EDITORI COORDONATORI:
MIHAELA PELTEACU
MIHAI C. DUȚESCU
MIHNEA SIMIRAȘ-BABIC

ABSTRACTE – SIMPOZION
ACADEMIC – EXPOZIȚIE

04 DECEMBRIE 2024

ARHIVE VIZUALE

Editura Universitară „Ion Mincu”
București, 2024

ARHIVE VIZUALE ABSTRACTE, SIMPOZION ACADEMIC ȘI EXPOZITIE, 4 DECEMBRIE 2024
Activități derulate în cadrul proiectului:
„Întărirea capacității instituționale a UAUIM pentru cercetare în arhitectură și urbanism prin crearea unei culturi a diseminării rezultatelor", Acronim CULTADISER 2024.
Proiect finanțat prin Consiliul Național pentru Finanțarea Învățământului Superior-FDI 2024
Domeniul Strategic de Finanțare D6 -„ Dezvoltarea capacității instituționale pentru cercetare în universități

Coordonatori:
Mihaela Pelteacu
Mihai Constantin Duțescu
Mihnea Simiraș Babic

Colectiv de organizare:
Andreea Marinescu
Adrian Ioniță
Alexandra Diana Dunel
Alexandra Diana Stan

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României
Arhive vizuale - 04 decembrie 2024 : Abstracte - Simpozion academic - Expoziţie / ed. coord.: Mihaela Pelteacu, Mihai C. Duţescu, Mihnea Simiraş-Babic. - Bucureşti : Editura Universitară "Ion Mincu", 2024

ISBN 978-606-638-358-5

I. Pelteacu, Mihaela (ed.)
II. Duţescu, Mihai C. (ed.)
III. Simiraş-Babic, Mihnea (ed.)

72

Toate drepturile rezervate. Nici o parte din această publicație nu poate fi reprodusă, stocată sau transmisă prin orice mijloace de natură electronică, mecanice, de copiere, înregistrare sau alte forme fără permisiunea scrisă a autorilor și editurii.

© 2024, Editura Universitară „Ion Mincu", Str. Academiei, 18-20, sector 1, București, cod 010014, tel. +40.21.30.77.193, https://editura.uauim.ro/.

ABSTRACTE

SIMPOZION ACADEMIC ȘI EXPOZIȚIE

04 DECEMBRIE 2024

CUPRINS

Notă introductivă 6

Experimente Diagramatice
prof. dr. arh. Melania Dulămea,
asist. dr. arh. Laura Popa-Florea
drd. arh. Vlad-Răzvan Nicolescu 8

Arhive Vizuale: O explorare polifonică 9
prof. dr. arh. Andra Panait

Reprezentări vizuale: desenul ca instrument de învățare a realității/arhitecturii 10
prof. dr. arh. Adrian Spirescu

Linialogia, vizualizarea experienței locului și o grădină urbană 11
conf. dr. arh. Cosmin Caciuc

Giorgio Morandi și arhitectura de azi 12
conf. dr. arh. Mihai Constantin Duțescu

Insectar sau *Fragmentarium*
Siliștea Snagovului, proiect 1, anul II 13
șef lucr. dr. arh. Mihnea Simiraş-Babic
conf. dr. arh. Ştefan Ghenciulescu
asist. dr. arh. Tudor Elian

Rolul tehnologiilor imersiv-interactive în gândirea vizuală a proiectanților 14
conf. dr. arh. Andreea Iosif

Biserica veche din Ploiești
Cum intervenim azi într-un astfel de sit? 15
drd. arh. Silvia-Ileana Costiuc
conf. dr. arh. Lorin Niculae

Axonometrii. Puncte de vedere 16
conf. dr. arh. Mihaela Pelteacu

Despre abstractizare ca regăsire a esenței 17
șef lucr. dr. arh. Alexandra Maria Afrăsinei
drd. arh. Alexandru Barat

Serialitatea Infinită. O posibilă categorie estetică 18
șef lucr. dr. arh. Emil Burdea - Milescu

Schița ca instrument pedagogic interactiv la atelierul de sinteza proiectării de arhitectură 19
șef lucr. dr. arh. Mihaela Zamfir

Schița de mână. Instrument de studiu și concepție în educația de arhitectură 20
asist. dr. arh. Iris Ganea – Christu

Experimentarea gândirii vizuale prin desen 21
asist dr. arh. Adrian Ioniță

Formele geometrice de bază şi modularitatea în schițele lui Louis Kahn 22
asist. dr. arh. Ioana Moraru

„ARHIVE VIZUALE”
Arhive vizuale - trei fațade (1943) 23
dr. arh. Tudor Patapievici

Conceptul de regionalism critic prezent avant la lettre în proiectele de restaurare ale Ioanei Grigorescu și în proiectele realizate de Nicolae Porumbescu în Nordul Moldovei 24
drd .arh. Andreea Calma

Desenele murdare.Grafica unei arhitecturi narative 25
drd .arh. Alexandra Diana Dunel

Spațiu comun: O cercetare prin reprezentări grafice 26
drd. arh. Vlad Iosif

Concepția și reprezentarea proiectului la École des Beaux-Arts 27
drd. arh. Ioana Maria Naniș

Grafica narativă și expresia proiectului arhitectural
Concurs 2020 Reclaiming the River, București 28
drd. arh. Ioana Maria Naniș

Fragmente ale modernismul tradiționalist în locuirea colectivă a Bucureștiului interbelic 29
drd. arh. Alexandra Diana Stan

Desenul ca instrument în lectura morfo-tipologică a țe-sutului tradițional difuz. Studiu de caz – zona Popa Nan 30
drd. arh. Cristina Șopârleanu

Vitrina, o altfel de reprezentare vizuală. Explorarea rolului vitrinei în conturarea identității vizuale și expe-rienței urbane în București 31
drd. arh. Andreea Iulia Vornicu

Catalog expoziție 32

SIMPOZION ACADEMIC ARHIVE VIZUALE

NOTĂ INTRODUCTIVĂ

Fie că vorbim despre desene, machete, crochiuri sau studii fotografice, reprezentările vizuale dețin un loc central în cadrul disciplinei proiectare de arhitectură. Dacă cele mai multe sunt mai degrabă reprezentări convenționale ale realității, există o categorie care este formată din căutări sau gânduri care iau forma schemei, schiței sau care rămân doar „arhitecturi de hârtie" (*paper architecture*) întârziind confruntarea cu realitatea lumii fizice. Acestea privesc realitatea din unghiuri diverse, o descompun sau o reinterpretează, reconstruind uneori lumi noi; uneori își pot găsi locul în proiect, dar nu neapărat într-un mod explicit.

Tematica simpozionului „Arhive vizuale" trimite tocmai la această parte semnificativă a culturii proiectului de arhitectură care subsumează „gândirea vizuală", pentru a evidenția — la fel ca sintagma amintită, introdusă la un moment dat de Rudolf Arnheim — că înțelegerea arhitecturii nu presupune numai observarea realității ci și procesul activ și creativ de interpretare a acesteia.

Evenimentul este structurat în două secțiuni: Simpozion academic și Expoziție grafică. Fără a limita opțiunile autorilor, organizatorii evenimentului au sugerat câteva arii de interes — atât în legătură cu expoziția cât și cu subiectul articolelor și/sau prezentărilor — granița dintre acestea nefiind strict delimitată: (1) Pedagogia arhitecturii, (2)Istoria arhitecturii și (3) Gândirea vizuală.

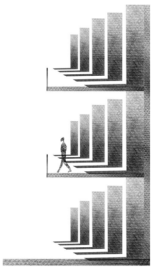
Autorii participanți au fost încurajați să contribuie cu abordări originale care să aibă calitatea de a investiga critic diversele modalități prin care reprezentările vizuale au fost/sunt capabile să genereze teorie, concepte – fiind astfel relevante pentru cercetare, pentru înțelegerea arhitecturii, a orașului, densității, dinamicii sociale ș.a.m.d..

Evenimentul este parte a proiectului CULTADISER 2024 în legătură cu atingerea obiectivului: *Creșterea capacității UAUIM de a susține cercetarea în arhitectură implicată în procesul de predare și pregătire a predării, disciplina Proiectare de Arhitectură, pentru facilitarea schimbului de informații înainte de peer-review la nivelul comunității academice și dezvoltarea cercetării și capacității de implementare a practicilor Științei Deschise.*

Coordonatori:
Mihaela Pelteacu, Mihai Duțescu, Mihnea Simiraș Babic

SIMPOZION ACADEMIC ARHIVE VIZUALE

ABSTRACTE



EXPERIMENTE DIAGRAMATICE

prof. dr. arh. Melania DULĂMEA,
asist. dr. arh. Laura POPA-FLOREA
drd. arh. Vlad-Răzvan NICOLESCU

Diagramele în arhitectură au cunoscut o întrebuințare pe scară largă încă din cele mai vechi timpuri. Deși au fost întrebuințate destul de des în practica de arhitectură, chiar cu rol fundamental, statutul acestora a rămas pentru multă vreme subordonat mijloacelor convenționale de reprezentare arhitecturală, precum desenele bidimensionale, perspectivei desenate, textului scris sau machetei. Abia începând cu a doua jumătate a secolului al XX-lea interesul pentru întrebuințarea diagramelor în arhitectură a crescut exponențial, și chiar dacă schimbările de paradigmă rămân nu întru totul clare, diagramele au acaparat toate mijloacele de reprezentare în arhitectură ale prezentului.[1]

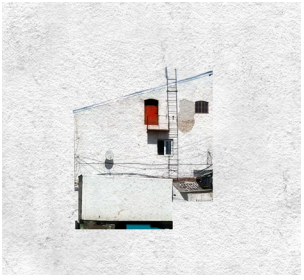
O diagramă este definită ca instrument utilizat pentru descrierea de trăsături spațiale. Ea nu conține neapărat indici cu privire la dimensiuni spațiale sau trăsături geometrice, acestea desprinzându-se din referința specifică a spațiului. Fie că este vorba de o locație precisă, de scara obiectelor sau de un cadru temporar, corelația spațială este inerentă. Mai mult, sugestiile surprinse în cadrul reprezentărilor de tip diagramă pot depăși convențiile spațiului geometric tridimensional, asumând multiple alte dimensiuni ale realității. [2]

În cadrul Atelierului de proiectare 26 / 36, reprezentările grafice sub formă de diagrame au fost utilizate de-a lungul exercițiilor de proiectare atât ca instrumente concrete de atingere a obiectivelor intermediare asumate, cât și ca manieră de comunicare sintetică a acestor rezultate. Fie că au determinat pretextul unei publicații care documentează întregul proces didactic și rezultatele proiectelor, sau că au constituit materialele prezente în expozițiile din lista unor evenimente sau inițiative culturale sau educaționale, utilizarea diagramelor a reprezentat pentru activitatea de atelier un teren fertil pentru experiment în studiul programelor de arhitectură și a contextului urban.

Note:

1. SHIELDS, Fraser – *Diagrams in Architecture, An Examination of Diagram Based Design Methods in Contemporary Urban Architecture Projects,* Victoria University of Wellington, 2012, p. 18-19
2. *Ibidem.*

Imagine: Biblioteca de cartier – diagramă de iluminare a spațiului



ARHIVE VIZUALE: O EXPLORARE POLIFONICĂ

prof. dr. arh. Andra PANAIT

Articolul de față pornește ca pretext de la un exercițiu pe care îl fac la începutul fiecărui proiect, numit *Prima impresie* în care le cer studenților să ilustreze într-o tehnică la alegerea lor o imagine pe care au păstrat-o în amintire după vizita la sit și să scrie în mod spontan primele 5 cuvinte pe care le asociază cu locul. Pot fi crochiuri mai elaborate, schițe, colaje sau cazuri în care prima impresie a fost surprinsă direct sub forma unei diagrame conceptuale. Acestea vor avea un rol în dezvoltarea ulterioară a conceptului.

Articolul argumentează necesitatea folosirii în îndrumarea de atelier a arhivelor vizuale ca instrument esențial în gândirea arhitecturală, funcționând ca metodă de a interoga trecutul, depozite de cunoaștere, surse de inspirație și mecanisme de deblocare a creativității. Gândirea vizuală perturbă tradițiile logocentrice, facilitând deconstrucția și reconstrucția sensurilor arhitecturale. Aceste arhive vizuale nu sunt doar depozite de imagini, ci structuri cognitive și semiotice care modelează percepția și înțelegerea noastră asupra lumii.

Textul este structurat pe trei paliere: un palier pedagogic care analizează modul în care diferitele observații obținute în urma lecturii urbane și a multiplelor analize sunt interpretate și implementate în propunerile studenților, un palier teoretic ce trece în revistă pozițiile mai multor teoreticieni din domeniul artelor vizuale, filosofiei și arhitecturii și un al treilea palier mai personal, ce pune prin intermediul colajului accent pe memoria unui anumit loc. Imaginile asociate explorează o viață de substrat a orașului, un spațiu de dincolo de vizibilitate în care trăiește latent o memorie volatilă însoțită de stratificări și de dialoguri ale urmelor, o lume a suprafețelor anonime și neproiectate care alcătuiesc fragmente de oraș, spații și locuri ale vieții.

Imagine: Andra Panait, din seria *Fragmente de oraș*, tehnica mixtă/colaj, 30x30cm, parte a expoziției "In between Scale", 2016.



REPREZENTĂRI VIZUALE: DESENUL CA INSTRUMENT DE ÎNVĂȚARE A REALITĂȚII/ ARHITECTURII

prof. dr. arh. Adrian SPIRESCU

Desenul este un instrument de studiu și de lucru al arhitectului dar și al artistului. El este o formă de exprimare cu legile și disciplina sa riguroase și constituie legătura dintre impresie și realitate, dintre înțelegerea obiectivă și percepția subiectivă. Desenul se învață în școli dar odată asimilat el acționează asupra memoriei noastre artistice și ne îmbogățește zestrea tehnică și culturală; G.M.Cantacuzino, Ingres, Donato Bramante și Leonardo da Vinci, Rodin, Le Corbusier, Alvaro Siza sau Marcel Iancu sunt formatori de orizont intelectual și cunoaștere a lumii prin desen.

Dorința investigației se fixează asupra segmentului cultural reprezentat de arhitectură și artele plastice. Așadar conceptele cheie sunt arhitectura și artele plastice. Elementul fundamental, DESENUL, domină ambele concepte. De reamarcat este că marii creatori au fost în egală măsură arhitecți și artiști plastici. Uneori un desen de intenție sau un desen de proiect pot să reprezinte esența în creația/cunoașterea din arhitectură/artă!

Carnetele lui Leonardo da Vinci prin desenele și însemnările conținute reprezintă etape de cunoaștere a lumii și ale creației. De la compoziția Cina cea de taină până la desenele pentru Catedrala din Milano cu propunerile de contraforți și tiburio (lanternou), rigoarea desenului există de fiecare dată ca element unificator. Mai vreau să adaug și să ajung mai aproape de noi, referindu-mă la o afirmație aparținând arhitectului Alvaro Siza: *„Arhitecture can be art although often it is not. Then is building, not arhitecture."*[1]

El crede că pictura, sculptura, arhitectura și muzica fac parte din aceeași familie. Desenul său a devenit o prezență/reflecție filozofică inspirată de analogia corp uman și clădire.

Marcus Vitruvius Pollio, născut în jurul anului 80 î.H. în *Cele zece cărți de arhitectură*, spunea că *„arhitectura trebuie să țină cont de armoniile corpului uman."*[2]

Desenul *Omul vitruvian* varianta Leonardo da Vinci, aflat în Galeria Academiei din Veneția, confirmă mesajul viabilității desenului și al conceptelor clasice de școală și învățătură de carte.

Note:

1. *El Croquis* 215/216, Álvaro Siza 2015- 2022.
2. VITRUVIUS. Cele zece cărți de arhitectură. Traducere de Morris Hicky Morgan, Dover Publications, 1960. (Lucrare originală publicată aprox. 15 î.Hr.)

Imagine: Theodor Pallady – Flori la fereastră – Place Dauphine, 1924-1926. sursa: Muzeul Național de Artă al României.



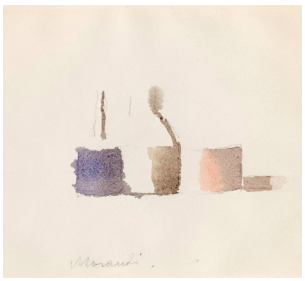
LINIALOGIA, VIZUALIZAREA EXPERIENȚEI LOCULUI ȘI O GRĂDINĂ URBANĂ

conf. dr. arh. Cosmin CACIUC

Uneori, liniile desenate ale unui exercițiu de atelier dislocă retroactiv așteptările teoretice fixate în avans. Desenul își „țese" propriul discurs și dovedește post-factum că proiectarea nu este doar o împletire „tehnică" de linii, ci și interrelaționarea fenomenologică dintre peregrinarea pietonală, urmărirea atentă a fenomenelor urbane și fixarea lor narativă într-o atmosferă învăluitoare. Un proiect din atelierul nostru, în cadrul primului exercițiu al anului 3 de studiu, dedicat locului public, în anul universitar 2023-2024, a implicat memoria unui colț demolat al fostului cartier Uranus din București (strada Emigrantului, acum dispărută), într-un mod care a depășit cadrul metodologiei de analiză contextualiste, formulate inițial în tema de atelier. Aș rezuma această depășire de semnificație sau surplus de interpretare în două direcții: (1) „linialogia" sau țeserea „vieții liniilor" în formularea originală a antropologului britanic Tim Ingold; (2) vizualizarea calitativă a experienței locului în formularea arhitectului american Vincent B. Canizaro, prin diferența dintre „desenul-ca-privire" și „desenul-ca-gândire".

Ingold explorează prin intermediul fenomenologiei linia ca pe un element primar al existenței umane, în mod special ideea de loc ca întrețesere de „linii de viață" culturale, sociale și fizice, cu referințe extinse către Gottfried Semper, James Gibson și Michel de Certeau. Canizaro investighează mediile de reprezentare ale arhitecților (desenul fiind cel mai important) din punctul de vedere al înțelegerii locului și al creării de locuri (*placemaking*), împletind teoria pragmatistă a tehnologiei cu fenomenologia. Întrețeserea celor două discursuri mi-a sugerat un nou orizont de înțelegere a locului și o revizuire critică la nivel pedagogic a principiilor clasice ale metodologiei contextualiste. Din această perspectivă teoretică, proiectul exemplificat aici, o grădină urbană (stud. arh. Ovidiu-Gabriel Păun), exprimă o reacție „linialogică" la condiția unui palimpsest urban, în urma căreia „liniile istorice recalcitrante" ies la lumină pentru a regenera locul actual; pe de altă parte, este o reprezentare înțeleasă din experiența directă, reactivarea memoriei locului, intenționalitate dublată de grijă, deschidere către mijloacele digitale de reprezentare dintr-o perspectivă umanizată. Astfel, empatia față de viața amplasată și interrelaționarea trăsăturilor calitative ale locului converg firesc către deschiderea imaginației poetice în proiectare.

Imagine: Liniile vechiului și noului curs al Dâmboviței raportate la țesutul urban, autor desen: stud. arh. Ovidiu-Gabriel Păun, an universitar: 2023-2024, sursa: arhiva personală a autorului.

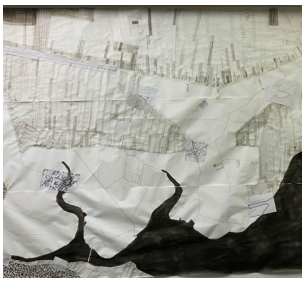


GIORGIO MORANDI ȘI ARHITECTURA DE AZI

conf. dr. arh. Mihai Constantin DUȚESCU

Acest eseu chestionează legătura dintre arta pictorului italian Giorgio Morandi și ceea ce în arhitectura de azi se coagulează sub umbrela încă indefinită a non-referențialității. În acest sens, vor fi aduse în discuție artibutele unei așa-numite expresivități „anafective", atât la nivel conceptual în sens larg, cât și compozițional sau (până și) cromatic. De asemenea, vom încerca stabilirea unei relații de analogie între contextul social și personal al pictorului italian, care și-a atins apogeul artistic în anii de după cel de-al Doilea Război Mondial, într-un soi de traumă fertilă perpetuată până la moartea sa din 1964, și contextul actual al arhitecturii, în plină criză de modele identitare, după consumarea sufocantă, dezamăgitoare, a experiențelor post-modernismului, deconstructivismului ori a altor ideologii culturale.

Imagine: Giorgio Morandi, Natură moartă, acuarelă.sursa: https://www.davidzwirner.com/ (ultima accesare septembrie 2024).



INSECTAR SAU *FRAGMENTARIUM*
SILIŞTEA SNAGOVULUI, PROIECT 1, ANUL I

sef lucr. dr. arh. Mihnea SIMIRAŞ-BABIC
conf. dr. arh. Ştefan GHENCIULESCU
asist. dr. arh. Tudor ELIAN

Entomolog sau arheolog, insectar sau *fragmentarium*? Cum se caută locurile pentru proiecte (privirea asupra satului) și cum sunt puse împreună la final (reprezentarea satului)?

Aceste întrebări au apărut după mai multe generații de studenți cu care am lucrat la prima temă a anului II, la sat. O temă cu o diferență importantă față de cele cu care suntem obișnuiți, și anume una care cere să *îți cauți singur locul și proiectul în sat.*

De data aceasta, la atelierul nostru, în loc de o analiză care se vrea exhaustivă, cum era obiceiul, am căutat un alt fel de a privi satul, mai aproape de ceea ce ar căuta un arheolog: fragmente semnificative din care să recompună o totalitate. Și în aceste fragmente am căutat locuri, iar în aceste locuri s-au așezat proiecte. Ceea ce a făcut ca aceste proiecte să nu fie simple obiecte de colecție, ci transformări discrete ale unor părți ale satului, iar împreună să nu formeze un insectar, ci un *fragmentarium.*

Fragmentele alese de noi și-au dovedit universalitatea în decursul timpului și ca rezulat al experiențelor *de teren* din mai multe sate vizitate: limita, intersecția, biserica, gospodăria, biserica și locurile *altfel,* neinscriptibile în vreo categorie, dar mereu prezente. Aceste fragmente au devenit și contextul proiectelor de la atelier care s-au raportat astfel în mod inevitabil și la întreg. Au depășit astfel mica arie de studiu pe care o numim noi *context* și și-au găsit locul în universul mai larg al satului și al locuitorilor lui.

Note:

1. În prezentul text vorbim despre maniera în care am încercat să abordăm primul proiect din anul II. Față de felul în care am procedat în alți ani (analiză de sit - locuri și proiecte - prezentarea lor finală), în anul universitar 2023-2024 am încercat altceva, o abordare care leagă aceste etape într-un proces mai coerent, unde etapele își pierd limitele, cu detaliu-proiect-loc-sat formând un continuum.

Imagine: Primul fragmentarium, iulie 2024, scara 1:1000, atelier 25.



ROLUL TEHNOLOGIILOR IMERSIV-INTERACTIVE ÎN GÂNDIREA VIZUALĂ A PROIECTANȚILOR

conf. dr. arh. Andreea Iosif

Reprezentările clasice, precum desenele, machetele și schițele, au fost întotdeauna fundamentale pentru articularea viziunii și comunicarea ideilor arhitecturale complexe. Schimbarea de paradigmă apare o dată cu instrumentele digitale, dintre care, dacă facem abstracție de inteligența artificială, cea mai notabilă a fost probabil proiectarea BIM. Aceasta a adus profesiei un control sporit al complexității, dar totodată și riscul diminuării clarității viziunii inițiale.

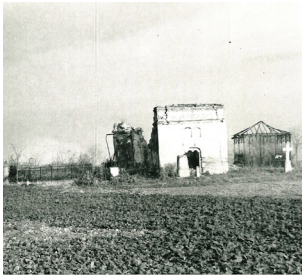
Pornind de la dihotomia dintre reprezentările vizuale tradiționale și tehnologiile digitale subordonate arhitecturii, prelegerea va explora potențialul instrumentelor imersiv-interactive de a revitaliza procesul creativ arhitectural. Acronimul XR (Extended Reality) care le însumează include realitatea virtuală (VR), realitatea augmentată (AR) și realitatea mixtă (MR). Acestea se relevă drept modalități noi, imersive și dinamice de vizualizare a proiectelor, ce permit explorarea detaliilor și înțelegerea spațiului dintr-o perspectivă profund realistă și totodată subiectiv-emoțională, depășind limitările reprezentărilor convenționale.

După definirea conceptelor și revizuirea studiilor existente, vom discuta despre integrarea XR în pedagogia și practica arhitecturală. Vom vedea cum birourile de proiectare, dar si universitățile, pot beneficia de evoluția generală a instrumentelor XR, inclusiv platformele Metaverse. Vom prezenta stadiul actual al activității didactice și de cercetare asociate XR din Universitatea de Arhitectură și Urbanism "Ion Mincu" și vom ilustra prin aceste exemple felul în care reprezentările imersive pot reînsufleți procesul creativ și pot extinde orizonturile critice și teoretice; cum pot dezvălui realități invizibile, cum facilitează înțelegerea unor cerințe de proiectare, cum pot genera noi paradigme în cercetarea arhitecturală și, nu în ultimul rând, cum adaugă o dimensiune temporală proiectului "trăirea în" obiectul de arhitectură.

Astfel, tehnologiile XR se relevă drept catalizator pentru o nouă formă de gândire vizuală – una care îmbrățișează complexitatea și multidimensionalitatea arhitecturii contemporane.

În concluzie, prelegerea va evidenția modul în care tehnologiile imersiv-interactive pot redefini reprezentările arhitecturale și pedagogia, aducând un suflu nou și vibrant în cultura proiectării arhitecturale.

Imagine: Instantaneu din timpul practicii de anul 1 Design, FAI 2022, sursa: arhiva personală a autorului.



BISERICA VECHE DIN PLOIEȘTIORI.
CUM INTERVENIM AZI ÎNTR-UN ASTFEL DE SIT?

drd. arh. Silvia-Ileana COSTIUC
conf. dr. arh. Lorin NICULAE

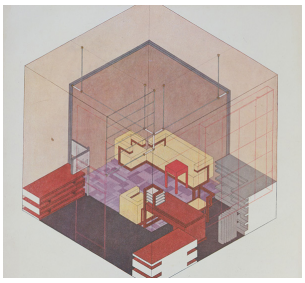
În satul Ploieștiori din județul Prahova se află ruina unei biserici monument istoric. Biserica "delicată", importantă prin proporții, decorațiuni și picturi valoroase, re-tencuită în 1852 de un călugăr, a fost încadrată de Nicolae Iorga la sfârșitul secolului al XVII-lea sau prima jumătate a secolului al XVIII-lea. Atât marele istoric, cât și alți susținători mai vechi sau mai noi ai bisericii au încercat periodic readucerea acesteia la viață, deși clădirea a fost părăsită de comunitatea de enoriași care s-a îndreptat spre biserica nouă, mai amplă, construită în vecinătate.

Terenul mic al bisericii, în care se afla odinioară cimitirul satului, departe de vatră, este acum înconjurat de construcții mari, nespecifice locului. La solicitarea comunității locale, acesta a fost ales ca sit de studiu pentru primul proiect de anul al II-lea. Din analiza cronologică a imaginilor-document se vede cum, inițial, silueta suplă a bisericii, care se încadrează în noul stil național numit Renașterea din veacul al XVII-lea, definitivat la final de secol, domina cu demnitate un peisaj de câmpie și un cimitir. Modificată în timp, biserica s-a degradat treptat până când a ajuns la aproximativ 20% din substanța zidăriei.

Odinioară, localitatea avea un centru istoric geografic sau fizic al localității și al comunității și un centru spiritual, biserica, excentric fizic și puternic prin distanțare și funcțiune. Azi, biserica s-a degradat, peisajul în care s-a aflat aceasta s-a transformat într-un peisaj antropic specific dezvoltării recente, care a diminuat forța vizuală a ruinei. Însă dorința de a reintegra această biserică în comunitate se datorează locului de cinste pe care biserica din Ploieștiori îl ocupă în mulțimea bisericuțelor rurale muntenești, similare tipologic, amplu documentate de Ghika Budești și prea bine cunoscute de Nicolae Iorga.

Cum intervenim azi într-un astfel de sit?

Imagine: Arhiva Parohiei Ploieștiori



AXONOMETRII. PUNCTE DE VEDERE

conf.dr.arh. Mihaela PELTEACU

Este dificil de stabilit când anume a apărut axonometria - ca tip de reprezentare existând încă din antichitate-, cu certitudine însă în arhitectură, primele axonometrii recunoscute ca atare sunt cele care la începutul secolului 20 au făcut obiectul expozițiilor de artă de la Paris și Weimar, în care au fost expuse lucrările Maison Particulière, realizată de Theo van Doesburg și Cornelis van Eesteren, și imaginea în proiecția izometrică a biroului de la Weimar realizată de Walter Gropius.

Artiștii și arhitecții avangardei istorice, preocupați să depășească spațiul convențional al perspectivei renascentiste au (re)introdus axonometria în discursul arhitectural, oferindu-i un alt statut, diferit de cel consacrat de reprezentările lui August Choisy —, fascinați de punctul de vedere abstract, omniscient. Posibilitatea de a figura simultan atât planul, secțiunea, exteriorul și organizarea interioară a edificiului, nu a mai fost apreciată în relație cu rigoarea discursului rațional ca la Choisy ci, în mod fundamental, cu noua estetică promovată de arhitectura modernă.

O scurtă incursiune în istoria modernă a desenului axonometric, prin evocarea câtorva arhitecți (Peter Eisenman, Kenneth Frampton sau John Hejduk) care au implicat axonometria în propriul lor discurs teoretic, relevându-i capacitatea de a relata despre gândirea spațiului, este necesară pentru a înțelege nu numai particularitățile acestui tip de reprezentare ci și faptul că arhitectura înseamnă mai mult decât opera construită: un sistem tripartit, în care, cum sesiza la un moment dat Adrian Forty, construcției propriu-zise i se adaugă calitățile sale redate prin desen, fotografie, sau prin „discursul critic al arhitectului, criticului sau clientului."

Înlocuirea suprafeței tradiționale de desen cu ecranul digital a produs deja o serie de mutații sesizabile inclusiv la nivelul reprezentărilor axonometrice. Dintre acestea, distanțarea de limbajul teoretic este poate cea mai evidentă. În spațiul digital axonometria devine doar una dintre multiplele opțiuni prin care se poate prezenta, cu ajutorul unui software modelul spațial. Punctul de vedere optic, abstract, omniscient este înlocuit acum de perspectiva narativă. Practicată astfel, axonometria se prezintă astăzi ca un mediu de reprezentare dincolo de timp, în care coexistă — ca într-o imensă arhivă vizuală, valori arhitecturale moștenite și tendințele de înnoire permanentă.

Imagine: Izometrie cu biroul directorului la Bauhaus Weimar, Proiect: Walter Gropius / Desen: Herbert Bayer, 1923.
Sursa imaginii: https://bauhauskooperation.com/knowledge/the-bauhaus/works/architecture/isometric-rendering-of-the-directors-office-weimar (accesat septembrie 2024).



DESPRE ABSTRACTIZARE CA REGĂSIRE A ESENȚEI

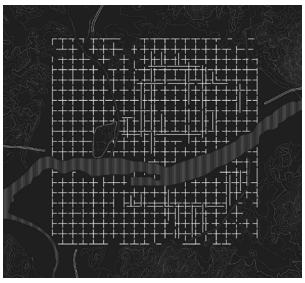
șef lucr. dr. arh. Alexandra Maria AFRĂSINEI
drd. arh. Alexandru BARAT

Pornind de la lectura spațiului, vom introduce conceptul de abstractizare ca mijloc și interfață între citirea realității, aspectele care se adresează vizualului și analiza ei, încercând să redescoperim prin sinteză, esența, ceea ce se află în spatele a ceea ce se vede. În acest context, abstractizarea devine un instrument esențial atât ca proces în sine, ce descompune și recompune, cât și ca finalitate a demersului, ce extrage calitățile și stările locului sau ale obiectului de arhitectură.

Abstractizarea implică modalități de *scoatere la lumină* și redare atât a relațiilor obiectiv-analitice, cât și a atmosferei, a stratului perceptiv-senzorial. În acest sens, apare indisolubilă legătura cu arta, privită ca referință și instrument ce extrage și transpune momente, stări și emoții. Pe de altă parte, în planul arhitecturii ne putem referi la context, ca suprapunere de scrieri și straturi, ca pânză infinită ale cărei calități pot fi relevate pentru a fi întrupate prin construire și, în același timp, la obiect ca amprentă asupra locului sau ca incizie generatoare de loc.

Prin abstractizare, ca trecere de la aspectele fizice la substrat, vom identifica modalități de transpunere și de redare a obiectului de arhitectură și a ceea ce însumează, de la ceea ce este vizibil, palpabil, la emoție și atmosferă. Astfel, arhitectura și locul devin fundal și punct de plecare pentru lectură și scriere, conținând implicit abstracția ca regăsire a esenței.

Imagine: Kazimir Malevich - Black Square 1924, sursa: https://arthive.com/it/kazimirmalevich/works/305070~Black_square (accesat septembrie 2024).



SERIALITATEA INFINITĂ
O POSIBILĂ CATEGORIE ESTETICĂ

șef lucr. dr. arh. Emil BURBEA-MILESCU

Acest articol încearcă să chestioneze capacitatea gridului, permanent element ordonator pentru concepția arhitecturală, de a deveni o nouă categorie estetică. Serialitatea infinită, repetarea unui grid la o scară semnificativă, arhitecturală, urbană sau chiar planetară, este deja folosită drept o nouă modalitate de a produce emoții estetice într-o societate profund tehnologizată.

Folosirea gridului într-o formă estetizantă apare ca instrument de critică socială la mișcarea radicalilor italieni de la începutul anilor '70. Inspirați fiind de urbanismul teoretic, serial și perfect abstract dezvoltat de Ludwig Hilberseimer prin proiectul Orașului vertical din 1924, grupuri de arhitecți precum Archizoom sau Superstudio încearcă să previzioneze un univers distopic, în care folosirea raționalității ca unic mijloc de înțelegere și rezolvare a nevoilor umane produce o transformare radicală a mediului construit. Proiecte precum No Stop City implică folosirea gridului *ad infinitum* mai degrabă pentru capacitatea infrastructurală a acestuia, sintetizată de către Andrea Branzi în celebra frază: *„Toate orașele sunt doar WC-uri la fiecare o sută de metri pătrați"*. În cazul grupului Superstudio, gridul devine o temă care trece dincolo capacitatea de a organiza într-un mod rațional diferite necesități umane, serialitatea infinită devenind o imagine-caricatură pentru spiritualitatea umană. Proiecte precum Histograms, reducea precedentelor arhitecturale la măsura unui grid uniform, Continuous Monument, un instrument pentru urbanizarea la scară planetară, sau Supersurface, ascunderea tehnologiei servante la adăpostul unei suprafețe-platou infinit, devin laitmotiv pentru o preferință estetică serială. Același lucru reiese și din seria de mobilier Misura, unde arhitecții, îmbrăcați cu halate perfect cadrilate, pot afirma paradoxal că *„singura arhitectură [posibilă] [le] este doar propria viață"*. (Adolfo Natalini)

Acest tip de folosire critică a gridului a fost recuperat în ultima perioadă, așa cum reiese din studiile și proiectele teoretice ale lui Pier Vittorio Aureli (Dogma), precum și din proiecte ale fraților Eckert (E2A), pentru care miza metodologică rezultă într-o nouă estetică. Astfel, se poate concluziona că serialitatea infinită depășește sensul utilitar pentru a deveni imagine.

Imagine: Dogma – City Walls (2005); propunerea unui oraș definit de clădirile-zid, ordonate pe un grid riguros, pentru a lăsa libere spațiile publice, „camerele"orașului.



SCHIȚA CA INSTRUMENT PEDAGOGIC INTERACTIV LA ATELIERUL DE SINTEZA PROIECTĂRII DE ARHITECTURĂ

DE LA PANDEMIA DE COVID-19 PÂNĂ ÎN PREZENT, ÎNTR-O EXPERIENȚĂ PERSONALĂ

șef lucr. dr. arh. Mihaela ZAMFIR

Introducere: Disciplina Sinteza Proiectării de Arhitectură aferentă anilor de studii IV-V-VI de la Facultatea de Arhitectură, din cadrul UAUIM, vizează dezvoltarea proiectelor cu funcțiuni, forme și structuri complexe, stimulând spiritul critic al studenților întotdeauna ca un răspuns specific, particular, raportat la un sit real. Abordarea disciplinei de proiectare este proprie fiecărui atelier și echipe de îndrumare, ridicându-se adesea controverse asupra rolului desenului, schițelor (ce, cum și cât), pe parcursul proiectelor. Într-un context cu dublă solicitare, general (al digitalizării și inteligenței artificiale) și particular (al anilor finali de studiu în care studenții își caută propriul drum și își conturează propria personalitate creatoare), desenul de mână, chiar și premergător soluțiilor de arhitectură devine, în anii mari, din ce în ce mai puțin prezent.

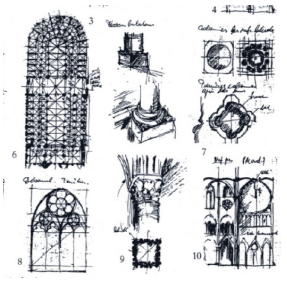
Scop și obiective: Articolul chestionează rolul schițelor, crochiurilor, desenelor atât în geneza proiectelor de arhitectură, din *curricula* de studii a anilor IV-V-VI, cât și pe parcursul acestora până la punctul final, din dublă perspectivă, atât din partea studenților cât și a cadrelor didactice. Discursul teoretic se concentrează pe actul pedagogic în cadrul corecturilor de la atelier, evaluând-cantitativ și calitativ- permanenta ajustare a raportului desen-discuții libere, în sensul unui raport optim pentru rezultatele studenților.

Materiale și metode: Cercetarea este de tip calitativ și sunt utilizate studiile de caz în analiza comparativă pe proiecte îndrumate la anii IV-V-VI de studiu, în perioada 2020-2024, pe parcursul a două generații de studenți, la Facultatea de Arhitectură din cadrul UAUIM.

Rezultate: Proiectele finale ale studenților relevă, pe fiecare an de studiu, importanța desenului de arhitectură în cadrul corecturilor de la atelier atât la partea de concept cât și la conturarea soluțiilor finale. La anul IV se remarcă importanța discuțiilor libere pentru facilitarea trecerii într-o nouă etapă de sinteză, secondate de parte grafică, necesară avansării studenților în proiectare. La anul V, raportul desen-polemică devine matur pentru a-și releva excelența în cadrul proiectelor de diplomă de la finalul anului VI.

Concluzii: Raportul optim între corecturi desenate și discuții libere, ajustat în funcție de fiecare student, de proiect, etapă, an de studiu, nivel de complexitate și obiective didactice, reprezintă cheia bunelor rezultate atât pedagogice cât și de proiect final. Desenul-secondat în permanență de polemici profesionale- se dovedește, în activitatea personală de îndrumare a studenților un instrument interactiv, provocator, care stimulează creativitatea, curiozitatea, gândirea în afara cutiei și care, în final, contribuie la formarea unor arhitecți competitivi, care vor utiliza, la rândul lor, desenul liber în practica profesională.

Imagine: Studiu de început prin schițe, sinergic volumetrie-planimetrie, anul V, an univ. 2021-2022. Sursa: Arhiva digitală a autorului © Mihaela Zamfir



SCHIŢA DE MÂNĂ. INSTRUMENT DE STUDIU ŞI CONCEPŢIE ÎN EDUCAŢIA DE ARHITECTURĂ

asist. drd. arh. Iris GANEA-CHRISTU

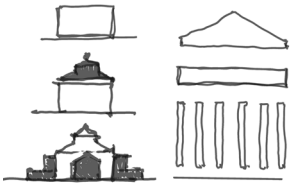
Proiectarea de arhitectură este, prin definiție, o activitate creativă bazată pe explorare. Aceasta constă într-un proces care se derulează în mai multe etape, ce se construiesc după multiple cercetări, transformări, experimente și idei, care în final conduc la o soluție la o temă dată. Arhitecții realizează aceste demersuri prin intermediul schiței la mâna liberă, care este de fapt un mijloc de a gândi în mod arhitectural, un mod de a înțelege aspecte ale lumii si de a le interpreta, fără a fi doar o metodă de reprezentare grafică.

Lucrarea de față are ca obiect de discuție importanța și rolul schiței de mână în cadrul formării studenților arhitecți din două puncte de vedere. Pe de o parte, ea este utilizată ca instrument de studiu al precedentelor arhitecturale, extrăgând și sintetizând prin desen caracteristicile relevante ale acestora, iar pe de altă parte, lucrul având ca bază schița la mâna liberă este o componentă esențială în proiectarea de arhitectură, prin conturarea unui parcurs conceptual.

Astfel, procesul de învățare pornește de la deprinderea de a determina, cerceta și înțelege părțile constituente ale unui ansamblu și caracteristicile lui. Această analiză și detaliere este apoi urmată de o sinteză, care păstrează și evidențiază componentele cele mai relevante și relațiile dintre ele. Schița este instrumentul acestei decodificări arhitecturale, pentru că trecerea informației de la ochi, la minte și apoi la mână este una conștientă și va fi memorată în mod eficient. Pentru a genera o reprezentare grafică schematică este nevoie de implicarea unui anumit tip de observație și analiză, care reprezintă un bun filtru pentru informația ce va rămâne mult mai bine impregnată în mintea studenților decat o simplă privire a unei fotografii, de exemplu.

Totodată, făcând apoi trecerea de la studiul precedentelor la propriile propuneri arhitecturale, desenele schematice și încercările grafice succesive sunt cele care stabilesc relația dintre "a gândi" și "a face" în arhitectură, de a contura o idee prin intermediul mișcării mâinii, al desenului. Din acest punct de vedere, schița devine un instrument de gândire, de explorare a multiplelor posibilități, de încercare dar și de exprimare, pentru ca gândul să ajungă a fi transpus într-o formă vizibilă. Din acest punct de vedere va fi explorată sinergia dintre schița de arhitectură, gândirea vizuală și modul în care studenții studiază și învață în cadrul atelierului de proiectare.

Imagine: Extrase din caietele de schițe ale arhitectului Robert Krier care sintetizează caracteristici ale Catedralei Auxerre și alte biserici din Paris și Reims.



EXPERIMENTAREA GÂNDIRII VIZUALE PRIN DESEN

asist. dr. arh. Adrian IONIȚĂ

Diagramele, schemele și schițele transmit diferite informații inerente gestului arhitectural. Ele conțin intenții care ordonează gândirea arhitecturală în sensul identificării diferențelor compoziționale. Așadar, procedeul de abstracție grafică utilizat în redactarea diagramelor pune în evidență anumite idei legate de obiectul edificat.[1] Forma este redusă la esență, fiind privită critic în sensul înțelegerii ei în raport cu întregul compozițional.

În perioada contemporană, gândirea arhitecturală și, implicit, metodele de reprezentare grafică sunt asimilate în cadrul proceselor de modelare BIM. Informația este depozitată pe server, iar hardware-ul și ecranul calculatorului sunt un terminal către modelul virtual aflat într-o continuă transformare.[2] Prin urmare, programele de reproducere grafică influențează negativ căutările făcute pentru a descoperi plastica compozițională a obiectului ce va fi edificat. Arhitectul este deposedat de șansa de a identifica relații spațiale și compoziționale care pot fi articulate prin limbajul grafic al desenului.

În consecință, transformarea digitală a formei în cadrul proiectării lipsește gândirea arhitecturală de anticiparea acelor aspecte calitative date de specificitatea spațiului existențial[3] care, de fapt, transcende formele construite. Studiul urmărește valorificarea actului de căutare compozițională, a asumării gestului creativ, unde desenul are un rol foarte important în dialogul dintre arhitect și obiectul aflat în curs de relevare creativă.

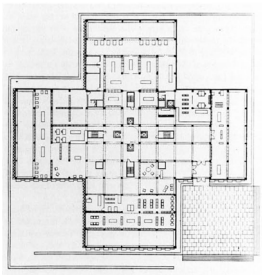
În acest sens, vor fi analizate prin desene și text, gesturi compoziționale care pleacă din mediul grafic și evidențiază diferite calități spațiale: linia, gridul și delimitarea suprafețelor.

În definitiv, desenul este considerat nu doar o formă de reproducere mimetică, ci mai degrabă un prilej de dezvoltare și analiză conceptuală, dată fiind exprimarea grafică a gestului prin care este anticipată compoziția obiectului edificat, în sensul celor afirmate de Juhani Pallasmaa.[4]

Note:

1. CHRISTENSON, Mike. *Theories and practices of architectural representation*. New York : Routledge, Taylor and Francis Group, 2019, p. 121.
2. BORDEN, Gail Peter and MEREDITH, Michael. *Lineament: Material, representation and the physical figure in architectural production*. New York : Routledge, 2018, p.228.
3. NORBERG-SCHULZ, Christian. *Existence, space and architecture.* New York : Praeger, 1974, p. 18.
4. PALLASMAA, Juhani. *Mâna care gândește.* București : Arhitext Design, 2020, p. 103.

Imagine: desen realizat de autor, Villa Capa *LA Rotonda,* arhitect Andrea Palladio.



FORMELE GEOMETRICE DE BAZĂ ŞI MODULARITATEA ÎN SCHIȚELE LUI LOUIS KAHN

asist. dr. arh. Ioana MORARU

Datorită, în mare măsură, fascinației sale pentru arhitectura antică, Louis Kahn a avut o abordare aparte de-a lungul activității sale, căutând permanent coerența și adevărul în lucrările sale. Gândirea și practica arhitecturală a lui Kahn au pornit adesea de la utilizarea formelor geometrice și a modularității. Schițele sale scot la iveală căutarea ordinii în arhitectură, folosind forme geometrice de bază și unități repetitive pentru a crea configurații clare, dar care ating un grad ridicat de complexitate. Utilizând forme simple, arhitectul a căutat să obțină configurații care să aibă la bază principii universale, dar, în același timp, să se adapteze perfect la contextele specifice.

Rigoarea geometrică a lui Kahn a fost pusă în evidență nu numai prin atenția acordată proporțiilor și ritmului în cadrul compoziției, ci, totodată, prin sensibilitatea acestuia față de materialitate și lumină. El a subliniat, atât în schițele sale, cât și în lucrările construite, faptul că interacțiunea dintre plin și gol, lumină și umbră, ar putea spori calitățile geometrice ale arhitecturii sale. Prin intermediul folosirii sincere a diferitelor materiale, precum și a ritmului pe care alternanța dintre lumină și umbră îl crează, arhitectul reușește să dea profunzime ideilor sale, care, de cele mai multe ori, pornesc de la forme simple.

Fascinația lui Kahn pentru geometrie nu a pornit numai din considerente de natură estetică, ci a reprezentat un mijloc prin care acesta și-a articulat viziunea asupra spațiului și structurii. Accentul pe care arhitectul îl pune pe claritatea geometrică și modularitate, atât în schițe, cât și în practică, subliniază căutarea permanentă a unei arhitecturi care să fie rațională și, în același timp, expresivă. Prin tot ceea ce a realizat, Louis Kahn a reușit să demonstreze faptul că geometria și modularitatea nu sunt simple elemente tehnice sau teoretice, ci instrumente pentru crearea unei arhitecturi atemporale și încărcate de semnificații.

Imagine: Louis I. Kahn Collection, University of Pennsylvania, and Pennsylvania Historical and Museum Commission
Imagini aflate sub licența CC BY-SA 3.0, vezi: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/ (accesat septembrie 2024).



„ARHIVE VIZUALE”
ARHIVE VIZUALE - TREI FAȚADE (1943)

dr. arh. Tudor PATAPIEVICI

Odată cu publicarea unei monografii dedicate arhitectului Dimitrie Ionescu-Berechet de către nepotul acestuia, a apărut în spațiul public, din arhiva familiei, un studiu de fațade[1] din anul 1943 pentru biserica din Bârlad „Sfinții Împărați”.

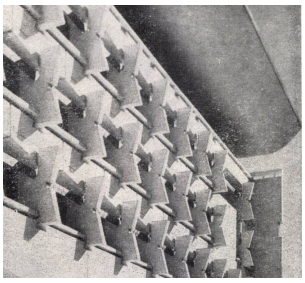
Ionescu-Berechet a deținut funcția de arhitect șef al Serviciului Tehnic al Patriarhiei Române din anul 1930 (sub patriarhul Miron Cristea), până în anul 1963 (când patriarh al B.O.R. era Iustinian Marina), continuând apoi să lucreze pentru Patriarhie în calitate de colaborator extern până la moartea sa, în anul 1969.

Deși climatului politic din acei ani se schimbase radical față de perioada interbelică, Dimitrie Ionescu-Berechet își continuă studiul tipologic asupra formulelor posibile de biserici,[2] alternând între două drumuri. Astfel, suntem invitați la o analiză comparativă între discursul neoromânesc al primei generații de arhitecți ai școlii Ion Mincu și discursul generației interbelice, care, pentru construirea imaginii noilor biserici, recurgea la imaginarul bizantin.

Acest studiu de fațade are o valoare didactică, pentru că, la o privire mai detaliată, sugerează o încercare de negociere pe mai multe planuri, între (i) problema raportului dintre arhitectura ortodoxă și tema identitară, moștenită din perioada interbelică, pe de-o parte, și (ii) problema generată de creșterea dimensiunii, pe de altă parte. Problema de scară trebuie și ea înțeleasă pe mai multe paliere. Primul, de natură urbană, este contextul transformării fizice a țesutului urban prin modificarea caracterului său inițial, mai degrabă rural. Al doilea, puternic legat de primul, este scara redusă a exemplelor istorice de biserici care puteau constitui un model pentru arhitectura bisericească de atunci. În final, al treilea palier este legat de scara decorației și de felul în care aceasta poate fi folosită pentru biserici urbane de dimensiuni mari, unde se impunea o creștere a sobrietății și monumentalității imaginii obiectului de arhitectură proiectat.

Analiza detaliată a studiului făcut de Ionescu-Berechet în 1943 relevă sinteza la care acesta a ajuns, prin îmbinarea unor elemente variate, de volumetrie și decorație. Se poate arăta că Berechet a integrat în studiul său contextul fizic și cultural al zonei Bârladului, iar datele acestuia au fost la rândul lor integrate în programul său de noi biserici urbane (început încă din 1930)

Note:
1. Proiect neexecutat.
2. Deși într-o oarecare măsură separat de sfera directă a lui Dimitrie Ionescu Berechet, trebuie amintiți nume precum Petre Antonescu (studiu său „Biserici nouă după cutremur”), sau Constantin Joja și Nicolae Goga (propunerile de la concursurile pentru Catedrala Neamului din 1940, sau Catedrala din Odesa din 1942).
Imagine: arhiva personală a autorului
Imagine: BERECHET,Ștefan.*Arhitectul Dimitrie Ionescu Berechet (1986-1969): arhitectul Patriarhiei Române*. Basilica, București.



CONCEPTUL DE REGIONALISM CRITIC PREZENT *AVANT LA LETTRE* ÎN PROIECTELE DE RESTAURARE ALE IOANEI GRIGORESCU ȘI ÎN PROIECTELE REALIZATE DE NICOLAE PORUMBESCU ÎN NORDUL MOLDOVEI

drd. arh. Andreea CALMA

Articolul este o invitație la a aborda critic intervenția în spațiul urban a arhitectului Nicolae Porumbescu și a colaboratorilor acestuia, respectiv modul de a interveni în proiectele de restaurare ale ansamblurilor mănăstirești aflate sub coordonarea arhitectei Ioana Grigorescu alături de Nicolae Diaconu, arheologi și meșteri. Punctele de pornire sunt regiunea în care au activat pentru un scurt interval de timp personalitățile menționate (Nordului Moldovei, Bucovina), maniera acestora de a îmbina tradiția cu inovația epocii, dar și cu sensibilitatea creatoare personală.

Se propune o retrospectivă a unui fragment din creația acestora privit prin prisma principiilor conceptului de regionalism critic, noțiune teoretizată abia la începutul anilor ‘80, dar care își pune bazele pe apariția proiectelor de la mijlocul anilor ‘50, care urmăreau ca propunerea arhitecturală să se nască din loc și să fie de-a locului, în primul rând din punct de vedere etic al demersului - prin folosirea de materiale locale și tehnici tradiționale - și în a doilea rând, dar nu obligatoriu și fără un deziderat necesar, de a se încadra stilistic în context. Se vor dezvălui treptat maniera de lucru cu betonul și lemnul, afinitatea pentru folosirea materialului local - lemnul și măiestria de a adăuga piese de feronerie. În acest articol se vor discuta punctual proiectele de restaurare ale ansamblurilor mănăstirești de la Dragomirna și Sucevița, desfășurate din 1959 până în 1972. De asemenea, într-un registru paralel se vor descoperi proiectele cu destinație publică realizate de Nicolae Porumbescu, edificii care se raportau la context, dar se individualizau prin masivitatea detaliilor îmblânzite de diversitatea de texturi oferite tencuielii pe elementele structurale și de închidere, prin complexitatea spațială și privirile diagonale realizate de conceperea în secțiune a spațiului.

Prin intermediul studiilor de caz reprezentate de proiectele Ioanei Grigorescu și ale lui Nicolae Porumbescu se vor demonstra două tipuri de manifestare ale regionalismului critic *avant la lettre* pe teritoriul României, în perioada 1959-1972.

Imagine: Sediul politico administrativ Botoșani, arhitect Nicolae Porumbescu. Sursă imagine: Revista Arhitectura nr. 2-3, 1981, pag. 48



DESENELE MURDARE
GRAFICA UNEI ARHITECTURI NARATIVE

drd. arh. Alexandra Diana DUNEL

În *Narrative Architecture. A Designer's study* (Gerards. 2017, De Bleeckere,) este explorat conceptul postmodern de arhitectură narativă din patru perspective cheie: al gândirii arhitecturale, al procesului de imaginare a spațiului, al educației de arhitectură și al procesului de desig¬n în sine. În momentul în care arhitectura este privită prin lentila narativității pentru a-și potența expresia, reprezentarea grafică, capătă un rol cheie, devenind un instrument în fiecare din cele patru domenii menționate anterior.

În sens larg, reprezentarea narativă implică un tip de exprimare grafică care presupune și pune accentul pe o a patra dimensiune, a timpului. Acest lucru este realizat în general printr-o expunere secvențială, o succesiune de ipostaze prezentate într-o ordine bine stabilită. Abilitatea prezentării secvențiale de a incorpora timpul în discursul arhitectural este evidentă în lucrările lui Bernad Tschumi, precum *The Manhattan Transcripts*. Legătura certă dintre secvențialitate și narativitate lasă însă loc întrebării: care ar putea fi acele caracteristici definitorii ale unei graficii narative care nu implică direct secvențialitatea?

În articolul său *Drawing without Erasing* (Flores. 2023) Ricardo Flores vorbește despre *desenele murdare* (spaniola: dibujos sucios) realizate în cadrul procesului de proiectare în biroul său. Desenele murdare sunt o metodă de a reda într-o singură imagine conversațiile avute în cadrul procesului de proiectare, complexitatea desenului ilustrând complexitatea gândirii. Sunt desene care freamătă idei, realizate pe hartie de calc, desene care conțin incercările, căutările și întrebările care sunt rezultate ale colaborării mai multor persoane din cadrul unui proiect. Astfel, fiind considerată o modalitate grafică de reprezentare a unui proces, fără să implice o abordare secvențială, poate fi considerat un studiu de caz relevant pentru verificarea ipotezei de lucru enunțate anterior.

În consecință, articolul propune spre studiu producțiile figurative (desene, machete, expoziții) ale biroului catalan de arhitectură Flores & Prats în relație cu arhitectura realizată de acestia. Sunt propuse spre studiu elementele grafice generate de proiectul de conversie al clubului social *Pau i Justícia*, Barcelona în centrul de dramaturgie Sala Beckett atît datorită multitudinii de medii prin care aceasta a fost prezentată (desen, machete, expoziții, esee), cât și copmplexității și sensibilității deosebite ale proiectului de arhitectură.

Imagine: Luminator al atriumul Salii Beckett. Foto: Adrià Goula. https://arquine.com/obra/sala-beckett-flores-prats/



SPAȚIU COMUN: O CERCETARE PRIN REPREZENTĂRI GRAFICE

drd. arh. Vlad IOSIF

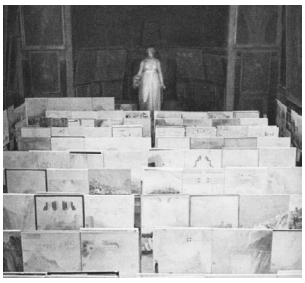
În contextul contemporan al planificării urbane, conceptul de spațiu comun a dobândit o importanță crescândă în discursul arhitectural. Spațiul comun este definit ca un spațiu public care devine comun prin utilizarea activă a oamenilor, un proces dinamic ce implică interacțiuni sociale și transformări continue. Articolul explorează metoda reprezentărilor grafice ca instrument de cercetare a dinamicii și semnificației spațiilor comune, propunând ca metodă grafică de cercetare o sinteză a tehnicilor de reprezentare grafică dezvoltate de Jan Gehl, MVRDV și BIG.

Folosind proiectul Sluishuis Housing, realizat de BIG și Barcode Architects, ca studiu de caz, articolul investighează modul în care reprezentările grafice surprind interacțiunile sociale și utilizarea spațiului de la nivelul comunităților rezidențiale până la nivelul întregului teritoriu urban. Reprezentările grafice realizate prin cartografiere, marcarea traseelor și narațiuni vizuale oferă o perspectivă detaliată asupra modului în care spațiile comune influențează formarea și consolidarea comunităților. De asemenea, acestea reflectă procesele sociale complexe și transformările continue care au loc în aceste spații.

Proiectul Sluishuis Housing este analizat ca un exemplu de oraș în oraș, un model de spațiu comun în care arhitectura facilitează interacțiunea și participarea activă, atât între locuitorii ansamblului, cât și cu persoanele din vecinătatea urbană imediată. Astfel, studiul își propune să examineze potențialul spațiilor comunitare din cadrul locuințelor colective în procesul de extindere a spațiului comun la nivel urban.

Articolul evidențiază relevanța reprezentărilor grafice în cercetarea spațiilor comune, subliniind cum aceste metode pot oferi o înțelegere mai bună a relațiilor sociale și a dinamicii spațiale. Astfel, reprezentările grafice nu doar că surprind forma și funcționalitatea spațiilor, ci reflectă și procesele de transformare care contribuie la extinderea conceptului de spațiu comun la nivel urban. În concluzie, articolul susține că reprezentările grafice pot deveni un instrument valoros de investigare a modului în care spațiile comune contribuie la coeziunea comunităților și la planificarea urbană contemporană.

Imagine: Reprezentare axonometrică a utilizării spațiilor comunitare, Sluishuis Housing, Amsterdam.
Sursa: desen realizat de autor.



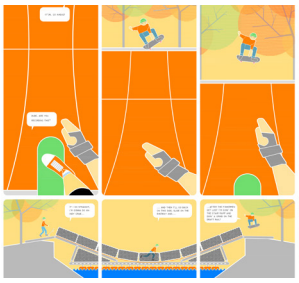
CONCEPȚIA ȘI REPREZENTAREA PROIECTULUI LA *ÉCOLE DES BEAUX-ARTS*

drd. arh. Ioana NANIȘ

Articolul pornește de la o privire de ansamblu asupra învățământului de arhitectură și are ca scop studiul istoric și teoretic al metodelor utilizate în pedagogia școlii franceze. *La École des Beaux-Arts*, în secolul al XIX – lea, s-a stabilit un model în educația de arhitectură, influențat în mare parte de academiile italiene. Se distinge prin înființarea atelierelor, considerate nucleul acestei pedagogii. În cadrul lor se abordau subiecte diverse care contribuiau la conceperea coerentă și unitară a proiectelor. Printre acestea se numărau compoziția, reprezentarea proiectului și spațialitatea. Ne vom referi în articol la primul și cel de-al doilea aspect, caracterizate și susținute prin trei termeni, regăsiți cel mai des în jargonul utilizat în ateliere de către maeștri: *poché, dominante, parti.*

Este demonstrată apoi dominația planului în învățământul francez, o particularitate și un element central în concepția și reprezentarea proiectelor. În desfășurarea probelor *esquisse* sau *projet rendu*, studentul petrecea cel mai îndelungat timp în elaborarea acestuia, în timp ce alte piese (secțiunea sau fațada) erau reprezentate schematic. De asemenea, în reprezentarea grafică a proiectelor, studenții erau foarte preocupați de realizarea efectelor vizuale prin laviuri și căutau să impresioneze juriul concursului cu desene elaborate adesea în exces, în raport cu cele impuse de program. În final, este observată legătura dintre concepție, reprezentare și compoziție.

Imagine: Expoziția de proiecte a studenților în Salle Melpomène, École des Beaux-Arts, 1937; fotografie de Jean Chevalier-Marescq (atelier neoficial Debat-Ponsan); Sursa: https://www.grandemasse.org/PREHISTOIRE/?c=actu&p=alors_charrette_et_charrett_club.



GRAFICA NARATIVĂ ȘI EXPRESIA PROIECTULUI ARHITECTURAL

CONCURS 2020 RECLAIMING THE RIVER
BUCUREȘTI

drd. arh. Ioana NANIȘ

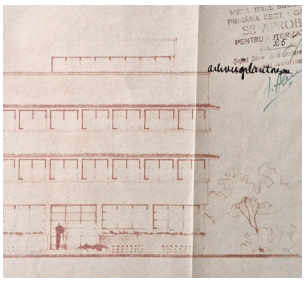
Articolul studiază utilizarea graficii narative ca mediu de expresie în reprezentarea proiectului arhitectural. În introducere este delimitată aria de studiu (care va include formele grafice ale reprezentării), este precizată definiția desenului și rolurile pe care acesta le preia în procesele didactice, de proiectare și cercetare. Se insistă apoi asupra rolului său instrumental și asupra capacității de a fi utilizat ca mediu în comunicarea proiectului.

Scopul articolului este de a demonstra compatibilitatea graficii narative cu reprezentarea de arhitectură și de a evidenția o serie de particularități ale acestei tehnici, care pot contribui la expunerea mai completă și mai complexă a proiectului. Printre acestea se numără posibilitatea de a insera indici temporali, capacitatea de a cuprinde timpul ca a patra dimensiune, de a induce dinamism și mișcare, și nu în ultimul rând, de a construi un discurs. Sunt prezentate apoi o serie de etape evolutive ale acestei tehnici în domeniul arhitecturii, de la banda desenată, până la romanul narativ, care se regăsește ca mediu de comunicare în proiecte și concursuri de arhitectură contemporane.

Lucrarea utilizează drept studiu de caz o propunere înscrisă în concursul organizat de Ordinul Arhitecților la București, în anul 2020. *Reclaiming the river* ce avea ca scop amenajarea Splaiului Unirii, pe cursul Dâmboviței. Proiectul, denumit *Copci* sau *Clips*, propune conectarea celor două maluri ale râului și construcția unui ecosistem urban continuu. În reprezentarea proiectului, grafica narativă este utilizată drept metodă de exprimare a principiilor generale, dar și pentru a exemplifica vizual o serie de scenarii sau activități posibile în urma implementării.

Studiul de caz urmărește formularea unor concluzii care susțin adecvarea acestei tehnici în reprezentarea de arhitectură, mai ales în cea destinată concursurilor, unde adesea proiectele nu sunt însoțite de un discurs care să susțină intențiile concurenților. Astfel, grafica narativă poate interveni și completa sau susține ideile prezentate.

Imagine: Planșa 3 / 4, propunere Copci / Clips, concurs Reclaiming the River, 2020; Sursa: autori.



FRAGMENTE ALE MODERNISMULUI TRADIȚIONALIST ÎN LOCUIREA COLECTIVĂ A BUCUREȘTIULUI INTERBELIC

drd. arh. Alexandra Diana STAN

Mișcarea Modernă a căpătat nuanțe diverse în contextul specific al României interbelice, aceasta începând să își facă simțită prezența concomitent cu puternica criză de identitate cu care se confruntau arhitecții timpului. Modernismul tradiționalist, văzut ca o formulă locală a Mișcării Moderne, ridică problema asimilării tradițiilor locale în raport cu ideologia unui curent rigid, care nu putea fi adoptat în forma sa originală în contextul țării noastre. Modernismul *tradiționalist*, sub toate formele sale de manifestare, promovează valori culturale adânc înrădăcinate în spiritul colectiv, dând dovadă de sensibilitate în relația cu spațiul construit existent, dar și în relație cu nevoile umane.

În perioada interbelică s-au desfășurat numeroase studii privind procesul de asimilare a valorilor locale în arhitectură, dar mai ales cercetări asupra arhitecturii vernaculare Românești, reprezentată de cele mai multe ori de studii ale casei tradiționale și diversele ei forme de manifestare. Apare astfel intrebarea: a fost arhitectura locuinței colective, din Bucureștiul interbelic, influențată de principiile modernismului tradiționalist, prezente în mod uzual în cazul locuirii individuale?

Arhitecta Henrietta Delavrancea este un reprezentant al modernismului tradiționalist, care a reușit să pastreze în arhitectura sa un sentiment de familiaritate și identitate culturală, inclusiv în cazul proiectelor de locuire colectivă. Promovând valori culturale adânc înrădăcinate în spiritul colectiv, Henrietta Delavrancea a reușit să transmită mesajul modernității într-un limbaj *accesibil* și popular, păstrând totodată ritmul dinamic specific scenei occidentale.

Lucrarea de față își propune să analizeze influențele vernaculare în locuirea colectivă propusă în orașul București de Henrietta Delavrancea printr-un studiu al desenelor de arhitectură realizate de aceasta, identificate în cadrul arhivelor PMB. Metoda de cercetare își propune să scoată la lumina preocupări mai puțin vizibile ale arhitectei, uneori identificate în desenul de mână, care au condus la forma finală a arhitecturii construite. Piesele grafice analizate joacă un rol important în definirea și înțelegerea procesului cognitiv al arhitecturii moderniste tradiționaliste, scoțând la iveală aspecte cheie ale particularității locuirii colective, dar și informații istorice esențiale pentru înțelegerea contextului studiat.

Imagine: arhiva personală a autorului, fotografie fațadă principală, proiect desenat de arh. Henriette Delavrancea-Gibory, arhivele PMB București, 321/1938 I Galben.



DESENUL CA INSTRUMENT ÎN LECTURA MORFO-TIPOLOGICĂ A ȚESUTULUI TRADIȚIONAL DIFUZ.

STUDIU DE CAZ – ZONA POPA NAN

drd. arh. Cristina ȘOPÎRLEANU

Articolul propune investigarea unui fragment din țesutul tradițional, difuz al Bucureștiului – zona Popa Nan – prin intermediul metodei morfo-tipologice teoretizată de Saverio Muratori în cadrul Școlii italiene și cu ajutorul ilustrațiilor. Pentru Muratori, investigarea istoriei și decodificarea straturilor urbane au însemnat apropierea de o înțelegere profundă a orașului și a proceselor generatoare ale acestuia, dar și descoperirea unei metode care căuta să găsească continuitatea în arhitectură, o viziune unificatoare, rezultată din investigarea structurilor construite de om și extrapolarea legilor care le reglementează comportamentul, dezvoltarea și schimbările lor de-a lungul timpului. Așa cum observase și precursorul său, Gustavo Giovannoni, cunoașterea directă prin analiza releveelor poate conduce la dezvăluirea „imaginii sigure despre ceea ce au fost orașele în diversele perioade ale trecutului, în privința condițiilor practice, sociale, de estetică monumentală și ambientală".[2] Ilustrarea grafică a perioadelor evolutive ale orașului devine, deci, o parte intrinsecă a lecturii morfo-tipologice, desenul funcționând de multe ori ca un instrument de sondare în trecutul straturilor urbane, pentru a releva și recompune imagini are orașului care s-au pierdut de-a lungul timpului. În cadrul analizei arealului propus, desenul va fi exponentul principal al lecturii morfo-tipologice, prin intermediul căruia se va exemplifica atât metoda de cercetare cu instrumentele principale ale acesteia – rețeaua de căi (matrice, de conectare, de locuire, de restructurare), insulele, tipul – dar și maniera în care prin desen, ca mod de reprezentare cu cel mai mare impact, putem descoperi atât firul narativ care stă la baza morfogenezei țesutului tradițional difuz, cât și procesele care au determinat apariția tipului specific zonei și variantele sale, tipul fiind considerat de teoreticienii școlii italiene însăși baza arhitecturii.[3]

Note:

1.CANIGGIA, Gianfranco, MAFFEI, G. Luigi. *Interpreting basic buildings*. Altralinea, Frienze, 2017, p. 10.

2.GIOVANNONI, Gustavo. *Orașele vechi și noul urbanism*. GTA, București, 2016, p. 30.

3.ROSSI, Aldo. *The Architecture of the City*. The MIT Press Cambridge, Massachusetts, London, 1982, p. 40.

Imagine: Textura construitului (planul reconstituit 1947). Schițe proprii desenate după planul menționat.



VITRINA, O ALTFEL DE REPREZENTARE VIZUALĂ
EXPLORAREA ROLULUI VITRINEI ÎN CONTURAREA IDENTITĂȚII VIZUALE ȘI EXPERIENȚEI URBANE ÎN BUCUREȘTI

drd. arh. Andreea Iuliana VORNICU

În cadrul pedagogiei arhitecturii de interior, vitrinele reprezintă exemple remarcabile de reprezentări vizuale care facilitează procesul de învățare.

Prin designul lor, vitrinele devin un mijloc de comunicare vizuală care reflectă valorile culturale și estetice ale comunității, stimulând un dialog între arhitectură, brand și experiența utilizatorului. Această interacțiune evidențiază rolul vitrinelor ca instrument de studiu pentru arhitecți, contribuind la dezvoltarea unor soluții inovatoare și contextualizate în designul urban.

Exemplele contemporane de vitrine, atenția din ce în ce mai mare asupra modului de reprezentare și cercetările aprofundate în acest domeniu, contribuie semnificativ la formarea arhitecților și designerilor.

Prin observarea atentă a modului în care vitrinele reflectă identitatea unui brand sau a unei comunități, arhitecții pot identifica tendințe, preferințe și necesități specifice ale utilizatorilor. Aceste observații sunt fundamentale pentru dezvoltarea unor soluții inovatoare care nu doar răspund nevoilor estetice, ci și celor funcționale și sociale.

Studiul de față are ca obiectiv evidențierea modului în care vitrinele bine concepute pot influența în mod pozitiv percepția asupra spațiului public. Prin utilizarea strategică a culorilor, iluminatului și aranjamentelor estetice inovatoare, vitrinele nu numai că atrag atenția și stimulează activitatea comercială, dar contribuie și la îmbunătățirea percepției generale asupra mediului urban, transformând spațiile stradale în zone mai atractive și plăcute pentru locuitori și vizitatori. Această abordare holistică în designul vitrinelor are potențialul de a exercita un impact semnificativ asupra calității vieții urbane, prin încurajarea interacțiunii sociale și sprijinirea revitalizării comunităților locale.

Imagine: o vitrină reprezentativă situată pe Calea Victoriei, București, care surprinde reflexia elementelor urbane în spațiul său. Fotograf: Vornicu Andreea.

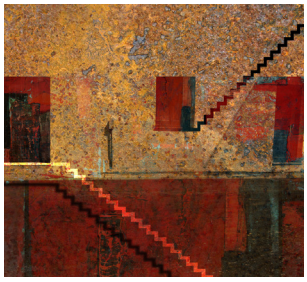
EXPOZIȚIE ARHIVE VIZUALE
INSTANTANEU

Iată că la mica arhivă de idei începută acum doi ani se mai adaugă ceva, și anume o fotografie, un instantaneu, o secțiune prin lucrurile care sunt produse zilnic de mica familie a școlii noastre. Cadrul este deci îngust și surprinde o secvență cotidiană. Fiind o imagine lejeră și spontană, ea surprinde o varietate de lucruri stând împreună într-o ipostază informală, firească, înainte de a fi organizate în teme și categorii. Este prin urmare o imagine policromă și eterogenă.

Subiectul ei este reprezentat de acele căutări și gânduri care reușesc să ajungă în final transpuse în desen. Și în toată dezordinea acestui instantaneu le găsim grupate în mici organizări care preced vreo tematică, de la încercări de desfacere a unei realități la reprezentări directe ale ei; preocupări uzuale de-ale noastre.

Mihnea Simiraș Babic
Noiembrie 2024

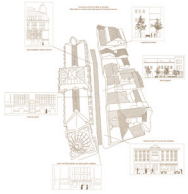
EXPOZIȚIE ARHIVE VIZUALE
CATALOG



FRAGMENTE DE ORAȘ
prof. dr. arh. Andra PANAIT



IDEI DESPRE CROCHIU/ DESEN
prof. dr. arh. Adrian SPIRESCU



DESENUL CA INSTRUMENT ÎN LECTURA URBANĂ
conf. dr. arh. Cosmin CACIUC



CÂTEVA ZECI DE SECUNDE
conf. dr. arh. Mihai DUȚESCU



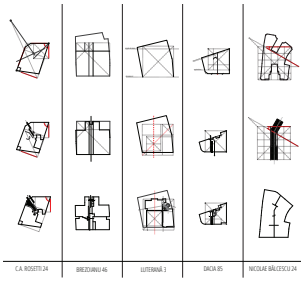
FRAGMENTARIUM
sef lucr. dr. arh. Mihnea SIMIRAȘ
conf. Stefan GHENCIULESCU
asist. dr. arh. Tudor ELIAN

PERSPECTIVE EXTINSE DE VIZUALIZARE A PROIECTELOR DE DIPLOMĂ
conf. dr. arh Andreea IOSIF
arh. Mădălina-Adriana STĂNĂȘEL
stud. arh. Cristina CUCUIANU

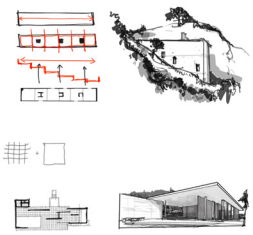


CUM CONSTRUIM ÎNTR-UN ASTFEL DE SIT?
conf. dr. arh. Lorin NICULAE
drd. Silvia COSTIUC

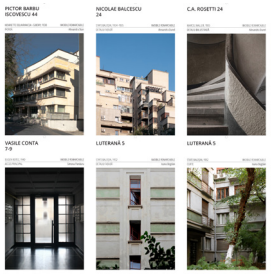
PROIECȚII A POSTERIORI
conf. dr. arh Mihaela PELTEACU



ANALIZA COMPOZIȚIONALĂ PRIN GESTURI GRAFICE
asist. dr. arh. Adrian IONIȚĂ



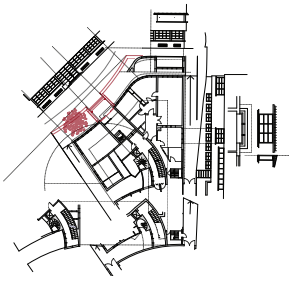
IMOBILE REMARCABILE FRAGMENTE
drd. arh. Alexandra Diana DUNEL
drd. arh. Alexandra Diana STAN



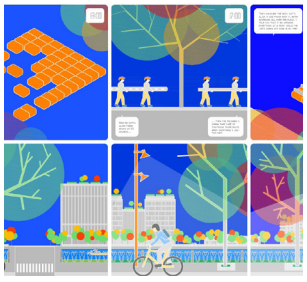
REPREZENTARE AXONOMETRICĂ A UTILIZĂRII SPAȚIILOR COMUNITARE COMUNITARE
drd. arh. Vlad IOSIF



IMOBILUL ARAPU. O POVESTE A DISCREȚIEI
drd. arh. Alexandra Diana DUNEL
drd. arh. Alexandra Diana STAN



„COPCI”
drd. arh. Ioana NANIȘ



LECTURA TIPO-MORFOLOGICĂ A ZONEI POPA NAN
drd. arh. Cristina ȘOPÂRLEANU

