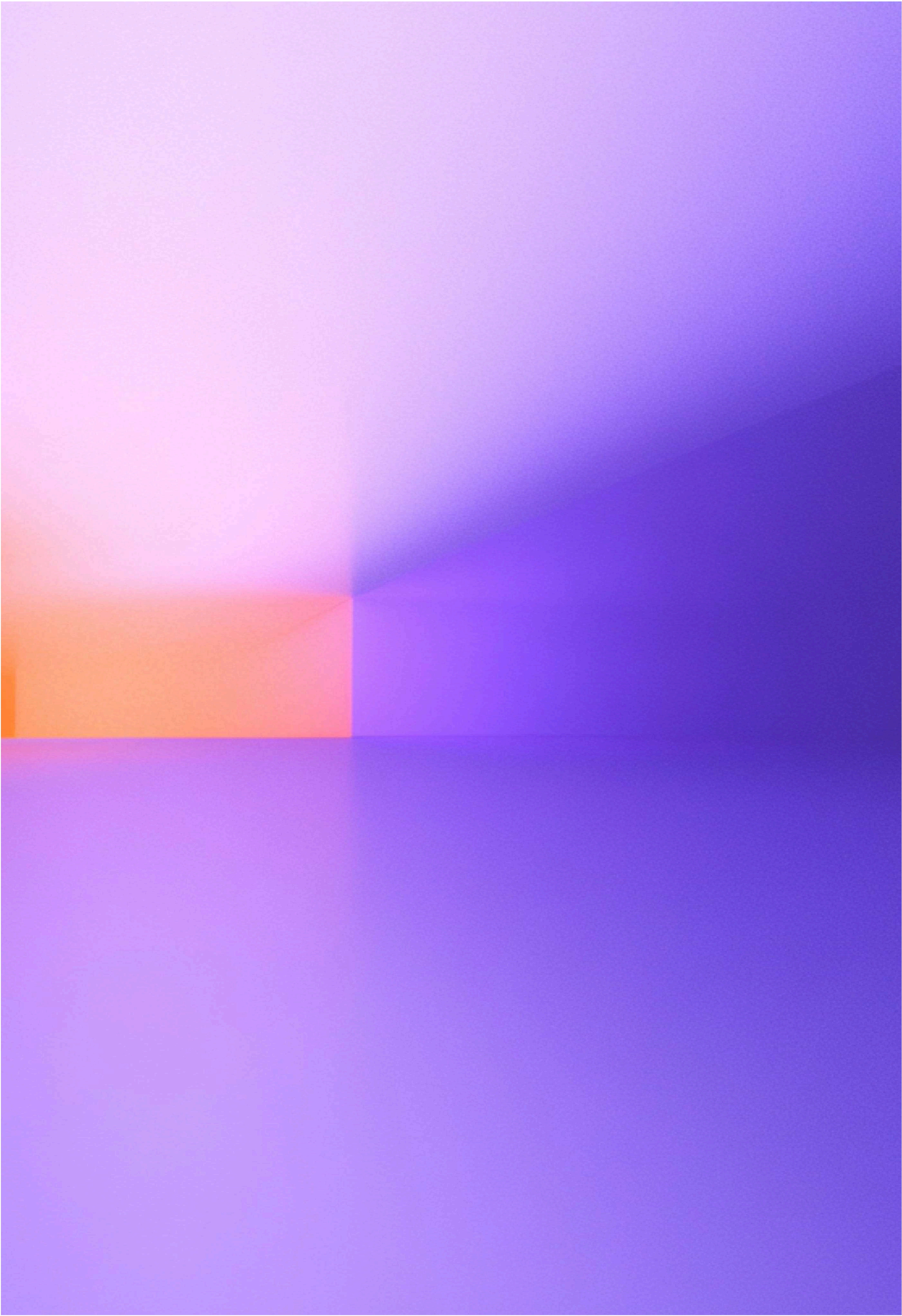


Carlos Cruz Diez



James Turrell









PROGRAMMATIC CRASH : CONFRONTER DES TYPOLOGIES INCOMPATIBLES DANS L'ESPACE LATENT

Ce projet confronte des programmes architecturaux aux représentations incompatibles, révélant les failles perceptives des modèles génératifs. En hybridant des catégories visuelles cloisonnées, il expose une crise de la représentation, et questionne nos propres limites à imaginer ce qui n'a jamais été vu ensemble.

Les images architecturales sont rarement neutres. Elles s’inscrivent dans des traditions iconographiques, des protocoles de communication, des standards de lisibilité. Demander une “bibliothèque” à une IA générative, c’est obtenir un intérieur ; demander une “raffinerie”, c’est obtenir un extérieur. Chacun de ces programmes est, dans l’imaginaire collectif comme dans les bases d’entraînement, assigné à une forme de représentation spécifique. L’un est regardé de l’intérieur, feutré, intime, saturé de livres ; l’autre est saisi depuis l’extérieur, monumental, technique, souvent déserté.

Ce projet part de cette dissociation structurelle — non pas pour y répondre par un compromis, mais pour forcer la rencontre. En hybridant des programmes dont les représentations ne coexistent jamais dans les bases visuelles traditionnelles, INFRAWELD LAB révèle un espace latent profondément instable, où les modèles ne savent plus quoi générer. Une “raffinerie-bibliothèque” ou un “centre de stockage-maternité” ne sont pas des oxymores fonctionnels, mais des paradoxes iconographiques, des combinaisons que les IA ne savent pas résoudre sans produire des formes hybrides, troublées, contradictoires.

C’est précisément dans cette instabilité que le projet s’inscrit. Les images générées ne cherchent pas la cohérence, mais l’effet de disjonction : une salle de lecture percée de tuyaux, une cathédrale industrielle, un bureau de recherche surchauffé par une machinerie visible. Ces fictions spatiales n’ont pas de programme, mais elles documentent une crise de la représentation, un moment où les conventions internes des bases de données visuelles sont mises en tension.

L’enjeu n’est donc pas tant de combiner des formes ou des fonctions que de confronter des régimes de visibilité cloisonnés. Ce que l’architecture contemporaine tend à séparer — le technique et le culturel, l’infra et le noble, le brut et le raffiné — est ici reconnecté par la fiction générative. Non pas dans une visée réaliste ou ironique, mais pour produire des figures impossibles, qui matérialisent les angles morts de notre culture visuelle.

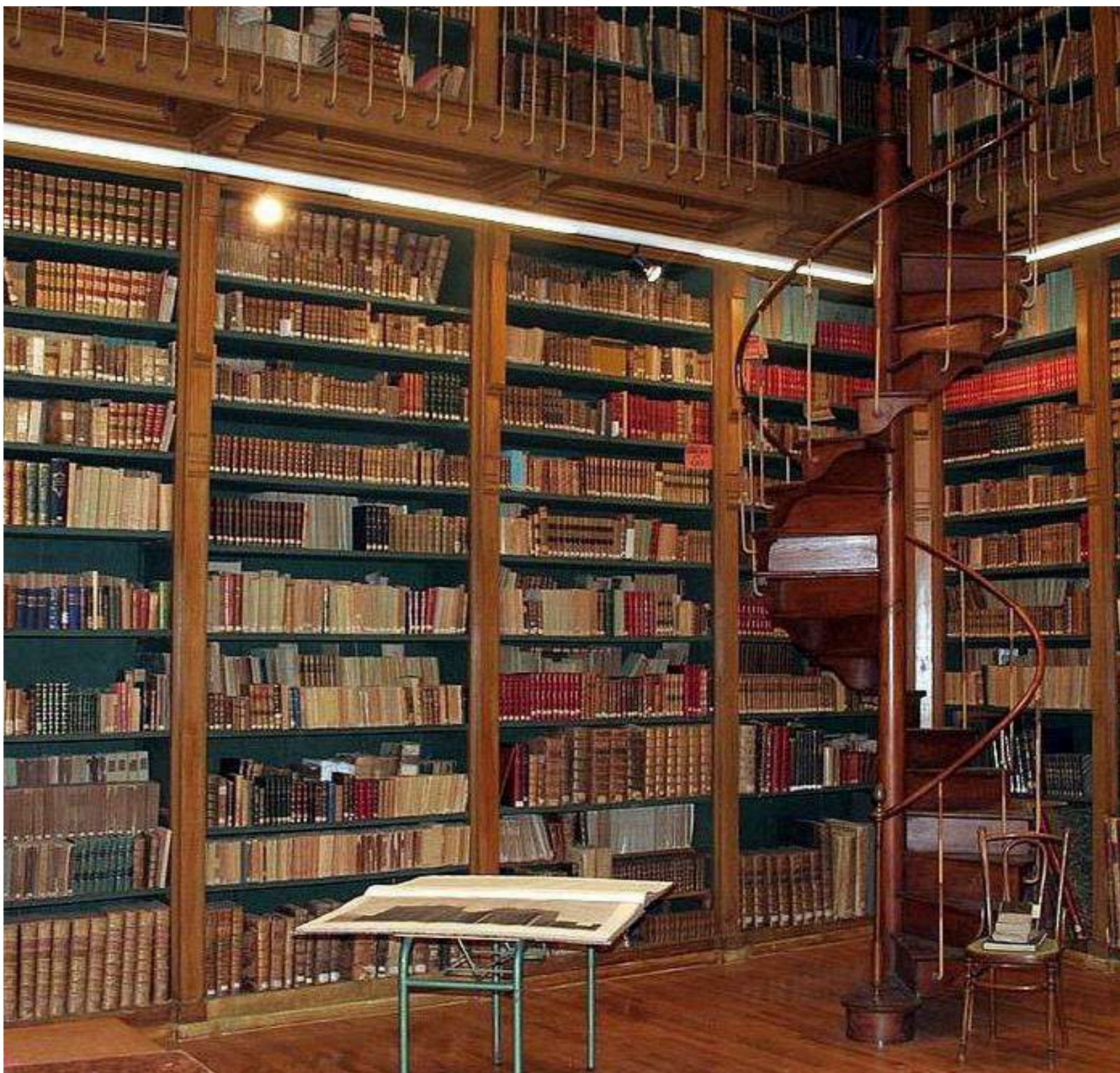
Ce travail invite ainsi à reconsidérer les fondements mêmes de la génération architecturale par IA. En confrontant deux types de représentations a priori incompatibles, INFRAWELD LAB ne produit pas un nouvel objet formel : il dévoile les limites de la structure perceptive du modèle, et, par là même, celles de nos propres attentes. Car si une IA ne sait pas comment représenter un programme hybride, ce n’est pas par incapacité technique, mais parce que nous-mêmes n’avons jamais appris à imaginer ces croisements.

Dans un contexte où la génération d’images synthétiques est en passe de devenir un réflexe conceptuel pour l’architecture, ce projet agit comme une mise à l’épreuve critique : que se passe-t-il lorsque l’on traverse les catégories, lorsque l’on demande à l’image de rendre compte de ce qui n’a jamais été vu ensemble ?

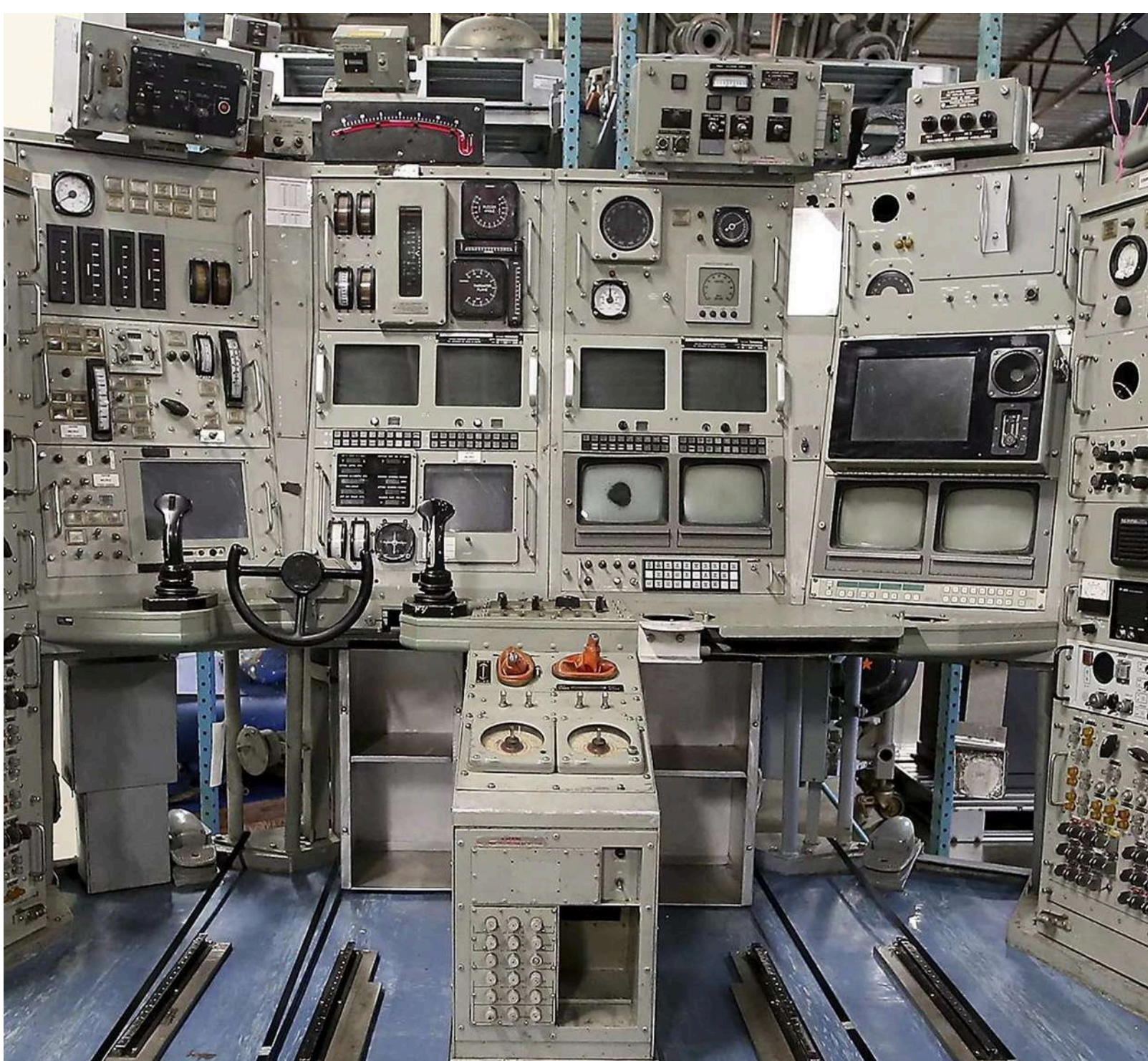
INFRAWELD LAB ne propose pas un monde à construire, mais un monde à regarder autrement — non plus selon les programmes, mais selon les fractures visuelles qu’ils imposent.



légende



Légende



légende



Légende









HABITER LE VIDE : COMBLER LES INTERSTICES PAR UNE LOGIQUE D'EXCAVATION

Ce projet explore les strates oubliées de la ville en faisant du vide un matériau architectural. En infiltrant les sous-sols, les absences et les cicatrices du territoire, il propose une esthétique de l'inframince et une politique du creux — où habiter devient un acte de révélation plutôt que de construction.

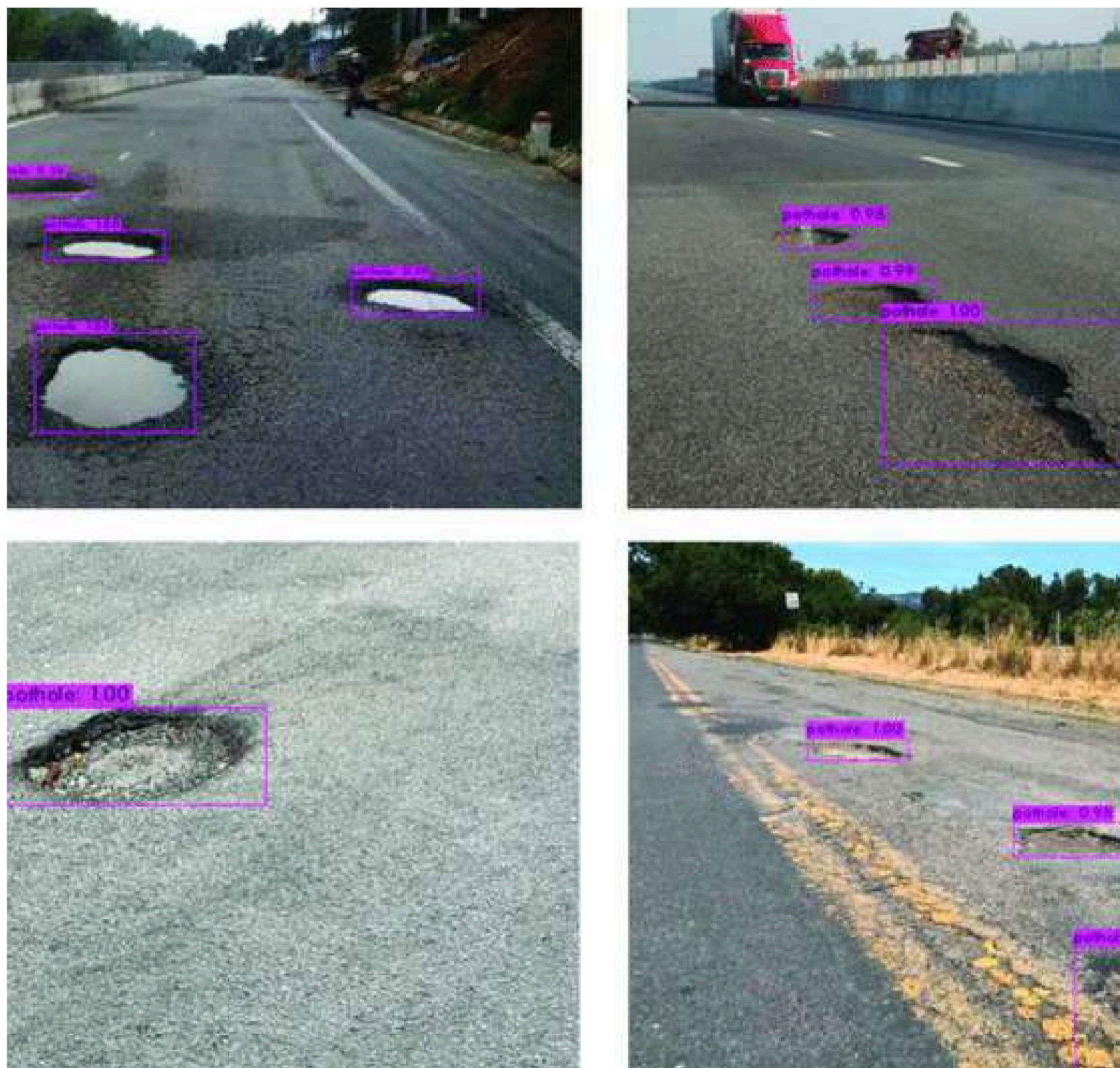
L'architecture a longtemps été pensée comme une opération d'ajout : ériger, construire, combler, élever. Pourtant, certaines approches inversent radicalement cette logique en posant la soustraction comme fondement spatial. Non plus bâtir sur, mais creuser dans ; non plus imposer une forme, mais révéler un vide. Ce projet s'inscrit dans cette lignée, en développant une pratique qui prend pour matière première les absences du territoire : sous-sols oubliés, fondations inachevées, cicatrices urbaines enfouies.

UnderTheVoid ne travaille pas sur le bâti, mais sur les strates effacées de la ville, les couches abandonnées, les vides devenus invisibles à force d'être intégrés ou négligés. Là où l'urbanisme contemporain cherche à optimiser les surfaces, ce projet choisit l'inframince, l'interstice, le souterrain comme espace de reconquête. Il ne s'agit pas de réhabiliter, mais de révéler : faire du vide un agent architectural, une force narrative.

À travers une série de projets aux temporalités fictives, UnderTheVoid développe une sorte de mythologie post-industrielle, où chaque intervention cherche moins à dessiner une nouvelle forme qu'à amplifier une présence silencieuse : celle d'un sol creusé, d'un passé enterré, d'une mémoire géologique ou sociale. On y dort sous un plancher de verre, on mange dans le ventre d'une excavation, on habite au bord du vide. Ces gestes, à la fois simples et radicaux, transforment l'absence en expérience immersive.

La référence à des figures comme Mary Miss, Ken Isaacs ou Dominique Perrault est ici assumée, mais détournée. Il ne s'agit plus de révéler un site, mais de s'y greffer, de se brancher littéralement sur ses manques. Le projet travaille une logique du plug-in inversé : non pas ajouter une unité fonctionnelle, mais injecter de la vie dans ce qui, spatialement, semblait sans utilité ni valeur. Une archéologie active, tournée non vers la préservation du passé, mais vers la réactivation d'un présent alternatif.

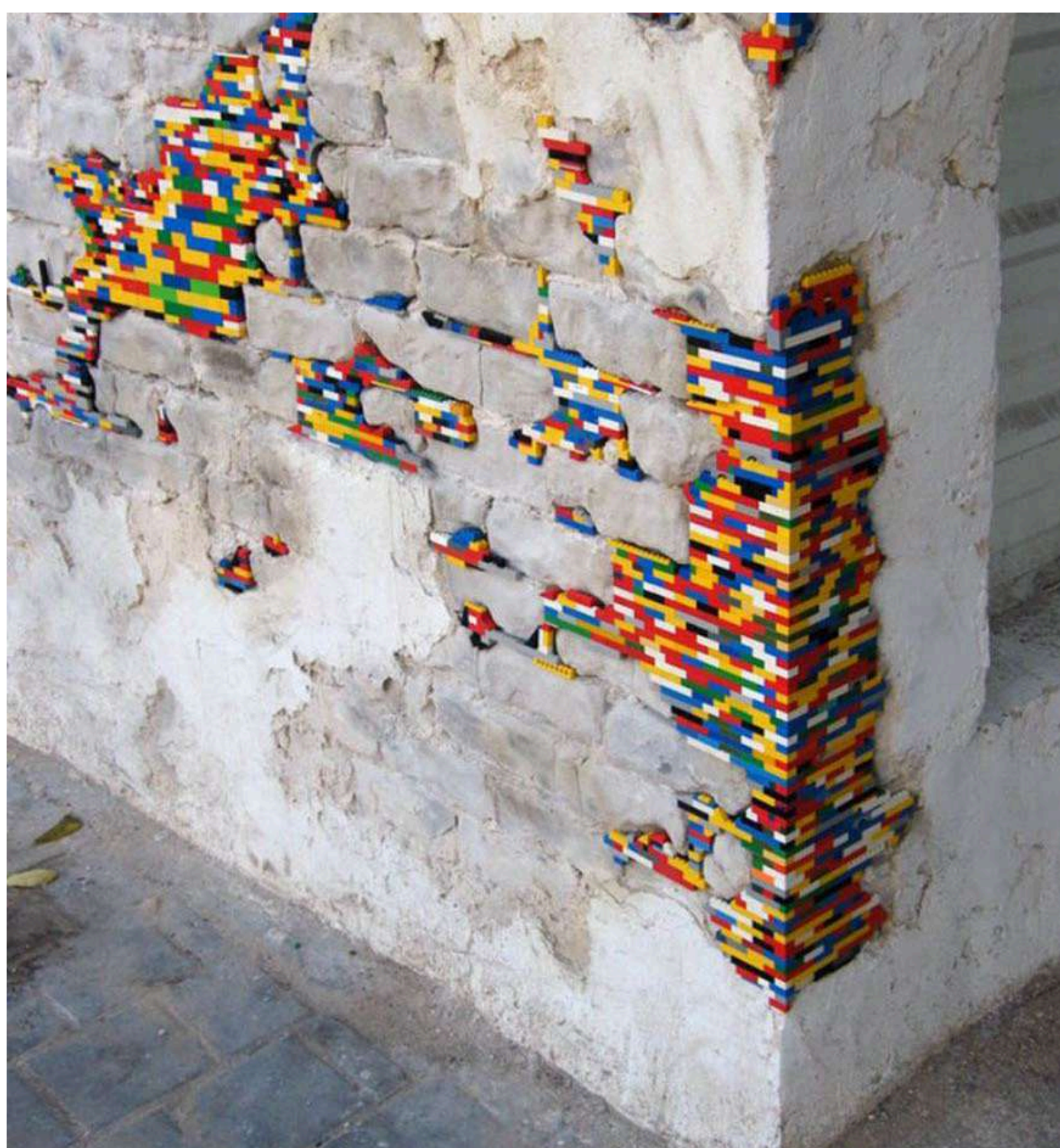
Ce travail pose ainsi une question cruciale pour l'architecture contemporaine : et si le futur de l'habiter ne résidait pas dans l'expansion, mais dans l'infiltration ? Non plus conquérir du territoire, mais composer avec l'existant, y compris dans ce qu'il a de plus invisible, de plus fragmentaire. Dans un monde aux ressources limitées, aux terrains saturés, cette approche esquisse une éthique du creux, une esthétique de la sobriété matérialisée par l'ancrage. UnderTheVoid n'est pas une agence de projet, mais une fabrique de situations : chacune de ses interventions engage une nouvelle manière de penser la relation entre corps, sol, mémoire et disparition. L'architecture n'y est plus objet, mais dispositif sensoriel, lent, poreux, attentif. Une forme de résistance à l'architecture spéculative et aux images saturées du plein, par la célébration méthodique du vide comme ressource narrative et politique.



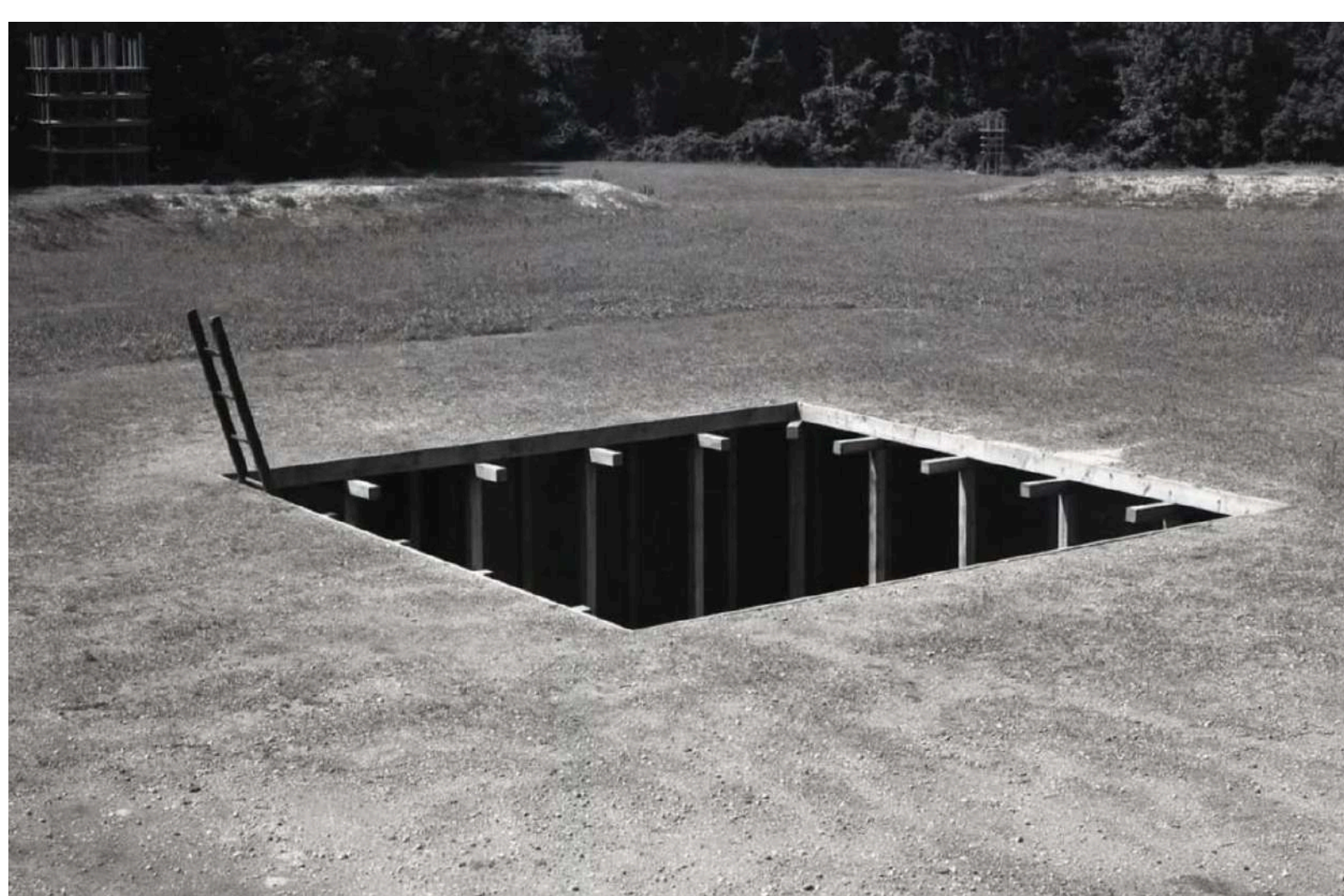
Légende



Reddit; a user have a glass floor to reveal the ancient ruins beneath the new building



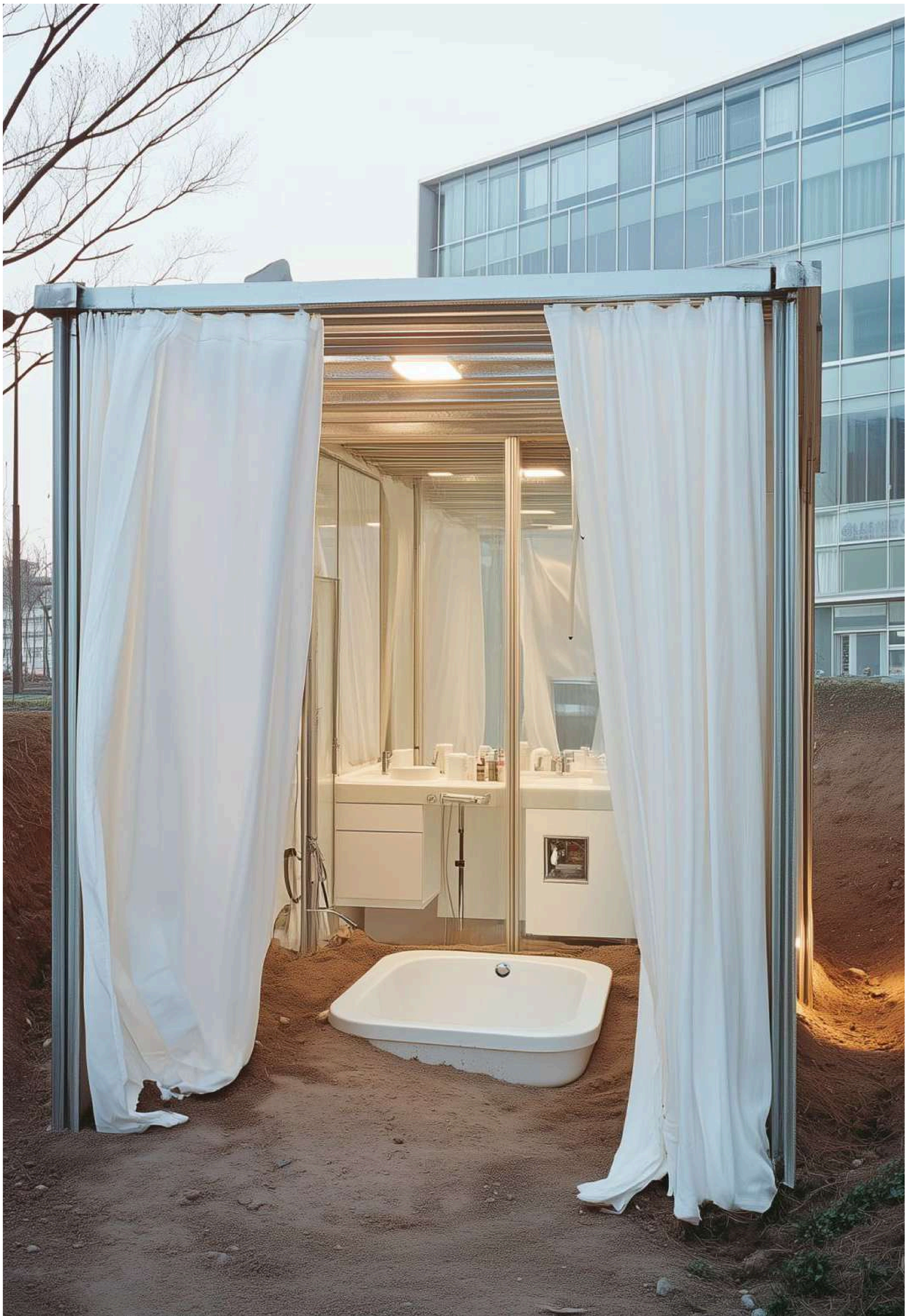
Mary Miss. Perimeters/Pavilions/Decoys. 1977–1978



Mary Miss. Perimeters/Pavilions/Decoys. 1977–1978



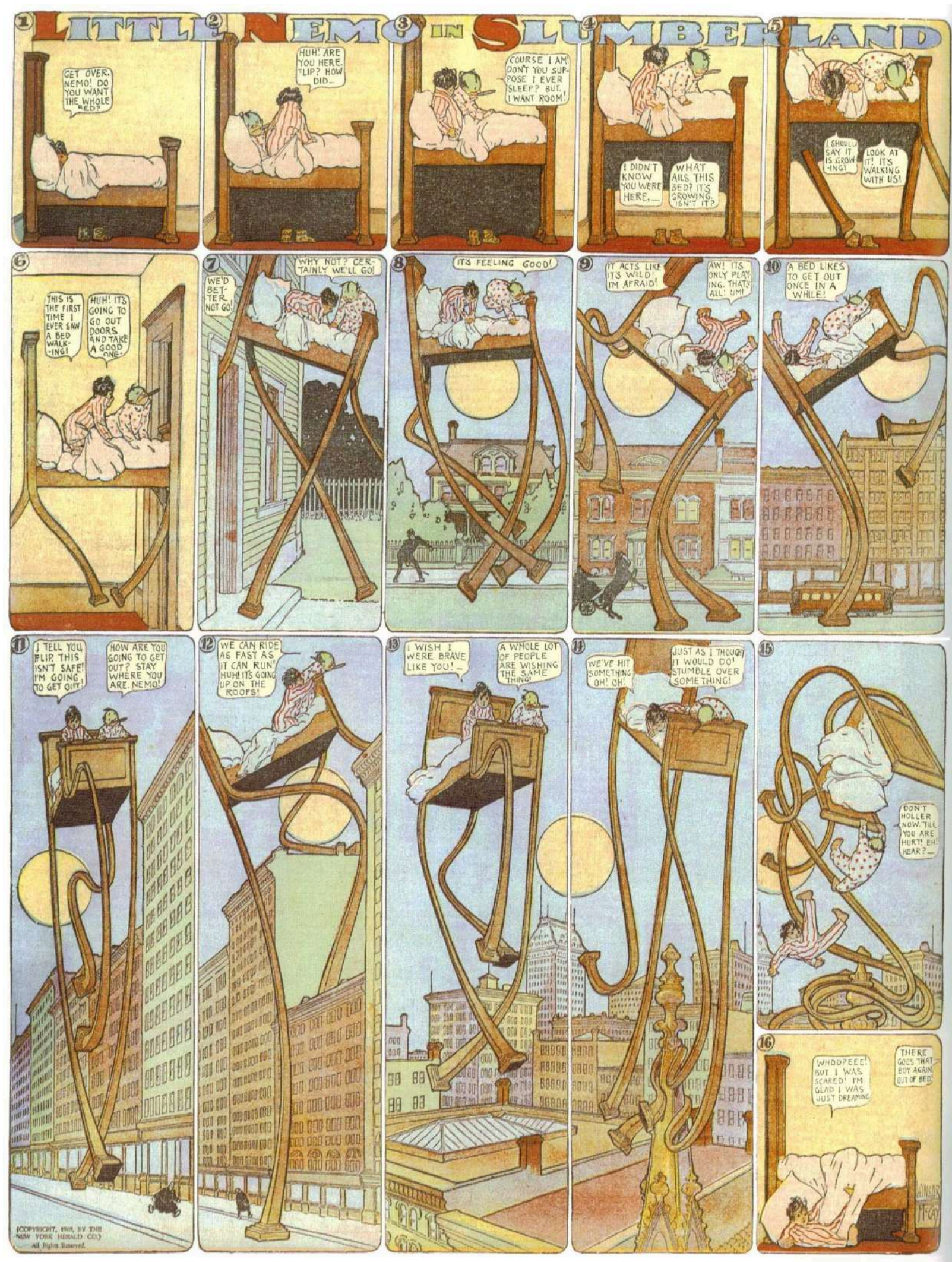






DÉRIVES DU RÉEL : VERS UNE GRAMMAIRE ONIRIQUE DE L'ESPACE GÉNÉRÉ

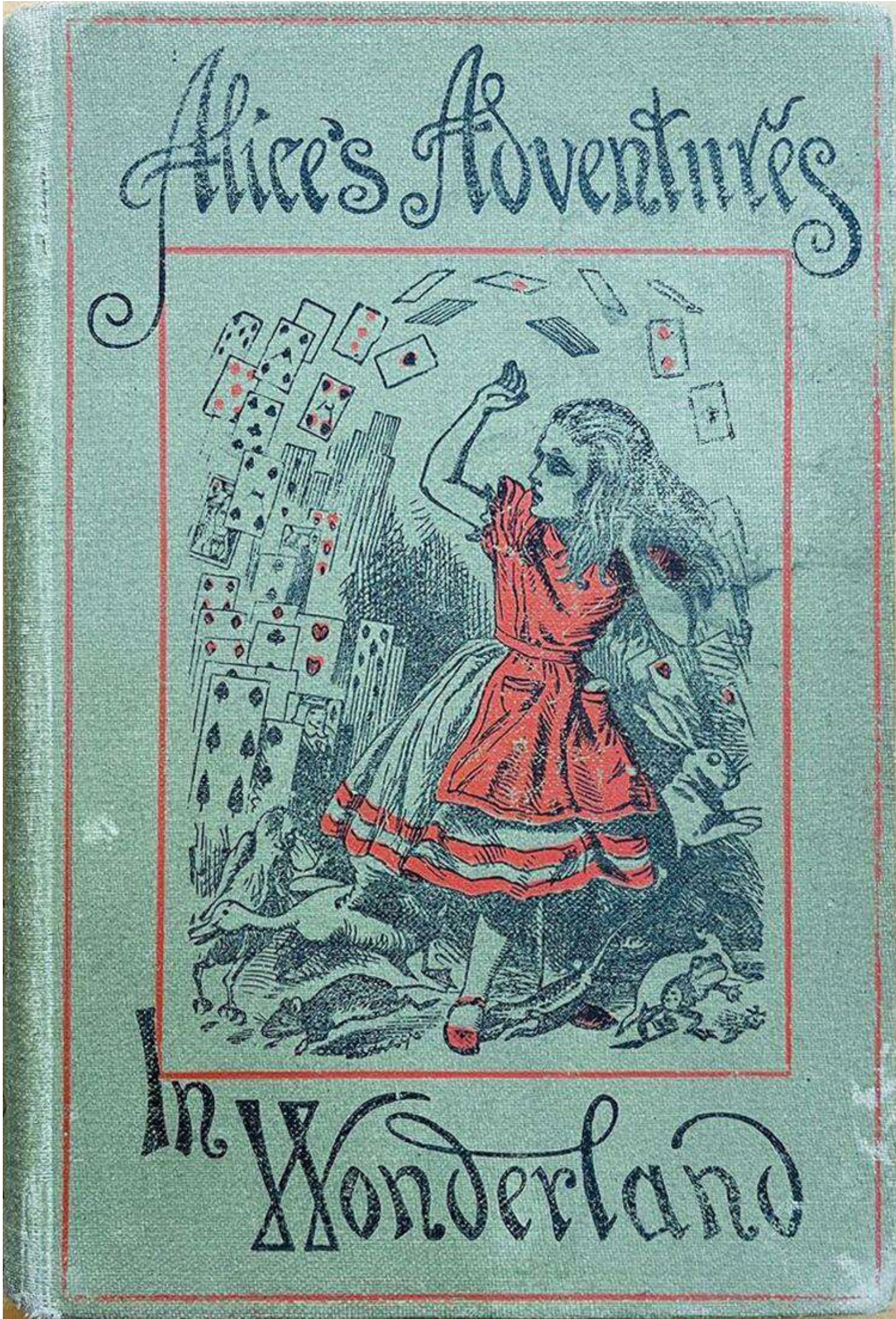
Ce projet explore l'effondrement progressif du réel architectural dans une logique onirique. En partant de bâtiments existants, chaque séquence d'images glisse lentement vers l'irrationnel, simulant non un monde rêvé, mais le processus même du rêve. L'architecture devient un médium narratif instable, révélant sa capacité à traduire des états mentaux plutôt que des fonctions.



Légende



Légende



Légende

L'architecture a toujours entretenu un lien étroit avec le rêve, non pas au sens romantique d'un imaginaire libre, mais comme un territoire où l'espace cesse d'obéir à la raison. Depuis les gravures de Piranèse jusqu'aux distorsions labyrinthiques d'Escher, nombreux sont ceux qui ont tenté de traduire le fonctionnement onirique par des constructions impossibles. Mais aujourd'hui, les outils génératifs permettent non plus de figurer un monde rêvé, mais de simuler la progression du rêve lui-même — son glissement, sa déformation, sa perte d'ancrage.

Ce projet explore précisément cette dynamique : comment une architecture réelle — référencée, identifiable, historiquement située — peut-elle être entraînée progressivement vers son propre effondrement narratif ? Chaque séquence d'images repose sur une structure simple mais rigoureuse : un bâtiment existant sert de point de départ (Castel del Monte, Livraria Lello, Villa Adriana, etc.), dont les caractéristiques formelles sont lentement altérées jusqu'à produire une situation irréconciliable avec le réel.

L'intérêt ne réside pas dans la transformation spectaculaire, mais dans les zones intermédiaires, là où l'image vacille : ni encore tout à fait réelle, ni déjà complètement irréelle. Ce sont ces seuils de bascule — discrets mais perceptibles — qui activent la lecture. Comme dans *Little Nemo in Slumberland*, le rêve n'est pas immédiat, il est processus : l'image évolue, glisse, se disloque, tout en conservant une cohérence propre.

La logique visuelle évoque ici le fonctionnement du célèbre projet DeepDream développé par Google en 2015, dans lequel un réseau de neurones entraîné à reconnaître des formes dans des images finit par les halluciner. À force de renforcer ses propres détections, l'algorithme glisse du monde réel vers une forme d'imaginaire émergent — pas étranger, mais sur-signifiant, sur-intensifié. Ce travail reprend ce principe : non pas inventer, mais amplifier le réel jusqu'à le faire basculer dans une fiction silencieuse.

L'architecture devient alors un langage plastique de la dérive cognitive. Chaque transformation formelle (effondrement, fusion, dissolution, surcroissance) est une manière d'exprimer la logique du rêve : la perte d'échelle, l'animation du décor, l'intrusion d'éléments absurdes ou menaçants. Le réel n'est pas contredit, il est reconfiguré selon une syntaxe inconsciente.

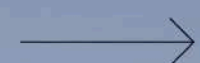
Mais plus profondément, ce projet interroge la capacité même d'un médium à contenir un autre. Peut-on écrire un récit par l'espace ? Peut-on produire de l'architecture en tant que structure narrative, sans fonction, sans programme, sans destination ? La question n'est pas simplement esthétique, elle est épistémologique : que reste-t-il de l'architecture quand elle devient véhicule d'un état mental, d'un inconscient formel ?

Dans un monde saturé d'images synthétiques, ce type de travail ouvre une voie singulière : celle où l'image n'est ni un rendu, ni une utopie visuelle, mais un opérateur de transformation intérieure. L'espace devient mobile, instable, malléable. Il ne répond plus à un besoin mais à une dérive. L'architecture se rêve elle-même, et dans ce rêve, elle oublie les contraintes pour retrouver une forme de narration fluide — discontinue, flottante, mais chargée d'affects.

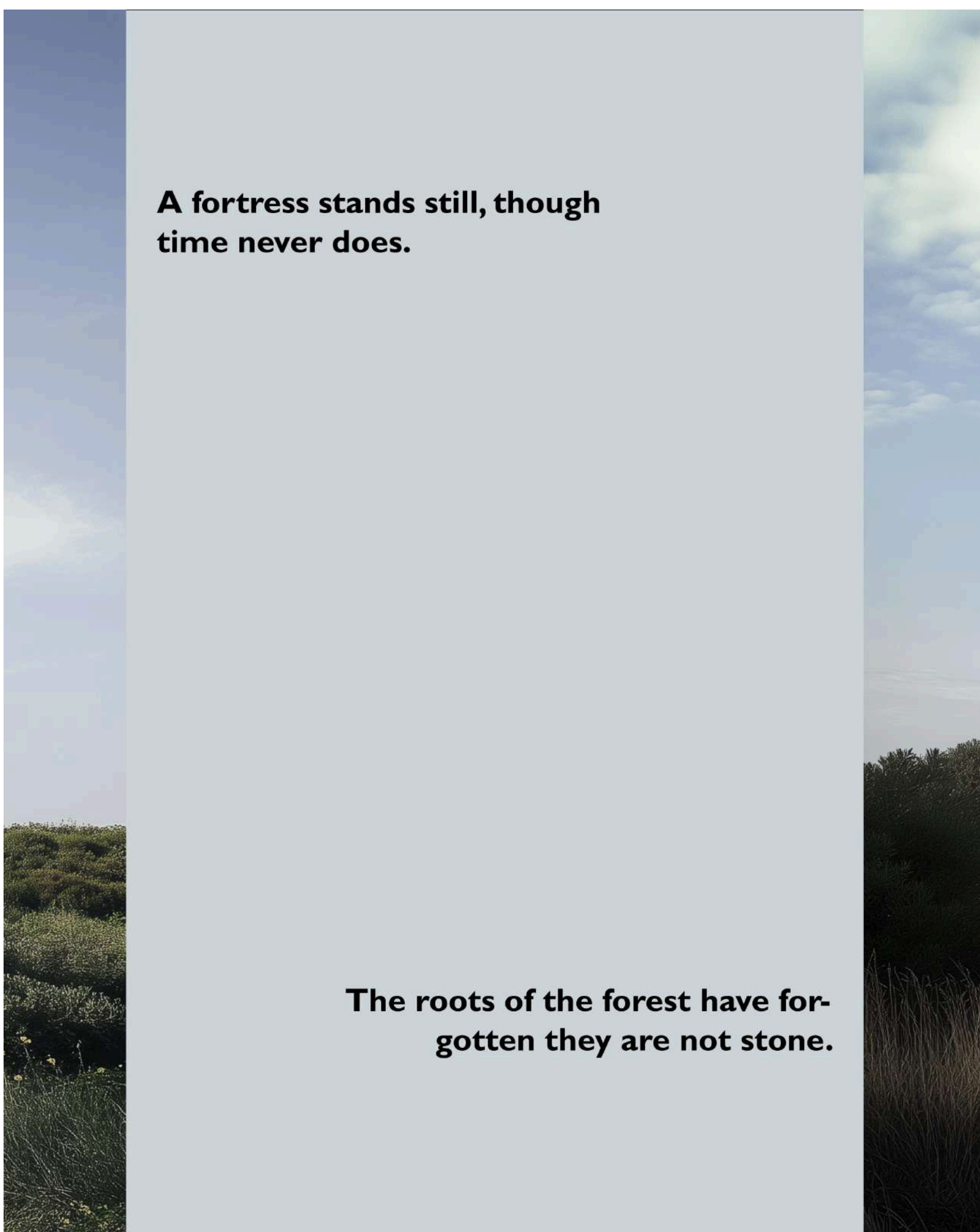




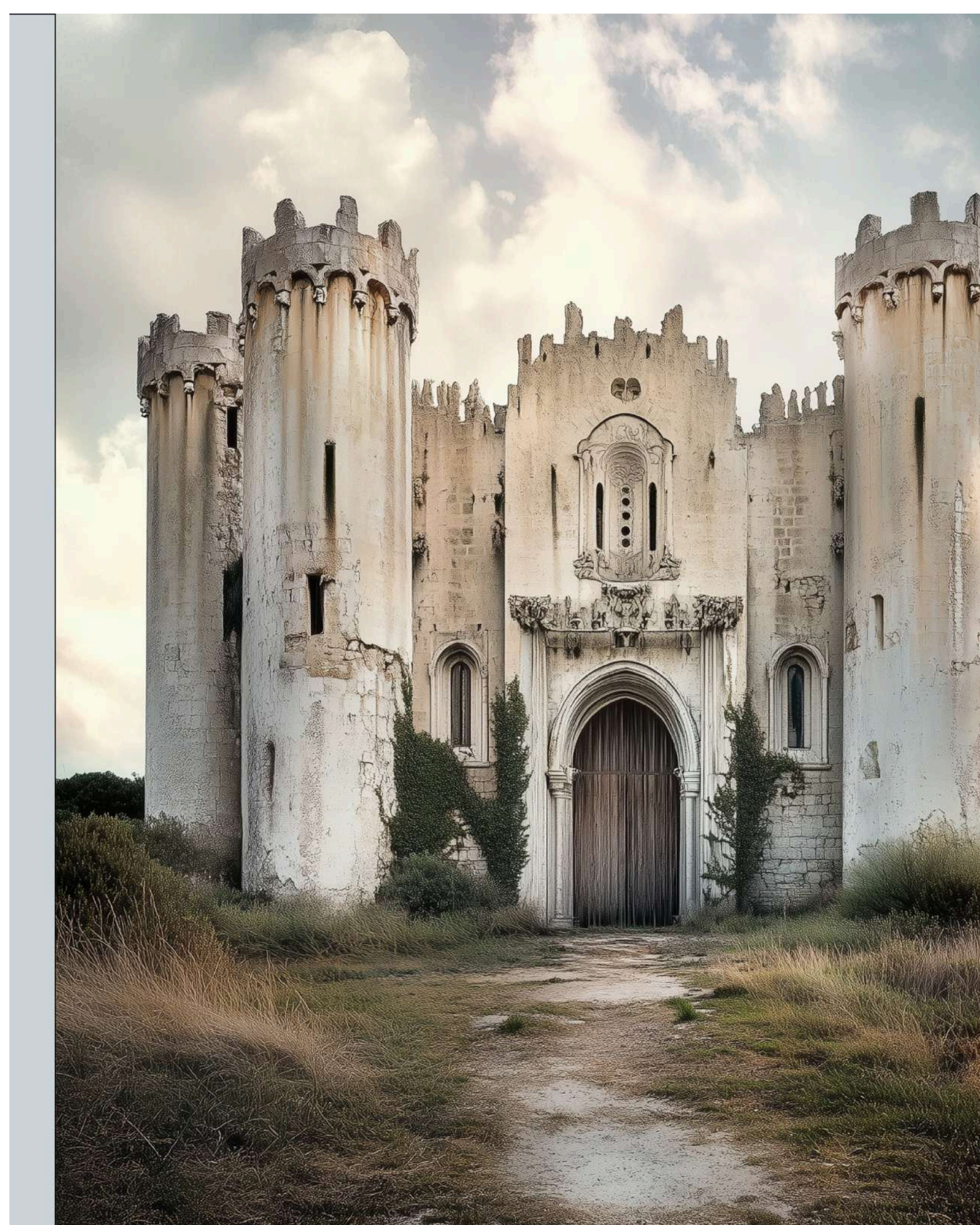
The Castle That Became Something Else
Inspired by: Castel del Monte - Puglia



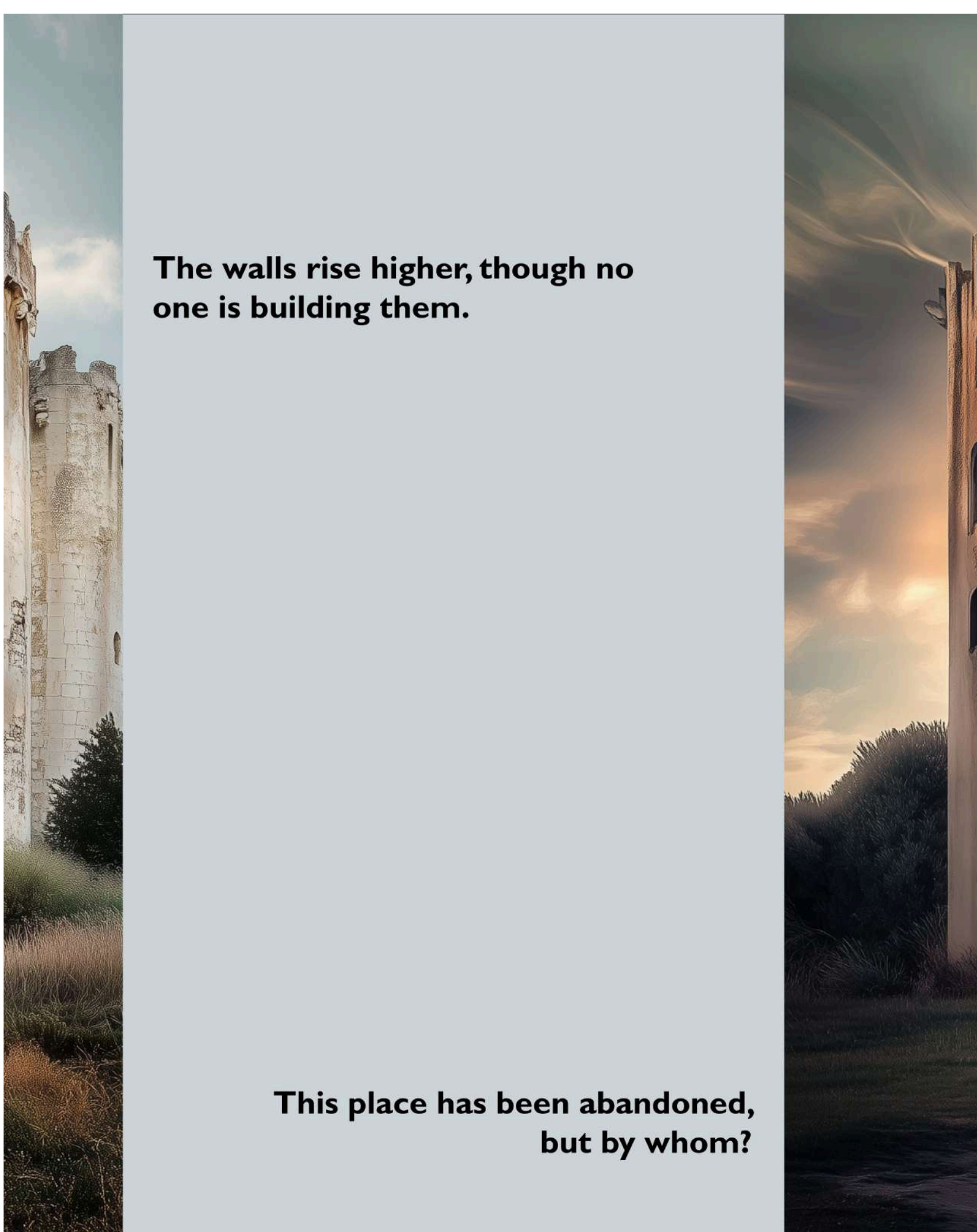
**A fortress stands still, though
time never does.**



**The roots of the forest have for-
gotten they are not stone.**



**The walls rise higher, though no
one is building them.**



**This place has been abandoned,
but by whom?**



**The ground remembers the ca-
stle's shape better than the ca-
stle does.**



**A ruin cannot be rebuilt if it ne-
ver finished falling.**





MAQUETTES VIVANTES : QUAND L'ARCHITECTURE DE PAPIER DEVIENT RÉCIT

En mimant la pratique d'un artiste fictif, ce projet met en scène des maquettes en papier photographiées comme des fragments d'architecture réelle. Il brouille les frontières entre fiction et archive, et montre comment la seule maîtrise des codes visuels suffit à produire la crédibilité d'un projet inexistant.

La photographie d’architecture a longtemps cherché à documenter — avec objectivité, rigueur, exactitude. Pourtant, depuis plusieurs décennies, une autre approche s’est imposée : non plus illustrer un projet, mais mettre en scène la fragilité du réel, en brouillant les signes de la construction, du maquettage, de la mise en scène. Des artistes comme Thomas Demand, Bas Princen ou Gordon Matta-Clark ont chacun, à leur manière, miné la frontière entre vérité documentaire et fiction matérielle.

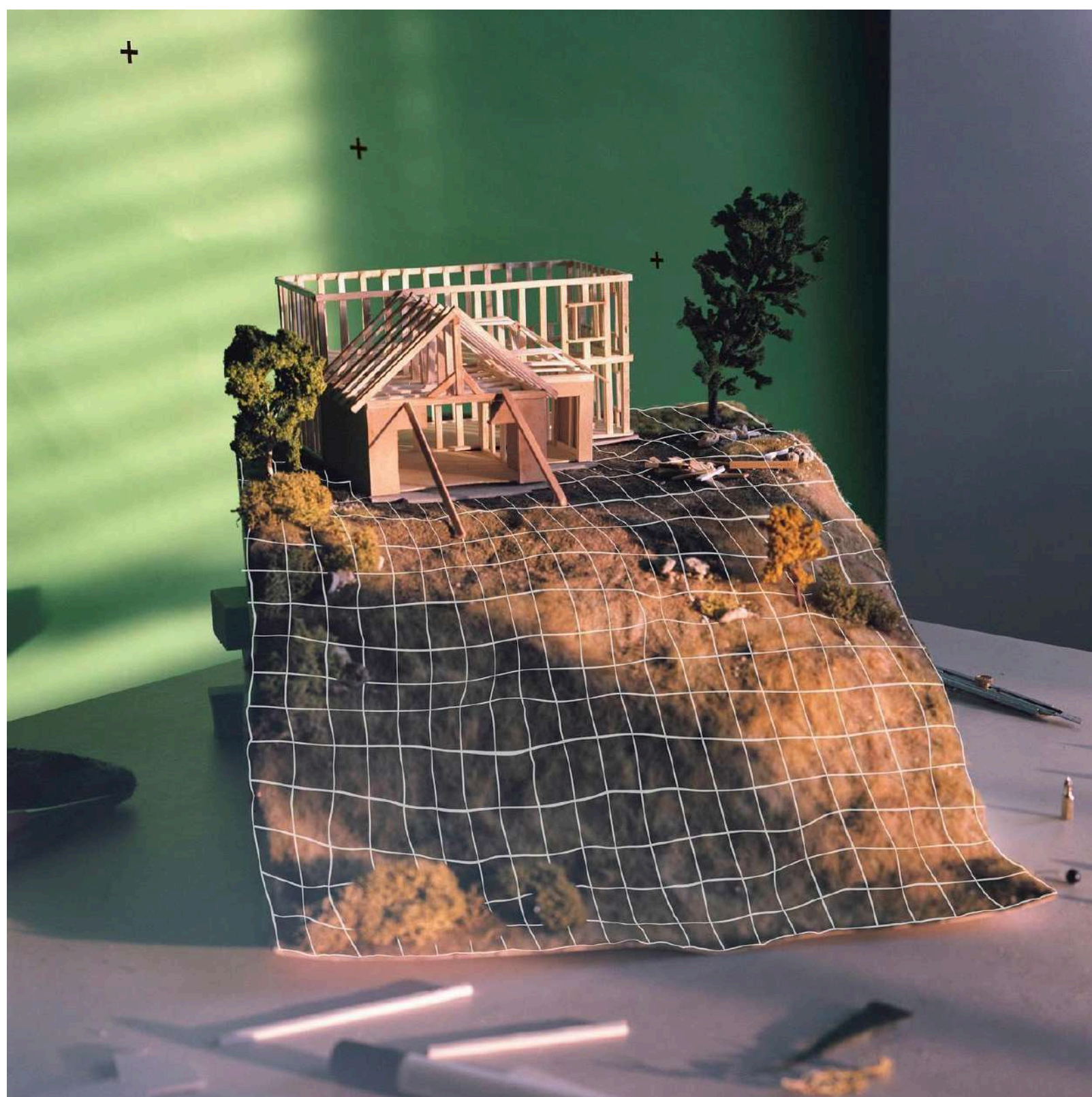
Ce projet prolonge ce geste, mais en l’adaptant aux outils contemporains de génération d’images. Il ne s’agit pas de simuler une architecture en tant que forme, mais de produire une archive crédible d’un projet inexistant, en passant par le langage visuel du réel : le cadrage, le grain, la lumière, la maladresse, le hasard maîtrisé. À travers la création fictive d’un artiste — Sam Alyce — spécialisé dans la maquette photographiée, le projet développe un corpus de vues où chaque image semble s’inscrire dans le circuit de la photographie d’art, tout en étant entièrement artificielle.

Le choix de la maquette comme motif central n’est pas anodin. Historiquement, les maquettes servent à anticiper, à projeter, à traduire une idée en forme. Ici, elles deviennent un territoire de fiction autonome, libéré de toute obligation de traduction vers la construction. Les scènes sont à l’échelle, mais irréelles ; les matériaux sont crédibles, mais impossibles ; les lumières sont cohérentes, mais venues de nulle part. Cette ambiguïté est cultivée avec une précision méthodique, grâce à plus de 1300 itérations d’images, dont la cohérence visuelle est assurée par la mise en place d’un style reference pipeline rigoureux.

Mais c’est dans la manière dont ces images sont communiquées que réside la puissance du projet. Chaque publication Instagram adopte les codes d’une écriture d’artiste : faux souvenirs, faux lieux, faux commentaires personnels, dans la veine des travaux de Sarah van Rij ou Gabriele Rosati. L’ensemble fonctionne comme une archive intime d’un travail qui n’existe pas, mais qui semble documenté, vécu, éprouvé. Le récit ne ment pas ; il se faufile.

En cela, Sam Alyce n’est pas un pseudonyme ou une couverture : c’est une stratégie. Le projet ne cherche pas à tromper, mais à infiltrer un champ discursif par ses signes, ses formes, ses habitudes visuelles. Il interroge ainsi non pas la vérité de l’image, mais les conditions de sa crédibilité. À quel moment acceptons-nous une image comme “artistique”, “photographique”, “réelle” ? Et que se passe-t-il lorsque cette image est issue d’un pipeline algorithmique, mais formatée pour ressembler à l’émotion subtile d’un souvenir visuel ?

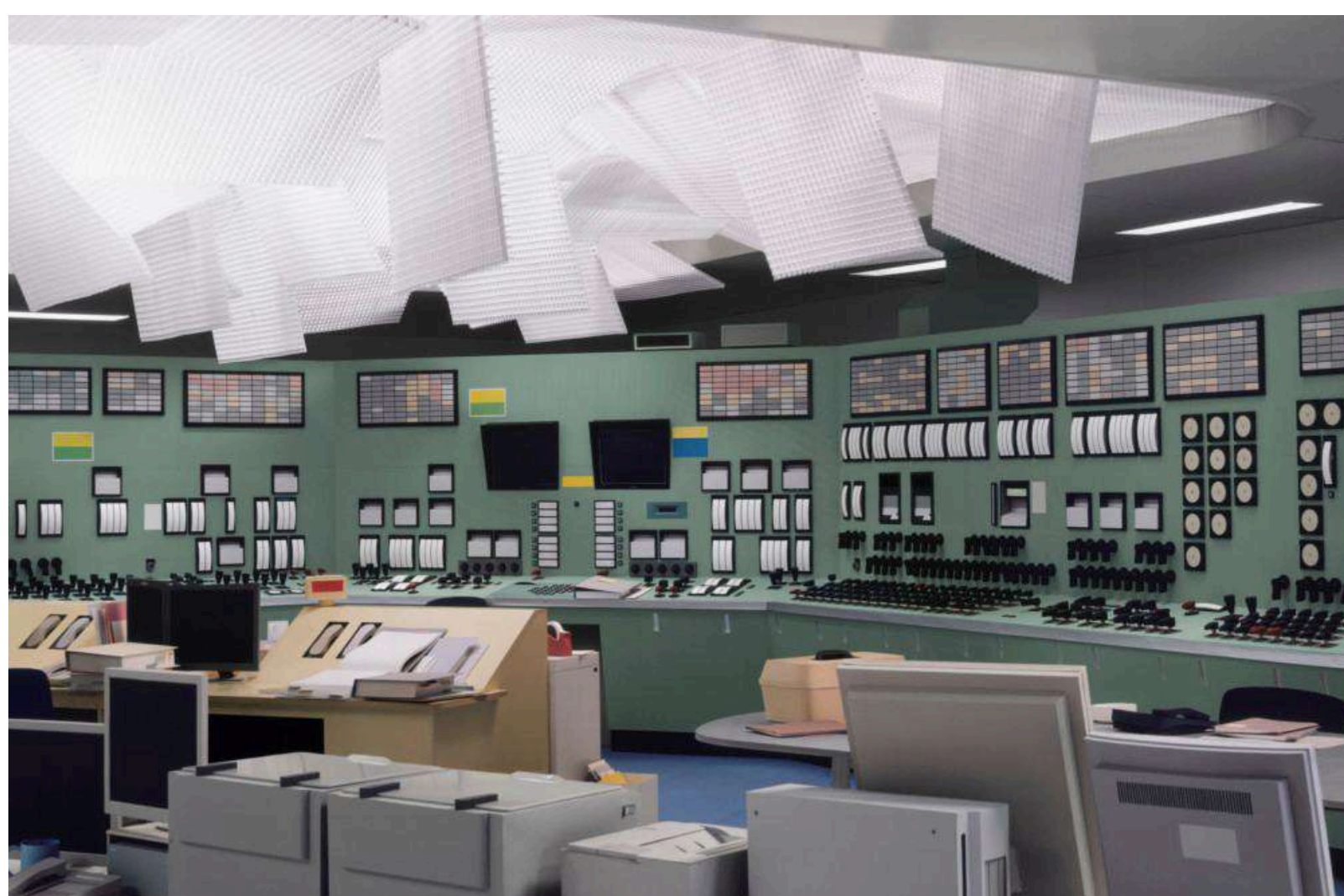
Ce travail ne questionne pas seulement le rapport entre IA et création ; il en explore les zones de contact avec le langage institutionnalisé de l’art, et révèle que la fiction, aujourd’hui, ne passe plus nécessairement par l’extraordinaire — mais par l’hyper-familiarité. Une répétition maîtrisée des codes de l’authenticité.



Simon Lehner



Kata Geibl



Thomas Demand









INFLATABLE HACK : INTERVENTIONS CRITIQUES DANS L'ESPACE PUBLIC

Ce projet réactive la tradition des architectures gonflables comme forme douce de contestation. En occupant des espaces urbains invisibilisés, il transforme des objets légers en dispositifs critiques, mêlant désobéissance poétique, tactique médiatique et récit militant.

HUGO MAIA
SCHMITT

Depuis les premières structures pneumatiques expérimentées par Ant Farm dans les années 1970 jusqu’aux installations pop-up d’artistes militants, l’architecture gonflable s’est régulièrement imposée comme un outil de contestation temporaire. Son esthétique légère, festive, faussement naïve contraste souvent avec la gravité des situations dans lesquelles elle intervient. Le projet Infla Collective s’inscrit pleinement dans cette tradition, mais en la réactualisant par une stratégie d’occupation médiatique et politique ancrée dans les codes contemporains des réseaux sociaux.

En multipliant les interventions éphémères — sous un pont, autour d’un pilier, dans un square bétonné — le collectif ne cherche pas à produire de nouveaux lieux, mais à rendre visibles ceux que l’urbanisme standard a rendus invisibles. Chaque installation vient littéralement gonfler une situation de tension : exclusion sociale, hostilité spatiale, effacement du vivant, appropriation illégitime de l’espace public. L’objet gonflable, par son incongruité, agit comme un signal d’alerte, une provocation douce, une forme de désobéissance poétique.

Mais au-delà du geste plastique, c’est la structure du discours qui fait force ici. Le projet ne s’en tient pas à l’impact de l’intervention : il documente, contextualise, partage, crée des séries narratives à travers des formats lisibles, rythmés, conçus pour l’interface d’Instagram. Chaque publication fonctionne comme un micro-récit urbain, combinant image, texte, référence et appel à l’action. Il ne s’agit pas simplement d’occuper physiquement l’espace, mais de le requalifier symboliquement dans le champ de la représentation collective.

Ce travail convoque ainsi des enjeux contemporains majeurs : le droit à la ville, la lutte contre l’architecture hostile, la disparition des espaces partagés, mais aussi la question du climat, de la chaleur urbaine, de l’effacement des zones végétales. L’inflatable n’est plus seulement un objet technique, mais un véhicule de revendications multiples, capable d’agréger des combats distincts en une image commune, saisissante, colorée, revendicative.

Ce qui se joue ici, c’est une forme d’activisme spatial par le dispositif : des structures molles dans un monde dur, des objets fragiles dans un tissu urbain rigide. Le gonflable devient contre-matière : non pas résister par la masse, mais exister par la légèreté, par l’insistance, par la répétition. Un outil de perturbation pacifique, mais persistant.

En fin de compte, Infla Collective ne produit pas une architecture à habiter, mais une architecture à partager — socialement, symboliquement, politiquement. Ce sont des formes conçues pour circuler, pour se diffuser comme des memes, des slogans visuels, des appels à repenser ce que l’on considère comme « urbain ». Dans un monde saturé de dispositifs d’exclusion, le projet propose une alternative simple mais puissante : gonfler l’espace pour faire pression.



Légende



Légende









STRUCTURES INSURGÉES : IMAGINER LES RESTES D'UNE LUTTE À VENIR

Ce projet imagine une archéologie spéculative de l'architecture de protestation. En documentant les ruines fictives de structures dissidentes à venir, il explore l'espace comme tactique de résistance, entre mémoire anticipée et stratégie formelle.

Et si les luttes laissaient des ruines ? L’architecture est habituellement associée à la stabilité, à la mémoire collective, à la consolidation de récits dominants. Mais à la marge de cette histoire officielle existe une contre-architecture informelle, spontanée, insurrectionnelle : barricades, cabanes, points de repli, abris mobiles. Des formes fragiles, conçues dans l’urgence, souvent détruites, rarement documentées — et pourtant fondamentalement politiques.

riot.ruins se saisit de cette absence pour en faire matière. Le projet imagine une série d’artefacts architecturaux issus d’un futur de résistances à venir. Tour de guet, refuge suspendu, dôme repliable, plateforme d’observation : chaque structure est pensée comme un vestige d’un soulèvement oublié, comme si l’architecture de la lutte avait laissé derrière elle une archéologie silencieuse, diffractée, mais lisible.

Plutôt que de représenter la protestation dans sa dynamique spectaculaire, le projet choisit de documenter ses traces, ses restes. Il détourne les codes de la photographie documentaire — composition sobre, lumière rasante, textures usées — pour composer des images ambiguës, où la fiction se confond avec la mémoire. Chaque fragment architectural devient un indice : non pas une preuve historique, mais un déclencheur narratif.

Le compte fictif riot.ruins agit comme un canal de transmission spéculatif. Publié sous la forme de fragments d’archives, il adopte les stratégies des artistes-chercheurs qui manipulent la mémoire comme matière critique — Trevor Paglen, Susan Schuppli, Forensic Architecture — mais en les appliquant au champ spatial. Ce ne sont pas des œuvres, mais des documents ; pas des projets, mais des restes.

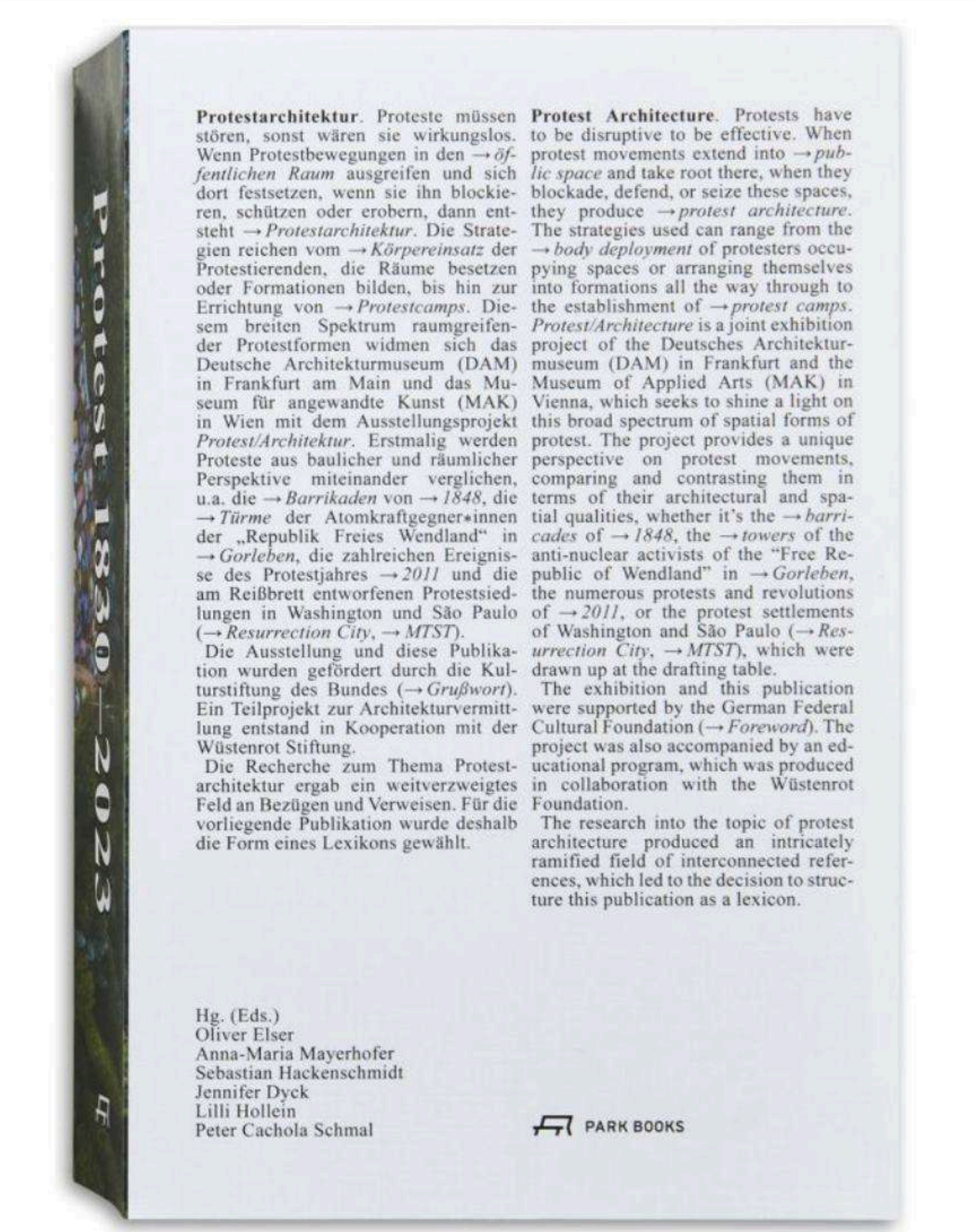
Dans un contexte où les formes construites participent souvent à la gestion, au contrôle, à l’effacement des corps dissidents, riot.ruins imagine une contre-logique : une architecture tactique, insaisissable, conçue pour durer juste assez longtemps. Non plus habiter, mais tenir ; non plus projeter, mais riposter. Une forme de spatialité mobile, désobéissante, mais méthodique.

Ce travail interroge aussi le rôle du visuel dans la fabrication du politique. Que veut dire rendre visible une lutte ? Où commence l’archive, et où commence la fiction ? Peut-on concevoir une mémoire spatiale sans événement, une ruine sans passé, une trace sans cause ? En refusant la monumentalisation, en choisissant la discrétion, le temporaire, le doute, riot.ruins propose une autre lecture de l’engagement architectural.

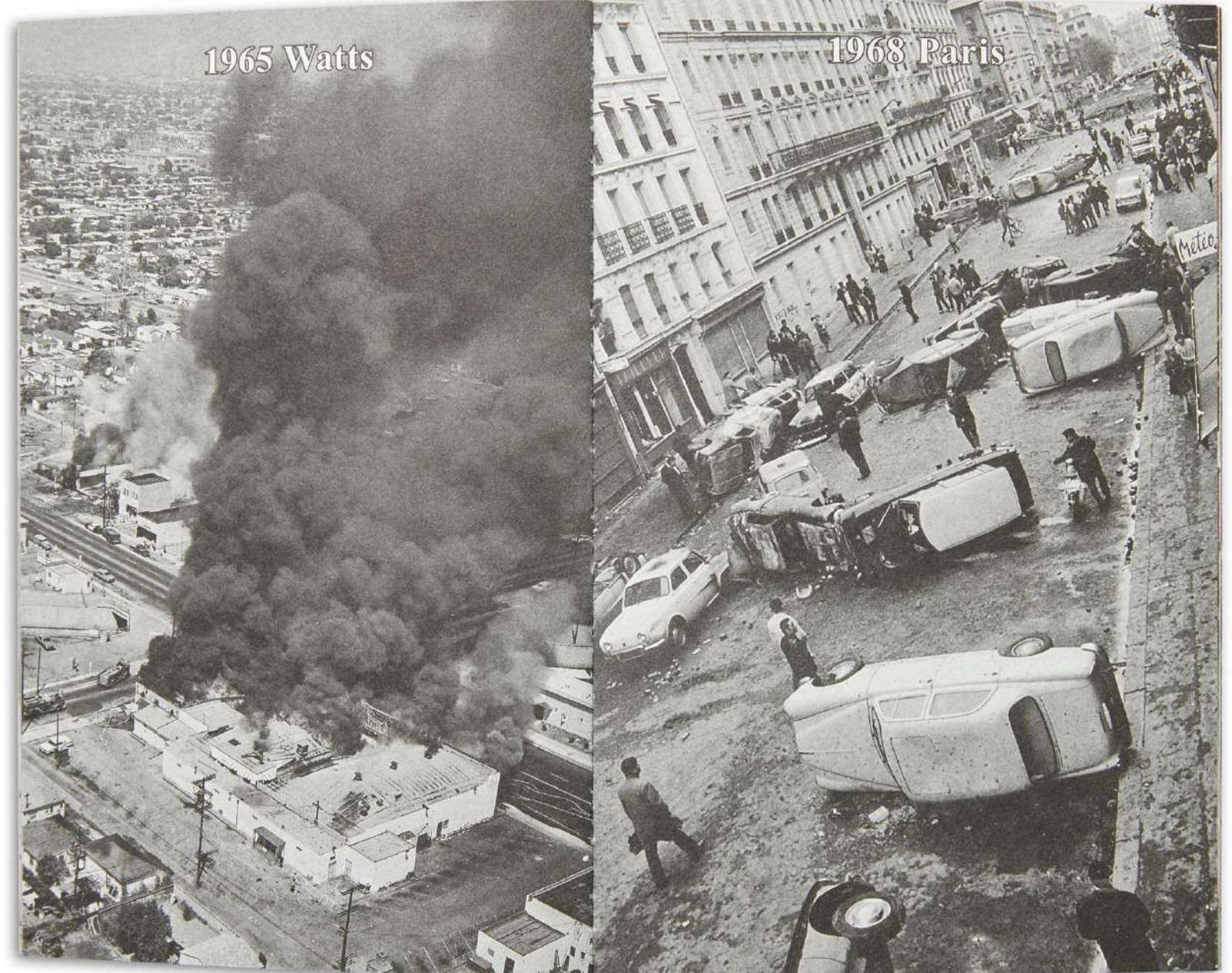
Il ne s’agit pas d’imaginer l’architecture des protestataires, mais d’anticiper les ruines qu’ils pourraient laisser. Et dans cette projection, chaque image devient un outil critique : un espace où le présent se réfléchit dans l’hypothèse d’un futur dissensuel.



Légende



Légende



Légende

