

ANTHROPOGENIE GENERALE

DEUXIEME PARTIE - LES ACCOMPLISSEMENTS FONDAMENTAUX

Résumé + Illustrations + Exercices **Chapitre 13 – LES TECTURES**

NOTIONS DE TECTURE, HABITAT, OBJET

Le terme **teature** regroupe les architectures, les mobiliers et généralement toutes les formes de construction / produit « conjugué », qu'il s'agisse de structure (habitat), texture (vêtement) ou croissance (résultat de phénomènes de polymérisation naturels ou artificiels).

L'**habitat**, est une tecture qui entoure. Il « entoure » (englobe) visuellement mais aussi par ses odeurs, ses sons, son ambiance. Il se distingue du gîte et du territoire animal, déterminés par de simples fonctions de défense ou de positions hiérarchiques. Chez Homo, l'habitat répond parfois aux logiques du gîte animal (défense, hiérarchie) mais il ne s'y limite pas. Il répond aussi à d'autres logiques, et notamment :

- Des logiques de **destination** – Par exemple de destinations temporelles (journalières, hebdomadaires, etc.), de destinations spatiales (collective/privée, profane/sacrée, nomade/sédentaire, campagnard/urbain, fonctionnant/défaonctionnant (tombe), etc.),
- Des logiques de **construction** – Où l'effort des constructeurs est exalté, comme dans l'architecture grecque, ou dans certaines architectures égyptiennes (où la dimension colossale des pierres ne répond pas à une simple logique de destination),
- Des logiques d'**englobement** (entour) plastique – Où la satisfaction résulte de l'entour.

L'**objet**, est une tecture jetée-en-travers, jetée-devant. Il faut attendre les lendemains de l'An 1000, pour qu'**objectum** (oculo objectum) devienne un substantif, et que le mot français *objet*, l'allemand *Gegen-stand* (se tenant en face), le néerlandais *voor-werp* (jeté devant), le russe *pried-miet* (jeté devant) apparaissent, en quelques siècles. Les grecs connaissaient différents types de *choses* (à employer, acquérir, pratiquer). L'artisan latin connaissait la *res*, la chose possédée, l'*opus*, l'œuvre, le *factum*, le fait. Mais ni Grecs, ni Latins ne connurent les *objets*, au sens où nous l'entendons aujourd'hui.

PLAN DU CHAPITRE

Le chapitre commence par l'explication des concepts (tecture, habitat, territoire), et s'achève par la sémiotique des tectures. Pour le reste, son déroulement (en trois MONDES) est chronologique :

Etapas du MONDE 1

- Le paléolithique inférieur et moyen, marqué par le passage du territoire animal au TERRITOIRE hominien,
- Le paléolithique supérieur, marqué par la TOPOLOGIE thématifiée (grottes et tombes),
- Le néolithique, marqué par les murs verticaux, les ANGLES DROITS, les CADRES et les cadrages,
- Les empires primaires, marqués par les SOUS-CADRAGES, imbriqués.

Etapas du MONDE 2 (de la Grèce antique à 1950)

- La Grèce, marquée par la TOTALISATION, et la « juste » DISTANCE,
- Rome, marquée par l'ÉLASTICITÉ et L'ÉQUILIBRE LATÉRAL,
- Le christianisme du premier millénaire, VECTORIALISÉ, marqué par l'émanatisme, où tout émane de forces occultes, créatrices,
- Le christianisme cocréateur depuis 1033, marqué par l'OBJET et le PROJET, où Homo, tecte-ingénieur, devient co-créateur (Le créateur / Grand architecte est et reste alors Dieu),
- La Renaissance, marquée par le DESSEIN-DESSIN, où Homo est désormais pleinement créateur, et plus seulement co-créateur,

Le MONDE 3 (actuel)

- L'ingénierie généralisée qui (comme la Biologie et ses reséquences d'acides aminés), construit un monde de flux hétérogènes, fenêtrants-fenêtrés, DISCONTINU.

* * * * *

LE PALEOLITHIQUE INFÉRIEUR ET MOYEN (ET TERRITOIRE HOMINIEN)

Cette période s'étend de -3 millions d'années, à -30.000 ans environ. Le passage du territoire animal au territoire hominien, ou du gîte à l'habitat, se fait au cours de cette longue période. Les paléanthropologues apportent peu d'éléments sur l'habitat d'alors.

Mais on peut supposer qu'il a connu une évolution proche de celle des outils et ustensiles d'Homo. D'abord fait de matériaux triés et sommairement travaillés (comme les choppers), puis de matériaux soigneusement travaillés, comme les bifaces. L'habitat, et le territoire, ont dû aussi s'organiser en fonction des besoins de fabrication et de rangement des outils, ainsi que de la maîtrise du feu [dont le rôle devient décisif à partir de -500.000 ans].

PALEOLITHIQUE SUPERIEUR (ET TOPOLOGIE THEMATISEE)

Cette période s'étend de -30.000 ans à -10.000 ans environ. Les abris (tentes, cabanes) étaient périssables. Ce sont donc les tombes et les grottes que nous connaissons le mieux.

Dans les deux cas on peut parler de topologie, et même de topologie thématisée (positionnée de manière à être particulièrement présente). Les sépultures s'inséraient clairement dans l'établissement au sol, avec des dispositions plus ou moins complexes et thématisées. Les grottes ornées, avaient aussi un rôle d'établissement d'un lieu, où les animaux figurés n'étaient pas disposés au hasard.

NEOLITHIQUE (ET VILLAGES CADRANTS)

Cette période s'étend de -10.000 ans à -3.000 ans environ. Homo devient sédentaire (élevage, culture) et construit des villages.

La mitoyenneté des habitations et leurs pièces multiples incitent alors à construire des murs verticaux, se croisant selon des angles, dont le plus efficace était l'angle droit. Ainsi le mur et le sol commencèrent à se carrer, à se cadrer (quadrare). Homo créait alors le plus puissant de ses référentiels : le cadre, et le cadrage. Les tectures petites (outils, céramiques) connurent le même saut anthropogénique « cadrant », où toute production fut conçue comme une succession d'étapes.

EMPIRES PRIMAIRES (SOUS-CADRANTS)

Le sous-cadrage permet d'organiser des empires. Les empires primaires (Sumer, Egypte, Inde, Chine, Olmèques, Mayas, Aztèques) s'organisent en parcelles, cantons, provinces, empires, c'est-à-dire en « sous-cadres » s'emboitant dans des cadres de plus en plus grands, ou inversement. Avec une tendance chez Homo à descendre du cadre au sous-cadre, et à organiser non seulement ses murs, mais aussi ses artères à angle droit.

Simultanément fut réglé un problème fondamental de l'habitat hominien. Car par la répétition presque identique des motifs tectoniques, Homo peut alors se créer un vrai « entour » visuel (bien qu'il ne puisse voir que devant lui, et pas derrière lui).

De manière similaire, les calendriers, également produits par les empires primaires, sous-cadraient la durée. Ces cadres, et sous-cadres permettaient d'imposer à des populations considérables un parti d'existence commun (topologie, etc.). On retrouve les mêmes cadres et sous-cadres dans les religions de l'époque, où les dieux (grands architectes) organisaient et construisaient à partir du chaos originel.

PASSAGE DU MONDE 1 AU MONDE 2

MONDE 1	MONDE 2
Chaque « partie » d'une Tecture renvoie à la « partie » voisine, de façon AGREGATIVE. Il n'y a pas encore de TOUT.	Chaque « partie » d'une Tecture renvoie à un TOUT (la Tecture) et ce TOUT renvoie aux parties de façon analytique/synthétique.
Les Tectures sont immergées DANS la nature, elles sont PROCHES d'Homo et PROCHES de la nature.	Les Tectures se détachent FACE A la nature, et à Homo, dans une « juste » DISTANCE qui permet de les voir comme des TOUTS .
Topologiquement le MONDE 1 est CONTINU-PROCHE	Topologiquement le MONDE 2 est CONTINU DISTANT

LA GRECE (LA TOTALISATION DU MONDE 2)

Jusqu'ici, Homo était dans le MONDE 1 (topologiquement continu-proche). Le cadre (néolithique), le sous-cadre (empires primaires), et les tectures en général n'étaient pas perçus dans une distance technique, ni en distanciation. Ils ne se prélevaient pas « sur » un fond. Ils restaient « continus-proches ». Agrégatifs. Imbriqués.

Entre -800 et -700, la Grèce introduit une rupture anthropogénique majeure. Toutes les tectures y sont désormais considérées dans une certaine distance médiane, à une « juste » distance, où elles apparaissent maintenant comme des « tous » intégrés de parties « intégrantes », c'est à dire de parties les intégrant en tant que « tous ».

- La scène de théâtre est un lieu qui se trouve dans cette « juste » distance,
- Les colonnes des temples grecs sont des tectures faites pour être elles-mêmes des « tous ». Elles appartiennent ensuite à des colonnades, régies par le nombre d'or, et perçues elles aussi comme des « tous ». Les éléments des colonnades sont contre-courbés pour apparaître parallèles. Etc.
- Les « tous » peuvent être décomposés en leurs éléments, dans les moments d'analyse, et les parties peuvent être recomposées en « tous » dans les moments de synthèse,
- Le Cosmos, ordre rationnel, devient une tecture entièrement démontable et remontable.

ROME ANTIQUE (L'ELASTICITE LATERALE)

Rome, n'abandonne pas la totalisation grecque, mais l'intériorise, l'horizontalise, la latéralise :

- Le Cosmos grec, vu de l'extérieur, devient l'Univers romain, vu de l'intérieur (versus unum),
- Le temple grec, saisi frontalement du dehors, devient la basilique romaine, fréquentée du dedans.

La totalisation romaine se fait par équilibre latéral.

- Les voûtes sont formées de claveaux (pierres taillées en coin) qui ne tiennent que par pression latérale. Et, chaque voûte ne trouve son équilibre que par la présence latérale d'autres voûtes (exemple des cirques romains, des aqueducs, etc.),
- Cet équilibre (latéral, oblique) des tectures se retrouve dans les autres domaines : la politique, la langue, l'armée, la pensée, la morale,
- L'esprit-âme de Rome s'anime dans la tecture de la basilique, qui abrite à la fois un tribunal, une bourse commerciale, une promenade, et où se malaxent toutes les rééquilibrations.

CHRISTIANISME DU PREMIER MILLENAIRE (L'ÉMANATISME)

Dans le christianisme du premier millénaire, toute chose du monde *émane* d'un principe ou d'une réalité première (émanatisme). L'espace-temps romain vaste, dilaté en tous sens, devient l'espace-temps chrétien VECTORIALISÉ, allant du séculier au divin. Les chrétiens d'alors sont dans l'attente de la fin du monde. Les tectures grouillent de forces occultes. Elles sont envahies par les textures et les croissances au point d'en dévorer les structures. L'orfèvrerie carolingienne tend à supplanter l'architecture. L'architecture d'alors n'oublie pas ses racines grecques et romaines. Elle appartient encore au MONDE 2, mais de manière moins marquée.

CHRISTIANISME DEPUIS 1033 (L'OBJET ET LE PROJET)

En 1033, 1000 ans après la mort du Christ, la fin du monde tant attendue ne s'est pas produite. Homo occidental commence à se sentir les mains libres, et à s'affranchir de trop de magie. Il se voit désormais ingénieur (tecte), co-créateur avec Dieu (architecte). Il faut que ses cathédrales soient des prouesses. Ses tectures deviennent des « objets » (ob-jectum, jeté-en-travers, jeté-devant) au sens actuel du terme. Corrélativement « projectum » prend le sens de projection vers l'avenir, qu'il a encore aujourd'hui. Le MONDE 2 revient alors en force, car rien n'est plus un « tout » composé de parties intégrantes et se détachant sur un fond qu'un objet, au sein d'un projet.

RENAISSANCE (LE DESSEIN-DESSIN)

Devenu cocréateur virtuose, le tecte (ingénieur) de la fin du moyen âge doit de plus en plus pré-visualiser son travail. Les maquettes (mises en place au Néolithique) et les échafaudages ne suffisent plus. Le schéma, le dessin et la géométrie projective se développent. Homo n'est plus simple co-créateur, mais devient « créateur » au sens moderne avec « liberté de choix », non seulement pour les moyens, mais aussi pour les fins (les desseins). Il dessine des édifices publics et privés, mais aussi des quartiers, ou des villes entières. Et, cela jusqu'à l'urbanisme d'Hausmann à Paris ou de Mussolini à Rome. Nous sommes toujours dans le MONDE 2.

MONDE 3 ET INGENIERIE GENERALISEE

Le MONDE 3 (topologiquement discontinu) commence vers 1850, et envahit la planète depuis 1950. Les tectures (constructions conjuguées), grandes ou petites, y comprennent l'architecture, mais aussi les automobiles, les ordinateurs, etc. L'auteur suit ici les trois logiques de toute tecture : la destination, la construction, l'englobement (entour). Et il commence par la logique de construction, parce que la rupture avec le MONDE 3 y est la plus forte, et qu'elle tend à s'imposer à la logique de destination et à la logique de l'entour (englobement).

1 - Logique de **CONSTRUCTION** – Les processus qui intervenaient dans la construction d'une cathédrale étaient tournés **vers** cette cathédrale. Désormais les processus (tubes, fils, béton, verre, plastique, etc...) qui interviennent dans une construction sont disponibles à des fins très multiples (demeure, machine, etc...). Construire, ce n'est plus « vaincre » des formes (tailler des pierres, ou du bois), mais déployer des formes dans des flux formatables hétérogènes (bétons, plastiques, verre). Il n'y a plus de raison d'exalter les constructions en tant que telles, et ces constructions disparaissent maintenant sous un carénage (styling, carrosserie de voiture, façade vitrée d'un immeuble).

2 – Logique de **DESTINATION** – La destination manifestée s'efface elle aussi. Jusqu'ici, la destination précédait tout. Maintenant elle suit les impératifs de la construction. L'habitat est formé de « conteneurs » génériques (pièces), auxquels les habitants donnent des destinations (variables, adaptables). La destination fait alors place au standing. Plus récemment, les destinations ont été redéfinies par les réseaux (route, avions, internet) dont le rôle est devenu dominant.







3 – Logique d'**ENGLOBEMENT** (entour) – Les tectes et architectures du passé cultivaient des effets de champ perceptivo-moteur. Mais les effets de champs perceptivo-moteur n'ont guère de place dans des habitats traversés de sons radio, d'images télévisées, et d'informations internet. Désormais les champs logico-sémiotiques dominent. Ce sont eux qui entourent Homo. Le son radio, et les spots multidirectionnels sont devenus l'architecture de ceux qui n'en ont plus. Les éléments tecturaux de l'habitat du MONDE 3 sont notamment la radio portable, l'éclairage à sources multiples, l'écran télévisuel, le téléphone portable, l'écran internet.





L'auteur s'intéresse ensuite aux influences possibles de la découverte des formations aminoïdes (acides aminés) sur les tectures contemporaines. Et, il voit notamment le shopping center (qui grandit par « croissances ») comme exemple possible de ces influences.

LA SEMIOTIQUE DES TECTURES

L'auteur observe que les ruines du Parthénon ont une intensité qu'un tableau endommagé ou un poème lacunaire n'ont pas. Et qu'il en va de même d'une chaise endommagée ou d'une tecture en général. Sans doute est-ce une question d'entour, mais aussi d'image massive que l'on peut associer à ces tectures. Ou encore de connotations sociales des tectures. Voire de leurs inflexions indexatrices, ou de leur statut d'indice. Ainsi les tectures peuvent-elles faire naître de toutes parts des significations, des sens, du sens, du Sens, de la signifiante.

***** ILLUSTRATIONS LIBRES *****
***** EN MARGE DU TEXTE DE L'AUTEUR *****

	
<p>MONDE 1 – Paléolithique inférieur An -2.000.000, Cabane d’Homo Habilis [Tri et assemblage de matériaux bruts]</p>	<p>MONDE 1 – Paléolithique supérieur An -13.000, Huttes de chasseurs (nomades) [Matériaux soigneusement travaillés]</p>
	
<p>MONDE 1 – Néolithique An -6.000, Çatal Höyük (Turquie) [Villages cadrants]</p>	<p>MONDE 1 – Empires Primaires An -1.455, Temple d’Hatchepsout [Tectures = Multiples cadres et Sous-cadres imbricatifs, donc proches]</p>
	
<p>MONDE 2 – Grèce An -442, Parthénon [Tectures = Touts formés de parties intégrantes]</p>	<p>MONDE 2 – Rome Antique An + 80, Colisée [Tectures = Intériorisation + Equilibre latéral]</p>

	
<p>MONDE 2 – Christianisme 1^{er} Millénaire An 320, Basilique Saint Jean de Latran [Tectures = Forces occultes. Emanatisme]</p>	<p>MONDE 2 – Christianisme après 1033 An 1345, Cathédrale Notre Dame de Paris [Tectures = Projections vers l'avenir, réalisées par Homo co-créateur]</p>
	
<p>MONDE 2 – Renaissance An 1547 – Château de Chambord [Les tectures sont dessinées en toute liberté, par Homo « créateur »]</p>	<p>MONDE 3 – Discontinu Siège de Novartis – Bâle [Tectures = Ingénierie généralisée]</p>

* * * EXERCICES * * *
* * * EN MARGE DU TEXTE DE L'AUTEUR * * *

Question 1 : Le lecteur imaginera les tectures les plus primitives possibles, sachant qu'une tecture est de manière générale toute construction conjuguée (une architecture, un mobilier, un vêtement, etc.)

Question 2 : Une pierre taillée (chopper, biface) est-elle une tecture ?

Question 3 : Le lecteur se demandera pourquoi les tectures sont le tout premier sujet abordé par l'auteur dans la partie d'*Anthropogénie* qu'il consacre aux « accomplissements fondamentaux d'homo ».

Question 4 : Le lecteur expliquera, avec des exemples, s'il est nécessaire (ou non) de disposer d'habitats d'une époque (ou de leurs vestiges) pour en décrire les caractéristiques ?

Question 5 : Le lecteur s'exercera à partir des caractéristiques des tectures d'homo à une époque, d'en tirer des analyses pour d'autres aspects de la vie d'homo à la même époque.

Question 6 : Le lecteur s'exercera à expliquer (avec des exemples) en quoi les tectures peuvent, au cas par cas, être plus ou moins sémiotiques, c'est-à-dire avoir les propriétés du signe, parfois de manière très affirmée.

Question 7 : Le lecteur s'exercera à trouver 5 (cinq) exemples qui soient (indiscutablement) illustratifs des MONDES 1, 2, 3.

* * *

Réponse 1 : Pour ce qui est des tectures les plus primitives que l'on puisse imaginer, le lecteur pourra citer :

- Un agencement de grandes feuilles (posées, empilées, croisées, tressées) pour faire un sol, une couche, un toit, une cloison.
- Un agencement de bouts de bois (pour marquer un emplacement, se protéger de prédateurs, canaliser du gibier, franchir un dénivelé, traverser un ruisseau, etc.).
- Un agencement de pierre et de bois (pour faire un outil, un ustensile, une arme).
- Un agencement de peaux de bêtes (posées, croisées, attachées) pour faire des vêtements, couvrir un sol ou un abri.
- Un agencement de pierres pour marquer un lieu, un chemin, un gué de rivière, une source d'eau, etc.

Réponse 2 : Une pierre taillée (chopper, biface) n'est pas une tecture. Il ne s'agit pas, en effet, d'une construction « conjuguée ».

Réponse 3 : Pour expliquer l'ouverture de la deuxième partie d'*Anthropogénie* (consacrée aux accomplissements fondamentaux d'homo) par un chapitre consacré aux tectures, le lecteur pourra mentionner que :

- Les tectures font partie des réalisations les plus anciennes d'Homo (avant les images, les musiques, les dialectes). Le lecteur prendra peu de risques à dire que les tectures sont les réalisations les plus anciennes d'homo, après évidemment la production de segments, panoplies, et protocoles (sans lesquels Homo, au sens de l'auteur, n'existe pas encore).
- Les premières tectures peuvent être mises en œuvre par homo technicien, sans attendre l'arrivée d'homo sémioticien. Il n'y a pas besoin de thématization sémiotique pour conjuguer deux objets. Une simple thématization technique peut suffire. Ce qui ne sera plus le cas pour les images, les musiques, et les langages (même massifs).

NB : Précisons que s'il n'y a pas besoin d'être un homo sémioticien pour réaliser une tecture, cela n'exclut pas qu'une tecture, lorsqu'elle a été réalisée par un homo sémioticien, puisse avoir les propriétés du signe, et donc être sémiotique, de façon plus ou moins marquée.

Réponse 4 : Concernant la nécessité de disposer (ou non) d'habitat d'une époque (ou de leurs vestiges) pour décrire les caractéristiques de cette époque, le lecteur pourra répondre que :

- L'idéal, évidemment, est de disposer d'habitats complets dotés de toutes leurs tectures (structures, parements, mobiliers, vêtements, appareillages, circuit d'eau, équipements, etc...), pour bien en décrire les caractéristiques.
- Mais que, en l'absence de tout vestige (grottes aménagées, ou sites funéraires), comme c'est le cas pour le Paléolithique inférieur et moyen, il est possible de déduire certaines caractéristiques des habitats de l'époque à partir de celles d'autres objets de la même époque. Par exemple :
 - Si les outils de l'époque étaient des pierres « triées », puis sommairement « travaillées », on prend peu de risques à supposer que les habitats de la même époque étaient eux-mêmes constitués de matériaux triés, sommairement « travaillés »,

- Si les outils de l'époque étaient des pierres soigneusement « taillées » et « polies », on risque peu à supposer que les habitats eux-mêmes étaient alors constitués de matériaux soigneusement « taillés », « découpés » et « ajustés »,
- Si des traces de feu sont trouvées à proximité d'outils ou ustensiles, il y a peu de risques à imaginer que les habitats de la même époque disposaient d'éléments en terre cuite, plus ou moins élaborés.

Réponse 5 : Pour ce qui est, à partir des caractéristiques des tectures d'homo (à une époque), d'en tirer des analyses pour d'autres aspects de sa vie (à la même époque), on notera que c'est ce que fait l'auteur tout au long du chapitre :

- Les ruines turques de Çatal Höyük témoignent d'habitats cadrés. Il n'est pas étonnant alors de voir à la même époque apparaître des premières images cadrées, elles aussi. De la même manière le cadre délimite, enferme. C'est aussi un séparateur. Il donna donc sa détermination définitive aux couples public/privé et sacré/profane. Il favorisa la découpe des habitats en pièces, ayant chacune des fonctions séparées. Le cadre est aussi géométrisant, et participe activement à l'essor de la géométrie. Bref les caractéristiques des tectures cadrées et cadrantes de l'époque permettent de tirer de nombreuses conclusions sur de nombreux autres aspects de la vie (sociale, juridique, scientifique) d'homo à la même époque.
- Les ruines égyptiennes du temple d'hatchepsout, témoignent non seulement de constructions cadrées, mais aussi de nombreux sous-cadrages « imbricatifs ». Et il n'y a rien d'étonnant alors à retrouver ces nombreux sous-cadrages (emboîtements, imbrications) dans les autres aspects (connus ou inconnus) de la vie d'homo à la même époque. L'auteur cite notamment les sous-cadres (emboîtements-imbrications) que l'on trouve dans les calendriers, les religions, et les organisations des empires de l'époque.

On arrêtera ici la liste des exemples, que l'auteur déroule tout au long du chapitre.

Réponse 6 : Pour ce qui est des explications et exemples de tectures sémiotisantes, ayant donc les propriétés du signe, ou étant elles-mêmes des signes, le lecteur pourra évoquer les points suivants :

- Un signe est un thématiseur pur, c'est-à-dire une portion d'univers (un segment, une tecture) qui (en tant que signe) se borne à, se limite à, ne fait rien d'autre que thématiser,
- L'exemple le plus facile de tecture sémiotisée est celui du monument. En principe le monument n'est construit que pour thématiser quelque chose (la grandeur d'un dieu, la mémoire d'un mort, la gloire d'un conquérant). Le monument n'a pas d'autre objectif que d'être un signe (un thématiseur pur, qui s'épuise dans le fait de thématiser).
- D'autres exemples, faciles également, de tectures sémiotisées sont ceux d'une cathédrale, un palais, un château fort qui au-delà de leur rôle fonctionnel (abriter les fidèles, les souverains, les soldats) sont aussi porteurs de signes. Ils thématisent (plus ou moins fort) la grandeur de dieu, la puissance du souverain, la force des soldats.
- Par extension toute tecture (meuble, vêtement, machine, objet, bijou) est potentiellement porteuse de signe, ou constitue elle-même un signe, dans la mesure notamment où elle est aussi une image détaillée, ou tout simplement une image massive.

Cela dit, une tecture n'est pas toujours et partout forcément sémiotique.

- Certaines tectures peuvent être purement techniques comme le sont aujourd'hui de nouveaux produits inventés en laboratoire, avant d'avoir reçu un nom, ou comme l'étaient probablement les premières constructions d'Homo avant qu'il ne dispose des moyens de les sémiotiser.

- Aujourd'hui, aussi, certaines « boîtes noires » pouvant contenir des appareillages (tectures) électroniques très compliquées sont faiblement sémiotisées, voire pas du tout. On pourrait être tenté de voir ces boîtes noires comme des « indices » (indices de performances électroniques), donc des signes, mais les « indices », au sens de l'auteur, ne sont pas « artificiels ». Ce ne sont pas non plus des index (ces boîtes noires ne « pointent » intentionnellement vers rien). Ce ne sont pas des « images » (ces boîtes ne re-présentent rien). Bref il est difficile de les considérer comme des signes.

Réponse 7 : Pour ce qui est de trouver des tectures, indiscutablement illustratives, des MONDES 1, 2, 3. le plus simple est de partir du MONDE 2, assez facile à caractériser.

Exemples de tectures illustratives du MONDE 2 :

Rappelons que le MONDE 2 est totalisateur, globalisant, intégrant, rationnel, constitué de « tous formés de parties intégrantes ». Ces « tous » se détachent sur un fond, en distanciation, à une juste distance. Les tectures peuvent y être analysée / synthétisée, démontées pièce par pièce, puis remontées. Topologiquement le MONDE 2 est CONTINU (formé de tous, dotés d'une certaine continuité intérieure). Il est DISTANT parce que distant de la nature et d'Homo.

Sauf exceptions, toutes les constructions, depuis la Grèce Antique jusqu'à la fin du 19^{ème} siècle, sont caractéristiques du MONDE 2, en Occident du moins. Outre le Parthénon (grec), le Colysée (romain), et la Tour Eiffel (Paris) dont l'auteur parle dans ce chapitre, on peut ajouter :

- Les cathédrales romanes, ou gothiques,
- Les châteaux, dont celui de Versailles (où la symétrie renforce la cohérence du « tout »),
- Le Trocadéro (Paris), l'arc de triomphe, Buckingham Palace, le tombeau de Napoléon,
- Les Hauts fourneaux, les machines à vapeurs, les canons, les moulins à vent, etc.

Exemples du MONDE 3 :

Le MONDE 3, est celui où nous vivons. Il est modulaire, DISCONTINU, parcouru de flux hétérogènes, reconfigurable. Certes, il est souvent imprégné de résidus du MONDE 2, comme le sont les gratte-ciels surmontés de frontons romains ou de clochers. Mais, il existe nombre de tectures qui sont purement du MONDE 3. Outre le Centre Georges Pompidou (Paris), ou le musée Guggenheim (Bilbao) cités par l'auteur, on peut ajouter :

- Les appartements, bureaux, commerces modernes dont toutes les pièces (ou presque) peuvent être réattribuées, cloisonnées, etc.
- Les bâtiments (Piscines, restaurants) reconfigurables (été/hivers, forte affluence),
- Les circuits électroniques modulables, connectables, reconfigurables,
- Les robots ménagers, machines-outils, automates multifonctions, etc.
- Les écrans d'ordinateur, où les fenêtres apparaissent, disparaissent constamment.

Exemples du MONDE 1 :

En simplifiant un peu, ce qui n'appartient ni au MONDE 2 ni au MONDE 3, appartient au MONDE 1, qui rappelons-le est « agrégatif », « proche » et en « continuité » avec la nature et avec Homo. Topologiquement il est CONTINU-PROCHE. Et on peut mentionner :

- Les tentes, abris, huttes, cabanes, igloos, etc.
- Les pyramides, qui se fondent dans le paysage (Egypte), ou dans la forêt (Mayas),
- Les sarcophages (Egyptes), où le défunt reste présent, PROCHE.
- Toutes les constructions chinoises, indiennes, japonaises, africaines imbricatives, agrégatives, avant d'avoir subi l'influence occidentale, notamment l'influence du cadre.