

Archi-objets de désir: manifestation architecturale contemporaine médiateur entre l'objet de conception et la ville

Juan Pablo Aschner

Professeur Agrégé, Département d'Architecture, Universidad de los Andes

Résumé CV

Architecte de l'Université des Andes, Maître en Architecture avec une thèse primée et candidat au Doctorat en Art et Architecture. Co-directeur et co-auteur du film: *l'Eurythmie, une expérience audiovisuelle dans l'espace collectif de Rogelio Salmona à Bogota* (U. des Andes 2014) qui a remporté le premier prix au VIII Festival International du Film et de l'Architecture à Istanbul, Turquie. Co-auteur des livres: *Germán Samper* (Editions Diego Samper 2011), *Daniel Bermúdez Architecture* (Lunwerg 2010), *Centre Culturel Bibliothèque Publique Julio Mario Santo Domingo* (Lunwerg 2011) et de l'édition de la *XXIII Biennale colombienne d'Architecture 2012* (SCA 2012). Auteur du livre *Contrepoint et convergence dans le concert architectural Bibliothèque Virgilio Barco* (Éditorial Université Nationale 2008) et de plus de quarante articles et chapitres de livres publiés dans diverses compilations et magazines d'architecture, d'urbanisme et des sciences sociales en Asie, en Amérique latine et en Europe. Il a été conférencier invité à des événements académiques, des congrès et des Universités au Japon, en Afrique du Sud, en Italie, en France, aux Etats-Unis, au Brésil, au Mexique, au Chili, en Argentine, en Équateur et en Colombie. Il a de l'expérience dans la conception architecturale et dans la construction pour des clients privés et des organismes publics. Le résultat de ce travail est un ensemble de projets et d'ouvrages construits à différentes échelles et pour différentes utilisations en Colombie, comme par exemple, le projet gagnant au concours pour le **Musée du Parc Archéologique de San Agustín**, patrimoine mondial, entre autres. Aujourd'hui il fait partie du conseil d'administration de la **Fondation Rogelio Salmona**, il est professeur associé et chercheur dans le département d'Architecture de l'Université des Andes, directeur du **magazine DEARQ**, directeur de l'Observatoire International des Universités et du Territoire, coordinateur de l'Unité Avancée du Département, codirecteur de l'Atelier International d'Architecture de Cartagena de Indias et membre du comité scientifique de la Faculté.

Il apparaît dans notre ère de l'information un nouveau site pour l'emplacement de l'architecture. Il s'agit de l'espace virtuel dans lequel les bâtiments, soustraits de leur contexte immédiat, sont exposés à travers des images réelles ou virtuelles avec beaucoup d'autres. Les architectures, construites ou prévues acquièrent sur ce site une condition d'archi-objets de désir, gravitant devant nos yeux, séparées d'un certain contexte incertain dans le monde.

Ce qui est décrit ci-dessus montre une objectivation croissante de l'architecture. Les édifications sont aujourd'hui archi-objets de désir en raison de la couverture médiatique de leur apparence et l'inférence de la couverture médiatique sur les processus de projet.

1. Archi-objets de désir

"L'objet, acquière très tôt à nos yeux l'apparence ou l'existence de quelque chose qui est inhumain et qui s'obstine à exister" (Barthes, Sémantique de l'Objet, 1966, 1)

La notion d'archi-objet de désir est proposée ici comme la manifestation dans le réseau d'une édification, indépendamment du fait qu'elle a été construite ou non, et qui prétend, depuis l'exposition de son objectivité, provoquer et/ou se faire désirer. Est architecture ce qui de sa condition évoluée d'objet

placé sur le réseau s'offre au monde.

L'archi-objet de désir qui sera mentionné dans ce texte est considéré comme une production unique et non répétitive, résultat d'un processus créatif apparemment unique qui a pour but l'exposition, car elle est motivée par le désir d'originalité de son auteur. Alors que l'archi-objet du désir sert les lois régissant les objets de consommation, il aspire à être plus qu'un objet de consommation¹; même s'il peut être consommé ou qu'il a déjà été acquis et spécifié, activant autour de lui les lois du marché, il prétend, en particulier, éveiller le désir de ceux qui l'observent. "Il y a aussi un traitement plus esthétique de l'objet, présenté comme si il cachait une sorte d'essence à reconstituer" (Barthes, Sémantique de l'objet 1966, 2).

Parce qu'il favorise le désir sur la satisfaction, l'endroit idéal est le réseau mondial et non un emplacement local. L'archi-objet du désir est placé sur Internet avant que dans le monde réel ou en parallèle avec sa mise en œuvre dans le monde réel; il se trouve entre le monde duquel il vient et le monde vers lequel il se dirige. Cela le différencie de l'objet de consommation qui s'éteint et disparaît dans l'acquisition.

Habituellement, nous définissons l'objet comme "une chose qui sert à quelque chose". L'objet est donc, à première vue, absorbé dans un but d'utilisation, ce qu'on appelle une fonction. Et il en existe, spontanément ressentie par nous, une sorte de transitivité de l'objet: l'objet permet à l'homme d'agir

* Contact Auteur: jaschner@uniandes.edu.co

sur le monde pour changer le monde, afin d'être dans le monde d'une manière active". (Barthes, objet Sémantique de l'objet 1966, 2)

La principale utilité de l'archi-objet du désir est précisément le fait de susciter le désir. C'est par cette action qu'il affirme son emplacement dans le réseau. Cela ne signifie pas que la réalisation physique de l'architecture, suite à l'archi-objet de désir, ne réponde pas aux exigences, aux déterminantes et aux variables de l'architecture dans le monde réel. Par le fait de susciter le désir il ne cesse d'être utile dans le sens strict du mot, dans le cas où il a été construit ou qu'il arrive à se construire dans la réalité.

L'archi-objet du désir a essentiellement été conçu comme un objet qui suscite le désir par sa mise en valeur au niveau du réseau. "La fonction d'un objet est toujours convertie, au moins, dans le signe de cette même fonction" (Barthes, Sémantique de l'objet 1966, 3) Pour que l'objet suscite du désir on lui imprime du désir. Dans cette empreinte de désir le processus créateur, ou d'inscription, s'écarte de la satisfaction comme une fin, ou est délibérément tronquée en une instance, donnant à l'objet une condition inachevée ou chargée d'impossibilité.

"Il y a toujours un sens qui va au-delà de l'utilisation de l'objet." (Barthes, Sémantique de l'Objet 1966, 2). Ce sens au-delà de l'usage a été imprimé à l'archi-objet depuis sa propre conception. Il a été imprimé à partir de l'expérience de l'archi-objet précédent celui qui a été conçu. Le désir de créer un archi-objet de désir provient d'avoir vu de tels objets dans le passé. A cause de cette succession d'impulsions enchaînées le réseau devient le domaine de l'insatisfaction permanente et des désirs et offrandes véhémentes.

"Nous voyons qu'il se produit en permanence une sorte de fuite de l'objet vers l'infiniment subjectif et comme résultat, précisément, au fond, tous ces travaux tendent à montrer que l'objet développe pour l'homme une sorte d'absurde, et a en quelque sorte le sens d'un non-sens". (Barthes, Sémantique de l'Objet 1966, 2).

Dans l'archi-objet il existe du désir dans deux directions. D'une part l'objet en provoque à lui-même et d'autre part en dehors de lui-même. Le désir vers soi des archi-objets qui sont déployés dans le réseau demande une incomplétude; condition nécessaire à son état d'affichage provocant. C'est pour cette incomplétude que les espaces ne sont pas des faits clairs, qui ont été occupés, habités de façon précise ou qui sont très humanisés. Ils sont plutôt des possibilités d'habitat, des invocations de quelque chose de plus qu'humain. Grâce à ces avancées, chaque sujet incorpore aux archi-objets un habitat propre ou projette en lui un habitat désiré. Il devient co-participant du travail qu'il désire.

2. Comment le voir affecte la façon de faire

La prolifération et la multiplicité des archi-objets qui coexistent dans le réseau exposent l'utilisateur à une surposition de surexpositions. La quantité d'information incomplète qui circule dans le réseau et offerte à ses utilisateurs détermine la qualité de sa réception. Le résultat de l'augmentation de l'information est une réduction de la durée de l'attention visuelle de ceux qui consomment et appréhendent l'architecture depuis sa mise en scène dans un monde virtuel. En conséquence, et afin de répondre aux nouvelles façons de voir les choses, les architectes privilégient l'objectivité de l'architecture. Dans le réseau, l'architecture n'est pas spatialement appréhensible mais elle peut être perceptible comme objet. Dans les paroles de Paul Virilio: "L'émergence de formes comme volumes destinés à persister tout comme leur matériaux leur autorisent, a cédé la place à des images dont la durée n'est que rétinienne" Virilio.

Afin de susciter l'intérêt dans l'archi-objet, ses créateurs travaillent avec plus de légèreté ses facettes virtuellement insaisissables et avec plus de profondeur leurs caractéristiques objectuelles. Par exemple, les caractéristiques de volume sculptural des bâtiments ou les particularités de leurs enveloppes sont travaillées avec d'avantage d'attention. Les façons de voir affectent les façons de faire; et les façons de voir et de traiter dans cette ère de l'informatique ont changés modifiant, sur leur passage, les processus créatifs.

Les façons de projeter changent parce que les façons d'expérimenter changent. L'expérience affecte donc la conception. Bien que les différentes formes d'expérience ne puissent se reconnaître qu'en totalité lorsque les différentes formes de conception les ont faites manifeste.

La rétention actuelle semble être inférieure et l'appétit visuel majeur, conditions qui modifient les modes de communications des objets et donc les objets eux-mêmes. "Les nouveaux médias de masses de l'art contemporain n'ont pas seulement choqué l'ancienne culture de la lecture (...), mais aussi menacent la primauté du signe sur la parole avec l'efficacité du choc et avec l'invasion par des stimuli qu'il faut collecter" (Jauss 1986, 117).

Pour l'approche actuelle dans le monde des objets dans les médias on emploie des termes tels que : Zapping, feuilleter, naviguer ou surfer. Cette dernière expression qui fait allusion au mouvement sur la surface de la mer est analogue à la connaissance que nous pouvons avoir des archi-objets à travers le réseau. Alors que l'on exerce dans le réseau une importante capacité de reconnaître, d'évaluer ou de juger la surface de ce que nous observons (les vagues), soulignant leur apparence, nous perdons la possibilité d'élucider le contexte, les circonstances dans lesquelles les choses se préparent et la cohérence de leurs résultats (la profondeur de la mer).

La façon généralisée dont est divulguée, enseignée et apprise l'architecture universelle s'engage de manière cohérente avec les performances du réseau. Aujourd'hui, il est possible d'observer que la connaissance de première main de l'espace et la compréhension des planimétries, descriptions ou abstractions perde de l'importance face à l'affichage ou l'enregistrement de l'objet tridimensionnel en architecture. Pour communiquer de l'architecture on soustrait l'œuvre de son contexte et on la présente dans sa dimension objectuelle. Dans cette exposition, la subjectivité de la photographie ou du rendu image est responsable de la disposition ou de l'indisposition de l'objet par l'utilisateur. Une très bonne photo, comme un très bon rendu image, peut suggérer notre considération envers l'archi-objet à un niveau que l'expérience corporelle et sensorielle n'atteindra jamais. La suggestion est analogue au désir. En reconnaissant et en mettant en évidence cette condition purement formelle de l'architecture, sont favorisées, dans tous les domaines, les approches purement formelles dans le processus de conception de l'architecture.

Les structures de livres et de magazines de divulgation émulent actuellement la macro structure du réseau. Avec l'emplacement des archi-objets l'écart entre le rendu image et la photo se ferme, les différences entre le rendu image et la photo se mélangent ou il n'importe plus si le bâtiment est déjà construit ou en cours de construction. Dans l'approche et le chevauchement de ces deux visions idéales, on laisse de côté l'action sur l'objet de la contingence et de l'affectation humaine ou naturelle.

Sur le buffet où sont exposés les archi-objets le temps s'arrête. Il se produit sur le réseau un site où l'architecture ne vieillit pas ni ne souffre d'altérations ou de déformations dues à son utilisation ou son usure. Dans ce lieu les archi-objets restent comme le créateur souhaite qu'ils soient et exposés comme il le désire. Il n'existe pas de dommages par les habitants postérieurs, par des présences étrangères à l'objet, par des altérations provenant du temps, de la manipulation ou du contexte. En outre, le contexte dans le réseau est un contexte commodément arrangé par ceux qui ont créé ou divulgué. L'archi-objet coexiste avec d'autres projets similaires fermant le cercle à l'interstitiel, l'anodin ou le commun, qui est le contexte physique entourant un certain nombre d'œuvres gravitantes. L'œuvre se soustrait du monde afin de se projeter vers le réseau.

Sur le buffet sont exposés des archi-objets hétérogènes, à échelle variable et pour diverses utilisations comme inscrits dans un catalogue du désirable. Le nouveau pouvoir de l'architecture ainsi exposé est de se faire désirer dans le monde de l'approvisionnement, de la demande et de la consommation. Les archi-objets sont au présent ce que les monuments sont au passé. Ce sont des jalons de batailles gagnées dans l'établissement de la

mondialisation, des bornes des territoires conquis dans le cyber-espace. Avec le culte actuel du désir, l'architecture dépoussière son caractère fétiche.

3. Le nouvel emplacement des archi-objets de désir

"Privés de limites objectives, l'élément architectural commence à dériver et flotter dans un éther électronique dépourvu de dimensions spatiales, mais inscrit dans la temporalité singulière d'une diffusion instantanée (...) Avec l'interface des terminaux informatiques et moniteurs vidéo, la distinction entre "ici" et "là" ne veut plus rien dire". Virilio

Dans le sensationnalisme avec lequel un archi-objet est jeté dans le monde, dans l'exaltation de sa singularité et de son originalité, dans la dissimulation de son contexte, au nouvel état qu'il acquiert à buter avec d'autres objets distincts, dans tous ces phénomènes est augmenté et affirmé le désir que l'archi-objet sera en mesure de susciter.

"A partir de maintenant, l'architecture urbaine doit travailler avec l'ouverture d'un nouvel" espace temps technologique". Virilio. Chaque archi-objet a été sorti de son contexte, mais nous rappelle à son contexte. Il nous invite vers une image en vue d'être complété ou projeté. C'est dans ce sens que l'archi-objet suscite du désir en dehors de lui-même et vers ce quoi il s'inscrit.

4. De l'offre que font les villes de leurs marchandises sur le réseau.

"La ville se transforme en un système d'objets abstraits, perdant définitivement la possibilité de devenir le lieu dans lequel se réalise "l'identité d'affection-émotionnelle d'une communauté". La ville des objets plutôt que la ville des œuvres, où tout est matière première, où tout est en train de changer. L'environnement social, le domaine des relations interpersonnelles qui constituent l'identité d'une communauté fait face au processus de tout le trafic des marchandises». (Barcellona 1991, 42)

La ville est projetée sur le réseau à travers ses singularités représentatives. Pietro Barcellona dit que "l'abstraction de la citoyenneté se fait sur l'individualisme de masse des consommateurs" (Barcellona 1991, 42) et il ajoute que "le citoyen de la planète n'a pas" de domicile connu", mais seulement des besoins à satisfaire". (Barcellona 1991, 42)

Dans le réseau coexistent de l'individualisme et de la collectivité, du localisme et de l'universalisme. L'archi-objet est individualiste et collectivise parce qu'il maintient l'être humain désireux de partager depuis chaque fragment disséqué du monde un emplacement commun sur le réseau. En outre, l'archi-objet gère une condition incomplète de spatialité pour l'être-humain comme sujet universel dans une spécificité contextuelle locale.

La conception d'objets que l'archi-objectalité émule a démontré au fil du temps une double condition. Les

ustensiles, par exemple, servent à tout être humain sans distinction de frontières nationales ou de conditions climatiques. Les ustensiles et objets de conception doivent servir n'importe où et pour n'importe qui. Cependant, leur apparence doit invoquer des singularités et dans cette mesure fait appel au local à chercher la nouveauté qui la rend désirable, indépendamment de la production en série.

¿S'agit-il du fait que l'architecture procure un monde par lequel on puisse servir le monde physique environnant? ¿Ou s'agit-il du fait que l'architecture procure un monde supérieur et donc différent au monde physiquement environnant? L'archi-objectalité dans le monde virtuel nous procure un monde supérieur délimité, illimité et projeté vers l'avant, différent du monde physiquement environnant.

La présence des archi-objets est indissociable de leur apparence. Par conséquent, les archi-objets sont stockés mentalement, non pas avec le vécu mais avec des observations, non pas avec ce qui a été consommé mais bien avec le souhaité. Les archi-objets extraits du réseau par l'esprit partagent des dossiers mnémoriques avec des objets de catalogue sélectionnés, avec des logos de rappel élevé, avec des captures graphiques saisissantes, avec des physionomies attractives, avec des œuvres d'art ou avec un aperçu d'un film. Tout ce qui précède sont des stimuli qui produisent du désir vers lui-même et hors de lui. Le réseau est un fournisseur sans fin de stimulus qui dans leurs perpétuation peuvent supplanter l'expérience architecturale. Le réseau est le site où vous trouverez la plupart des archi-objets pour la grande majorité de la population. C'est un emplacement où l'architecture se joint sans discrimination apparente - au-delà de la sélection - du lieu et de l'auteur. Sur l'emplacement du réseau peut être entrevue une démocratisation non seulement de l'exposition mais aussi, et surtout, de l'exercice de la profession. On entrevoit vers le futur une juste mise en scène de l'architecture face au monde.

"Là où jadis on entrait dans la ville nécessairement par une entrée physique, on passe maintenant à travers un protocole audiovisuel dans lequel les méthodes d'accueil et de surveillance ont même transformées les formes de salut public et d'accueil journalier. Dans ce lieu d'illusion d'optique, dans lequel les gens occupent le transport et la transmission du temps au lieu d'habiter l'espace, l'inertie a tendance à rénover une vieille sédentarité, entraînant la persistance de sièges urbains. Avec les nouveaux moyens de communication instantanés, l'arrivée supplante le départ: sans nécessairement partir, tout "arrive". (Virilio, 1991)

Dans la dénommée communauté réseau tous les archi-objets peuvent apparemment coexister. Ainsi, des villes éloignées partagent la scène avec les grandes villes et des interventions modestes jouxtent avec des méga projets. En fait, par les demandes véhémentes de nouveauté, des contextes marginaux

fournissent des contributions souhaitables au réseau. Dans une action centripète inclusive au réseau, l'excentrique devient central. Les archi-objets cherchent à transgresser la mondialisation à la vitesse à laquelle ils la construisent. Pour distinguer une ville de l'autre, pour discerner leurs attributs sur le site du réseau, la consolidation de stimuli désirables qui coopèrent entre eux devient nécessaire. Chaque ville conçoit pour elle-même l'image d'une identité cohésive qui se compose, pour le réseau, d'un logo, d'une stratégie publicitaire, d'un slogan et d'un ensemble d'objets culturels, qui comprennent, bien sûr, les monuments du passé et les archi-objets du présent. La ville doit se faire désirer par un ensemble d'utilisateurs qui aspirent à aller se reposer, investir ou travailler, mais qui, si possible, ne restent pas. Dans cet ordre d'idées l'architecture gère des stratégies de marketing dans lesquelles on trouve des attributs d'un autre ordre tels que des réserves naturelles, des espèces endémiques ou des plats typiques. Les archi-objets tels que l'artisanat appellent à l'éveil véhément du désir affectif.

La modélisation sculpturale des archi-objets croît et décroît, elle est dépassée ou contrôlée, conformément à la pression ou la dépressurisation de l'économie qui est ce qui en vérité insuffle ou diminue (comme le mercure dans les thermomètres) les désirs de consommation.

Compter sur un archi-objet du désir est si important pour les villes comme c'est le cas pour un musée d'avoir un cadre mémorable. Tant pour l'archi-objet comme pour le cadre les mêmes principes qui fixent les choses ou les phénomènes dans la mémoire s'appliquent. Il est connu que les humains, habituellement, sont enclins à visiter et connaître non pas l'inconnu, mais ce qui est approuvé par consensus. Selon ce principe les mêmes musées et les mêmes villes continuent à se remplir pour voir les mêmes œuvres d'art et les mêmes monuments. Mais parfois émerge une nouvelle œuvre, un nouvel archi-objet sur le réseau et par un consensus imprévisible et submergé l'œuvre se fixe dans le registre collectif comme un nouveau fétiche.

L'architecture fétiche, cependant, doit être munie d'une certaine incomplétude physique ou symbolique qui habilite l'imagination et le désir, comme c'est le cas des pyramides, du Parthénon ou de la Tour Eiffel; elle doit être aussi élémentaire que complexe et aussi simple que convaincante. Une œuvre appelée à inciter doit dénoter une collectivité avec un certain individualisme. Le Guggenheim est un exemple d'architecture fétiche au cours des dernières années. Il n'est pas nécessaire d'être prudent pour se rappeler, en termes généraux, l'objectalité unique de ce bâtiment situé sur le réseau; et avec cette objectalité du Guggenheim on se souvient de son nom : Bilbao, qui est la ville qui l'a engendré. La ville est devenue un archi-objet du désir mémorable et très rentable.

"La société de consommation favorise le choix

narcissique de l'objet. Ce choix permet en même temps l'isolement des individus". (Barcellona 1991, 42) Les villes contemporaines exigent des architectes la production d'archi-objets de désir au-delà de la production de spatialités. La visibilité en tant que force d'attraction et la cohésion de la communauté est privilégiée. Les architectes coopèrent avec ces nouvelles exigences d'action dans la ville parce qu'ils recherchent également de la visibilité et parce que de cette façon un voile politique et sociale sur la conception artistique de l'archi-objet est affiché. La ville aspire à une œuvre unique et inimitable, de laquelle elle puisse participer en tant que co-auteur, parce que la ville a commandé à l'architecte une œuvre hors des modèles de la production en sérieⁱⁱ. L'acte de commission déjà disparu dans les autres arts, doté d'un alter-ego tout client prodigieux que ce soit un individu ou une collectivité.

Concevoir un archi-objet du désir nécessite à la fois l'imagination de l'architecte et l'imagination de la communauté qui le souhaite pour elle-même. C'est pour cette aspiration et projection commune que le travail devient un acte de collectivisation et donc un événement culturel.

5. Conclusions: le cas de Medellín. Archi-objets de désir, les jeux et l'infantile; de la photographie en rendant la capture de la lentille et de l'écran.

La Colombie n'est pas en reste dans son emplacement dans le réseau. Medellín, deuxième plus grande ville du pays, mène la tendance nationale de l'emplacement culturel sur le réseau. Vous pouvez attribuer la conquête de l'espace virtuel de Medellín et sa lancée vers les nouvelles tendances de l'exposition aux déséquilibres qui se développent dans un pays fortement centraliste. Cette ville a voulu se démarquer de la capitale comme cela se produit souvent dans l'histoire des confréries tendues, qui illustrent bien les désaccords de comportement entre Barcelone et Madrid, entre Porto et Lisbonne ou entre Guadalajara et Mexico. Dans tous les cas mentionnés l'architecture et en général la création joue un rôle significatif dans le positionnement et le désir de marquer une différence.

En réponse à cette mise en scène virtuelle et globale des accomplissements architecturaux, les villes ont tendance à capturer, promouvoir et diffuser des archi-objets du désir qui les positionnent dans l'arène mondiale concurrentielle.

Les archi-objets procurent de manière efficace un aspect d'avancée à une ville qui de part sa taille ne le montre pas, invitant l'utilisateur à voir en elle le cosmopolite. Être cosmopolite signifie avoir une architecture cosmopolite, c'est à dire une architecture mondiale, une architecture de l'emplacement sur le réseau : une Architecture attrayante et inspirante. Rafraîchissante comme une publicité Coca-Cola. Jeune, gai et même ludique.

Ce dernier adjectif peut décrire des conditions et des tendances récentes dans les archi-objets. Le fait que l'architecture soit ludique est une démonstration de comment les choses attirent le regard, comment des objets de désir, stimulent et incitent des espaces qui dans l'enfance ont été occupés par la publicité ou par d'autres fixations captivantes. Les générations actuelles ont grandi avec des stimuli publicitaires utilisant l'apparence incertaine des choses et en particulier des jouets afin de susciter le désir.

C'est pendant l'enfance que se fixe une attitude d'acheteur envers le monde des choses désirables. Cette attitude est moins expérientielle et plus médiatique. C'est pour cette raison que les archi-objets plus recherchés de nos jours dans le monde et dans le réseau sont aussi les plus enfantins en apparence, utilisant le mot par l'affirmative se référant à l'innocent, le candide et l'inoffensif à la fois gai, enthousiaste et surprenant. Parfois, les objets les plus enfantins sont ceux qui éveillent le plus d'enthousiasme et d'affection; et cela a été le cas des archi-objets récemment proposés pour Medellín et qui ont été reçus avec beaucoup d'enthousiasme par la communauté locale et internationale.

L'archi-objet du désir qui est la Bibliothèque Espagne dans le cyberspace, a remporté le prix pour la meilleure œuvre en 2004-2006 à la VI Biennale Iberoaméricaine d'Architecture et d'Urbanisme, a été reconnue comme la meilleure architecture d'Amérique lors de la Biennale Panaméricaine de Quito, a reçu le prix du Crayon d'Acier pour la meilleure œuvre d'Architecture en Colombie, et a été déclaré le meilleur projet de l'année 2009 par les internautes du Portail Platform Architecture, qui montre une moyenne de 8000 visiteurs par mois.

Ni pour les différents jurys des divers prix ni pour les internautes il n'a été nécessaire d'en faire l'expérience ou de constater son état matériel pour la désirer. C'est un beau jouet avec une contribution sociale incroyable. La condition matérielle de l'édifice et son vécu sont relégués à l'arrière-plan et ce qui en exalte est l'archi-objet de désir intemporel qui gravite à travers le réseau.

Dubaï est aujourd'hui le grand bac à sable du monde. L'Aire de jeux contemporaine. Ici se formalisent les jouets les plus audacieux de la vitrine du réseau des archi-objets. Les modèles de Dubaï et Bilbao où on parie sur les archi-objets comme des fétiches qui invoquent culte et attraction touristique dans son unicité, sont suivis et réinterprétés par la ville de Medellín. Mais dans ce cas le travail appelle pour lui-même non seulement le regard du monde, mais aussi l'approbation de la citoyenneté.

Les archi-objets de désir sont, pour Medellín, le motif de fierté et de cohésion, par la singularité et l'optimisme qu'ils émettent et par l'intégration civique qu'ils convoquent. Aussi surprenant que cela puisse être, le travail autonome devient l'objectivation d'un modèle participatif appelé à convoquer les

administrations publiques, la citoyenneté et l'architecte en tant qu'exécuteur créatif qui formalise et interprète les désirs émotionnels de la communauté.

L'archi-objet émergeant de Medellín comprime dans les vocations de sa forme des densités sociales et culturelles. Si l'on considère qu'une partie de cette auréole circonstancielle et contextuelle accompagne minimalement son emplacement dans le réseau, la ville y est représentée et celui-ci est à son tour habilité par la communauté. Un archi-objet si chargé par l'abandon de son origine, se démarque sans aucun doute dans le site virtuel. Le mot Medellín détermine les vertus des archi-objets qui la représentent.

Les archi-objets comme fétiches ne sont pas des architectures de tous les jours, des architectures ustensiles ou de la quotidienneté. L'architecture conventionnelle ou d'apparence neutre et qui se forge dans le vécu est quand à elle l'architecture ustensile. Une bonne cuillère, par exemple, au-delà de son aspect doit être une bonne cuillère et servir à transporter des liquides vers la bouche. Mais un archi-objet, s'il est assimilé à une cuillère, il est plus et moins qu'une cuillère ustensile. Une cuillère de ce type serait un objet qui au lieu d'être utilisé se pendrait au mur pour être vu. Par conséquent, les archi-objets, au-delà de leur emplacement spécifique et de leur condition matérielle sont à l'aise quand ils sont accrochés et gravitent exposés sur le réseau.

Medellín est une ville revitalisée avec une large gamme d'archi-objets, résultat de partenariats entre des gouvernements avec des initiatives et des architectes avec des idées. Les propositions sont rafraîchissantes, assez petites et singulières pour être capturées par l'objectif sans perdre leur charme. Medellín est pleine de jouets sains qui nous poussent à un état d'humeur ludique et joyeuse - par opposition à l'état solennel et parfois gris de Bogota.

C'est dans le jeu et le désir que se fonde le lien affectif des archi-objets dans le monde virtuel avec le monde des humains. Ce qui est jeu doit être bon parce que s'amuser est une condition affirmative de l'action créatrice.

INSÉRER LES IMAGES DES BÂTIMENTS

Bibliographie

Barcellona, Pietro. «Les sujets et les normes» Dans des problèmes de légitimation de l'état social, Enrique Olivas, et autres, 29-48. Madrid: Trotta, 1991.

Barthes, Roland. «Sémantique de l'objet.» L'Art et la culture dans la civilisation contemporaine. Florence: 1966.

Jauss, Hans Robert. Expérience esthétique et herméneutique littéraire. Madrid: Taurus, 1986.

Jauss, Hans Robert. Aesthetic experience and literary hermeneutics. Minneapolis: University of Minnesota Press, c1982.

Paul Virilio: The Lost Dimension. New York: Semiotexte, 2001.

ⁱ Roland Barthes propose l'objet de consommation comme ce qui est fabriqué; standardisé, formé et normalisé, c'est-à-dire, soumis à des normes de fabrication et de qualité.

(Barthes, Sémantique de l'objet 1966, 2)

ⁱⁱ Ce qui précède est une paraphrase du dialogue que soulève Hans Robert Jauss entre le créateur et son client dans l'Expérience esthétique et l'herméneutique littéraire.