Editori coordonatori:
Conf. dr. arh. Mihaela Pelteacu
Conf. dr. arh. Mihai Constantin Duțescu
Lect. dr. arh. Alexandra Maria Afrăsinei

A R H I V E V I Z U A L E

Editura Universitară „Ion Mincu”
București, 2024

ARHIVE VIZUALE 2024, studiu publicat 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

Volum colectiv coordonat de:
Conf. dr. arh. Mihaela Pelteacu
Conf. dr. arh. Mihai Constantin Duțescu
Lect. dr. arh. Alexandra Maria Afrăsinei

Colectiv redacțional:
Lect. dr. arh. Mihaela Magdalena Zamfir
Asist. dr. arh. Ioana Moraru
Asist. drd. arh. Alexandra Diana Stan

ISBN 978-606-638-369-1

Descrierea CIP a Bibliotecii Naţionale a României
Arhive vizuale / ed. coord.: conf. dr. arh. Mihaela Pelteacu, conf. dr. arh. Mihai Constantin Duţescu, lect. dr. arh. Alexandra Maria Afrăsinei. - Bucureşti : Editura Universitară "Ion Mincu", 2024

ISBN 978-606-638-369-1

I. Pelteacu, Mihaela (ed.)
II. Duţescu, Mihai (1979-.) (ed.)
III. Afrăsinei, Alexandra Maria (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/.

Motto:
Thinking calls for images, and images contain thought.

(Rudolf Arnheim)

CUPRINS

Notă asupra ediției 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
prof. dr. arh. Andra Panait 12

Reprezentări vizuale: desenul ca instrument de învățare a realității/arhitecturii
prof. dr. arh. Adrian Spirescu 26

Linialogia, vizualizarea experienței locului și o grădină urbană
conf. dr. arh. Cosmin Caciuc 30

Giorgio Morandi și arhitectura de azi
conf. dr. arh. Mihai Constantin Duțescu 42

Insectar sau *Fragmentarium*
Siliștea Snagovului, proiect 1, anul II
șef lucr. dr. arh. Mihnea Simiraş-Babic
conf. dr. arh. Ştefan Ghenciulescu
asist. dr. arh. Tudor Elian 48

Biserica veche din Ploieștiori
Cum intervenim azi într-un astfel de sit?
drd. arh. Silvia-Ileana Costiuc
conf. dr. arh. Lorin Niculae 56

Axonometrii. Puncte de vedere
conf. dr. arh. Mihaela Pelteacu 64

Despre abstractizare ca regăsire a esenței
șef lucr. dr. arh. Alexandra Maria Afrăsinei
drd. arh. Alexandru Barat 72

Serialitatea Infinită. O posibilă categorie estetică
șef lucr. dr. arh. Emil Burbea - Milescu 76

Schița ca instrument pedagogic interactiv la atelierul de sinteza proiectării de arhitectură
șef lucr. dr. arh. Mihaela Zamfir 84

Schița de mână. Instrument de studiu și concepție în educația de arhitectură
asist. dr. arh. Iris Ganea – Christu 94

Experimentarea gândirii vizuale prin desen
asist. dr. arh. Adrian Ioniță 100

Formele geometrice de bază şi modularitatea în schițele lui Louis Kahn
asist. dr. arh. Ioana Moraru 110

„ARHIVE VIZUALE"
Arhive vizuale - trei fațade (1943)
dr. arh. Tudor Patapievici 114

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 122

Desenele murdare.Grafica unei arhitecturi narative
drd. arh. Alexandra Diana Dunel 130

Spațiu comun: O cercetare prin reprezentări grafice
drd. arh. Vlad Iosif 138

Concepția și reprezentarea proiectului la *École des Beaux-Arts*
drd. arh. Ioana Maria Naniș 144

Grafica narativă și expresia proiectului arhitectural
Concurs 2020 Reclaiming the River, București
drd. arh. Ioana Maria Naniș 150

Fragmente ale modernismul tradiționalist în locuirea colectivă a Bucureștiului interbelic
drd. arh. Alexandra Diana Stan 158

Desenul ca instrument în lectura morfo-tipologică a țesutului tradițional difuz. Studiu de caz – zona Popa Nan
drd. arh. Cristina Șopârleanu 166

Vitrina, o altfel de reprezentare vizuală. Explorarea rolului vitrinei în conturarea identității vizuale și experienței urbane în București
drd. arh. Andreea Iulia Vornicu 172

NOTĂ ASUPRA EDIȚIEI

Acest volum prezintă articolele elaborate de cadre didactice ale UAUIM cu ocazia simpozionului academic Arhive vizuale 2024, o dezbatere publică pe marginea rolului și importanței reprezentărilor vizuale în proiectarea de arhitectură.

Fie că este vorba despre desene, diagrame, studii fotografice sau machete, reprezentările vizuale dețin un loc central în cadrul disciplinei arhitecturii. Alături de cuvinte imaginile grafice sunt deopotrivă esențiale pentru înțelegerea abordărilor din diversele studii și cercetări, fiind medii fundamentale pentru enunțarea, construirea și susținerea acestora. Cele mai multe dintre aceste desene sau imagini nu pretind a fi subiecte de natură estetică sau plastică, ci mai degrabă o relatare sintetică a unei realități considerate, producții figurative care în general dau seamă de ceea ce am putea numi cultura proiectului de arhitectură, cadrul cultural și teoretic specific fiecărui arhitect care înțelege proiectarea de arhitectură ca o practică reflexivă — în activitatea profesională și/sau academică.

Astfel, titlul ales — *Arhive vizuale* — invită și trimite direct la cultura vizuală a proiectului, care în ultima jumătate de secol s-a extins treptat prin includerea așa-numitei *gândiri vizuale* — sintagmă ce aparține teoreticianului german Rudolf Arnheim — în sensul în care de la un moment dat înțelegerea artei/arhitecturii nu a mai presupus doar observația realităților ci și un proces activ de interpretare a acestora.

Autorii articolelor au avut ocazia să pună în discuție diversele tipuri de reprezentare înțelese nu ca scop în sine ci ca mijloc de a căuta și a găsi răspuns unor probleme considerate.

Ariile de interes în care se înscriu articolele publicate în acest volum pot fi considerate, în linii mari, ca fiind următoarele:

a) pedagogia de arhitectură și reprezentările vizuale apreciate din perspectiva acelor instrumente de stimulare a înțelegerii/învățării;

b) istoria arhitecturii și considerarea diferitelor aspecte istorice și critice ale modurilor de reprezentare, sau reprezentări care au influențat evoluția ideilor;

c) gândirea vizuală abordată ca arie distinctă în care sunt discutate o serie de producții figurative care relatează despre un anume proces de gândire sau o anume filosofie și modul de transpunere a acestora în desene, diagrame, fotografii de studiu, schițe și alte instrumente grafice de analiză.

Această inițiativă a urmărit să descopere întregului mediu academic activitatea Atelierelor de proiectare ale UAUIM, recunoscând existența și potențialul desenului, al imaginilor, de-a însufleți pedagogia proiectului de arhitectură, făcând-o să evolueze.

Volumul de față încheie astfel seria Arhivelor de Atelier începută în 2022 (www.arhive-de-atelier.uauim.ro), demonstrând maturizarea ideilor, extinderea ariei de reflecție a autorilor cu privire la acele aspectele care fac posibilă legătura dintre predare/proiectare, teorie și cercetarea de arhitectură.

Adresăm mulțumiri deosebite din partea întregii echipe a proiectului, colegilor noștri asist. drd. Alexandra Diana Dunel și asist. dr. Adrian Ioniță pentru ideile creative și sprijinul neprețuit acordat pentru redactarea întregului material cuprins în această publicație.

Publicația face parte din proiectul CULTADISER al UAUIM, toate materialele prezentate în volum fiind colectate și revizuite de colectivul de implementare a proiectului.

Mihaela PELTEACU
Octombrie 2024

EXPERIMENTE DIAGRAMATICE

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

Utilizarea diagramelor în grafica de arhitectură ocupă un segment particular, întrucât aceasta ajunge să fie asociată de cele mai multe ori unor idei și relații spațiale a căror deplină înțelegere depășește instrumentele și manierele convenționale de reprezentare. Fie că diagramele arhitecturale sunt întrebuințate pentru a ilustra unele poziții atipice în raportul pe care un edificiu îl stabilește cu scara urbană sau, dimpotrivă, pentru a surprinde direcțiile ordonatoare ale proiectului desprinse din context; fie că surprinde etapele în evoluția proiectului, principii structurale, scheme funcționale sau descrie tehnologiile arhitecturale utilizate, acestea reprezintă un instrument la îndemână, care facilitează lectura limpede și sintetizată a diverselor aspecte ale proiectului.

Astfel, în rândul reprezentărilor asociate învățământului de arhitectură, care variază în funcție de obiectivele didactice ale proiectului, de gradul acestuia de complexitate sau de nivelul de detaliere, diagramele pot ajunge să însoțească demersul didactic până spre finalul exercițiilor. De cele mai multe ori, acestea suplinesc rolul desenelor convenționale de reprezentare odată cu surprinderea acelor gânduri omise sau care nu devin îndeajuns de explicite, dar a căror importanță poate fi definitorie în complexitatea exercițiilor de proiectare și a discursurilor arhitecturale care le însoțesc.

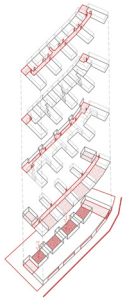
Pe când reprezentările convenționale de arhitectură se adresează cu precădere profesioniștilor antrenați în interpretarea și înțelegerea configurațiilor spațiale, utilizarea diagramelor în arhitectură și în toate celelalte discipline care prezintă o componentă de ordin tehnic poate avea caracter laconic prin transmiterea doar a unor frânturi din mesaj. Pe de altă parte, când este vorba de un ochi nespecializat, perspectiva de înțelegere a conținuturilor este cu totul alta; desenele convenționale de arhitectură se pot dovedi mult prea specializate pentru cei neinițiați și astfel mesajul acestora nu poate deservi mai multor categorii de *public*, iar reprezentarea prin diagrame este probabil să înmagazineze cantitatea optimă de informație, într-o formă agreabilă și lizibilă, menită să fie înțeleasă de aproape oricine.

Apelul la utilizarea diagramelor în cadrul exercițiilor de proiectare, mai cu seamă pentru studiul specific al programelor de arhitectură și a relației dintre formă și funcțiune, caracterizată de spații predeterminate și de activitățile pe care le găzduiesc, poate varia în funcție de obiectivele asumate. Încă de la început, odată cu familiarizarea cu programul și cu contextul de vecinătate la care se va raporta, de-a lungul întregului proces pentru surprinderea transformărilor în evoluție și fixarea anumitor poziții, până la final când adesea este reluat întreg parcursul și reevaluată ideea fundamentală a proiectului, diagramele arhitecturale pot reprezenta un mijloc narativ de ilustrare a tuturor acestor etape.

În acest sens, în studiul sistematic individual al referințelor arhitecturale care adesea precede demersul propriu-zis de proiectare îndrumată, parcurgerea diagramelor existente produse în practica de arhitectură reprezintă o manieră facilă la îndemâna atât a studenților, cât și a echipelor de îndrumare, pentru aproprierea exemplelor studiate. Recursul la acestea vizează analiza proiectelor în toată complexitatea lor: pornind de la relațiile stabilite între clădire și cadrul construit sau natural, până la logica sa internă ce ține seama de ierarhiile dintre spații, schema funcțională a edificiului, alcătuire structurală și condiționarea sau nu a tuturor acestor aspecte de factorii bioclimatici. Parcurgerea în acest stadiu a diagramelor, pentru cazurile proiectelor de o complexitate ridicată sau a căror logică internă nu este ușor de înțeles doar prin parcurgerea desenelor de arhitectură, ajută la emiterea rapidă a judecăților de valoare care stabilesc relevanța exemplelor analizate pentru obiectivele asumate ale proiectului academic.

În altă ordine de idei, diagramele pot lăsa loc experimentelor chiar în cadrul etapei incipiente de analiză a precedentelor arhitecturale. Astfel, diagramele reprezintă instrumente prin care studenții sintetizează analiza pe care o desfășoară asupra exemplelor consacrate de arhitectură, într-o manieră subiectivă care pe de o parte selectează acele trăsături a căror observație este considerată importantă, iar pe de altă parte constituie o nouă cheie de lectură pe baza observațiilor subiective individuale sau de grup (fig. 1).

Pentru înțelegerea ordinii intrinseci a programului pe baza relațiilor dintre configurațiile spațiale și funcțiunile ce le sunt atribuite, un exercițiu experiment vizează descompunerea în spațiile majore constituente ale edificiului, ierarhizate din punct de vedere funcțional în categorii de spații servite sau servante. Pe lângă aceasta, este sugerată importanța în raport cu ponderea pe care o deține gabaritul secvenței spațiale în ecuația generală a configurației interne, circulațiile majore dintre spații, verticale sau orizontale, precum și relațiile imediate în raport cu exteriorul, accesurile și natura spațiilor din proximitatea clădirii (fig. 2).



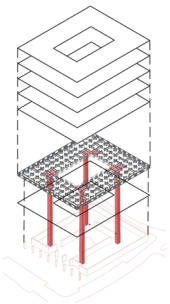


Figura 1. (sus) Locuire și densitate urbană – diagramele reprezintă un exercițiu de sinteză individuală a referințelor arhitecturale.

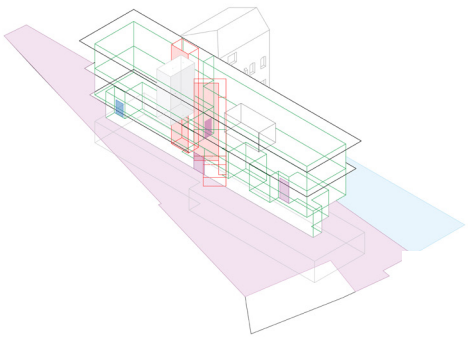


Figura 2. (dreapta) exercițiu de analiză a programului prin intermediul diagramelor.

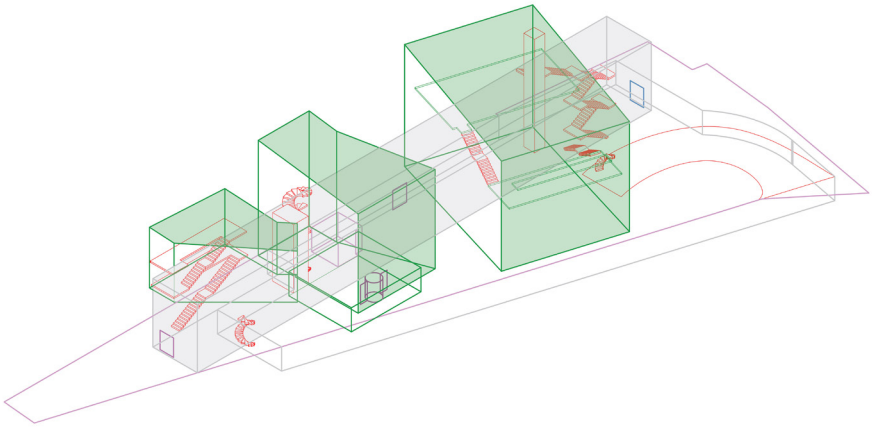
Odată cu apropierea de amplasamentul proiectului, în ceea ce constituie granița dintre analiza subiectivă a acestuia și încercarea de subliniere a trăsăturilor sale urbanistice definitorii, un alt experiment care utilizează reprezentarea prin diagrame, de data aceasta la nivel colectiv, își propune să pună la comun observațiile fiecărui student în încercarea de surprindere de trăsături comune, prin confruntarea similitudinilor dintre acestea. Astfel, studenții sunt invitați să reprezinte printr-o diagramă trăsătura caracteristică pe care o consideră definitorie pentru trei zone de referință reprezentând scara cartierului, a insulei urbane, a parcelei și a vecinătății imediate, în limitele unui suport de dimensiuni unice. Obiectivul de atingere al unui numitor comun în sublinierea acestor trăsături este cu atât mai angajat cu cât un prim exercițiu de sinteză are loc în cadrul colectivului de lucru de doi studenți, urmând ca opinia acestora să fie confruntată cu pozițiile celorlalți (fig. 3).

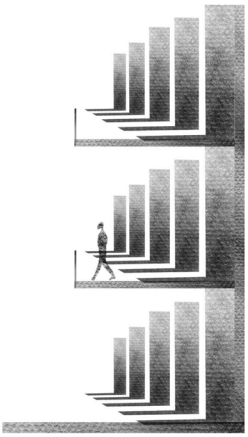
Cu toate că utilizarea diagramelor în reprezentare poate să denote o privire din afară asupra proiectului ce ține cont de toate problematicile avute în vedere în elaborarea sa și alege să redea una sau mai multe dintre acestea, fără ca ele să intre în conflict unele cu altele și fără a lăsa prea mult loc de variabile sau interpretări, ele pot fi utilizate pentru a fixa un gând în ceea ce privește trăsăturile de caracter ale proiectului. În cazul particular al programului de bibliotecă, iluminarea devine trăsătura dominantă a programului care este surprinsă în ipostaza unei diagrame, atât în cazul exemplului de referință sub forma unui exercițiu, cât și în cazul proiectului în curs, pentru marcarea unei configurații spațiale ca reper intermediar de-a lungul întregului proces. În acest fel, dincolo de datele imuabile ce țin de înțelegerea proiectelor, narațiunea astfel descrisă, ce presupune un moment imaginat ordonator proiectului, ajunge să constituie atmosfera caracteristică a spațiilor pe lângă scenariul tehnic funcțional al programului (fig. 4).

Față de aceeași atitudine de a surprinde caracterul narativ în reprezentarea de arhitectură, de data aceasta pentru prezentarea datelor coordonatoare care stau la baza proiectului, precum și a stadiilor și transformările intermediare pe care acesta le suferă, diagramele ajung să fie combinate pentru a constitui animații de tip GIF.[3] Deși un astfel



Figura 4. (jos) biblioteca de cartier – diagramă de iluminare a spațiului proiectat.
Figura 5. (stânga) axonometrie funcțională.





de instrument ajunge să sacrifice calitatea propriu-zisă a desenelor, dinamica succesiunii acestora ajunge să fie suficientă în lipsa discursului arhitectural care să le însoțească. Cu alte cuvinte, în reprezentarea contemporană de arhitectură nu există mediu grafic de comunicare care să nu suporte măcar în parte mesajul arhitectural, cu atât mai mult în rândul mediilor sociale trans-profesionale, culturale sau ideologice, marcate tot mai mult de hegemonia unei culturi de natură vizuală.[4]

Astfel de animații de tip GIF au devenit rodul unor încercări de a sintetiza rezultatele exercițiilor de proiectare într-o manieră agreabilă și succintă, ca parte a unei expoziții de proiecte cu acces liber. Mai mult, ele au avut rolul de a completa analiza sensibilă premergătoare proiectului, realizată sub forma unor montaje video care documentează situația existentă în vecinătatea viitorului amplasament, însoțite de interviuri ale locatarilor care descriu locul din perspectivă proprie și prezintă totodată nevoile personale în raport cu acesta și cu potențialul său (fig. 5).

În concluzie, diagramele arhitecturale întrebuințate în diverse forme în cadrul exercițiilor de atelier, axate cu precădere pe studiul concret al programelor de arhitectură, oferă oportunitatea de experimentare grafică și conceptuală în rigorile tematice adesea destul de riguroase. Totodată, ele pot constitui un mijloc de comunicare prin care rezultatele procesului de învățământ sunt etalate într-o manieră sintetică, accesibilă și unitară.

Figura 3. (stânga) exercițiu de analiză urbană desfășurat în cursul orelor de atelier.

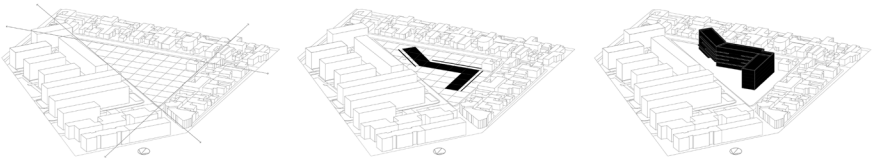


Figura 6. Studiu.

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.*

3. Graphics Interchange Format.

4. JANKOV, Sonja. Animated GIF and Architecture. *în Going digital: Innovation in art, archi tecture, science and technology in digital era.* Strand, Belgrad, 2018, p. 172.

Surse imagini

Fig. 1: studenți Coman Iulia, Maria Ioana, Locuire și densitate urbană – diagramele reprezintă un exercițiu de sinteză individuală a referințelor arhitecturale.

Fig. 2: student Mansour Maruan, Biblioteca de cartier – exercițiu de analiză a programului prin intermediul diagramelor.

Fig. 3: exercițiu de analiză urbană desfășurat în cursul orelor de atelier.

Fig. 4: student Caiali Irem, Biblioteca de cartier – diagramă de iluminare a spațiului proiectat.

Fig. 5: student Șerbănescu Maria Alexandra – axonometrie funcțională.

Fig. 6: studenți Iorea Maria Alexandra, Nastase Paraschiva.

ARHIVE VIZUALE: O EXPLORARE POLIFONICĂ

prof. dr. arh. Andra Panait

Scurte exerciții la început de proiect

La începutul fiecărui proiect le cer studenților să ilustreze într-o tehnică la alegerea lor o imagine a impresiei care le-a rămas după vizita la sit. Exercițiul se concentrează pe captarea unei reacții spontane autentice la un spațiu sau loc ce nu doar surprinde percepțiile lor imediate, ci le oferă și un cadru pentru a exprima impresiile inițiale într-o formă vizuală.

Pe parcursul acestui exercițiu ei își creează propriile arhive, sub forma unor crochiuri, schițe, colaje sau diagrame. Aceste capturi ale unui moment specific în timp ce reflectă impresii personale asupra unui loc devin o resursă valoroasă pentru procesul creativ ulterior. Asemenea arhivelor vizuale tradiționale, aceste imagini funcționează ca documente care pot fi revizitate și reinterpretate pe măsură ce proiectul avansează (Fig. 1).

Cum primele impresii sunt adesea cele mai puternice, acestea pot dezvălui aspecte particulare ale unui loc care altfel ar putea trece neobservate. Ele captează, deci, nu doar imaginea locului, ci și emoția sau reacția inițială la acesta. În acest sens, exercițiul înregistrează memoria unei întâlniri unice cu spațiul.



Figura 1.Exercițiul 1, fragment din tema primită de studenți în cadrul atelierului.

Exercițiul 1. Primul contact cu situl: Ilustrati într-o tehnică la alegere o primă imagine care vi s-a format după vizita la sit. Tehnica este la alegere: poate fi un crochiu, o diagrama, o fotografie reprezentativă, un colaj minimalist etc. Imaginea poate spune o poveste despre voi sau despre oraș și răspunde la întrebarea "*ce simt la prima întâlnire (cu situl :), ce m-a impresionat, ce mi-a rămas în cap etc*" Imaginea va avea o rezolutie de 2048 x 2048 px. Timp de lucru max. 2 ore.

Imaginile astfel obținute alcătuiesc o arhivă a grupei, un punct de plecare pentru reflecție și dezvoltare conceptuală, pentru o înțelegere mai bună a contextului viitorului proiect, descoperind elemente ascunse și inspirând soluțiile. Ele devin astfel mai mult decât o simplă înregistrare, devin un catalizator și o sursă de inspirație comună continuă.

Partea a doua a exercițiului constă în completarea imaginilor cu cinci cuvinte cheie pe care studenții le asociază cu locul. Astfel imaginile și cuvintele funcționează împreună pentru a crea sensuri complexe.

lipsa	tristete	degradare	potential	locuire
suprapunere	diversitate	calcane	delimitare	vegetație
deschidere	protejat	aparat	schimbare	dezordine
distanta	vegetație	protejat	uitare	liniste
ruine	liniste	enclava	diversitate	dezordine
vegetatie	memorie	linistit	claustrare	ruine
vecinatate	pestriț	deschidere	spontaneitate	vegetatie
amalgam	suprapunere			

dezordine	Densitate	liniste	apropriere	haos
diversitate	Limita	vegetatie	dezvoltare	varietate
liniste	domesticitate	aerisit	mediere	vegetatie
subordonare	deschidere	insorit	conservare	insalubru
depresie	dualitate	locuire	fundal	
decoratii	amprenta	vegetatie	memorie	comunitate
neregularitate	necorespunzăto	organic	scund	diversitate

Figura 2. Exercițiul 2, suma cuvintelor asociate sitului din str. Vaselor, proiect locuire și densitate urbană, an 3, 2022-2023.

Exertcițiul 2. Cuvinte cheie: Scrieți în mod spontan (fără să vă gândți prea mult) primele 5 cuvinte pe care le asociați cu vizita la sit și care să răspundă la aceați întrebare „*ce simt la prima întâlnire cu situl?*". Timp de lucru: 5 minute.

Saussure[1] a introdus ideea că semnele sunt compuse din două elemente: semnificantul, adică forma sau *sunetul* cuvântului și semnificatul sau conceptul la care se referă cuvântul. În interpretările vizuale, acest dualism sugerează o relație arbitrară între semnificant și semnificat, ceea ce înseamnă că imaginile sau cuvintele pot avea semnificații diferite în funcție de contextul cultural sau de interpretarea individuală.

Pentru a detalia un pic, în arhitectură, semnificantul poate fi comparat cu forma fizică a clădirilor, materialitatea acestora, structura, texturile, culorile utilizate. Acestea reprezintă *modul de exprimare*, adică elementele vizibile și tangibile care compun o clădire. Semnificatul, pe de altă parte, reprezintă conceptul sau semnificația atribuită formei arhitecturale, care poate include funcțiunea clădirii, simbolismul cultural sau valoarea istorică.

Astfel, în cadrul exercițiului, unele asocieri se pot dovedi surprinzătoare și pot fi traduse în încercări spațiale sau pot transmite o anumită atmosferă în funcție de reprezentarea mentală și de experiența trăită a fiecărui student.

Derrida[2] contestă ideea unei interpretări fixe și stabile a textelor, inclusiv a textelor vizuale. În arhitectură aceasta sugerează că spațiile construite și reprezentările lor vizuale pot fi citite și recitite în moduri multiple, fiecare aducând noi interpretări și înțelegeri.

Să luăm de exemplu cuvintele *liniște* și *vegetație* care au apărut la studenți diferiți asociate mai multor schițe ale unuia dintre amplasamente. Fiind două trăsături care se doreau păstrate, acestea au fost traduse spațial prin mai multe procedee: unele care țineau de organizarea funcțională (cum ar fi orientarea tuturor dormitoarelor spre gră-



Figura 3. Exercițiile 1+ 2, stud. Mihai Leica, proiect an 3, locuire colectivă în str. Vaselor, 2022-2023.

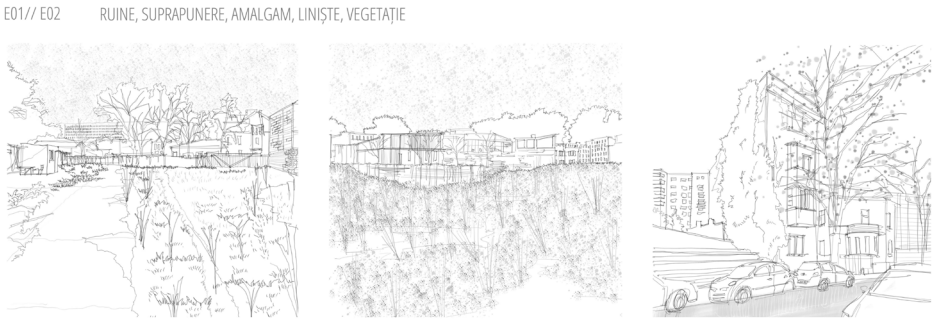


Figura 4. Exercițiile 1+ 2, stud. Alexandra Crăciunescu, proiect an 3, locuire colectivă în str. Vaselor, 2022-2023.

dini private), altele de cea spațială prin diverse elemente de design (un perete opac care închidea o incintă, logii care să creeze o mediere cu exteriorul, o curte minerală închisă cu un finisaj care absoarbe sunetul, o grădină sălbatică, o livadă de pomi fructiferi sau un luminiș în mijlocului unei plantații dense ce separă locul de zumzetul orașului, etc).

La această reacție personală spontană se adaugă evident documentarea de arhivă legată de acel loc la momente diferite în timp, fie că e vorba de hărți istorice, fotografii din diverse epoci sau scrieri ale vremii, apoi, în pasul doi, referințe externe, asociate cu locul studiat, dar care au fost generate ca răspuns la contextul proiectului.

Filmele de arhivă joacă și ele un rol esențial în descifrarea contextului, influențând modul în care este perceput orașul și imaginea culturală a acestuia. Mai jos este un astfel de exemplu dintr-o documentare în care lectura contextului, nu doar a celui urban imediat ci și a celui istoric-politic-cultural a condus la noi asocieri în viața viitorului proiect.

„Orașul nu doarme niciodată" este un documentar românesc realizat de Jean Mihail în anii 1950, inspirat de stilul cinematografic al avangardei sovietice, mai exact de „Omul cu aparatul de filmat" al lui Dziga Vertov, care prezintă viața vibrantă și activă a unui oraș pe parcursul nopții. Filmul surprinde o varietate de activități nocturne, de la muncitori din fabrici, telegrafiste, tehnicieni și mecanici, la elita intelectuală, reflectând astfel dinamismul și diversitatea vieții urbane într-o societate în plină dezvoltare industrială.

Astfel se creează întregul jurnal al proiectului, adică suma de imagini, texte, semne și simboluri asociate pe care creierul le emite spontan sau planificat, o colecție comprehensivă care înregistrează și reflectă întregul proces de design. Această arhivă servește ca instrument de lucru, sursă de inspirație dar și ca înregistrare a evoluției procesului de



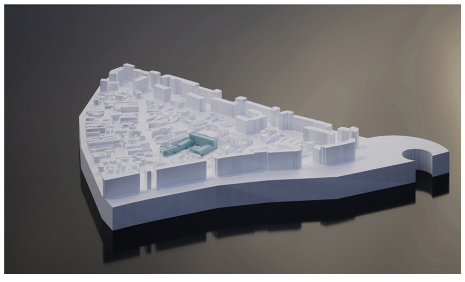


Figura 5 (stânga). Exercițiile 1+ 2, reflectate în soluțiile finale, în care ambii studenți au semnalat cuvântul *liniște* și cuvântul *vegetație* Mihai Leica (stânga) și Alexandra Crăciunescu (dreapta), proiect an 3, locuire colectivă în str. Vaselor, 2022-2023 și care s-au concretizat la nivel de proiect în 2 abordări diferite.

Figura 6 (sus dreapta), Figura 7 (jos dreapta).
Arhiva cartografică asociată, fragment din proiectul stud. Radu Dumitran și Teo Bujdeiu, proiect an 3, locuire colectivă în str. Vaselor, 2022-2023.



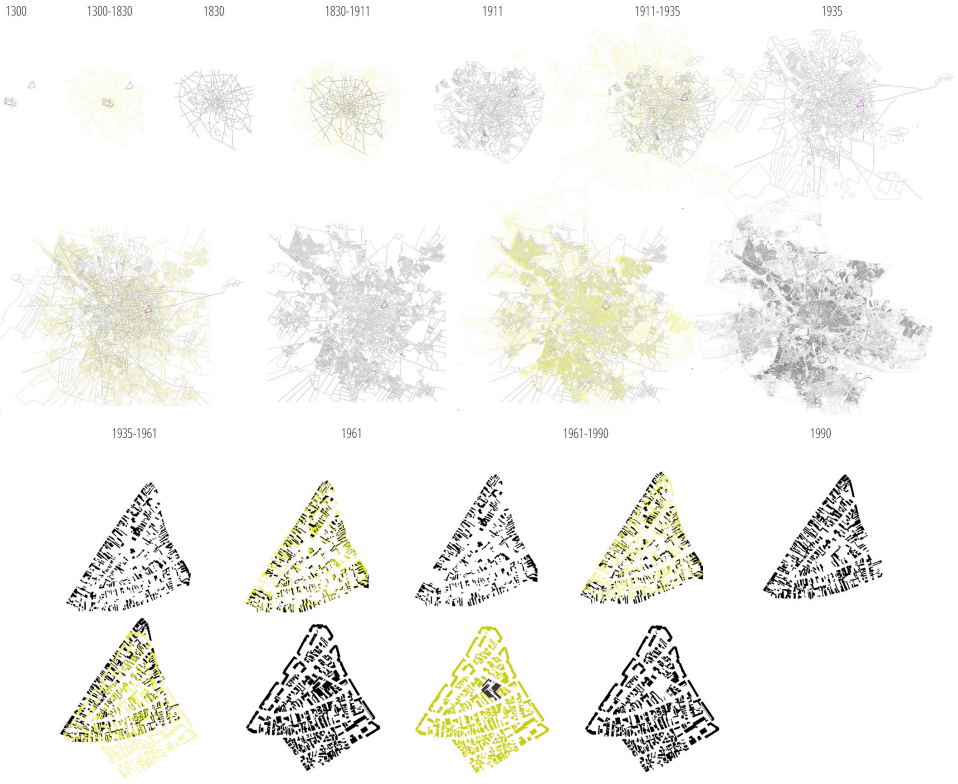
București, sectorul 2



Calea Moșilor-Șos.Mihai Bravu-Bulevardul Ferdinand

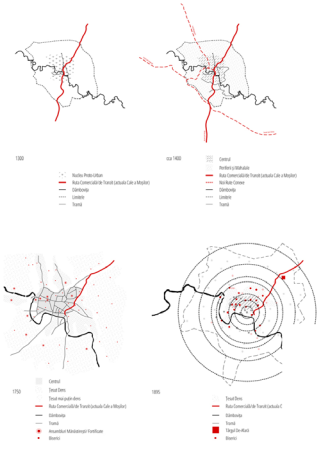


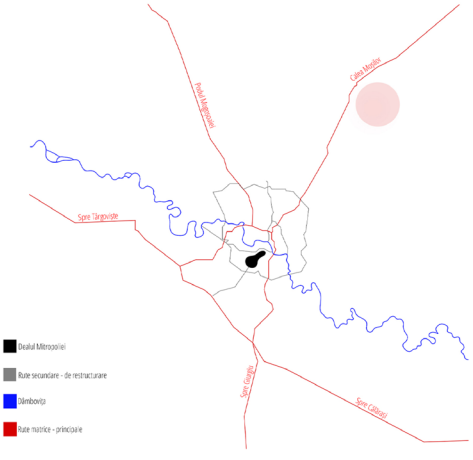
Str. Vaselor 47-49-Str. Titu Maiorescu 11-19

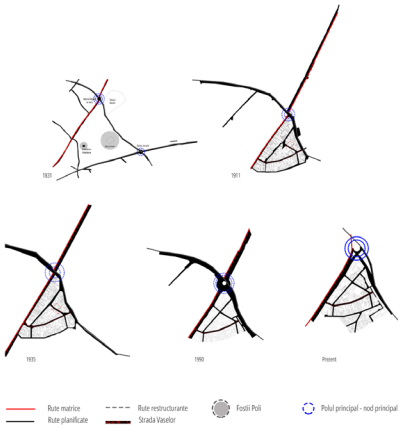


32 | Împreună în oraș| an 3, sem. 2 | 2022-2023
Locuire și densitate urbană, str. Vaselor 47-49
Stud. Teodora Bujdeiu, Radu Dumitran

STUDIU MORFOLOGIC: TRASEE ȘI RUTE









Orașul nu doarme, 1949, regia: Jean Mihail

proiectare. Înțelegerea proceselor care formează percepția și generează răspunsuri emoționale deschide calea către un nou limbaj artistic, noi forme de expresie și creativitate.

Tot acest jurnal al proiectului poate fi privit și ca instrument de conservare a memoriei, esențial pentru studiul și protejarea istoriei urbane și a identității culturale a orașelor. Acesta nu doar documentează, ci poate transforma percepția asupra unui spațiu, contribuind la reimaginarea și reinterpretarea lui în contextul istoric și contemporan.

O lucrare de referință care transformă conceptul de arhivă vizuală într-o unealtă critică și interpretativă și care a influențat discuțiile despre semiotică, simbolism și percepție în mediul construit este cartea *Learning from Las Vegas* (1972), a autorilor Robert Venturi, Denise Scott Brown, și Steven Izenour.[3]

Studiul lor a început ca parte a unui seminar de arhitectură la Yale University în 1968. Cei trei împreună cu un grup de studenți au explorat orașul pentru a analiza arhitectura și simbolismul său. Abordarea metodologică este inovatoare pentru acei ani, utilizând fotografii, schițe și analize vizuale cu scopul de a examina orașul nu doar ca un loc fizic, ci ca un text cultural dens, plin de semnificații. În acest sens, studiul poate fi văzut ca un exemplu de utilizare a arhivelor vizuale pentru a descifra mesajele sociale și culturale încorporate în arhitectura și urbanismul modern. Prin adoptarea unei estetici *urâte* sau *banale* și prin considerarea Las Vegas-ului ca un loc legitim pentru studiul arhitecturii, autorii contestă noțiunile tradiționale despre ce merită să fie arhivat sau documentat. Această perspectivă deschide discuția despre ce este considerat demn de a fi păstrat în arhivele vizuale și cum astfel de decizii reflectă și formează gusturile culturale dominante.

Figura 8. Arhiva filmografică asociată, fragment din proiectul stud. Radu Dumitran și Teo Bujdeiu, proiect an 3, locuire colectivă în str. Vaselor, 2022-2023.

Însă, în comunitatea academică, studiul a fost privit cu ambivalență. Deși a fost inovator în deschiderea unor noi direcții de gândire, a fost, de asemenea, contestat pentru că nu

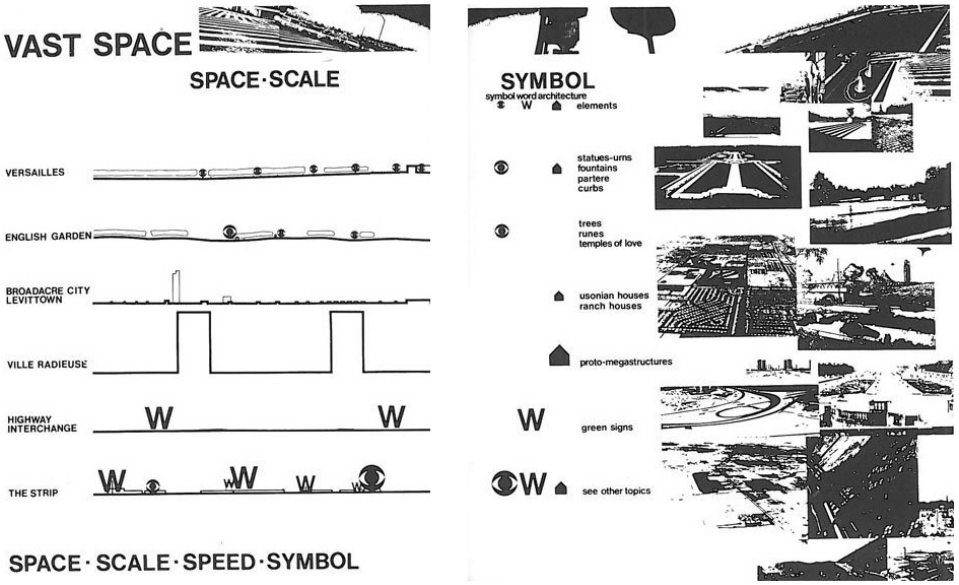


Figura 9. (stânga) Extras din cartea Learning from Las Vegas, Robert Venturi, Denise Scott Brown, Steven Izenour.

Figura 10. (jos) Fragment din, proiectul de anul 3, Locuire și densitate urbană în str. Vaselor, 2022-2023, stud. Radu Dumitran și Teo Bujdeiu. În cazul de față "Punctum" este contrastul dintre țesutul istoric vernacular și cortina de blocuri socialiste.

a abordat suficient impactul estetic și social al arhitecturii comerciale, fiind văzut ca o validare a culturii consumeriste și a capitalismului, în loc să ofere o critică profundă a acestora. Mai mult decât atât unii arhitecți au considerat că studiul exagera rolul semnelor și simbolurilor în arhitectură, neglijând alte aspecte importante, cum ar fi funcționalitatea și contextul cultural.

Totuși, prin documentarea și analiza vizuală a peisajului urban, cartea demonstrează modul în care arhivele vizuale pot dezvălui noi perspective asupra arhitecturii și urbanismului, constatând normele și valorile stabilite, propunând chiar o reconsiderare a ceea ce constituie patrimoniul vizual și cultural.

O explorare semiotică

Una din *lecțiile Las Vegas* este aceea că arhiva vizuală nu este doar o colecție de imagini, ci un sistem complex de semne și semnificații. În *Camera Lucida*, Barthes[4] explorează rolul imaginii în comunicarea semnificațiilor culturale, evidențiind două concepte: studium și punctum. Studium se referă la o apreciere generală și culturală a fotografiilor, bazată pe înțelegerea intelectuală, în timp ce punctum este un detaliu care provoacă o reacție emoțională profundă și personală. Barthes utilizează aceste concepte pentru a sublinia complexitatea experienței vizuale și a modului în care imaginile pot transmite multiple straturi de semnificație.



CUVINTE CHEIE
labirint, rupere, trecere, colaj, ratacire, contrast

În gândirea conceptului de arhitectură, punctum poate fi interpretat ca acea componentă neașteptată sau surprinzătoare a unui spațiu arhitectural care creează o reacție emoțională personală. La fel cum în fotografie punctum este acel detaliu care *înțeapă* sau captează atenția într-un mod profund și subiectiv, în arhitectură, punctum-ul poate

reprezenta un element de design, un detaliu structural sau o utilizare inedită a spațiului care provoacă o reacție viscerală și neașteptată - acele momente sau detalii care transcend funcționalitatea și estetica de bază a clădirii, creând o conexiune emoțională sau o surpriză care ne angajează la un nivel personal. Poate fi un colț ascuns al unei clădiri care oferă o priveliște neașteptată, lumina care cade într-un mod particular într-un anumit moment al zilei, sau o textură a materialului care invită la atingere.

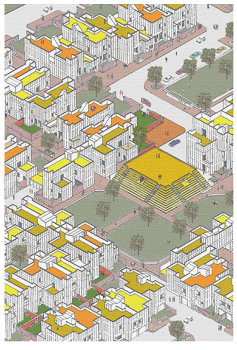
Punctum-ul poate apărea și din contrastele sau subtilitățile de design care nu sunt imediat evidente (Fig.11). Aceste elemente pot provoca o reflecție profundă sau o experiență senzorială intensă. De exemplu, un contrast de masă, un element de design care întrerupe linia vizuală a unui spațiu pentru a surprinde privitorul, sau o fereastră poziționată într-un mod neobișnuit care creează un joc de lumini și umbre neprevăzute.

Un alt aspect este legătura imaginii privite cu memoria și experiențele personale. La fel cum un detaliu fotografic poate evoca amintiri personale sau emoții intense, un element arhitectural poate reînvia experiențe sau sentimente din trecut. De exemplu, o suită de sunete, un ecou, un anumit miros pot transporta utilizatorul într-un alt timp și loc, declanșând o experiență mnemonică.

Mai mult decât atât, Barthes[5] a fost fascinat de mituri și de modul în care acestea funcționează ca sisteme de semne. Arhivele vizuale, prin natura lor, devin mituri moderne. Acestea par să prezinte realitatea într-o manieră obiectivă și neutră, dar în realitate, sunt structurate prin filtre culturale și ideologice. Fiecare imagine este mai mult decât o simplă reproducere a realității; este un text codificat, un mesaj care reflectă și perpetuează anumite valori și credințe. Așa se întâmplă și în cazul proiectului mai sus menționat unde tema labirintului și mitul lui Tezeu devin astfel parte din arhiva vizuală a proiectului, ca asociere cu țesutul labirintic și oarecum haotic al zonei. (Fig. 12)

Pentru Barthes, fotografia avea o dublă funcție: documentară și semiotică. Ca parte a unei arhive vizuale, ea devine o cheie hermeneutică pentru înțelegerea trecutului. Însă, în același timp, fotografia este supusă unei interpretări infinite. Ea nu doar captează un moment efemer, ci îl transformă într-un semn plin de conotații. Astfel, fotografia din arhivă devine un punct de întâlnire între ceea ce a fost și ceea ce noi credem că a fost, între realitate și interpretare.

Barthes a subliniat importanța lectorului în actul de semnificare, arhivele vizuale nefiind complete fără privirea celui care le accesează. Spectatorul este un lector activ care



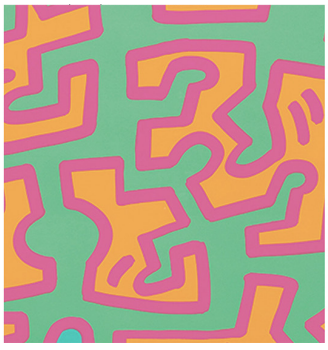






Figura 11. (sus) Fotografie de epocă care ilustrează contrastul dintre țesutul vechi și blocul Obor, idee ce a fost urmărită cu consecvență în etapele ulterioare ale procesului de design. Fragment din proiectul stud. Radu Dumitran și Teo Bujdeiu, proiect an 3, locuire colectivă în str. Vaselor, 2022-2023 .



Figura 13. (stânga) Imagini asociate ca răspuns la caracteristicile țesutului (contrast, fragmentare, labirint) și care au condus la definirea conceptului proiectului și la alegerea tipului de locuire - o locuire intermediară ce combină armonios avantajele locuirii la casă cu densitatea specifică locuirii la bloc. Fragment din proiectul stud. Radu Dumitran și Teo Bujdeiu, proiect an 3, locuire colectivă în str. Vaselor, 2022-2023.

Figura 12. (stânga) Ilustrație a mitului lui Tezeu și temei labirintului din mitologia greacă, reprezentând lupta eroică împotriva obstacolelor și a haosului, Edward Burne-Jones, Theseus and the Minotaur in the Labyrinth, Fragment din proiectul stud. Radu Dumitran și Teo Bujdeiu, proiect an 3, locuire colectivă în str. Vaselor, 2022-2023.

aduce propriile experiențe și prejudecăți în interpretarea imaginii. Fiecare privire asupra unei imagini arhivate este un act de lectură, un proces de decodificare care transformă semnul fotografic în înțeles personal.

Gândirea vizuală introduce o bogăție semiotică, unde fiecare linie și umbră poartă conotații dincolo de literal. Desenul, ilustrația, filmul devin astfel procese ce împletesc expresia personală cu memoria colectivă, transformând educația arhitecturală într-un scenariu rescris prin limbajul vizual. Mai jos sunt detaliate direcțiile de intervenție (fig. 14) apărute ca răspuns al interpretării acestei documentări imagistice și planșa de sinteză (fig. 15) a proiectului.

Organizarea și interpretarea arhivelor

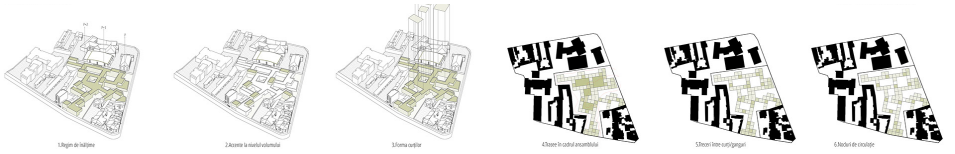




Figura 14. (dreapta sus) Direcții de intervenție, Fragment din proiectul stud. Radu Dumitran și Teo Bujdeiu, proiect an 3, locuire colectivă în str. Vaselor, 2022-2023.

Figura 15. (dreapta jos) Planșa de sinteză a proiectului, stud. Radu Dumitran și Teo Bujdeiu, proiect an 3, locuire colectivă în str. Vaselor, 2022-2023.

Așa cum sublinia și Arnheim[6] percepția vizuală nu este un proces pasiv de recepție, ci unul activ de organizare și interpretare. Selecția și aranjamentul imaginilor influențează modul în care privitorul percepe și le înțelege. Fiecare fotografie sau obiect vizual din arhivă este perceput printr-o structură mentală care îi conferă sens și relevanță. Astfel, arhivele devin nu doar depozite de imagini, ci și structuri cognitive care organizează experiența vizuală. Modul în care imaginile sunt aranjate și prezentate influențează percepția de ansamblu a arhivei. Arhivele bine structurate facilitează formarea unor modele de înțelegere, permițând privitorului să identifice teme și relații între imagini. Astfel, arhiva devine o formă de artă în sine, o compoziție complexă de semnificații.

Arnheim a explorat, de asemenea, cum timpul influențează percepția și înțelegerea imaginilor. Arhivele sunt, prin definiție, depozite temporale care capturează momente distincte în timp. Acestea permit privitorului să observe transformările și continuitățile istorice, oferind o perspectivă dinamică asupra trecutului. Printr-o analiză secvențială se poate percepe evoluția stilurilor, tehnologiilor și evenimentelor, transformând arhiva într-un instrument de înțelegere a timpului și schimbării.

Totodată, imaginile au o puternică funcție psihologică, influențând emoțiile și cogniția. Prin diversitatea lor, oferă o gamă largă de experiențe vizuale care pot evoca amintiri, emoții și reflecții și devin un spațiu psihologic în care privitorul își poate explora identitatea și relația cu lumea. Fiecare imagine arhivată poate funcționa ca un declanșator de introspecție, făcând din arhivă un loc de întâlnire între trecutul colectiv și experiența individuală.

Alte perspective asupra arhivelor

Mai mulți scriitori și teoreticieni au explorat tema arhivelor vizuale, fiecare aducând o perspectivă unică asupra modului în care imaginile sunt colecționate, organizate și interpretate. Din perspectiva rolului pe care l-au jucat în pedagogia arhitecturii, contribuțiile lui Michel Foucault, Susan Sontag, Walter Benjamin, Roland Barthes, Jacques Derrida sunt esențiale pentru a înțelege modul în care imaginile sunt colecționate, organizate și interpretate.

Foucault[7] examinează modul în care cunoașterea este organizată și arhivată, oferind o bază teoretică pentru înțelegerea arhivelor vizuale ca structuri de putere și control al informației. Susan Sontag[8] explorează impactul cultural și psihologic al fotografiei, discutând despre modul în care fotografiile funcționează ca arhive ale experiențelor umane și ale memoriei colective. Walter Benjamin[9] analizează reproducerea și circulația imaginilor și cum acestea influențează percepția noastră asupra artei și istoriei. Conceptul său de *aura* este esențial pentru înțelegerea valorii arhivelor vizuale. Roland Barthes[10] examinează fotografia ca un mijloc de arhivare a momentelor trecătoare. Derrida[11] vede arhitectura ca pe o diferențiere continuă a sensurilor. Gândirea vizuală destabilizează ierarhiile tradiționale, transformând desenele și diagramele în texte complexe care contestă interpretările fixe. Aceste reprezentări vizuale dezvăluie urmele, prezențele absente care bântuie fiecare concept arhitectural.

Toate aceste perspective evidențiază complexitatea/diversitatea funcțiilor și a semnificațiilor arhivelor vizuale. Dincolo de cadrul școlii și a rolului lor în îndrumarea de atelier, arhivele vizuale pot juca un rol în captarea și păstrarea memoriei urbane, nu doar prin

documentarea structurii fizice a orașelor, ci și prin imortalizarea experiențelor și amintirilor colective asociate. Utilizarea acestor imagini poate construi o narațiune a spațiului urban, legând memoria personală cu cea colectivă, redefinind percepția asupra orașului.

Orașul ca arhivă. Orașul ca spațiu narativ

> *„Arhiva este, în primul rând, legea a ceea ce poate fi spus, sistemul care guvernează apariția enunțurilor ca evenimente unice. Dar arhiva este și ceea ce determină ca toate aceste lucruri spuse să nu se acumuleze la nesfârșit într-o masă amorfă, nici să fie înscrise într-o linearitate neîntreruptă, nici să dispară la voia întâmplării sau a accidentelor externe; ci ele sunt grupate împreună în figuri distincte, compuse împreună în conformitate cu relații multiple, menținute sau estompate în conformitate cu anumite regularități specifice; ceea ce determină ca ele să nu se retragă în același ritm în timp, ci să strălucească, ca și cum ar fi stele, unele care par aproape de noi strălucind puternic de departe, în timp ce altele care sunt de fapt aproape de noi încep deja să pălească."*[12] (Michel Foucault)

Arhiva este adesea percepută ca un spațiu static, prăfuit, plin de documente vechi și organizat într-un mod tradițional, dar în realitate, conceptul de arhivă, așa cum este discutat de Foucault, este mult mai complex, funcționând ca un sistem discursiv activ și dinamic.

Ideea degradării memoriei, atât fizice cât și simbolice, este prezentă în mod deosebit în discuțiile despre arhivele vizuale, subliniind fragilitatea memoriei și a spațiilor urbane pe care le documentează, ca martori cruciali ai istoriei urbane, oferind o înțelegere mai profundă a trecutului unui oraș și servind ca bază pentru reconstrucția sau reinterpretarea acestuia.

Conceptul de „oraș ca arhivă" sugerează că spațiile urbane, prin structurile și evenimentele lor, devin depozitare ale memoriei colective culturale și istorice, iar arhivele vizuale ajută la accesarea și explorarea acestor amintiri.

Orașul ca protagonist al memoriei cinematografice

Prin intermediul arhivelor vizuale, orașele pot fi înțelese ca spații narative, unde fiecare imagine contribuie la o poveste mai largă despre identitatea și evoluția urbană. Digitalizarea și noile tehnologii au transformat modul în care arhivele vizuale sunt utilizate și accesate, facilitând o explorare mai profundă și o conexiune mai strânsă între memoria colectivă și spațiul urban.



Figura 16. *Sans Soleil* (Chris Marker, 1983).

Filmele *Sans Soleil* (1983) de Chris Marker, *Decasia* (2002) de Bill Morrison și *Los Angeles Plays Itself* (2003) de Thom Andersen pot fi explorate ca studii de caz care exemplifică diverse moduri de utilizare și deconstrucție a materialelor de arhivă.

Sans Soleil (fig. 16) este un eseu cinematografic care explorează tema memoriei, atât personale, cât și colective, printr-o juxtapunere de imagini filmate în diverse locuri din lume, inclusiv a mai multor spații urbane. Marker utilizează arhivele vizuale pentru a conecta trecutul cu prezentul, punând accent pe modul în care memoria urbană este formată nu doar din clădiri și structuri, dar și din experiențele umane trăite în acele spații. Din perspectiva pedagogiei arhitecturii, filmul sugerează că orașele nu pot fi înțelese doar prin studiul formelor lor fizice, ci și prin înțelegerea modului în care acestea sunt trăite și

amintite. Arhivele vizuale devin astfel un instrument esențial pentru a captura și a studia acest strat invizibil al memoriei urbane.

Decasia (fig. 17) este un film compus din fragmente de peliculă deteriorată, care creează o estetică unică a decăderii și a trecerii timpului. Filmul lui Morrison subliniază fragilitatea memoriei vizuale și, implicit, a memoriei urbane. Din perspectiva arhitecturii, *Decasia* arată cum spațiile urbane sunt supuse acelorași procese de degradare ca și peliculele de film, sugerând necesitatea conservării nu doar a arhivelor vizuale, ci și a structurilor urbane pe care acestea le documentează. Acest film poate fi interpretat ca o lecție despre impermanența arhitecturii și despre importanța păstrării documentelor vizuale pentru a înțelege și a proteja istoria spațiilor urbane.

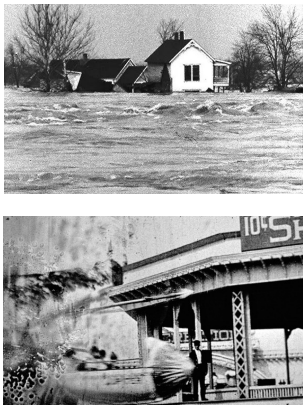


Figura 17. *Decasia* (Bill Morrison, 2002).

Los Angeles Plays Itself (fig. 18-20) este un documentar-eseu care explorează reprezentarea orașului Los Angeles în cinema. Thom Andersen folosește fragmente din filme pentru a arăta cum arhitectura și spațiile urbane din Los Angeles au fost reinterpretate și recontextualizate în diverse moduri de către industria filmului. Filmul subliniază importanța arhivelor vizuale ca un depozitar al memoriei urbane, arătând cum orașul este transformat într-un personaj viu prin intermediul acestor reprezentări cinematografice. În contextul pedagogiei arhitecturii, *Los Angeles Plays Itself* evidențiază modul în care arhitecții și studenții la arhitectură pot învăța despre dinamica urbană și semnificația culturală a spațiilor prin analiza materialelor vizuale de arhivă, care adesea prezintă o versiune modificată sau simbolică a realității urbane.

Aceste trei filme, deși diferite în abordare și stil, ilustrează moduri în care arhivele vizuale nu doar păstrează trecutul, ci și îl reconstruiesc și reinterpretează, deschizând astfel noi perspective asupra istoriei și memoriei colective.

Colajul ca tehnică de exprimare a gândirii vizuale

Orașul modern este un amalgam de elemente diverse – arhitectură, infrastructură, cultură – ce coexistă și interacționează. Colajul urban evidențiază această complexitate, sugerând o realitate stratificată și dinamică.

Mai mult decât atât, gândirea vizuală este esențială pentru conceptualizarea și proiectarea utopiilor urbane. Aceste viziuni ideale sunt adesea reprezentate prin colaje, care permit combinarea și juxtapunerile elementelor diverse pentru a crea imagini utopice coerente. Orașele reale, pe de altă parte, pot fi văzute ca un colaj viu, în care straturile istorice și stilistice se amestecă, reflectând complexitatea și dinamica vieții urbane.

Arduino Cantafora, în *La città analoga* (fig. 21), utilizează colajul pentru a reflecta orașul ca un mozaic temporal, îmbinând gândirea vizuală și idealurile utopice într-o reprezentare coerentă și complexă a spațiului urban. Aceasta ilustrează cum colajul poate dezvălui multiplele dimensiuni ale orașului, creând un dialog vizual între trecut, prezent și viitor.

Și în lucrările personale orașul se dezvăluie ca o sumă de fragmente, o succesiune de imagini efemere ce pulsează la marginea percepției. Fiecare bucată de realitate se suprapune cu alta, creând o hartă instabilă a memoriei, un teritoriu unde contururile devin fluide, iar granițele dintre ce este și ce a fost se estompează. În această țesătură urbană, percepțiile se intersectează într-un joc al reflexiilor și umbrei, unde strălucirea



Figurile 18-20. *Los Angeles Plays Itself* (Thom Andersen, 2003).



Figura 21. Arduino Cantafora, *La città analoga,* 1973.

unui geam spart se amestecă cu umbra unei clădiri demolate, desenând o cartografie a sentimentelor, a amintirilor dispersate.

Fiecare ungher poartă o istorie nescrisă, un ecou al celor ce au trecut, fragmente uitate ce ies la suprafață în momente de neașteptată claritate. Aceste spații intermediare neobservate adăpostesc un dialog tăcut al urmelor, un schimb continuu de energii latente, de imagini ce se suprapun, de vise ce se frâng. Orașul devine, astfel, un vast palimpsest al trăirilor, un loc în care fiecare colț ascunde o poveste, o frântură de viață, un moment suspendat între real și imaginar.

Concluzii

În acest text am explorat arhivele vizuale nu doar ca depozite de imagini, ci ca structuri complexe de semnificație, unde fiecare imagine este un semn ce invită la o infinitate de interpretări. Aceste arhive nu sunt neutre, ele sunt impregnate de tensiuni între ceea ce poate fi cunoscut și ceea ce rămâne ascuns.

Exercițiile de la începutul fiecărui proiect, prin care studenții sunt încurajați să capteze vizual și lingvistic reacțiile lor inițiale la spațiile explorate, dezvăluie importanța sensibilității subiective în procesul de interpretare. Prima impresie este acea sumă de detalii vii care deschide calea către o percepție fragmentată, dar profund personală a spațiului. Astfel, arhivele vizuale devin un teren fertil pentru creație, un loc unde memoria individuală și cea colectivă se întâlnesc și se împletesc într-un joc continuu al interpretării.

În contextul proiectului de arhitectură, suma imaginilor și documentelor (planuri, schițe, fotografii de construcție, modele 3D, desene tehnice, randări) reprezintă o înregistrare a procesului de design și execuție. Cu toate acestea, faptul că aceste materiale există nu le transformă automat într-o arhivă vizuală.

Acestea pot deveni o arhivă vizuală doar dacă sunt organizate și contextualizate, astfel încât să ofere o reprezentare clară și cuprinzătoare a proiectului și să poată fi revizitată după un timp. Stabilirea unor criterii standardizate pentru selectarea și categorisirea imaginilor este esențială, acestea putând afecta ce tipuri de imagini sunt considerate valoroase și ce aspecte culturale sau istorice sunt prioritar arhivate. Fiecare imagine necesită o descriere sugestivă și o suită de metadate care includ informații despre au-

tor, data, locul, contextul captării, etc. și care facilitează căutarea și accesibilitatea. Altfel, rămâne doar o colecție de materiale fără coerență și fără capacitatea de a comunica pe deplin valoarea și complexitatea proiectului.

Aceste arhive pot fi simultan ancore ale realității și declanșatoare ale imaginilor mentale, o juxtapunere constantă între prezent și trecut, între ceea ce este vizibil și ceea ce este ascuns sub stratul imaginii. Filme precum *Sans Soleil*, *Decasia* și *Los Angeles Plays Itself* exemplifică acest joc cu memoria și percepția, fiecare cadru fiind o invitație la reevaluarea a ceea ce vedem și a ceea ce am uitat. Ele ilustrează orașul nu doar ca spațiu fizic, ci și ca text deschis, un palimpsest unde se scriu și rescriu constant narațiuni culturale.

În spiritul de a păstra și totodată de a provoca reacții, arhivele vizuale fixează un moment și, totuși, acest moment este mereu supus reinterpretării. Acestea nu doar captează, ci și seduc, forțând privitorul să își reconsidere propria poziție în raport cu ceea ce este văzut. Astfel, devin o forță care ne provoacă să vedem dincolo de suprafață, să interogăm, să reinterpretăm și să redescoperim orașul ca un spațiu viu, o arhivă a memoriei în continuă transformare.



Figura 22. Andra Panait, seria Fragmente de oraș, tehnica mixtă/colaj, 30x30cm, parte a expoziției "In between Scale", 2016.

Note

1. SAUSSURE, Ferdinand de. *Curs de lingvistică generală*. Editura POLIROM, 1998 (Lucrare originală publicată în 1916), disponibilă la: https://monoskop.org/images/6/6c/Saussure_Ferdinand_de_Scrieri_de_lingvistica_generala.pdf (accesat 17.09.2024).

2. DERRIDA, Jacques. *De la grammatologie*. Editura LES ÉDITIONS DE MINUIT, 1967.

3. VENTURI, Robert, BROWN, Scott, IZENOUR, Steven. *Learning from Las Vegas*. Editura MIT Press, 1977.

4. BARTHES, Roland. *Camera lucida: Reflections on photography.* Editura HILL and WANG, 2010, (Lucrare originală publicată în 1980), disponibilă la: https://monoskop.org/images/c/c5/Barthes_Roland_Camera_Lucida_Reflections_on_Photography.pdf (accesat 17.09.2024).

5. BARTHES, Roland. *Mythologies*. (traducere LAVERS, Annette) Editura FARRAR, STRAUSS & GIROUX, 1972, (Lucrare originală publicată în 1957), disponibilă la: https://monoskop.org/images/8/85/Barthes_Roland_Mythologies_EN_1972.pdf (accesat 17.09.2024).

6. ARNHEIM, Rudolf. *Art and visual perception: A psychology of the creative eye*. Berkeley, CA: Editura UNIVERSITY OF CALIFORNIA PRESS, 1954, disponibilă la: https://monoskop.org/images/e/e7/Arnheim_Rudolf_Art_and_Visual_Perception_1974.pdf (accesat 17.09.2024).

7. FOUCAULT, Michel. *The Archaeology of Knowledge and the Discourse on Language*. (traducere SMITH, Sheridan), New York: Editura Pantheon Books, 1972, disponibilă la:https://monoskop.org/images/9/90/Foucault_Michel_Archaeology_of_Knowledge.pdf (accesat 17.09.2024).

8. SONTAG, Susan. *On photography*. New York: Editura FARRAR, STRAUSS & GIROUX, 1977.

9. BENJAMIN, Walter. *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction.* (traducere UNDERWOOD, J.A.), Editura PEGUIN BOOKS, 2008, disponibilă la: https://web.mit.edu/allanmc/www/benjamin.pdf (accesat 17.09.2024).

10. BARTHES, Roland. (2010), *Op. cit.*

11. DERRIDA, Jacques. *Archive Fever: A Freudian Impression.* (traducere PRENOWITZ, E.), Chicago, IL: Editura UNIVERSITY OF CHICAGO PRESS, 1995, disponibilă la: https://monoskop.org/images/e/ef/Derrida_Jacques_Archive_Fever_A_Freudian_Impression_1996.pdf (accesat 17.09.2024).

12. FOUCAULT, Michel. (1972). *Op. cit.*

Surse imagini

Fig. 1. - 7: arhiva personală a autorului.

Fig. 8: capturi de ecran extrase din filmul *Orașul nu doarme niciodata*, în regia lui Jean Mihail, 1949, sursa scurtmetraj: https://www.youtube.com/watch?v=cuSbjhPBPCE (accesat septembrie 2024).

Fig. 9: VENTURI, Robert. *Learning from Las Vegas.* The MIT Press, England, 1977.

Fig. 10: arhiva personală a autorului.

Fig. 11: https://bucurestiulmeudrag.ro/fotografii/578e82ea-7b88-4ffe-8a67-4fb1592b13d5 (accesat septembrie 2024).

Fig. 12: https://arthive.com/sl/edwardburnejones/works/356335~Theseus_and_the_Minotaur_in_the_Maze (accesat septembrie 2024).

Fig 13: ilustratia 1 sursă: https://www.re-thinkingthefuture.com/architectural-styles/a10326-sustainability-in-vernacular-architecture/ (accesat septembrie 2024), ilustrația 2 sursă: https://sacompassion.net/poem-for-citizenship-by-john-odonohue/ (accesat septembrie 2024), ilustrația 3 sursă: https://ro.pinterest.com/pin/354658539392550511/ (accesat septembrie 2024).

Fig. 14, fig. 15: arhiva personală a autorului.

Fig. 16: https://ro.pinterest.com/pin/317363104971264351/ (accesat septembrie 2024).

Fig. 17: sursă ilustrația 1 https://jesseyancy.com/frise-ll-and-morrisons-great-flood/ (accesat septembrie 2024), sursă ilustrația 2 https://www.viennale.at/en/film/decasia (accesat septembrie 2024).

Fig. 18: https://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/202-keynote-los-angeles-plays-itself/ (accesat septembrie 2024).

Fig. 19: https://www.themodernhouse.com/journal/re-thinking-architecture-on-film/ (accesat septembrie 2024).

Fig. 20: https://thedissolve.com/features/movie-of-the-week/202-keynote-los-angeles-plays-itself/ (accesat septembrie 2024).

Fig. 21: https://arhitectura-1906.ro/2012/08/la-tendenza-architectures-italiennes-1965-1985/ (accesat septembrie 2024).

Fig. 22: arhiva personală a autorului.

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 o legătură între impresie și realitate, între obiectiv și subiectiv. 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.

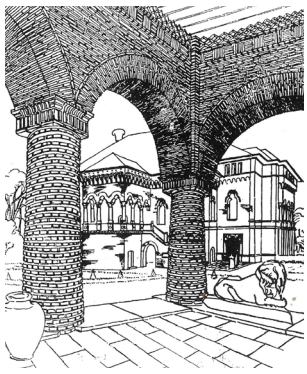
Și în școala de arhitectură *Ion Mincu*, în primii ani de studenție, desenul, artele plastice sunt unele dintre mizele îndrumării. Prin ele studentul înțelege nevoile lumii pentru care va proiecta acestea fiind și cele ce îi vor declanșa și propriile resurse creative.

Imagine 1. G. M. Cantacuzino – Curtea de la Mogoșoaia.

Dorința investigației se fixează asupra segmentului cultural-architectural și al artelor plastice: grafica, pictura, sculptura.

Așadar, conceptele cheie sunt arhitectura și artele plastice. Elementul fundamental, *desenul*, domină uneori ambele concepte. De remarcat este că marii creatori au fost în egală măsură arhitecți și artiști plastici și uneori un desen de intenție sau un desen de proiect pot să reprezinte esența în creația și cunoașterea din arhitectură sau artă.

În colecția Muzeului Național de Artă al României se află o lucrare initulată *Flori la fereastră*, *Place Dauphine*. A fost executată în perioada 1925 – 1939. Autorul este Theodor Pallady (1971-1956), artist român care a lucrat mult timp și în Franța. Este o lucrare tipică pentru modernismul narativ care era la modă în artele plastice pe atunci.



Imagine 2. (dreapta) Theodor Pallady – *Flori la fereastră – Place Dauphine*, 1924-1926.

Lucrarea expusă la etajul 2 al muzeului spune cât se poate de deslușit o poveste despre oraș, clădiri, străzi și natură: apă, cer, arbori. În anul 2021, împreună cu studenții anului V, am comentat lucrarea, natura și orașul, descrise de un artist plastic. Totul pare clar. Nu e loc de dubiu, nu e loc de speculație, nu e loc de metaforă, nu e loc de alegorie (fig.2).



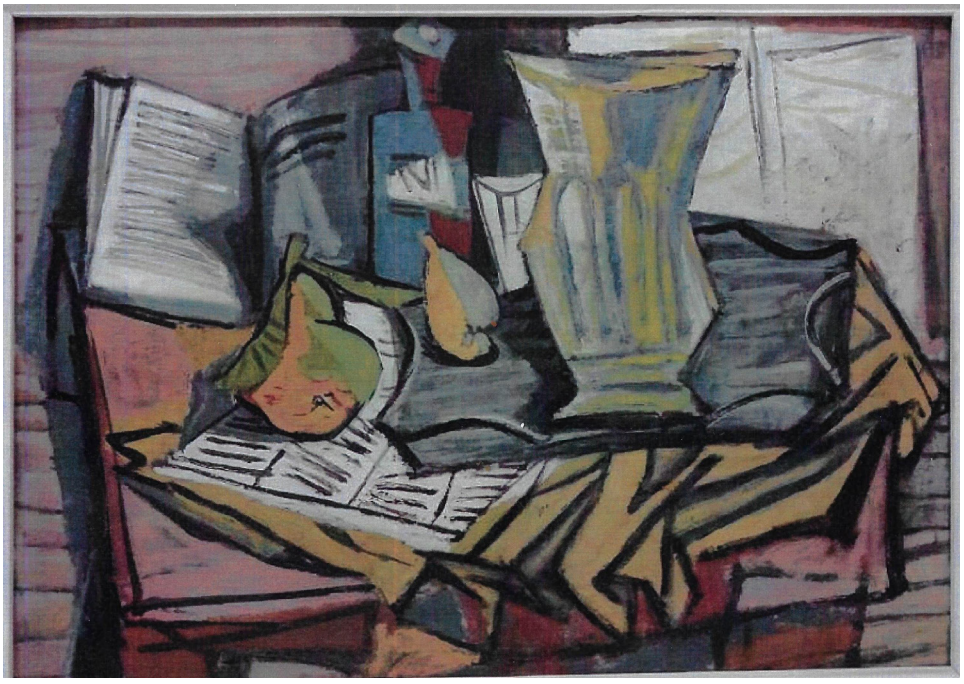
S-a spus că succesul acestei lucrări a venit din modul convingător în care se narează tensiunea prin care trece interiorul spre exterior, epuizând, practic, gama de emoții posibile într-o asemenea situație: pragul, trecerea între cele două lumi este cadrul ferestrei cu parapetul metalic. Interiorul cu flori și ziar sunt la mare înălțime față de cota orașului care se descrie pe mai multe planuri.

Cred însă, că succesul acestei lucrări a fost generat de altceva. Convingător nu e atât panoplia emoțiilor date de elementele recognoscibile (apă, pomi, personaje, mașină, case, siluete de case, nori etc), ci suspansul indus privitorului: privești și deodată vrei să știi cum s-a terminat până la urmă.

Suspansul are înțelesul dat de cele 2 lumi: interiorul încăperii și orașul cu al său cotidian. Ferestra deschisă comunică între cele două dar și întrerupe, oprește parcă pentru un timp.

Cred că se simte și acea stare psihologică de incertitudine, mister și anxietate, poate, pe care orice lucrare de creație, cunoaștere, o transmite.

În colecția Muzeului Național de Artă al României, în colecția de artă modernă a României, se află o lucrare intitulata *Natura statică.* A fost executată în perioada 1933-1935. Autorul este Marcel Iancu (1895-1984), architect și artist plastic roman care a construit multe locuințe unifamiliale dar a lucrat și ca artist plastic, pictor, grafician și a contribuit la mișcarea DA-DA-istă. Textele sale despre arhitectură și artă, în special cele publicate în Contemporanul, au în bună măsură radicalitatea tonului și formulărilor avangardiste. Vehemența tonului scade treptat spre mijlocul anilor '30, când, argumentele invocate în favoarea înnoirii arhitecturii și urbanismului devin mai complexe și mai articulate[1].



Imagine 3. (stânga) Marcel Iancu – Natură statică, 1933-1935.

Lucrarea expusă la Muzeului Național de Artă este o natură moartă în care pe o masă sunt așezate obiecte cu diverse semnificații: carte–cultură, fructe–hrană, vase din ceramică etc. pe o masă cu fața de masa - textil colorat - într-un interior de atelier artistic. Paleta coloristică: alb-gri până la roșu- albastru, specifică curentului Fovist, specific perioadei în care a fost lucrată (fig.3).

Marcel Iancu, în anii '50, înființa lângă orașul Haifa o colonie de artiști și tot el afirma că „vecinii nu se dumiresc de ce, în locul vechilor geamuri strămoșești, casa nouă are o fereastră care merge de la un capăt la altul al zidului, ca o vitrină de morgă[2].

Imagine 4. Leonardo – Studiu de mâini, cca1478-1480.



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 (fig.4).

Mai vreau să adaug și să ajung mai aproape de noi, amintind de Alvaro Siza, care afirma că: *„Architecture can be art, although open it is not. Then is building, not architecture."*[3]. El consideră că pictura, sculptura, arhitectura și muzica fac parte din aceeași familie. Desenul său a devenit o prezență, o reflecție filozofică inspirate de analogia corp uman și cladire.

Marcus Vitruvius Polio, născut în jurul anului 80 î.H, în *Cele zece cărţi de arhitectură*, spune că arhitectura trebuie să țină cont de armoniile corpului uman. Desenul *Omul Vitruvian*, varianta Leonardo da Vinci (fig.3) aflat în Galeria Academiei din Veneția, confirmă mesajul viabilității desenului și al conceptelor clasice de școală și învățătura de carte.

Note

1. LASCU, Nicolae. Arhitectura în Eseuri. *Arhitectura 5-6/2022 (701-702)*. Marcel Iancu / Janco.

2. IANCU, Marcel. Rampa 1930. în: ANGHEL, Doina. *Marcel Iancu arhitectul dadaist*. ARTA nr.26-27, 2017, p.76.

3. *El Croquis* 215/216, Álvaro Siza 2015- 2022.

Surse imagini

Fig. 1: G. M. Cantacuzino – Curtea de la Mogoșoaia. sursa: reproducere din Simetria, nr.VII, 1966.

Fig. 2: Theodor Pallady – Flori la fereastră – Place Dauphine, 1924-1926. sursa: Muzeul Național de Artă al României.

Fig. 3: Marcel Iancu – Natură statică, 1933-1935. sursa: Muzeul Național de Artă al României.

Fig. 4: Leonardo – Studiu de mâini, cca1478-1480. sursa: Desen făcut în condei metalic, cu accentuări cu alb de plumb, pe hârtie preparată roz, 215x150mm-Windsor Castle, The Royal Collection.

LINIALOGIA, VIZUALIZAREA EXPERIENȚEI LOCULUI ȘI O GRĂDINĂ URBANĂ

conf. dr. arh. Cosmin Caciuc

Un proiect din atelierul nostru, realizat de stud. arh. Ovidiu-Gabriel Păun 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). Tema de atelier viza interpretarea zonei mai extinse din jurul Pieței Națiunile Unite din București (un context cu mare densitate de stratificare istorică), dublată de mici intervenții individuale de ameliorare sau amplificare a calităților experienței urbane pietonale, valorificând astfel potențialul latent al locului. Accentul s-a pus pe rolul desenului ca instrument de cercetare personalizată și adecvată unui scop fenomenologic precis: absorbția subiectivă și obiectivă a peisajului urban. Am avut de asemenea în vedere trei obiective esențiale: (1) înțelegerea existențială a locuirii la nivel extins: peregrinarea în variatele locuri de interacțiune colectivă (locurile dintre clădiri) și zăbovirea în locurile primitoare; (2) *grija amplasată*, atenția acordată locului și protejarea interacțiunii colective în locul de care aceasta depinde; (3) interpretarea locului public ca pe o formă de rezistență împotriva omogenizării culturii construite: legătura construirii tectonice cu materialitatea amplasamentului și caracterul istoric al locului ca palimpsest.

Proiectul exemplificat aici s-a focalizat pe un loc rezidual din spatele *cortinei de beton* a Bulevardului Unirii, în zona de intersecție triunghiulară dintre strada bifurcată Dr. Paul Orleanu și strada Sfinții Apostoli. Acest triunghi folosit azi ca parcaj în jurul unei



Figura 1a și 1b. Liniile de încadrare urbană și linii majore de reper.

zone verzi precar amenajate a fost de fapt un fragment din Cartierul Uranus, demolat în 1982 pentru a face loc bulevardului numit atunci Victoria Socialismului, mai exact zona de întrepătrundere dintre străzile Sfinții Apostoli nr. 52-60, Emigrantului nr. 2 și 7 și Antim Ivireanu nr. 1-13 (segmente dispărute parțial sau total). Curbura străzii Sfinții Apostoli și, mai ales, cea a străzii Poenaru Bordea marchează vechiul traseu al Dâmboviței, cotul deviat ulterior în operațiunile de asanare și urbanizare a zonei de la începutul sec. XX. Lectura atentă a acestei zone a suprapus harta cartierului Uranus cu harta actuală. Liniile dispărute ale străzii Emigrantului și câteva dintre limitele vechilor curți adiacente șterse de pe harta actuală au redevenit vizibile în cadrul propunerii, ca o ancoră a memoriei locului. Liniile eradicate în urma demolării și-au făcut apariția acum ca *linii fragile* în suprafața triunghiului verde de azi – rămășița sistematizării socialiste brutale. S-a generat astfel o grădină urbană comunitară din fostele curți, prin readucerea lor în vizibilitate, amenajarea și păstrarea conturului lor individual. Ne-am imaginat că limitele istorice ar fi materializate în cel mai delicat mod cu putință, ca împrejmuiri firave din fire și stâlpi metalici, cu pergole, porți de intrare și *perdele* vegetale în plan vertical și orizontal, cu locuri de ședere și socializare pentru locuitorii din zonă. Desenul de linie transmite tocmai ideea refacerii *țesăturii* generalizate a locului fără a apela la construirea convențională. Conturul fantomatic al unui fragment din strada Emigrantului reapare tulburător la suprafața *palimpsestului* și taie triunghiul verde existent cu o suprafață de piatră cubică recuperată, de mari dimensiuni, care reamintește de cartierul istoric demolat. Zece locuri mai mici sunt țesute ca un *quilt*, fiecare cu o identitate specifică, amenajate cu diferite materiale de pavaj mineral (pietre sau cărămizi recuperate, pietriș, pământ stabilizat etc.) sau ca suprafețe vegetale / grădini cu plante locale. Elementele de infrastructură existente sunt integrate în cadrul intervenției; limitele devin împrejmuiri poroase, semitransparente, invadate de plante, cu locuri primitoare, sălașuri umbrite, *buzunare* sau *pliuri* care pot fi însușite de locuitori în diferite moduri.

Post-factum, consider că acest proiect a depășit cadrul metodologiei de analiză contextualiste[1] formulate inițial prin tema noastră de atelier. Aș rezuma depășirea de semnificație sau surplusul de interpretare în două direcții fundamentale explorate recent în teoria arhitecturii: (1) *linialogia* sau țeserea vieții *liniilor* în formularea originală a antropologului britanic Tom Ingold; (2) vizualizarea calitativă a experienței locului în formularea arhitectului american Vincent B. Canizaro. 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* la nivel cultural, social și fizic, cu referințe extinse către Gottfried Semper, James J. Gibson, Lars Spuybroek



Figura 2. Liniile de forță în arealul extins de analiză.

Figura 3. Liniile de câmp urban în arealul extins de analiză.

Figura 4. Liniile străzilor în arealul extins de analiză.

și Michel de Certeau. Canizaro investighează pe de altă parte 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. Întreţeserea celor două discursuri mi-a sugerat un nou orizont de înțelegere a locului și revizuire critică la nivel pedagogic a principiilor clasice ale metodologiei contextualiste.

Prin urmare, interpretez acest proiect delicat de intervenție în spațiul public atât în termenii lui Tim Ingold, ca reacție *linialogică* la condiția unui palimpsest, în urma căreia liniile din hărțile istorice ies într-un mod îndărătnic la lumină pentru a regenera locul actual, cât și ca pe o reprezentare mediatoare, înțeleasă din experiența directă, capabilă să reactiveze memoria locului, așa cum este menționată de Vincent Canizaro. Intenționalitatea recuperatoare este dublată de grija asupra vieții locului, dar și de folosirea cu rezerve critice a mijloacelor digitale de reprezentare. Astfel, empatia față de viața amplasată și interrelaționarea trăsăturilor calitative ale locului converg firesc către deschiderea imaginației poetice în proiectare. Voi dezvolta în cele urmează acest orizont teoretic deschis prin desenul de arhitectură.

Figura 5a și 5b. Liniile vechiului și noului curs al Dâmboviței raportate la țesutul urban.





1. Viața liniilor: țesere și trasare

> *„Arhitectul Álvaro Siza compară sarcina de a proiecta cu urmărirea unui personaj, sau chiar a mai multor personaje care se îndepărtează mereu de el. Situația lui, spune el, nu este diferită de cea a romancierului, ale cărui personaje au un mod de a depăși capacitatea lui de a le fixa în scris. Este vital să nu le pierdem."*[2]

Antropologul Tim Ingold interpretează efortul arhitecților, proiectarea, ca pe o împletire de linii. Mai mult, numește demersul său teoretic original *linialogie* (linealogy), argumentând că peregrinarea pietonală, țesutul textilelor, observarea (urmărirea unui fenomen), cântatul, povestirea, desenul și scrisul au în comun desfășurarea existențială pe felurite tipuri de linii și o atmosferă care le învăluie.[3] Liniile sunt fire sau fibre care se țes în sensul figurat sau propriu; această idee a preocupat gândirea lui Gottfried Semper în secolul al XIX-lea, susținând că originea arhitecturii se regăsește în țeserea textilă, zidul de închidere fiind în mod originar o împletire de fibre vegetale[4]. Liniile sunt pe de altă parte trasări, dâre, componente de bază ale desenului bidimensional, așa cum afirma Alois Riegl împotriva lui Semper, subliniind că în artă, trasarea, urma inscripționată, precedă împletirea[5]. Ingold preia ambele idei, linia ca țesere și linia ca trasare; desenul devine astfel o manipulare a firelor și o in-







Figurile 6a (stânga), 6b (centru) și 6c (dreapta). Palimpsestul liniilor țesutului urban premodern, interbelic și postbelic.

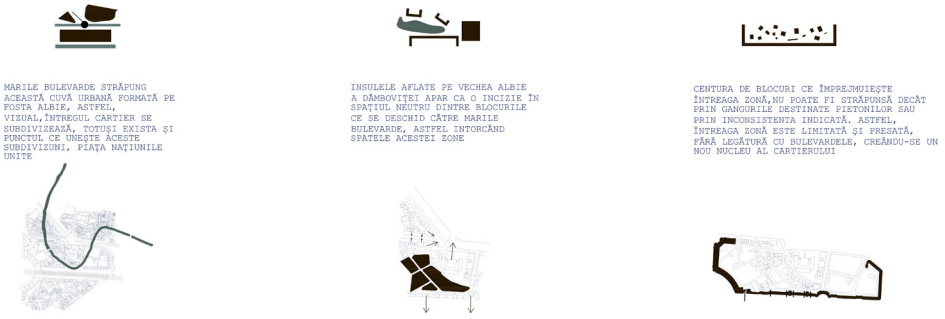
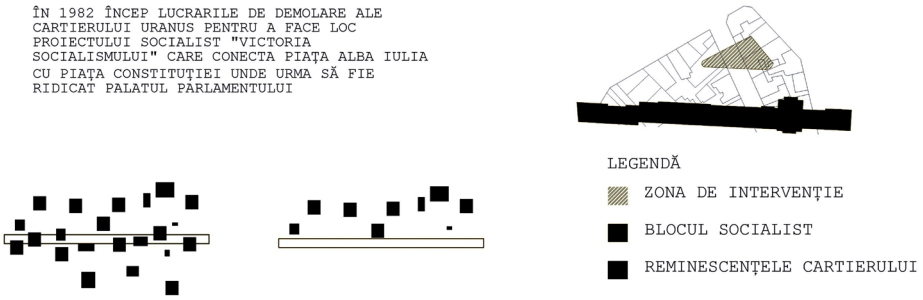


Figura 7a (sus) și 7b (jos). Liniile de diviziune a țesutului urban – sinteză.

scripționare a suprafețelor. Scrisul își are originea în desen, în gestul trasării, în mișcare, împletind firele narațiunii. Tocmai de aceea, binecunoscutele desenele de mână ale lui Álvaro Siza i-au atras atenția antropologului britanic, venind ca o confirmare a faptului că, în general, schițele realizate de mână ale arhitecților întruchipează faptul autentic de a desena. Prin modul ezitant, dar expresiv, ele dezvăluie o lume a locului și *țes* implicit un discurs în maniera unei *plimbări* pe sit. În această linie trasată de mână, firavă, neregulată, apare în mod originar gândul de arhitectură care urmărește *personaje* în *liniile de viață* ale locului sau în viața amplasată. Traducerea *liniilor de viață* în linii desenate pentru proiectul de arhitectură constituie un moment de revelare de care fenomenologia arhitecturii este constant preocupată. Linia fragilă, slabă, ezitantă, înceată, recalcitrantă uneori, aparține momentului conceptual al arhitecturii; primele linii trasate sunt limitele terenului, parcursurile, delimitările sau închiderile spațiale. Pe de altă parte, linia precisă, dreaptă, trasată în mod mecanic cu instrumente tradiționale sau digitale, este un produs al modernității și o consecință a modului de a media construcția arhitecturii prin desene tehnice codificate, adresate constructorilor. Schițele de mână realizate de Siza nu sunt de folos constructorilor pe șantier; ele transmit însă un mod de a gândi care pornește de la experiența locului și sunt *vii* pentru că dezvăluie, pe de o parte, viața locului mai mult decât conturul geometric al unui amplasament abstract, iar pe de altă parte, evidențiază suprafețele locului, nicidecum planuri euclidiene abstracte.[6]

2. Linii rătăcitoare și încălcire socială, linii de ghidaj și linii de contur

> *„De ce liniile șerpuitoare desenate cu mâna liberă au un aspect mult mai realist și mai plin de viață decât liniile desenate cu o riglă, chiar și atunci când descriu margini drepte într-un mediu? Un răspuns este că, în timp ce linia geometrică*



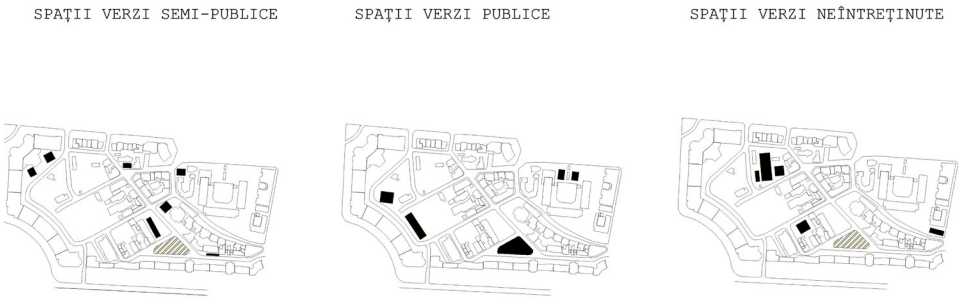
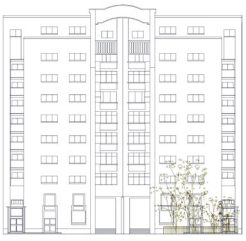
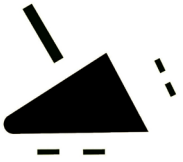


Figura 8a (stânga) și 8b (jos). Liniile de întreținere actuală a spațiilor verzi - sinteză.











abstractă, în reprezentarea unei muchii, reprezintă joncțiunea a două planuri, o muchie reală în mediul construit este formată prin joncțiunea a două suprafețe. După cum a subliniat James Gibson în lucrarea sa despre psihologia percepției vizuale, suprafața și planul sunt lucruri foarte diferite."[7]

Desenele tehnice sunt *inerte* tocmai datorită abstractizării geometrice și codificării grafice care fac posibilă precizia execuției și mai ales asamblarea unor componente produse industrial. Asamblarea este opusul țeserii sau împletirii care constituie narativitatea și textualitatea, precizează Ingold. Este diferența dintre a asambla scenarii predefinite prin diagrame (de la care nu se poate devia) și a povesti un episod de viață cu multiple abateri și evenimente neprevăzute. Este diferența dintre a ocupa indiferent un mediu și a locui în mediu în sensul fenomenologic. Peregrinarea și mișcarea în mediu ilustrează la nivel social ceea ce Ingold numește meshwork (rețeaua de linii ca țesut reticular și fragil) în opoziție cu network (rețeaua modernă ce străpunge agresiv locul)[9]. Referința la *parcursul de observare* (path of observation) – noțiune folosită de psihologul James Gibson[10] – explică aici modul în care linia întrețesută este capabilă să dezvăluie progresiv structura vizuală a mediului împreună cu celelalte simțuri, astfel încât să integreze cunoașterea fenomenologică de-a lungul parcursului, în opoziție cu asamblarea rațională de fragmente măsurabile din topografia convențională modernă. Locul înțeles topologic ca suprafață concretă, nu ca plan abstract euclidian, este de asemenea locul parcurs pietonal, cu momente dinamice și popasuri, în care se formează o *înnădire a liniilor încâlcite de viață / knot of entangled lifelines*[11]. Peregrinarea – aspectul dinamic al locuirii – generează locuri, devine o formă de creație a locului (placemaking) prin ceea ce Michel de Certeau numea *linii rătăcitoare* (lignes d'erre)[12]. Ingold face diferența între liniile de ghidaj (guidelines), invizibile sau vizibile (ca în exemplul axelor de translare / mișcare, sau în cel al stereotomiei suprafețelor arhitecturale) și liniile de contur (plotlines), întotdeauna vizibile și capabile să genereze figura vizuală pe un fundal de referință, conducând percepția vizuală[13]. Din punctul meu de vedere, liniile de contur au dominat abordarea contextualistă în arhitectură încă de la începutul anilor 1970, prin dominația gestaltistă a relației figură-fundal și binecunoscutul model al planului Nolli.

3. Liniile originare topologice, previziunea anticipativă și pedagogia fragilă

„Modelele noastre pentru artă și proiectare, sugerează Spuybroek, ar trebui în mod ideal să fie extrase nu din orologerie sau arhitectură, ci din grădinărit și



Figura 9. Liniile de străpungere în „cortina de beton", liniile carosabile și liniile de front arhitectural – sinteză.



Figura 10. Situația actuală a locului – plan detaliat.



Figura 11. Situația actuală a locului – elevații detaliate.

gătit. «Un mare grădinar sau bucătar», observă el, «nu numai că vede starea lucrurilor, ci simte încotro se îndreaptă». Am numit acest sens previziune anticipativă: o previziune care nu se leagă atât de mult de o idee preconceptă a unui obiect final [...]."[14]

Desenul analitic dedicat interpretării contextului și schița conceptuală de proiectare dau măsura gândirii arhitecturale. Desenul devine în sine o formă de *conversație* în interiorul echipelor de proiectare: cei care colaborează intervin și modifică schițele preliminare astfel încât *ideea proiectului* să se evidențieze progresiv. În aceste schematizări, liniile originare sunt generate în mod direct de *parcursul de observare*, marcând limite, tranziții și diferențe. Muchiile și suprafețele sunt percepute în mod dinamic și multisenzorial, cu texturi, imprecizii și neregularități; implicarea corporală este fundamentală. Ingold remarcă sărăcirea desenului de arhitectură în proiectarea asistată de calculator care elimină necesitatea schițelor de mână caracterizate de *ezitările* grafice ale autorilor lor; linia digitală depersonalizată este perfectă în modul de trasare, însă, în urma ei, fazele conceptuale devin doar niște cadre fixe înșirate mecanic în „secvență genealogică"[15], un simplu lanț de imagini, nicidecum o *țesere de linii de viață*.

Eu cred că proiectarea digitală poate fi deturnată parțial de la acest destin al *înlănțuirii* tehnologice și nivelării ontologice. Este posibilă medierea între desenul de mână

și cel cu mijloace electronice, recuperând semnificația liniilor topologice, a *liniei ca peregrinare*. Linia topologică nu este linia obsesiei ordonatoare pe baza unor scopuri fixate ideologic, și nici linia fragmentată a postmodernității disjunctive care cultivă rupturile în țesutul urban și dislocările inspirate din concepte arbitrare, îndreptate explicit împotriva locului. Linia topologică recunoaște finitudinea existenței umane, fragilitatea și ezitarea gândirii dedicate locului, și faptul că locuitorii generează conștient și inconștient locuri în viața lor cotidiană și istorică. Liniile topologice caută pasaje pentru locuire în mijlocul rupturilor de țesut urban, pot fi înnodate cu alte linii de viață și au un final deschis, continuând întrețeserea.

Țeserea neregulată, uneori din *petice*, alteori ca o *împâslitură*, apare aici ca o metaforă elocventă pentru suprafața fragilă a mediului urban, transformată prin liniile de acțiune, mișcare, creștere și dezvoltare în lumea vieții cotidiene. Linia este elementul primar care conferă identitate (personală și colectivă) și permite readucerea la viață a socialului. Linia restabilește în arhitectură legătura vieții cu o lume formată din pământ și cer. Locul în calitatea de suprafață telurică oferă locuirii accesibilitate / permitere (affordance în terminologia lui James Gibson)[16]. O astfel de suprafață de susținere a vieții nu poate fi un plan neutru pe care sunt asamblate cu indiferență obiecte arhitecturale, nici o platformă care poate fi *mobilată*, ci interfața (in-between) între pământ și cer, în care regăsim pliuri, concavități, nișe, alcovuri[17]. Locul stratifică geologic și arheologic, iar straturile pot ieși la iveală, suprafața solului rămânând interstițială, supusă erodării și dezvăluirii.

Álvaro Siza lua în considerare urmele trecutului în teren și tiparele de viață ale locului în timpul primelor faze de proiectare a cartierului Quinta da Malagueira din Évora, Portugalia (1974-1997)[18]. În această lectură atentă a amplasamentului, surprinsă elocvent de arhitectul portughez în schițele sale, se degaja grija și empatia



Figura 12. Liniile preliminare în cadrul conceptului de intervenție.

pentru loc. Ingold subliniază că în *urmărirea parcursului*, deci în înțelegerea unei situații existențiale, contează mai mult atenția și prezența observatorului în teren și mai puțin intenționalitatea acestuia. Percepția se exercită neîntrerupt de-a lungul *căii de observație* (path of observation), astfel încât locul să se dezvăluie în esența lui ca o plenitudine, nicidecum prin fragmente și cadre disjuncte.

Previziunea anticipativă la care Ingold face referire în citatul de mai sus este consecința *linialogiei* în calitatea sa de *pedagogie fragilă* (poor pedagogy)[19], tradusă în *înțelepciunea experienței*. Metodele se construiesc pornind de la experiența concretă, ghidată de atenția la mediu și deschiderea către itinerariul tradus într-un un mod de viață, în care imaginația *hoinărește* cu prudență, ezitări, improvizații, curiozitate și uimire. *Linialogia* slăbește de fapt abordările „tari" metodologice în lectura locului și în creația de locuri (placemaking), oferind deschideri surprinzătoare la nivelul pedagogiei de arhitectură.

4. Liniile și vizualizarea experierii

> *„Folosirea formelor multiple cu privire la mediile de reprezentare și combinarea lor are drept consecință un sens multivalent al proiectului în curs de devenire și este prin urmare potrivită caracterului multivalent al locului. [...] Álvaro Siza [...] declara că «nimeni nu ar trebui să devină sclavul unui singure ustensile. Tocmai de aceea lucrez întotdeauna cu desene potrivite de la planșetă, cu schițe și machete în același timp.»"*[20]

Recunoaștem importanța desenului ca mod de exprimare prin gestul mâinii; e greu să ne imaginăm dialogul de atelier fără un creion în mână. Desenăm ad-hoc pe planuri topografice și pe orice capăt de hârtie linii care definesc parcursuri și limite. Prin desenul schematic originar *rostim* gândirea ca un proces, nicidecum ca pe o imagine definitivă; desenele tehnice nu au acest rol, ele doar precizează acțiuni constructive pe șantier, ca o consecință a deciziilor conceptuale marcate deja prin liniile originare topologice ale schițelor dedicate lecturii locului. Recuperarea liniei topologice poate

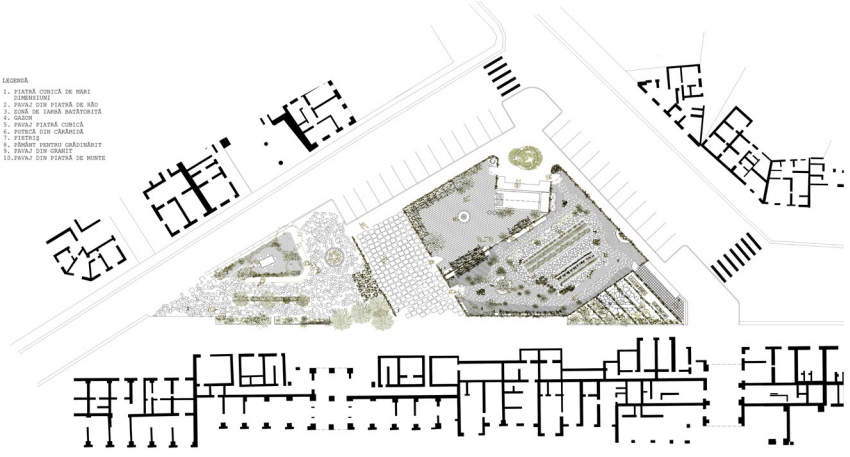


Figura 13. Intervenția – plan detaliat.

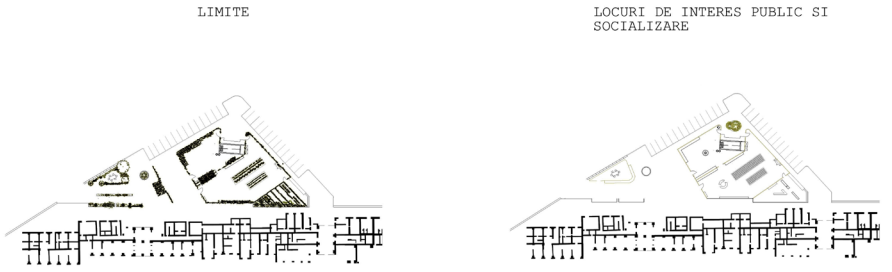


Figura 14. Intervenția – limite / împrejmuiri și locuri de interes public / socializare.



Figura 15. Intervenția – materialitatea grădinilor și distribuția suprafețelor vegetale.

fi explorată și prin mijloace digitale; Ingold nu recunoaște acest lucru, însă Canizaro subliniază necesitatea completării reciproce a mediilor de reprezentare diferite care revendică prezența liniei[21]. Tableta grafică mediază trasarea manuală cu editarea digitală; mai departe, schițele realizate pe tabletă se pot întrețese cu desenul de precizie (CAD); orice software de proiectare poate fi ușor *deturnat* de la desenul tehnic convențional pentru explorări calitative care traduc o înțelegere fenomenologică a locului și se întorc la *suprafețe*, mai degrabă decât la *planuri*. În acest caz, chestiunea autenticității trasării (și a folosirii texturilor prefabricate din programele de proiectare asistată) poate chestionată pe bună dreptate, dar este mult mai important potențialul creativ al combinării tehnicilor diferite de reprezentare și al instrumentelor care mediază trasarea liniilor, astfel încât să se remedieze lipsurile fiecărui instrument în parte, în final valorizându-se locul, nu tehnologia în sine.

Vincent Canizaro înțelege vizualizarea modului în care locul este experimentat în mod concret ca pe o extragere de semnificație, diferențiind între *desenul-ca-privire* (drawing-as-seeing) și *desenul-ca-gândire* (drawing-as-thinking)[22]. Desenul intervine aici ca un instrument capabil să medieze între ideile arhitecturale și reprezentarea lor grafică, reducând falia dintre experiența subiectivă amplasamentului și desenul care o exprimă. Mediile de reprezentare (desenul de mână, macheta, reprezentările asistate de calculator) influențează evident înțelegerea locului, selecția între acestea ținând cont de importanța pe care o are semnificația calitativă a experienței spațiale. În aceeași direcție cu Ingold, Canizaro afirmă că scopul principal al arhitecturii este creația de locuri (placemaking), de experiențe spațiale guvernate de atmosfere specifice, însă, în opoziție cu antropologul britanic, arhitectul american subliniază faptul că proiectarea de arhitectură este în mod primar un act intențional[23]. Atributele cali-

tative ale locului și ale locuirii în sensul lărgit fenomenologic pot fi capturate prin experiență directă și apoi valorificate în gândirea arhitecturală, în urma unui scop sau a unei predispoziții. Desenul este mediul de reprezentare capabil să aducă în prezență doar în mod indirect fenomene ale locului care nu sunt întotdeauna palpabile, ca de pildă activitățile sociale ale locuitorilor, locuirea cotidiană sau identitatea culturală. Proiectantul *locuiește* în proiecte prin mediul de reprezentare, prin desen de pildă (la fel ca și prin celelalte mijloace care îi stau la dispoziție), în sensul de a-și imagina și de a simți efectiv locuirea în spațiul prefigurat[24]; în deplin acord cu arhitectul american, observ aici și analogia cu noțiunea de *previziune anticipativă* formulată de Ingold.

În concluzie, cred că un bun proiect de arhitectură poate întrețese modelul *previziunii anticipative* cu cele șase tipare identificate de Canizaro, capabile să ghideze vizualizarea bazată pe experiența directă a locului[25]: (1) experiența directă și memoria – fixarea prin desen a experiențelor reamintite sau a imaginilor memorabile, arhetipurilor, referințelor și percepției multisenzoriale; (2) intenționalitatea – scopul explicit sau implicit al proiectării activate de memorie și imaginația poetică; (3) abilitățile proiectantului – capacitatea acestuia de a mânui cu măiestrie și creativitate ustensilele de reprezentare; (4) deschiderea către mijloace multiple de reprezentare și combinarea tehnicilor; (5) empatia și interrelaționările înțelese ca l*ocuire imaginativă în proiect* sau înțelegerea locului deopotrivă ca locuitor și ca vizitator, prin desene care dezvăluie participarea la proiect, mișcarea în mediu, sentimentele, senzațiile și semnificațiile declanșate în urma experienței; (6) deschiderea și libertatea imaginativă în mediul variat de reprezentare și în procesul de proiectare – acceptarea ambiguităților, ezitărilor, reținerilor, incompletitudinii și incertitudinii față de formulările conceptuale.

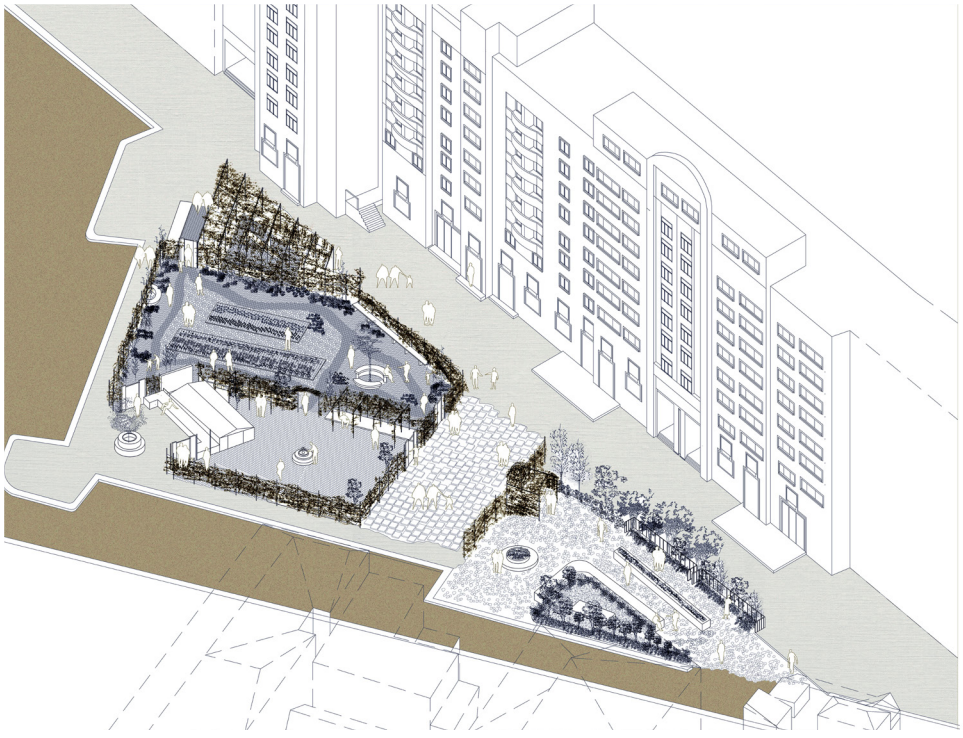


Figura 16. Intervenția – axonometrie detaliată.

Note

1. CACIUC, Cosmin. Contextul urban, straturile interpretării și tactica poché / Urban context, layers of interpretation and poché tactics. *Revista Argument*. București: Editura Universitară Ion Mincu. 2020, nr. 12, pp. 13-38.

2. INGOLD, Tim. *Lines. A Brief History*. Routledge, London & New York, 2007, p.71; ref. SIZA, Álvaro. Álvaro Siza: Writings on Architecture. Milan: Skira Editore, 1997, p. 51.

3. INGOLD, Tim. *The Life of Lines*. London & New York: Routledge, 2015, p. 53.

4. SEMPER, Gottfried. *The Four Elements of Architecture and Other Writings*. Trad. eng. H. F. Mallgrave W. Herrman, Cambridge: Cambridge University Press, 1989.

5. RIEGL, Alois. *Problems of Style: Foundations for a History of Ornament*. Trad. eng. E. Kain. Princeton, NJ: Princeton University Press, 1992.

6. INGOLD. *Lines. A Brief History*. London & New York: Routledge, 2007, p. 164 și 166.

7. Ibid., p. 166; ref. Gibson, J. J.

8. INGOLD. *The Life of Lines*. London & New York: Routledge, 2015, pp. 23-24.

9. Ibid., pp. 87-88.

10. GIBSON, James. The *Ecological Approach to Visual Perception*. Boston, MA: Houghton Mifflin, 1979, p. 197.

11. INGOLD. *Lines. A Brief History*. London & New York: Routledge, 2007, p. 98.

12. Ibid. p. 103 și The Life of Lines. London & New York: Routledge, 2015, pp. 59, 62. Ref. CERTEAU, Michel de. *The Practice of Everyday Life*. Trad. eng. S. Rendall, Berkeley, CA: University of California Press, 1984.

13. INGOLD. *Lines. A Brief History*. Routledge, London & New York, 2007, pp. 155-160.

14. INGOLD, Tim. Making. *Anthropology, archaeology, art and architecture.* Routledge, London & New York, 2013, p. 70; ref. SPUYBROEK, Lars. The Sympathy of Things: Ruskin and the Ecology of Design. Rotterda m: V2_Publishing. 2011, p. 243 și 240.

15. INGOLD. *Lines. A Brief History*. Routledge, London & New York, 2007, pp. 166-167.

16. INGOLD. *The Life of Lines*. London & New York: Routledge, 2015, p. 38.

17. Ibid, pp. 20, 39, 93, 98, 157.

18. Siza a subliniat că, în planul lui Malagueira, „limitele proprietății, potecile, copacii, niște stânci, au fost utile ca referințe pentru noile intervenții" (SIZA, Álvaro. *Interview d'Álvaro Siza*. L'Architecture d'Aujourd'hui. no. 211. October 1980: LX.)

19. INGOLD. *The Life of Lines*. London & New York: Routledge, 2015, p. 136-137. ref. MASSCHELEIN, J. E-ducating the gaze: the idea of a poor pedagogy. Ethics and Education 5 (1), 2010: 43–53.

20. CANIZARO, Vincent B. Experiential Visualization in. *Architectural Design Media*. *How It Actually Works*. London & New York: Routledge, 2023, pp. 163-164.

21. Ibid., pp. 163-164. Ref. HENDERSON, Kathryn. *On Line and On Paper: Visual Representations*. Visual Culture, and Computer Graphics in Design Engineering, Cambridge, MA: MIT Press, 1999, p. 167.

22. Ibid., pp. 101-107.

23. Ibid., pp. 160-162.

24. Ibid., pp. 169-170. Ref. RELPH, Edward. *Place and Placelessness*. London: Pion, 1976, p. 54.

25. Ibid., pp. 158-178.

Surse Imagini

Fig. 1 - Fig. 16: arhiva personală a autorului, autor proiect: stud. arh. Ovidiu-Gabriel Păun, titlu proiect: Grădina urbană comunitară la intersecția străzilor Dr. Paul Orleanu și Sfinții Apostoli, București, an universitar: 2023-2024.

GIORGIO MORANDI ȘI ARHITECTURA DE AZI

conf. dr. arh. Mihai Constantin Duțescu

Printre multe alte observații și speculații – majoritatea delicios de subiective – undeva, în subsolul unei pagini din *Pe bune / pe invers*, antropologul Adrian Schiop strecoară o observație puternică și relevantă, în legatură cu muzica rock a anilor '90. Afirmă că diferența dintre vechiul *metal* și noul *metal* (a se citi și: *grunge*) este cel mai bine exprimată în relația dialectică dintre eroismul *cocky* de tip „I can take it" (în cazul culturii *heavy metal*) și deznădejdea *artsy* din „I can't take it" (în cazul culturii *grunge*)[1]. Este de fapt distincția dintre două tipuri de bărbăție, spune Schiop: ambii rockeri (generici) sunt la fel de bărbați, doar că primul *poate duce chestii*, le poate suporta, în timp ce al doilea își asumă fragilitatea și neputința. Își dă voie să fie vulnerabil și să rateze – și chiar își alimentează propria artă cu asta, vom adăuga.

Această dublă ipostază, a personajului puternic și curajos, respectiv a celui predispus la abandon și renunțare, de fapt apare *ad litteram* în muzica rock cam cu două decenii în urmă, prin dialogul celor două voci din *Wish You Were Here* și mai ales din *Comfortably Numb*, câțiva ani mai târziu. Este, pe de o parte, vocea baritonală, virilă și protectivă a lui Gilmour, în contrapunct, de cealaltă parte, cu vocea evaziv-ezitantă și pe alocuri alienantă a lui Roger Waters – și poate nu întâmplător Pink Floyd sunt citați mai apoi ca referință absolută de unii artiști ce au contribuit decisiv la rândul lor la schimbarea de paradigmă estetică, la sfârșitul anilor '90.

Doar că, la o privire mai atentă, vom regăsi acest fenomen încă și mai devreme în creația artistică – mai ales în acele zone cu libertate maximă, ferite de influențe culturale sau contaminări ideologice. În acest sens, se poate vedea Impresionismul în muzica clasică, la sfârșitul secolului al 19-lea; un curent muzical inspirat din celebra mișcare cu același nume din pictură – care avea să exploreze tonalități cețoase, structuri ritmice, modale și, mai ales, armonii așa-zis *difuze*, volatile, obsedante prin ostentația lipsei de ierarhie; un stil în care așadar marile reguli ale compoziției clasice de până atunci par să fi fost chestionate semnificativ, dacă nu chiar respinse programatic.

În fine, pentru a ilustra una din teoriile arhitecturii, care spune că *artele* au fost întotdeauna în avangarda arhitecturii cu cel puțin cincizeci de ani[2], ne vom opri în acest articol la pictura lui Giorgio Morandi, într-o încercare de a descifra influența pe care ace(a)sta o are asupra arhitecturii contemporane – desigur, cincizeci de ani mai târziu – adică aproape până azi.

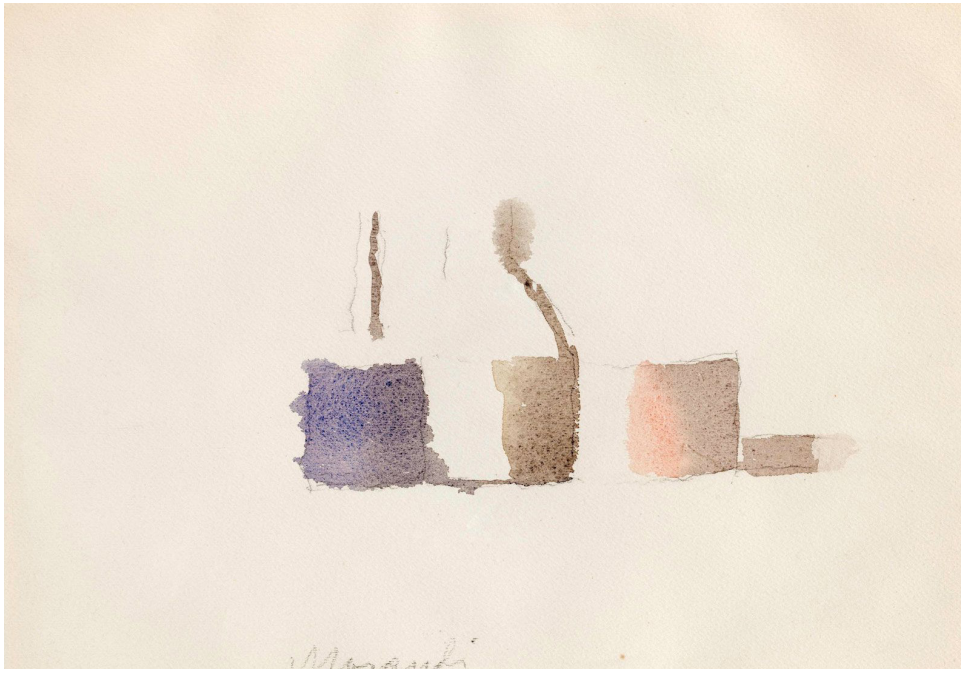
De ce Giorgio Morandi? Pentru că ar putea fi unul dintre artiștii descriși mai sus: un personaj care se înscrie perfect în acea tipologie a *fragilului*; drept urmare, pictura sa ilustrează perfect filosofia vulnerabilității, în contra-curent cu forța, vigoarea, gestul amplu etc. atât de admirate de mase (și până și în zilele noastre clamate ritos, decisiv, chiar și în școlile de arhitectură). Giorgio Morandi, în schimb, și-a construit arta într-o sintaxă opusă: cea bântuită de satisfacția renunțării, de opulența reținerii, de imprecizie sau redundanță – într-o permanentă zonă obscură de *sotto-voce*, când materia tinde să se dilueze până într-atât încât atinge *absenţa*.

Giorgio Morandi (20 iulie 1890 – 18 iunie1964) s-a născut, a trăit, a lucrat și a murit în Bologna, într-un perimetru restrâns, în casa părinților săi de pe Via Fondazza, fiind primul copil al unei familii din care, la scurt timp după nașterea sa, în afară de el au mai rămas doar cele patru figuri feminine cu care a locuit și care l-au îngrijit toată viața: mama și cele trei surori Anna, Dina și Maria Teresa[3]. Nu știm în ce măsură Primul și, mai ales, cel de-al Doilea Război Mondial au marcat existența pictorului bolognez; cu alte cuvinte, dacă existențialismul postbelic despre care vorbesc unii critici[4], cu referire la Italia acelor ani, a lăsat urme atât de traumatizante asupra sa încât să-i inducă o schimbare artistică majoră, o ruptură. Știm însă, din scrisorile trimise surorilor sale, că a fugit din calea fascismului și că au fost situații în care nu doar anxietatea generală l-a împiedicat să picteze, ci de-a dreptul frica de a ieși din casă pentru a nu fi împușcat, în Bologna sau în Grizzana, un sat unde își petrecea verile și lucra. Nu întâmplător aducem aici aceste amănunte biografice, căci ilustrează o anumită asceză alienantă, un vacuum existențial ce răzbate întru totul și din arta sa.



Imagine 1. Giorgio Morandi, *Natură moartă*, ulei pe pânză.





Imagine 2. Giorgio Morandi, *Peisaj*, ulei pe pânză, 1943.

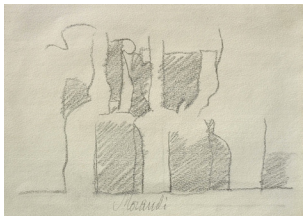
S-a vorbit despre Giorgio de Chirico, încercând o apropiere în raport cu suprarealismul metafizic al acestuia, precum și justificarea unui parcurs artistic cu influențe vădite, în anii de tinerețe ai lui Morandi; de asemenea, a fost adus în discuție Giacometti[5], iar dintre argumente, reținem „*intensitatea preocupării şi rigoarea*", precum și „*faptul că ambii şi-au consacrat cercetării artistice aproape fiecare clipă a vieţii*". Însă, de la un punct încolo, analizând cronologic arta lui Morandi, putem aproape să atingem ruptura definitivă față de modelele citate – și față de orice alt model, de altfel. E acel punct de cotitură, momentul în care paleta sa coloristică trădează oboseala existențială interioară, lăsându-se contaminată de lumina și culorile locului, în sens strict, ale acelui *perimetru restrâns* la care am făcut referire mai devreme. Totodată, și la nivel compozițional apare o ruptură: cea față de canoanele *beaux arts*, prin celebrarea obsesivă a unei transcendențe inhibate, în sensul definiției date de Borges, când afirmă că „actul artistic este, probabil, iminența unei revelații care nu se produce"[6]. Astfel, cromatica ternă, vocea stinsă, parcă muribundă uneori, a compozițiilor sale – în naturile statice, înainte de toate (fig. 1), dar și în peisaje (fig. 2) – alături de refuzul de a mai defini ierarhii dinamice, direcții dominante, linii de forță etc., celebrând în schimb vidul, absența (fig. 3), ambiguitatea, ambivalența, interstițiile (fig. 4), insinuările, ezitările și neputința – ca o perpetuă alegorie a solitudinii, aveau să facă din arta lui Morandi un model ideal pentru căutările post-postmoderne în arhitectură, în plină criză de model, aproape jumătate de veac mai târziu. Iar din el, ca personaj, un milenial *avant la lettre*.

Azi, în plin proces de redefinire a arhitecturii însăși, în plină defensivă față de presiunea supra-reglementărilor și a noilor vectori economici, sociali și geopolitici, după epuizarea resurselor ideologice ale post-structuralismului / deconstructivismului, unul dintre refugiile cele mai vânate se dovedește a fi așa-zisa arhitectură non-referențială (cu variațiunile sale idiomatice, de exemplu: auto-referențială). Pornind înapoi cronologic pe acest filon, putem identifica unele referințe discrete la arta lui Morandi în două proiectele timpurii ale lui David Chipperfield, altoite însă pe o solidă cultură clasică și pe trunchiul sănătos al arhitecturii minimaliste japoneze – proiectele în care explorează anumite relații de dualitate sau serialitate, în răspăr față de ambițiile formaliste care făceau deliciul arhitecților și arhitecților-*to-be* în acei ani: *River and Rowing Museum* și *Gormley Studio.* Câțiva ani mai târziu, Chipperfiled va folosi în mod asumat referința la naturile statice ale lui Morandi în cazul unui proiect de design industrial, pentru un set de veselă, *Tonale*, produs de Alessi (fig. 5).

Imagine 3. Giorgio Morandi, *Natură moartă*, acuarelă.

Pornind de aici, la Chipperfield au să apară în mod recurent și alte teme și elemente de limbaj informate direct de plastica lui Morandi: contextualismul (adică ancorarea nemijlocită într-un context – material, dar mai ales imaterial), semi-echivalența volumelor, a formelor sau a anumitor subansambluri constructive, discreția și jocul rafinat cu ambiguitatea contururilor, suprapunerile, compozițiile „slabe", preferința pentru „I can't take it" (adică reținerea / abținerea de la gesturi stridente) în detrimentul lui „I can take it" și, nu în ultimul rând, texturile rugoase, prăfoase ori cromatica desprinsă parcă din paletarul vechilor tencuieli din Bologna. Elocvente în acest sens ar fi proiecte precum *Housing Villaverde* (fig. 6), *Hepworth Wakefield* (fig. 7), *Turner Contemporary* (fig. 8), boutique-urile pentru Valentino (fig. 9) sau Cartierul Justiției din Salerno (fig. 10).

Imagine 4. Giorgio Morandi, *Natură moartă*, creion



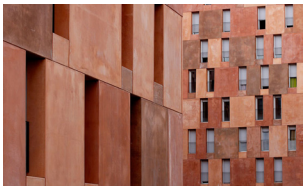
Drumul deschis de Chipperfield a părut – și încă pare, pe bună dreptate – valid, relevant cultural și mai autentic decât cel pe care au ales să meargă majoritatea colegilor săi din *star system.* De aceea, după el au venit și alții: la întâmplare, alegem casa Ocho Quebradas a lui

Alejandro Arravena (fig. 11). Dar, ca întotdeauna, unii, destui, au ratat densitatea culturală a respectivelor concepte, căznind până la irelevanță sintaxa: putem căuta exemple în producția de masă de tip ETH din ultimii zece ani, salvată totuși de rigoarea tehnică specifică și de aerul salubru, aseptic al detaliilor și materialelor folosite. Alții au împins mai departe acea expresie anafectivă de sorginte morandiană, caracterul schizoidal, devitalizat, estetizându-le excesiv până la caricaturizare. Alții la rândul lor le-au intelectualizat excesiv, devenind manieriști, scolastici – bucurându-se însă de aerul rarefiat pe care astfel au ajuns să-l respire (a se citi și: să-l expire! pentru a fi inspirat imediat cu nesaț de cei din proximitatea lor, învățăceii). *„E temută şi ilustră obscuritatea liricii sale"* spunea, admirativ, Hugo Friedrich despre Mallarmé[7]– extrapolând, putem spune ceva similar despre arhitectura unor Olgiatti sau Pezo von Ellrichshausen, de pildă.

Arta lui Giorgio Morandi, singulară și hiper-specifică, produsă într-o solitudine absolută, profund datoare unei naturi umane excepționale și deopotrivă excepționalității cultural-istorice din Italia postbelică, merită să fie revizitată periodic (și) de către arhitecți. Fiindcă decât să procesăm formal un discurs artistic rezultat la rândul său din procesarea discursului artistic al lui Morandi (sau Rothko, Paul Neagu, Eduardo Chillida etc.), mai bine mergem direct la sursă.



Imagine 5. David Chipperfield, *Tonale*, 2009.



Imagine 6. David Chipperfield, *Housing Villaverde*, Madrid, Spania, 2000.

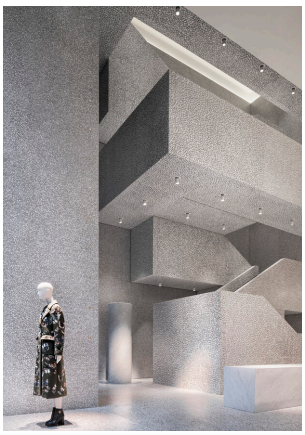


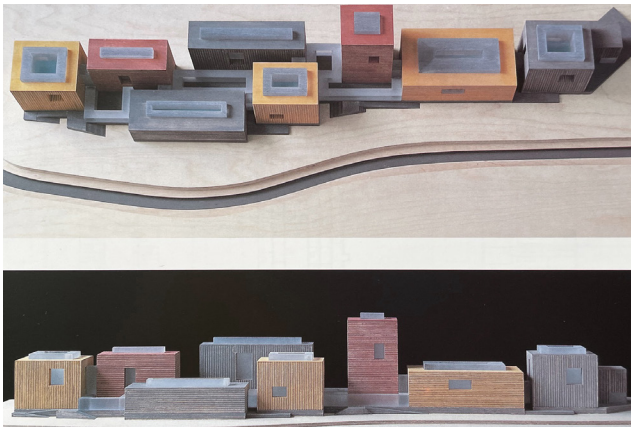
Imagine 7. (stânga) David Chipperfield, *Hepworth Wakefield*, West Yorkshire, UK, 2003Spania, 2000.

Imagine 8. David Chipperfield, *Turner Contemporary,* Margate, UK, 2006shire, UK, 2003Spania, 2000.



Imagine 9. David Chipperfield, *Valentino flagship store*, New York, USA, 2013.





Imagine 10. (dreapta) David Chipperfield, machetă pentru La Cittadella Giudiziaria, Salerno, Italia, 1999.

Imagine 11. Alejandro Arravena, casa Ocho Quebradas, Los Vilos, Chile, 2014.



Note

1. SCHIOP, Adrian. *pe bune / pe invers*. Polirom, Iași, 2004.

2. RUEDA, Oscar Ed. și PIZARRO, María Jose Ed. *Sancho / Madridejos, Suite en 3 movimientos*. Editorial Rueda, Madrid, 2001.

3. EMILIANI, Andrea, CASTAGNOLI, Pier Giovanni, PASQUALI, Marilena. *Morandi nelle raccolte private bolognesi*. Ed. A.G.E., Bologna, 1989.

4. PASQUALI, Marilena. *Giorgio Morandi. Il sentimento delle cose*. Ed. Gli Orli, Pistoia, 2019.

5.BONNEFOY, Yves. *Remarques sur le regard. Picasso, Giacometti, Morandi*. Calmann-Lévy, Paris, 2002.

6. BORGES, Jorge Luis. *Otras Inquisiciones*. Esta inminencia de una revelación, que no se produce, es, quizá, el hecho estético. Random House Mondadori, Bogotá, 2011.

7. FRIEDRICH, Hugo. *Structura liricii moderne*. Editura pentru Literatură Universală, București, 1969.

Surse imagini

Fig. 1: Giorgio Morandi, Natură moartă, ulei pe pânză, sursa: https://www.davidzwirner.com/ (ultima accesare septembrie 2024).

Fig. 2: Giorgio Morandi, Peisaj, ulei pe pânză, 1943, sursa: https://galleriadelloscudo.com/, (ultima accesare septembrie 2024).

Fig. 3: Giorgio Morandi, Natură moartă, acuarelă, sursa:https://www.royalacademy.org.uk/, (ultima accesare septembrie 2024).

Fig. 4: Giorgio Morandi, Natură moartă, creion, sursa: https://garadinervi-repertori.blog/, (ultima accesare septembrie 2024).

Fig. 5: David Chipperfield, Tonale, 2009, sursa: https://davidchipperfield.com/, (ultima accesare septembrie 2024).

Fig. 6: David Chipperfield, Housing Villaverde, Madrid, Spania, 2000, sursa: https://davidchipperfield.com/, (ultima accesare septembrie 2024).

Fig. 7: David Chipperfield, Hepworth Wakefield, West Yorkshire, UK, 2003, sursa: https://davidchipperfield.com/, (ultima accesare septembrie 2024).

Fig. 8: David Chipperfield, Turner Contemporary, Margate, UK, 2006, sursa: https://davidchipperfield.com/, (ultima accesare septembrie 2024).

Fig. 9: David Chipperfield, Valentino flagship store, New York, USA, 2013, sursa: https://davidchipperfield.com/, (ultima accesare septembrie 2024).

Fig. 10: David Chipperfield, machetă pentru La Cittadella Giudiziaria, Salerno, Italia, 1999, sursa: El Croquis 87 + 120. David Chipperfield 1991-2006.

Fig. 11: Alejandro Arravena, casa Ocho Quebradas, Los Vilos, Chile, 2014, sursa: © William Rojas.

INSECTAR SAU FRAGMENTARIUM[1]
SILIȘTEA SNAGOVULUI, PROIECT 1, ANUL II

șef lucr. dr. arh. Mihnea SIMIRAȘ-BABIC
conf. dr. arh. Ștefan GHENCIULESCU
asist. arh. arh. Tudor ELIAN

Despre primul exercițiu din anul II

Îţi cauţi singur locul şi proiectul în sat. Cam așa s-a putea descrie tema primului proiect din anul II. Este o temă care are însă mai multe particularități. În primul rând, în strategia departamentului, este primul contact al studenților cu lumea reală, cu situl real. De aici și alegerea satului, ca tărâm de desfășurare a exercițiului – fiind o așezare cu alcătuiri mai clare și mai evidente decât mult mai complexul (și debusolantul) oraș. Devine deci și o discuție despre ce înseamnă o așezare umană, cum o înțelegem și cum ne raportăm la ea. Un preambul al următoarelor proiecte.

În al doilea rând, după cum și interpretăm proiectul la atelierul nostru, acesta este primul proiect în care studenții trebuie să-și creeze singuri un program arhitectural – și nu oricum, ci în legătură cu un loc găsit. Asta înseamnă să caute prin sat cam ce se întâmplă în gospodării, sau prin intersecții, pe la marginea lui sau prin alte locuri nebănuite. Pentru că, în afară de locuire, un sat are multe alte locuri cu diferite funcții, construite sau nu. Și însăși locuirea este de fapt un sistem mai complex, dezvoltat în interiorul parcelei, adică gospodăria. De asemenea, înseamnă să vorbească cu oamenii locului, despre ce au și despre ce ar vrea să aibă.

Rezultă în final câteva zeci de locuri găsite și câteva zeci de proiecte imaginate. Iar asta duce la o a treia particularitate a temei care, credem noi, este implicită și despre care este de fapt vorba în textul de față. Rezultatul temei este de fapt o colecție – o colecție de locuri și proiecte amplasate în teritoriul delimitat al unui sat, ceea ce o face fundamental diferită de proiectele cu sit dat, unde rezultatul este mai degrabă o sumă de alternative de folosire a unui loc specific.

Insectarul

Am observat de-a lungul celor cinci generații cu care am lucrat la această temă că, la predarea finală se afișează o lungă colecție de locuri și proiecte care populează satul. Poziționate pe planul general, le descoperim pe toată întinderea lui, în poziții foarte di-

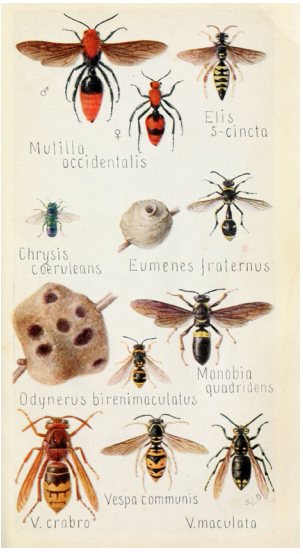
verse, cu dimensiuni mai mari sau mai mici, în gospodării și chiar în interiorul caselor existente, răspândite în spațiul public, pe străzi sau trotuare, prin păduri sau pe câmp. **Apare așadar întrebarea firească dacă această colecție nu reprezintă în vreun fel satul în întregimea lui și ce relație are de fapt cu el.**

Analiza de început, uneori defalcată pe criterii separate (tramă stradală, spații publice, parcelar, puncte de interes etc.), creionează anumite trăsături ale lui, iar acest crochiu este folosit pentru a plasa locurile alese și proiectele într-un cadru de referință. Suplimentar se mai fac și observații *in situ*. Ulterior, se găsesc locurile pentru proiecte, fiecare cu o vecinătate a lui, se găsesc și tipurile de funcțiuni care s-ar așeza bine acolo și se ilustrează propunerea. Locurile tind însă să fie oarecum indiferente față de celelalte elemente din analiză, sau, altfel spus, față de reprezentarea satului. Poziția acestor locuri este destul de aleatorie, fiind mai degrabă rezultatul unei alegeri oportuniste sau al unei preferințe personale, decât al unui gest programat. Funcțiunea, la fel, este o hotărâre luată în funcție de imediata vecinătate și nu își găsește locul într-o categorie mai generală a satului.

Privită în ansamblu, maniera aceasta de lucru se reduce de fapt la o căutare și colecționare de locuri și proiecte care apoi își găsesc într-un final un sistem de clasificare. Iar aceste *obiecte colecţionate* au un caracter cvasi-autonom, așezate așa, cu rigoare, în colecția finală. Au desigur lucruri în comun, uneori se și raportează unele la altele, dar tot suferă de o stare de dislocare. Însuși modul în care sunt căutate și catalogate este similar mai degrabă cu cel al unui entomolog, care pleacă cu anumite cunoștiințe la drum, știe cam despre ce este interesat și cunoaște vag zona unde va găsi insectele, va alcătui un insectar cu ele etichetate atent, va menționa și aria geografică de unde le-a adunat, chiar și o descriere a ei, dar **în final ceea ce primează este insecta, nu locul de unde provine** (fig. 1).

Dar proiectele nu sunt insecte. Prin însăși natura lor, sunt înrădăcinate în locul respectiv, devin parte din spațiul satului. Iar ca să evităm insectarul, ne-am gândit că problema este de fapt **cum se caută aceste locuri (privirea asupra satului) și cum sunt puse împreună la final (reprezentarea satului).** Ne-am gândit că poate lipsește un strat intermediar între sat și locul ales pentru proiect care ar pune împreună toate aceste elemente într-o altfel de colecție.

Figura 1. Insectar.



Despre sat și liste excesive

Analiza de care aminteam mai sus este de fapt un fel de catalog de piese desenate și scrise care încearcă să (re)creeze o imagine a satului. Acesta conține planuri, elevații, descrieri, fotografii, idei, concepte etc. În cadrul său vor fi plasate ulterior și locurile găsite pentru proiecte, precum și proiectele în sine. Problema este că această analiză, acest catalog, încearcă să fie exhaustiv(ă), ducând la o supraîncărcare cu date care cu greu mai pot fi aranjate după vreun tip de clasificare sau organizare și, implicit, cu greu mai pot fi corelate cu micul loc și cu micul proiect.

Este ceea ce Umberto Eco ar numi o listă excesivă[2]. El afirmă că descrierea prin proprietăți a unui lucru sau a unui loc nu poate să ducă decât la o listă infinită. În *Iliada*, de exemplu, Homer, covârșit de imensitatea armatei grecești care urma să atace Troia, se adresează exasperat muzelor declarându-se învins de numărul de soldați pe care îl are de descris. El recurge atunci la un procedeu prin care păstrează imaginea vastei

armate, dar enumeră doar căpitanii și navele. Imensitatea armatei este implicită, iar *et cetera*-ul este evitat[3].

Comparația lui Eco funcționează și în cazul de față, al satului, care, ca orice așezare umană de altfel, este imposibil de reprezentat folosind metoda enciclopedică. Satul oricum nu este o listă și sunt pur și simplu prea multe lucruri de spus despre el. Și atunci nu rămâne decât să i se descopere acele părți care sunt semnificative pentru întregul lui, suficient de puternice încât să povestească și despre rest.

Despre fragmente

Înainte de a vorbi despre aceste părți semnificative ale satului, ar mai exista un subiect care trebuie deschis, care se referă la capacitatea unor părți componente ale unui ansamblu de a rămâne semnificative chiar și când sunt dislocate. Sau altfel spus, capacitatea lor de a păstra ceva important din întreg chiar și când sunt transpuse în altă alcătuire. Și aici s-ar produce diferențierea dintre *obiect* (capabil de a fi colecționat) și *framgent*.

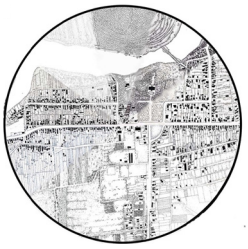
Lunga istorie a colecționismului din care a derivat și instituția modernă a muzeului s-a bazat pe acumularea de diverse obiecte și așezarea lor în organizări mai mult sau mai puțin coerente: uneori fiind mai degrabă capricii ale vreunui aristocrat, aranjate după criterii de gust; alteori cu semnificații religioase, aranjate după dogmă; alteori cu importanță științifică, aranjate în acord cu diverse tipuri de taxonomii.

Celebrele *Wunderkammer* sau *Studiolo*, mai ales, aveau un fel de a fi destul de derutant pentru omul modern – în sine, adunări de obiecte din diferite arii, unele inventate (*mirabilia*), aranjate după vagi reguli care depindeau uneori doar de capriciile vreunui colecționar. Dar ele aveau ceva de spus mai presus decât simpla lor apariție. Mai ales aceste *mirabilia*, care puteau fi de exemplu animale inventate, ingenios construite de vreun taxidermist, vorbeau despre lumi despre care nu se cunoșteau decât legende. Evocau deci niște spații și istorii parțial inventate. Puse împreună, descriau într-un fel bizar lumea, așa cum o cunoșteau cei din epocile respective și așa cum și-o imaginau pe cea necunoscută. Obiectele colecționate, așezate într-o colecție, puteau deci să povestească împreună despre locuri și timpuri îndepărtate și chiar să creeze povești și legende.

Tot referitor la colecționism, dar în timpurile noastre, cu prilejul Bienalei de la Veneția din 2012 curatoriate de David Chipperfield, arhitecții Tod Williams și Billie Tsien au organizat în Casa Scaffali o expoziție numită *Wunderkammer*. Scopul era de a o popula cu o serie de cutii prefabricate care să fie fiecare folosite de câte un arhitect, designer, artist sau scriitor, invitați de pe tot globul pentru a descrie ceva despre munca lor creativă și despre ideile lor, așezând diverse obiecte în interior. De exemplu, arhitectul Matthew Baird a propus o cutie în care a așezat 12 obiecte culese din biroul său.[4] Obiectele propuse făceau parte din acea categorie de *obiecte mute* care deseori se adună prin birou, găsite pe șantier sau rămase prin vreun atelier, găsite pe stradă sau adunate de prin cine știe ce călătorie. Obiecte care sunt prezente în jurul nostru, nemișcate, uitate până în momentul în care le mai aruncăm vreo privire. Un fel de prezențe discrete. Chiar și în starea aceasta letargică, puse împreună și transportate în cu totul alt spațiu, așezate într-o cutie, într-o expoziție, ele vorbesc despre locul de unde au provenit și despre

felul de a fi al celui care le-a adunat și păstrat. Expuse în Casa Scaffali și aranjate după criterii precise, aceste obiecte au dobândit o valoare aproape arheologică, de artefact. Asta pentru că evoluează de la simpla lor existență ca obiect, devin părți ale unui ansamblu, sunt *semioforice*[5].

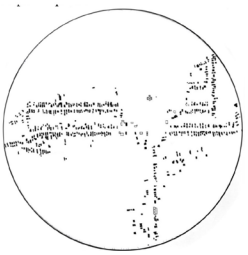
Privind vreun documentar despre un arheolog care recompune un vas spart dintr-o epocă de mult trecută observăm mai clar această distincție între obiecte *colecţionate şi fragmente*. Procesul de recompunere a vasului cu pricina este asemenea unei munci de detectiv. Se caută fragmentele care sunt ușor recognoscibile, o bucată de toartă, sau buza vasului, se plasează în pozițiile cele mai verosimile și se așază încet-încet și restul în jurul lor, căutând mereu indicii care să le poziționeze corect. Obiectul final poate să nu fie întreg, dar forma și aspectul său sunt percepute în întregime. Vasul astfel recompus vorbește, la rândul lui, despre cultura locului din care provine, mai ales dacă este și decorat, chiar și despre peisajul acelui loc, despre oamenii de acolo și de atunci, și așa mai departe. Iată deci o legătură între un spațiu, un obiect și fragmentele care îl compun, ce se va dovedi importantă pentru exercițiul nostru.



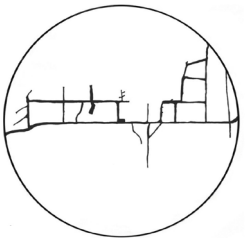
A



B



C



D

Figura 2. Analiză a satului Căciulați, 2021. A. plan general; B. plan vegetație; C. *schwarzplan*; D. plan străzi.

Se desprind astfel câteva caracteristici fundamentale ale fragmentului. Mai întâi, **fragmentul are o poziție clară.** Ea este determinată de poziția lui în cadrul formei generale. **Fragmentele au relații predefinite unele față de altele.** Toarta vasului nu va putea sta decât lângă un alt fragment care o completează; geometria și logica alcătuirii vasului împiedică alte alăturări. **Un fragment poate fi în sine o sursă de informații;** de exemplu un fragment cu o inscripție sau o ștampilă a meșteșugarului, **dar este dependent de grup pentru a căpăta sens.**

Fragmentarium

Ca orice lucru, ca vasul recompus descris mai sus, și satul poate fi descompus în elemente care îl fac recognoscibil. În 2023, pornind de la reflecția prezentată mai sus, am schimbat radical modul de a lucra cu teritoriul la acest proiect. Nu am mai decupat o zonă reprezentativă ca în anii precedenți, pe care o epuizam prin redesenări și analize. Dimpotrivă, am considerat întreg teritoriul, descompus și reprezentat prin elemente morfologice (fig. 2). Pentru a le găsi, ne-am amintit de experiențele trecute, în alte sate vizitate și analizate, și am rememorat care sunt zonele unde am căutat mereu să ajungem: limitele satului, intersecția ca spațiu public determinant (acolo era deseori și punctul de întânire). Apoi căutam o serie de gospodării (acolo începeau discuțiile cu oamenii locului), căutam biserica și, în final, orice loc posibil pentru proiect, care nu poate fi neapărat înscris în vreo categorie, să-i zicem mai special (mici resturi de parcelă care nu mai aparțineau nimănui, cișmeaua sau fântâna, stația de autobuz sau altele asemenea).

Aceste categorii de spații au apărut la fiecare vizită de-a noastră prin sate, fiind o măsură a unui caracter local și prezențe universale deopotrivă, ușor de recunoscut, și devenind parte a unui modus operandi când vine vorba despre începutul proiectului. Ne-am bazat așadar pe această observație empirică. Fiind părți ale satului care ne-au ajutat mereu să-l înțelegem la prima vizită, înseamnă că sunt suficient de importante încât să poată povesti singure despre întreg.

Așa că ele au devenit *fragmentele* de sat în care și-au găsit locul diferitele proiecte. Au determinat și locurile alese pentru proiecte, dar mai ales felul în care a fost gândită

funcțiunea. De exemplu, fragmentul *limite* a însemnat că locurile și proiectele au fost în mod obligatoriu condiționate de a angaja limita în mod direct (strada de la margine, masa comună, locul de adunare, pontonul, locul de sub pod etc.); *intersecţia* a adunat la un loc proiecte de spațiu public și cu un pronunțat caracter gregar (trotuarul cu bănci, librăria, patiseria etc.); *gospodăriile* au însemnat doar proiecte care și-au găsit locul în interiorul parcelei și a existat chiar și un exemplu de parcelă semiprivată, un loc unde urmează să funcționeze mica comunitate de artiști și oameni de știință numită *Staţia experimentală de cercetare pentru viaţă şi artă*[6]; *biserica*, în cazul Siliștei *schitul*, a adunat la un loc proiecte cu un caracter spiritual; și așa mai departe. În plus, după cum spuneam mai sus, au apărut și *alte locuri*. Ele nu au putut fi neapărat înscrise în vreo categorie, au fost excepțiile din cadrul acestui fel de a privi satul, locurile speciale: grădina botanică și *pădurea-legătură*.

În final, proiectele au depins în mod direct de aceste fragmente ale satului, iar aceste fragmente, la rândul lor, au avut rolul de a reprezenta satul în ansamblul său și în esența sa. Puse împreună la finalul proiectului au alcătuit un *fragmentarium*.

Felul în care a fost alcătuit acest *fragmentarium* este ultimul punct al discuției. În jurul anului 1756, Piranesi desena un plan al Romei Antice, adunând împreună fragmentele rămase din planul Forma urbis romae din sec. III e.n., crestat în marmură. Gravura lui Piranesi avea în centru și o hartă care poziționa toate aceste fragmente în cadrul Romei. Ce este interesant e felul în care crăpăturile aleatorii delimitează fragmente ce conțin una sau mai multe construcții, devenind un fel de context pentru acestea. Fiecare edificiu reprezentat se așază pe unul sau mai multe fragmente, împreună cu ceva din jur – nu sunt izolate. Opțiunea de a reprezenta în maniera aceasta a făcut din celebrul plan un material de studiu serios pentru istorici: se putea reconstrui Roma Antică. Dar mai trebuie menționat că fragmentele de marmură reprezentate de Piranesi sunt poziționate aleatoriu față de locul lor real de pe harta din centrul gravurii. Deci nu este vorba despre o recompunere, cât mai degrabă despre un inventar.

Prin contrast, dar fără vreo legătură directă, în 1926 Paul Klee pictează Ortzeichen[7], o lucrare mai puțin cunoscută (fig. 3). Ea a fost de fapt și inspirația noastră. Este vorba despre un peisaj (nu se știe unde și în ce perioadă), un spațiu bogat, cu multe biotopuri, cu câteva urme răspândite ale intervenției omului. Lucrarea a fost probabil inspirată de numeroasele lui călătorii în zona Mediteranei (mai ales în sudul Italiei) și de vizitele dese făcute la diverse situri arheologice[8].

Dar citirea acestui peisaj este altceva. Nu este o listă infinită de detalii, ci sunt reprezentate doar elemente esențiale, abstractizate, puse împreună într-o organizare similară cu gridul arheologilor. Alăturarea acestor fragmente rectangulare este bruscă, tranziția dintre ele este omisă, dar este clar că nu sunt așezate aleatoriu. Este un peisaj reprezentat doar prin fragmentele sale esențiale.

Există însă și o ierarhizare a lor, pentru că unele sunt generice, simple texturi, în timp ce altele sunt marcate de prezența acelor semne, lucruri evident artificiale, manufacturate. Acele fragmente sunt *Ortzeichen* (semne-loc). Ajutate de rețeaua care stă la baza organizării compoziției, aceste *semne-loc* au poziții ce par precise, fixe. Sunt locuri semnificative din care este construit acest teritoriu. Sunt semne în peisaj, dar sunt și peisaje în sine, sunt context pentru acele artefacte misterioase, care sunt suficient de abstracte încât

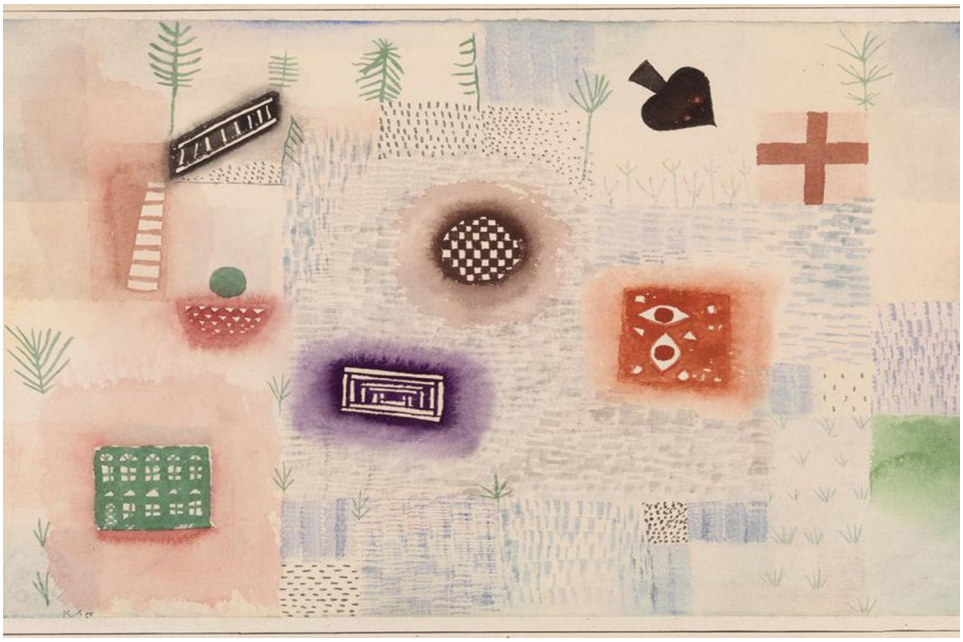


Figura 3. *Ortzeichen*, Paul Klee, 1926.

să poată fi imaginate și ca aparținând altor peisaje din alte locuri, unde sunt poate altfel poziționate, căpătând universalitate.

Ortzeichen este un *fragmentarium*. Doar că, spre deosebire de arheologi, Klee a reconstruit fragmentele, le-a reinventat, fără însă a le schimba trăsăturile esențiale – ceea ce i-a permis să le imagineze cum a dorit, știind că integritatea și esența peisajului nu va fi afectate în final, când vor fi puse înapoi împreună.

Felul acesta de a lucra cu spațiul este similar cu proiectul din anul II de care discutăm. Pentru că, în final, ce fac studenții este să extragă un mic spațiu (îi spunem context), inserează un proiect acolo (deci îl reinventează, îl modifică) și îl reintroduc în peisajul satului. Doar că rezulatul, după cum am arătat mai sus, tinde să fie insectarul. Lipsește un strat intermediar care să le poziționeze cu adevărat în sat. Strat care este de fapt fragmentul, iar la final *fragmentarium*-ul.

Primul plan pe care l-am făcut la atelier a fost mai fidel realității. Fragmentele au fost poziționate pe un contur al satului (limitat de texturile pădurilor, câmpurilor și apei care îl înconjoară), iar în loc de gridul lui Klee, studenții au reprezentat doar trama stradală. Planul rezultat (fig. 4), cu dimensiunea de cca. 400 x 200 cm, a reușit într-adevăr să le pună împreună, dar cu ample spații goale între ele – și ele în sine micșorate până la nivel de schemă. Am descoperit că poziționarea lor pe un plan la scară al întregului sat le scade capacitatea de a fi semnificative ca fragmente. Planul le readuce în ipostaze convenționale, subordonate lui. Micșorarea lor le simplifică, până la nivel de *pată*. Dar ele nu sunt pete, sunt la rândul lor context pentru altceva, pentru proiecte.

Al doilea plan (fig. 5), conceput ulterior, a făcut un pas în plus și a diminuat interstițiul până la absolut minimul necesar. Am considerat restul de sat ca pierdut, s-a eliminat *et*

cetera-ul de care vorbea Eco. Ce a rămas, fragmentele, s-au mărit și au devenit piesele importante, iar cu ele am recompus satul, ca pe un vas de ceramică descoperit în pământ. Au fost așezate în pozițiile lor reale (din cadrul satului) și în alăturări firești. Acest *fragmentarium* a încercat astfel să reproducă forma și structura satului, chiar dacă într-o manieră esențializată.

Privind mai de aproape aceste fragmente, se pot acum observa și proiectele în sine, iar la o observare mai atentă, chiar și micile detalii ale lor. De altfel, scara proiectelor este foarte variată: de la o masă cu scaune, la o grădină botanică. Dar în acest *fragmentarium* scara nu contează, fiecare *ciob* din vas este la fel de important pentru vasul în sine. Cu mențiunea că fiecare ciob trebuie să fie o componentă esențială a vasului. Iar fiecare ciob este în sine un mic univers.

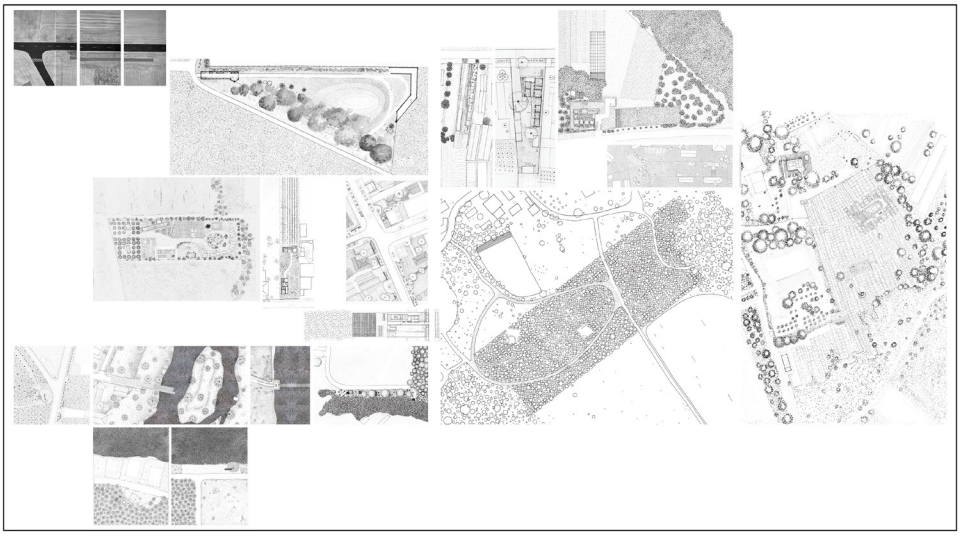
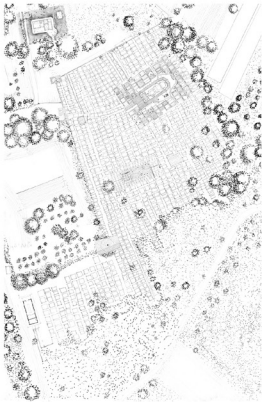




Figura 4. Primul fragmentarium, iulie 2024.



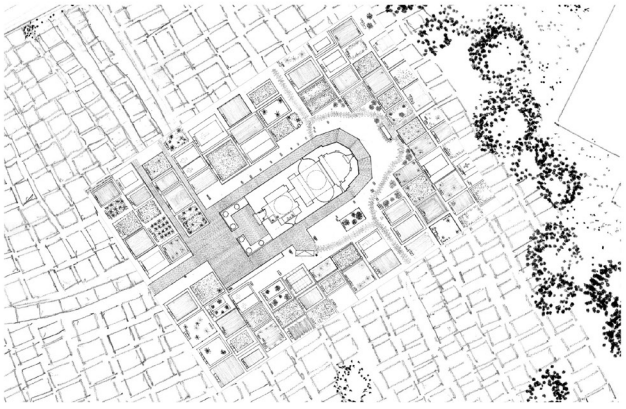


Figura 5. Al doilea fragmentarium (sus), un fragment, schitul (stânga jos), un proiect în fragment (dreapta jos), septembrie 2024.

Autorii proiectelor:

Limitele:

Linia - Alexandra Dorobanţu;
Masa - Timea Cristea;
Locul din pădure și banca Iris Comănescu;
Pontonul - Larisa Danciu;
Sub pod - Andreea Demetrescu;
La marginea apei - Andrei Bârligea;

Gospodăriile

Staţia experimentală de cercetare pentru artă şi viaţă:

Bibliotecă şi birou Mădălina Mihăilescu;
Sera - Andrada Neagu;
Bucătăria şi masa comună Cosmina Martalog;
Expoziţia valiză Larisa Marcociu;
Locuinţe temporare Alexandra Nicolae;
Sala comună - Edwin Meszaros;
Viticultorul - Alexandra Sandu;
Apicultorul - Miruna Roşu;
Tâmplarul - Mara Sandu;
Casa şi prispa - Ruxandra Radu;
Familia mare - Andrei Păsărică;
Casa de muzică Medeea Sandu;
Casa preotului - Mara Sălcescu;

Intersecţia:

Librăria - Theo Gigică; Patiseria - Flavia Ilie;
Troiţa - Nicoleta Ilie;
Bistro - Andra Ilioiu;
Marginea drumului- Ioana Manea;
Staţia de autobuz - Adelina Ghineț;

Schitul:

Locurile schitului - Elena Teleru;
Gardul şi locurile lui Rebecca Tomoială;
Clopotniţa şi poiana Liana Soare;
Capela mortuară Alexandru Stan ;

Alte locuri din sat:

Grădina botanică - Ilinca Albert;
Pădurea punte - Andreea Ghenţa ;

Note

1. În prezentul text vorbim despre maniera în care am încercat să abordăm primul proiect din anul II. Faţă de organizarea lucrului folosită în mod uzual în atelier (analiză de sit - locuri şi proiecte - prezentarea lor finală), în anul universitar 2023-2024 am încercat o abordare care leagă aceste etape într-un proces mai coerent, unde etapele îşi pierd limitele, cu detaliu-proiect-loc-sat un singur continuum.

2. ECO, Umberto. T*he Infinity of Lists.* Londra, Maclehose Press, 2009.

3. Idem, p.17.

4. WILLIAMS, Tod, TSIEN, Billy. *Wunderkammer*. Yale University Press, 2013, pp. 44-49.

5. POPA Petrar, Petronia, BORBELY, Carmen. Remembering Things Present: The Matter of Memory. *Metacritic Journal for Comparative Studies and Theory* 7.1 (2021). https://doi.org/10.24193/mjcst.2021.11.01, p.10.

6. https://www.instagram.com/statia.de.cercetare/ [accesat 1.09.2024].

7. Semne-locuri (trad. aut.).

8.https://collection.barnesfoundation.org/objects/6518/Place-Signs-(Ort-Zeichen)/ [accesat 30.08.2024].

Surse imagini

Fig. 1: Insectar, Frank Eugene Lutz, 1918, sursa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Field_book_of_insects_(6244371650).jpg.

Fig. 2: Analiza satului Căciulaţi, 2021, atelier 25, plan general; b. plan vegetaţie; c. schwarzplan; d. plan străzi, arhiva personală a autorilor.

Fig. 3: Ortzeichen, Paul Klee, 1926. sursa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Klee_place_signs_1926.jpg.

Fig. 4: Primul fragmentarium, iulie 2024, scara 1:1000, atelier 25, arhiva personală a autorilor.

Fig. 5: Al doilea fragmentarium (sus), septembrie 2024, scara 1:250, un fragment, schitul (stânga jos), un proiect din fragment (dreapta jos), autor: Elena Teleru.

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

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

O bisericuță din apropierea Ploieștiului în jurul anului 1700

Pe malul drept al Teleajenului, cu altarul îndreptat spre râu, retrasă față de satul aflat la vest, s-a zidit o biserică[1] „delicată", de mici dimensiuni, în jurul anului 1700 în Ploieștiori – un sat mic din nordul Ploieștiului. Biserica a fost zidită pe moșia din localitate, lângă casa familiei Cantili, de secol al XVII-lea, o clădire foarte puternică, cu aspect de palat și pivnițe boltite[2].

Intrarea în biserică se făcea dinspre sat, printr-un pridvor cu trei arcade, iar naosul avea două abside laterale, circulare la interior și poligonale la exterior. Absida altarului era alungită în plan, cu cinci laturi la exterior. În zidul despărțitor dintre pronaos și naos mai exista un gol de trecere. Biserica ar fi avut și o turlă pe naos.

Plastica exterioară a bisericii era alcătuită în trei registre: un soclu de aproximativ un metru și jumătate, relativ înalt; registrul median, cel mai înalt, de aproximativ patru ori cât soclul, cu o decorație cu firide înalte încheiate în acoladă brâncovenească, pictate, și un brâu deasupra; iar în zona superioară a fațadelor, sub cornișă, se aflau medalioane *„deosebite"*[3], circulare, din stucatură cu pictură.[4] Frescele erau *„dintre cele mai bune ale epocii"*[5], *„de un dulce ton de galben și de roz"*[6].

Biserica avea o catapeteasmă cu stucaturi aplicate și cu urme de pictură la fel de valoroasă ca și cea din medalioanele cu sfinți.[7] Catapeteasma avea numai două uși: una centrală iar alta laterală. Biserica deținea o serie de obiecte valoroase[8] printre care icoane, sfeșnice împărătești, iconostas și altele.



Nicolae Ghica-Budești și privirea de ansamblu

Nicolae Ghika-Budești[9] (1863-1943), inginer absolvent al Școlii Naționale de Poduri și Șosele din București – elev al lui Anghel Saligny și arhitect absolvent al *École des Beaux-Arts*, Paris, a fost unul dintre primii profesori ai învățământului superior de arhitectură românesc, iar din 1930 membru de onoare al Academiei Române și membru în Comisia Monumentelor

Istorice. El s-a specializat în arhitectura Olteniei și Munteniei și a definit stilurile istorice ale bisericilor ortodoxe din Oltenia și Muntenia, identificând mai multe tipologii spațiale și cronologice. Această specializare i-a cristalizat, prin vizite la fața locului, o arhivă vizuală unică a majorității bisericilor istorice din cele două regiuni.

Prima categorie identificată este cea a bisericilor creștine ortodoxe de zid din Evul Mediu în Peninsula Balcanică (Biserica Sân-Nicoară din Curtea de Argeș – aprox. 1350, Cotmeana – 1386). A doua categorie aparține celor din veacul al XIV-lea realizate de Școala bizantină și primii Basarabi, de Școala sârbească din Valea Moravei și de Mircea cel Bătrân, din care fac parte Biserica Domnească de la Curtea de Argeș – cca. 1380, Biserica Mănăstirii Tismana, bisericile din Turnul-Severin – Vodița I și II, și Biserica Mănăstirii Cozia. Din secolul al XV-lea nu s-au păstrat edificii de cult. La începutul secolului al XVI-lea, dominată de personalitățile a doi domnitori importanți, Radu cel Mare și Neagoe Basarab, și a Meșterului Manole, au fost construite câteva dintre cele mai importante biserici românești din Muntenia și Oltenia: Biserica Mănăstirii Dealu – 1502, Biserica Episcopiei Argeș – 1508, Biserica Mănăstirii Snagov – 1517 și Vechea Mitropolie din Târgoviște – 1518. În secolul al XVI-lea, perioadă condusă de Radu Paisie, Mircea Ciobanul, Frații Buzești, Mihnea Vodă, Mihai Viteazul, s-au întemeiat multe edificii importante de cult printre care Mănăstirea Tutana, din județul Argeș, Mănăstirea Mihai Vodă din București și zeci de alte biserici.

După acestea, a urmat o tranziție stilistică în prima jumătate a veacului al XVII-lea, dirijată de Radu Vodă Mihnea, din care s-a dezvoltat un nou stil național numit de Ghika-Budești *Renașterea din veacul al XVII-lea* și definitivat la final de secol sub tutela lui Matei Basarab și Constantin Șerban Cârnul. *Noul stil românesc din veacul al XVIII-lea* a continuat și s-a dezvoltat în toată regiunea prin bisericile ctitorite de Șerban Cantacuzino și de frații lui Drăghici, Spătarul Mihail și Stolnicul Constantin, precum și de Constantin Brâncoveanu. Cele mai ample biserici ale etapei de secol al XVII-lea sunt cea a Mănăstirii Radu-Vodă, Mitropolia și Biserica Mănăstirii Cotroceni din București, iar din secolul următor, Bisericile Mănăstirii Văcărești și cea a Mănăstirii Cernica.

Caracteristicile bisericilor de sfârșit de secol al XVII-lea și secol al XVIII-lea, din care face parte și Biserica Sf. Visarion din Ploiești, sunt: pridvorul omniprezent, înălțarea și îngustarea generală, turle înalte și zvelte, arcuri în semicerc la pridvor, ample decorații în piatră sculptate la ancadramente, coloane (capitel, bază, fus) cu bogate motive ornamentale de influență italiană, brâu median, decorații excesive atât la interior cât și la exterior de noile bresle și școli artistice care s-au format. Acestea pot fi încadrate în următoarele tipologii volumetrice și planimetrice:

a) planul în treflă cu turlă, cu o structură diferită de sistemul structural sârbesc;

b) planul cu clopotniță peste pronaos și cu o turlă peste naos, inovație a lui Matei Basarab, care „devine tipul oarecum clasic al noului stil";

c) planul Bisericii Episcopale din Curtea de Argeș a Meșterului Manole, cu patru turle și pridvor adăugat, deschis cu arcade pe stâlpi, care a fost folosit în cazul bisericilor mari menționate anterior;

Figura 1. Intr-o etapă istorică, biserica a avut un turn-clopotniță cu plan rectangular.

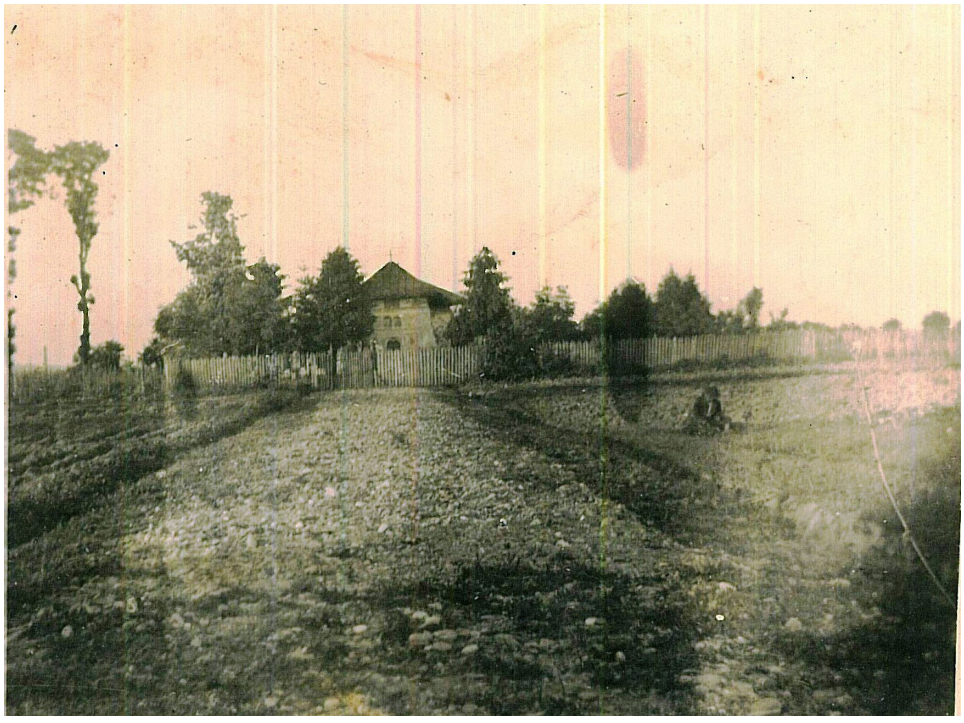
d) uneori, bisericile populare pot avea planul dreptunghiular, uneori doar cu clopotniță,

alteori fără turlă și fără clopotniță.

Câteva dintre bisericile din Muntenia de secol al XVII-lea sunt Biserica Mănăstirii Sinaia, 1690 – 1695, Biserica ansamblului Curții Goleștilor – 1646, Biserica Ansamblul Palatului Brâncovenesc din Mogoșoaia – 1688, Biserica Ansamblului Stavropoleos – 1724, Biserica Ansamblului Colțea – 1702. Câteva dintre bisericile emblematice de valoare națională și universală ale județului Prahova din aceeași perioadă sunt Biserica fostului Schit Lespezi, Biserica din Filipeștii de Pădure pictată de Pârvu Mutu și aflată la 20 de km de cea din Ploiești, ori Biserica Fostei Mănăstiri Brebu[10].

Biserica din Ploiești în viziunea lui Nicolae Iorga

Nicolae Iorga (1871-1940) era Ministrul Culturii și, ulterior, Prim Ministru (1931-1932) în perioada în care a scris despre despre Biserica din Ploiești, în 1929 și 1933, la 62 de ani. Stabilise demult la Vălenii de Munte o reședință inițial permanentă, în 1908, la care a revenit ulterior, precum și editura, școala de vară și proiectul cultural de acolo. El publicase deja trei lucrări semnificative despre arta religioasă la români: *Istoria românilor în chipuri și icoane*[11], *Sate și mănăstiri din România*[12], *Istoria Bisericii românești și a vieții religioase a românilor*[13]. Ca și lui Nicolae Ghika-Budești, aceste studii i-au format o vastă înțelegere și o bogată arhivă vizuală a ceea ce înseamnă pictura ortodoxă istorică românească și valoarea acesteia, atât în ceea ce privește fresca, cât și icoanele. El a remarcat valoarea Bisericii vechi din Ploiești din această perspectivă – a calității picturilor exterioare și interioare, după o vizită în localitate[14]. Iorga nu a identificat ctitorii, boieri de rang inferior, aceștia fiind importanți poate mai mult prin gust decât prin funcție.[15]





Figurile 2 și 3. În trecut, biserica era situată la distanță față de sat și domina valea râului aflată la est. Într-o altă etapă istorică, biserica avea o învelitoare simplă, fără turn.

Ipostaze ale bisericii din Ploieștiori

După Iorga, biserica a fost retencuită[16] în 1852 de călugărul Mihai Mărgineanu[17]. Din studiile realizate de preotul Victor Toma și din cele realizate de învățătorul Nicolae Bărbieru, reiese că biserica a fost modificată în anul 1852.[18] Pridvorul inițial, deschis dintr-o a doua etapă a fost zidit. Pridvorul inițial ar fi avut coloane de cărămidă și trei arcade.[19] S-au mărit pronaosul și naosul prin demolarea celor două ziduri și înlocuirea cu unul singur despărțitor. Cu această ocazie s-au modificat și ferestrele pronaosului, iar din cauza fisurilor s-au realizat contraforți.[20]

Turla care apare în fotografiile istorice, despre care nu se știe dacă a fost sau nu originală, a fost demolată sau a dispărut în anii 1930-1932, iar bolțile au fost transformate la rândul lor.

Toma Socolescu, din funcția de arhitect șef al județului, i-a făcut în 1929 o mică intervenție de urgență bisericii, pentru a mai rezista o perioadă. Tot el a propus donarea unor obiecte de patrimoniu mobil la Muzeul Județean, lucru care pe de o parte a protejat obiectele respective, pe de altă parte a dus, probabil, la abandonarea mai rapidă a grijilor pentru biserica veche.[21]

După vizita ulterioară a lui Nicolae Iorga, Comisiunea Monumentelor Istorice a mai făcut o reparație acoperișului și a propus decaparea tencuielii noi, lăsând vizibile frescele inițiale.[22]

În octombrie 1975 arhitectul Neculce de la *Direcția Patrimoniului Cultural Național*, în adresa numărul 10324 din octombrie 1975, scria că instituția va lua măsuri pentru protecția și valorificarea monumentelor semnalate în această adresă, inclusiv a bisericii vechi din Ploieștiori.

După Socolescu, biserica nouă a fost ctitorită de familia Cantilli – ultimii proprietari ai moșiei. La interior în dreapta intrării se află portretele ctitorilor: trei bărbați D. Hagi Christu Cantilli și copiii săi, Christu și Panait.[23]

Brazii cimitirului au fost plantați în jurul anului 1910 de familia boierului Panait Cantilli.

În imaginile interbelice se vede și un pavilion metalic la sud față de biserică.

Micuța ruină a bisericii din Ploieștiori

Cea mai mare parte a bisericii s-a distrus și mai ales fragmentele de pictură sunt pierdute în mare parte, cu excepția unor mici fragmente foarte depigmentate. Astăzi, găsim o ruină înghesuită pe un teren mic, înconjurat de volume mari, contemporane. Satul s-a extins până dincolo de biserica ce s-a micșorat, până la valea Teleajenului, iar case mari, specifice periferiei orașelor de după 1989 din România au înconjurat biserica ce, în timp, odată cu diminuarea volumetriei, și-a pierdut din prestigiul vizual și coerența pe care le poate avea o biserică din acea epocă.

Se intra inițial din vest pe sit, dinspre sat, spre intrarea principală în biserică, dar azi se intră prin spate spre altar – prin estul bisericii, dinspre vale, dintr-o străduță nepavată



Figura 4. După construirea bisericii noi, cu toate eforturile unor personalități printre care Nicolae Iorga, biserica abandonată a devenit o ruină.

și subdimensionată, fără trotuare. Curtea în zona intrării principale în biserică este înghesuita de o criptă deschisă – ca și altele aflate pe teren, și de gardul vecinilor care și-au plantat o livadă acolo, iar la sud față de ruină se află o casă de patru ori mai mare decât biserica de 300 de ani. Dincolo de livada privată aflată la vestul bisericii și de strada paralelă cu cea a ruinei, se află terenul bisericii noi din Ploiești ori, cu intrarea prin următoarea stradă paralelă cu cea a ruinei, fără ca între cele două biserici să existe o comunicare directă.

Gadget-urile generației Z

Situl proiectului de atelier al anul II, grupa 26, an universitar 2023-2024 a fost terenul ruinelor Bisericii Sf. Visarion. Imobilul, azi clasat ca monument istoric de importanță regională, situat conform Listei Monumentelor Istorice[25] neactualizată „în câmp, la est de bis. Sf. Dumitru, lângă conacul Cantilli, fost C.A.P.", sat Ploieștiori, comuna Blejoi, județul Prahova, regiunea Muntenia.

Anterior vizitei pe sit cu studenții, în cadrul atelierului li s-a făcut o prezentare privind istoricul și importanța bisericii, în care au fost proiectate imaginile de epocă ale bisericii vechi. Totodată, studenților li s-au explicat și principiile realizării releveelor. Împreună cu colectivul de îndrumare, studenții au petrecut o zi la fața locului și au revenit individual sau în echipe în localitate, acolo unde au mai fost necesare informații pentru realizarea studiului contextului local.

În primele două săptămâni, studenții au realizat releveul colectiv al proprietății, al bisericii ruină și al bisericii așa cum era inițial, după releveul ruinei și imaginile de epocă puse la dispoziția noastră de comunitatea locală. Studenții au întocmit schițe de mână și măsurători la fața locului, de multe ori cu ustensile necorespunzătoare, și au fost

foarte reticenți când li s-a cerut predarea schițelor respective pentru ghidul localității Ploieștiori, care a fost înmânat comunității locale în cadrul evenimentelor de la Centrul de cultură arhitecturală al Uniunii Arhitecților din România, vernisaj vineri, 10 noiembrie 2023 și de la ARCUB, Casa Eliad din Mircea Vodă 5, București, evenimentul de lansare al cărții *Arhipera: Arhitectura socială participativă*[26]. Însă prin metode grafice simpliste, asistate de calculator, au realizat o machetă virtuală a ruinei și cele două relevee solicitate. Cu toate acestea, deplasarea la Ploieștiori, înțelegerea vizuală a ruinei, prin imaginile de epocă și relevee, studierea și observarea localității și a mediului construit din care face parte ruina precum și gradul de dificultate al temei au stârnit interesul studenților. În următoarele patru săptămâni, fiecare student a realizat o propunere bazată pe un singur material de construcție ales dintre următoarele: lemn, piatră, lut, textil și hârtie.

Și totuși cum intervenim într-un astfel de sit?

Cunoașterea noastră s-a bazat atât pe informațiile vizuale, cât și pe gradul de înțelegere a informațiilor privind valoarea, contextul actual și inițial al bisericii. În termenii gândirii vizuale explicate de Arnheim,[27] în acest articol am atins mai multe perspective. Ne referim la contactul vizual al studenților cu situl, cu ruinele unei biserici prin imagini-document. Cunoașterea și documentarea ruinei s-au bazat pe imagini-document, adică pe o documentare vizuală. Fără imaginile de epocă, înțelegerea obiectului de arhitectură ar fi fost mult mai dificilă. Pe de altă parte, vorbim și de o altă cunoaștere vizuală, la fața locului, aproape tactilă, ce permite o înțelegere mai profundă și este un exercițiu foarte util. În contrast cu explorarea unei singure biserici și cu formarea studenților arhitecți prin cursurile de istoria arhitecturii avem cele două *baze de date* din memoria celor două personaje emblematice pentru istoria românilor și istoria arhitecturii românești: Nicolae Iorga și Nicolae Ghica-Budești, care au studiat istoria artei religioase și ansamblurilor bisericești și datorită cărora putem astăzi plasa valoric bisericuța din Ploieștiori și putem adăuga informații textuale importante imaginilor istorice. Cât de diferită este viziunea studenților asupra bisericii din Ploieștiori față de cea a îndrumătorilor sau față de viziunea lui Nicolae Iorga sau a lui Nicolae Ghica-Budești?

Cu toate că tema de atelier a fost permisivă, studenții au evitat aproape orice propunere care să depășească dimensiunea terenului, cu excepția unui proiect care amenajase o promenadă prin livada vecină, poate și datorită discuțiilor din atelier care încurajau imaginarea unei soluții cu șanse reale de execuție. În tema de atelier s-a notat că Nicolae Iorga sugera un mic muzeu al bisericii din Prahova sau un mic muzeu etnografic; parohia a propus un atelier de pictura monumentală – frescă, dar și libertatea de a construi în subsol un cavou pe o fâșie mică de teren, direcții ce au fost luate în considerare de studenți. Pe de altă parte, recomandările de a compune relaționări cu malul Teleajenului unde se transporta sarea – conectarea cu maidanul sau realizarea unei promenade a satului și chiar reconstruirea bisericii nu au fost dezvoltate.

Proiectul de atelier a constituit un exercițiu complex care a pornit de la o nevoie reală din teritoriu, identificată de Asociația Arhipera. Schița volumetrică, analiza materialelor și a tehnicilor constructive au reprezentat o provocare atât pentru studenții anului II, cât și pentru colectivul de îndrumare, format din conf. dr. arh. Lorin Niculae, drd. arh. Irina Scobiola și drd. arh. Silvia Costiuc. Tema a pornit de la o solicitare concretă a Parohiei Ploieștiori, care își dorește conservarea ruinei aflată acum într-un peisaj *strident*. Suntem departe de acea perioadă în care a fost instituită mania de a face *tabula rasa* în jurul monumentelor

istorice, însă datorită contextului vizual și cultural contrastant, contemporan, dar și a dimensiunii culturale atât a ruinei cât și a mediul construit actual, tema de atelier rămâne o provocare pentru cei mai experimentați arhitecți contemporani și pentru breasla arhitecților din România.

Proiectele studenților au fost donate Parohiei din Ploiești, acestea fiind expuse de Primărie și utilizate pentru a obține finanțările necesare restaurării bisericii vechi, pentru care preotul paroh a început deja demersurile. Studenții au învățat, pe lângă cercetarea vizuală, că arhitectura poate genera schimbare, poate vindeca locuri și poate reprezenta acel imbold pentru a declanșa acțiunile necesare pentru revitalizarea satelor românești, prin conservarea și punerea în valoare a patrimoniului construit, prin construcții noi care înțeleg valoarea specificului arhitectural local și promovează sustenabilitatea și economia circulară.



Figura 5. Biserica își pierduse deja învelitoarea și avea la sud ruina unui foișor metalic care nu s-a mai păstrat. În ultimii ani, în apropierea bisericii în ruină au fost construite locuințe de dimensiuni care concurează cu volumetria bisericii, iar biserica și-a pierdut rolul dominant inițial pe care îl avea față de localitate.



Figurile 6. Biserica își pierduse deja învelitoarea și avea la sud ruina unui foișor metalic care nu s-a mai păstrat. În ultimii ani, în apropierea bisericii în ruină au fost construite locuințe de dimensiuni care concurează cu volumetria bisericii, iar biserica și-a pierdut rolul dominant inițial pe care îl avea față de localitate.

Note

1. Reiese din fotografiile de epocă de la DSAPC Ploiești, *Condică*.

2. IORGA, Nicolae. *Vechi case prahovene. Casa și biserica din Ploeștiori.* BCMI, 1933, anul XXVI, pp. 173-175.

3. *Idem. Biserici muntene de curând reparate* în BCMI, 1929, anul XXII, pp. 92-94.

4. *Condică*.

5. SOCOLESCU, Toma. *Arhitectura în Ploiești*. Tiparul Cartea Românească, București, p. 70.

6.IORGA, Nicolae *op. cit.*

7. Idem. *Vechi case prahovene. Casa și biserica din Ploeștiori.*

8. Aflate azi la Muzeul Județean Prahova, SOCOLESCU, Toma – Op. Cit., p. 69.

9. *Evoluția arhitecturii în Muntenia și Oltenia. I. Înrâuririle străine de la origine până la Neagoe Basarab*, în Buletinul Comisiunii Monumentelor Istorice (BCMI) XX (1927), fasciculele 53-54, paginile 121-158; *Evoluția arhitecturii în Muntenia și Oltenia. II. Vechiul stil românesc din veacul al XVI-lea*, în BCMI, XXIII (1930), fasciculele 63-66; *Evoluția arhitecturii în Muntenia și Oltenia. III. Veacul al XVII-lea*, în BCMI XXV (1932), fasciculele 71-74; *Evoluția arhitecturii în Muntenia și Oltenia. IV. Noul stil din veacul al XVIII-lea,* în BCMI, XXIX (1936), fasciculele 87-90.

10. Datări conform Lista Monumentelor Istorice, anexă la Ordinul Ministrului Culturii nr. 2828/2015, pentru modificarea anexei nr. 1 la Ordinul Ministrului Culturii şi Cultelor nr. 2314/2004 privind aprobarea Listei Monumentelor Istorice, actualizată şi a Listei Monumentelor Istorice dispărute, cu modificările ulterioare din 24.12.2015. Ordinul a fost publicat în Monitorul Oficial al României, Partea I, Nr. 113 bis, 15.02.2016.

11. IORGA, Nicolae. *Istoria romînilor în chipuri şi icoane*. Bucureşti, Minerva, Institut de Arte Grafice şi Editură, 1905.

12. Idem. *Sate și mănăstiri din Romania*. Bucureşti, Minerva, Institut de Arte Grafice şi Editură, 1905.

13. Ibidem. *Istoria Bisericii româneşti şi a vieţii religioase a românilor*. vol I, vol. II, Vălenii de Munte, Tipografia „Neamul Românesc", 1908-1909.

14. IORGA, Nicolae. *Vechi case prahovene. Casa și biserica din Ploeștiori*, op. cit.

15. Partea din zid în care figura numele cititorilor era desprinsă la vizita sa din 1933. Însă după Filitti, ctitorii ar fi Ioane Slătineanu vel Medelnicer și Scarlat Greceanu. Ioane Slătineanu a fost o personalitate a vremii, cămăraș în 1722, vameș, caimacam al țării și medelnicer în 1737. A decedat în 1741, iar fiica lui, Ilinca, împreună cu soțul său Constantin Cândescu, a ctitorit biserica de la Cândești, pictată între 1754 și 1755 și cumpărată de la Constantin Cândescu de cumnatul său Radu Slatineanu în jurul anului 1761. N. Iorga, *Vechi case prahovene. Casa și biserica din Ploeștiori*, N. Iorga, Studii și documente, XI, p. 290.

16. IORGA, Nicolae. *Vechi case prahovene. Casa și biserica din Ploeștiori*, op. cit.

17. *Condică.*

18. *Idem.*

19. *Ibidem.*

20. *Ibidem.*

21. SOCOLESCU, Toma – *Op. Cit.*, p. 69.

22. *Ibidem.* - p.70.

23. *Ibidem.* -p.69.

24. Cod PH-II-m-B-16571, Lista monumentelor Istorice, *op. cit.*

25. *Idem.*

26. NICULAE, Lorin Constantin. ARHIPERA. *Arhitectura socială participativă,* UAUIM, București, 2023.

27. ARNHEIM, Rudolf. *Visual Thinking,* University of California Press, 1969.

Surse imagini

Fig. 1: N. Iorga (1933), Vechi case prahovene – Casa și biserica din Ploeștiori, în Buletinul Comisiunii Monumentelor Istorice, Octombrie - decembrie, Anul XXVI. - Fasc. 78, Aşezământul tipografic, Datina Românească - Vălenii-de-Munte, pag. 173-175.

Fig. 2-5: Arhiva Parohiei Ploiestiori.

Fig. 6: KOSA Alexandru-Robert, fotografie realizată din unghiul solicitat de autorii acestui articol.

AXONOMETRII. PUNCTE DE VEDERE

conf. dr. arh. Mihaela Pelteacu

Particularitățile tridimensionale și metoda de realizare relativ simplă, plasează axonometria în rândul instrumentelor de bază pentru inițierea în desenul de arhitectură. Poate fi însă, în exact aceeași măsură, subiectul unor elaborări complexe și sofisticate. Caracterizată de absența liniei orizontului, punctul de observație în axonometrie nu face parte din imagine. Aceasta instituie așa-numitul punct de vedere *abstract*, tehnic vorbind, situat în afara reprezentării. Axonometria nu include observatorul în scenă (cum se întâmplă în cazul perspectivei), fiind o imagine nerealistă în care mintea celui care privește are ocazia — nesperată, de a deține controlul rătăcind liber în spațiu. Indiferent de distanța la care se află, în acest tip de reprezentare obiectele au aceleași proporții, scară și valoare, și orice detaliu este în aceeași măsură vizibil/lizibil. Proiecția axonometrică nu redă distanța față de subiectul privitor ca în cazul perspectivei, ci adâncimea spațiului reprezentat.

În axonometrie, punctul de vedere omniscient cuprinde întregul cu toate detaliile vizibile simultan, într-o singură imagine.

Discutând comparativ punctele de vedere în cazul perspectivei liniare și în proiecția axonometrică, Yves-Alain Bois recurge la o analogie interesantă care sugerează, atât diferența dar și o anume filiație între cele două tipuri de imagini: perspectiva imobilizează privitorul cu forța de seducție a unei gorgone, în timp ce axonometria are calitatea zborului „calului Pegas izvorât din sângele Medusei.[1]

În ultima vreme, deși este legată în mod intrinsec de lucrul la planșetă, sau cum mai este numit, desenul *la teu și echer*, axonometria a invadat spațiul digital aflându-se printre imaginile cele mai dorite și mai răspândite, nu doar în proiectele studențești ci și în paginile de prezentare ale profesioniștilor din arhitectură.

Asistăm practic la un soi de revival al axonometriei în cadrul unui peisaj care, spre deosebire de începutul secolului 20, este dominat de colaje întregi de arhive vizuale în care

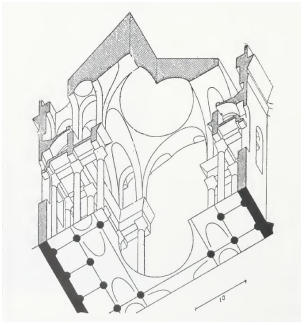


Figura 1. *Jacques-Germain Soufflot, Ste.-Genevieve*, 1813 *axonometric* (from Choisy).

pot fi recunoscute axonometrii izometrice ce amintesc de studiile lui August Choisy (secționate, plonjante sau montante), axonometrii planare, ale căror efecte picturale trimit la realizările de mai demult ale arhitectului John Hejduk, sau axonometrii solide care fac legătura cu imagini publicate în anii '60 de arhitectul american Kenneth Frampton, în toiul dezbaterilor critice cu privire la arhitectura modernă și evoluția acesteia în a doua jumătate a secolului 20.

Realizate digital și combinate în funcție de afinitățile autorilor, cu referințe din alte domenii — arte plastice, film, fotografie — producțiile axonometrice actuale nu par să aibă o preocupare vizavi de istoria și teoria arhitecturii. Frecvent se pot întâlni proiecții cavaliere, abstractizante, în proiecte în care materialitatea arhitecturii este esențială— sau dimpotrivă, pledoarii grafice în favoarea genius loci realizate cu axonometrii solide (de volum), un tip de axonometrie care nu demult era semnul unei poziții critice în relație cu mai sus amintitul concept.

Este prea devreme pentru a spune cu certitudine dacă, în maniera în care se lucrează astăzi imaginile axonometrice este vorba de ignorarea istoriei arhitecturii sau mai degrabă de un contra-curent în fața imaginilor digitale, creat cu dorința de a recupera prin orice mijloace, acea intenție primă a creației de arhitectură, minimalizată ca semnificație și redusă la simpla transmitere de informații, de ușurința cu care sunt create astăzi imaginile foto-realiste.

Oricare ar fi dintre variantele de mai sus, se poate observa atât în mediul academic în proiectele studențești dar și în practica de arhitectură în general, instalarea unui alt punct de vedere în axonometrie. O scurtă incursiune în istoria modernă a desenului axonometric, va fi necesară pentru a înțelege particularitățile istorice ale acestui tip de reprezentare și felul în care este practicat astăzi.

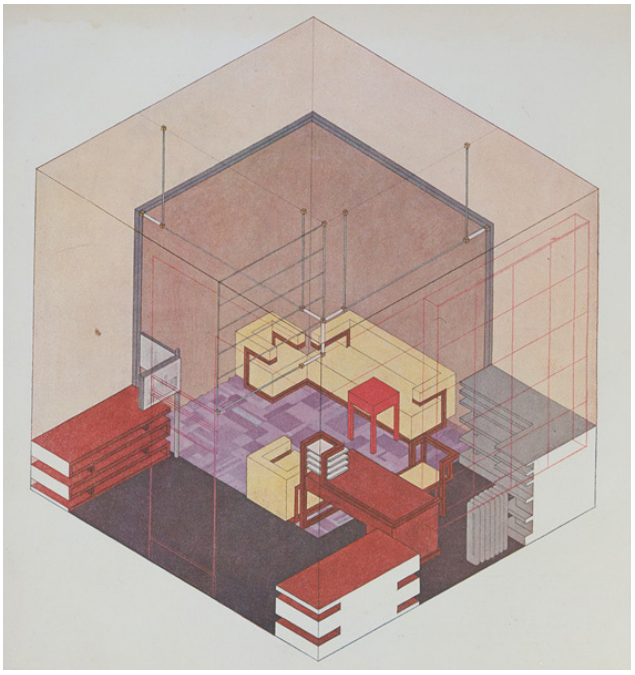
Avangardele sec.20

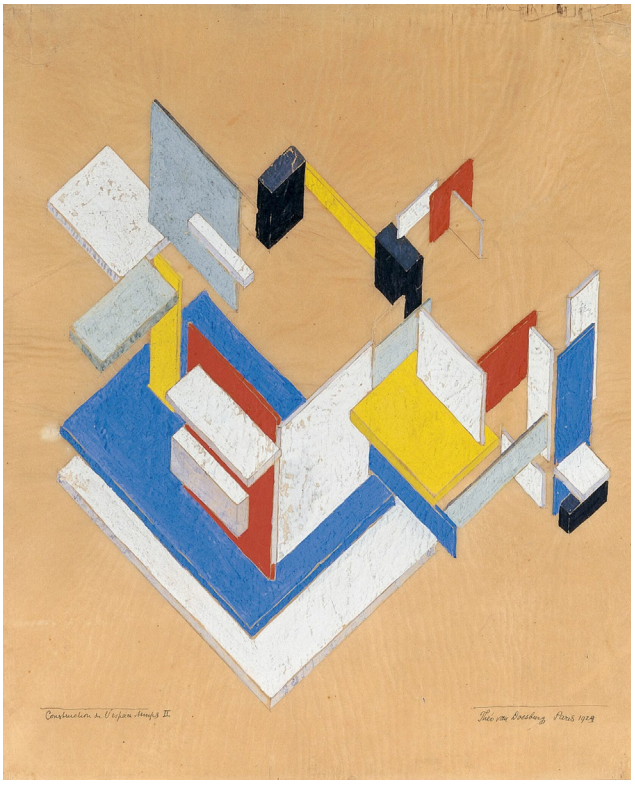
Perioada de glorie a axonometriei coincide cu Modernismul, fiind considerată, așa cum perspectiva la un punct de fugă a fost pentru perioada Renașterii, expresia majoră a ideilor inovatoare, manifestul însuși al arhitecturii moderne în materie de reprezentare.

Capacitatea de a conota simultan spațiul infinit, abstract și obiectivitatea raționamentului tehnic, a făcut ca reprezentarea axonometrică să fie pentru artiștii și arhitecții avangardei mediul ideal prin care și-au promovat ideile teoretice legate de descoperirea unui nou spațiu.

Anul 1923, odată cu expunerea la Paris și Weimar a primelor reprezentări axonometrice consemnate ca atare, marchează în istoria arhitecturii, recunoașterea axonometriei ca noua estetică a avangardei. *Maison Particulière* realizată de Theo van Doesburg și Cornelis van Eesteren, alături de imaginea în proiecția izometrică a biroului de la Weimar realizată de Walter Gropius (un cub transparent în care sunt evidențiate prin culoare elementele care definesc spațiul: mobilierul, covorul, luminile), sunt piesele axonometrice asimilate cu actul de naștere al „renașterii moderne a axonometriei"[2].

Este perioada în care, sub influența teoriei câmpului și psihanalizei, legile fizicii newtoniene vor trece în planul secund al preocupărilor multor artiști, alți factori instaurându-se și





producând mutații profunde asupra modalităților de sugerare a spațiului arhitecturii. Se căuta ceva ce putea să înlocuiască spațiul matematizat cu spațiul psiho-fizic al timpurilor moderne (aici putând fi inclusă și teozofia modernă), iar proiecția axonometrică avea toate calitățile pentru a răspunde acestor idealuri. Exhaustivă, cu putere de sintetizare și abstractizare, axonometria convine și ideilor legate de autonomia artei arhitecturii.

Eliberarea de greutatea zidului, transparența sau fascinația pentru bidimensionalitate, sunt toate idealuri parte a acestor noi filozofii.

Trebuie spus totuși că axonometria nu era o idee cu totul nouă. Auguste Choisy deja o utilizase apreciindu-i calitatea de a cuprinde într-o singură perspectivă sintetică, simultan, planurile, elevațiile și secțiunea aferente unui spațiu, păstrând dimensiunile reale ale tuturor elementelor. Este interesant că și în cazul lui Choisy opțiunea pentru axonometrie a fost expresia unui punct de vedere critic legat de perspectiva liniară, inadecvată discursului raționalist de care era preocupat. Avantajul recunoscut al axonometriei era faptul că nu se adresa simțului văzului ci rațiunii analitice. Atopică fiind, asigura izolarea obiectului față de context. Acesta, „eliberat de orice fundal narativ, putea fi supus „observației atente a cititorului pentru ceea ce reprezintă în sine[3].

Figura 2. *Izometrie cu biroul directorului la Bauhaus Weimar, Proiect: Walter Gropius / Desen: Herbert Bayer, 1923.*

Spre deosebire de August Choisy arhitecții avangardei istorice atribuie modului de proiecție axonometrică un rol cu totul nou: conectarea cu noile filozofii și dimensiunea temporală a arhitecturii. Unele dintre axonometriile lui Theo van Doesburg, *Construction de l'espace-temps 4*, combină pragmatismul arhitecturii cu metafizica artei, titlul trimițând explicit la acest deziderat.

Axonometria a favorizat subiectele predilecte ale începutului secolului 20 printre care și tehnologia și standardizarea. Paradoxal însă, în cea de a doua jumătate a sec.20, reprezentare axonometrică reapare în discuțiile ale arhitecților, semnificând exact contrariul acestor idei[4.] Este cazul unor arhitecți de notorietate ale căror opinii vor influența semnificativ arhitectura occidentală: Kenneth Frampton și conceptul despre tectonică și Peter Eisenman și ideea desprinderii arhitecturii de suportul material.

Dematerializarea arhitecturii: Peter Eisenman

În anii '60 Peter Eisenman era preocupat de găsirea unui limbaj formal autonom în arhitectură. În contextul dezbaterilor teoretice postbelice, dominate printre altele și de eseul despre transparență semnat de Colin Rowe și Robert Slutsky, Peter Eisenman se poziționează critic față de această teorie și consideră să-și exprime opoziția față de interpretarea subiectivă a ordinii, așa cum era propusă și discutată de Colin Row, recurgând la studii axonometrice.[5]

La fel ca August Choisy în secolul 19, Eisenman este atent la potențialul analitic al axonometriei și o utilizează cu un alt scop: excluderea referințelor antropomorfice, izolare și abstragerea construcției față de mediu. Prin seria intitulată casele abstracte, înțelege să regăsească autonomia arhitecturii în mediul bidimensional al proiecției axonomtrice. Transparența redată prin distincția între liniile vizibile și invizibile vorbesc despre preocuparea sa pentru reversibilitatea lecturii în imaginile axonometrice, transparente, posibilitatea de a comuta de la percepția spațială/tridimensională la cea bidimensională.

Figura 3. *Construction in Space-Time II, 1924. Theo van Doesburg.*

Sensibilitate tectonică redată prin imaginea axonometrică: Keneth Frampton

Ceea ce era irelevant pentru Eisenman, anume: materialul, subiectul, sensibilitatea tectonică—, se regăsesc ca elemente esențiale în studiile lui Kenneth Frampton, angajat și el, în același context critic al anilor '60, în căutarea unui limbaj formal al arhitecturii.

Spre deosebire de Peter Eisenman, Kenneth Frampton ignoră capacitatea axonometriei cu privire la reversibilitatea imaginii, blocând practic posibilitățile de manifestare ale acestei particularități. Axonometriile propuse de Frampton în diversele proiecte și studii, sunt întotdeauna axonometrii solide, de volum, care relatează prin anumite detalii despre prezența unui subiect, un ipotetic utilizator (de ex.: redarea materialul pardoselii, a contextului vegetal/mineral). În astfel de reprezentări, grație modului de redare a sitului, a toposului, vegetației și drumurilor, devine lizibilă scara lucrurilor, care la Eisenman era o imposibilitate. Rezultatul este apariția punctului de vedere subiectiv alături de cel abstract. În deplin acord cu teoriile sale, revelarea interiorului arhitecturii într-o serie de axonometrii deschise, vorbesc despre tectonică și tipologie,

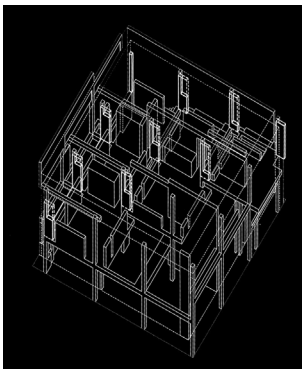


Figura 4. (stânga) House II Concept. Proiect:Peter Eisenman.

Conceptul tectonicii — cu alte cuvinte, considerearea relației dialectice *skin-core* (tectonica), sit și tipologie — presupune plasarea individului, a corpului uman, în centrul preocupărilor arhitecturii, iar tipul de reprezentare axonometrică pe care Kenneth Frampton îl adoptă vine să susțină acest gen de convingeri și la nivelul reprezentării.

Alegerea axonometriei solide este motivată de efectele sale de diminuare a calităților optice, contrar reprezentărilor axonometrice în care este posibilă reversibilitatea imaginii, comutarea de la percepția spațială la cea bidimensională. Axonometria la Kenneth Frampton face astfel loc calităților experiențiale ale reprezentării.[6]

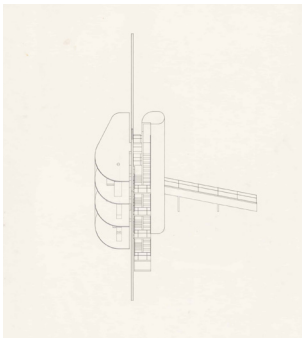


Figura 5. (stânga) Axonometric for Wall House 1. 1968-1974. Proiect: John Hejduk.

Caracterul pictural al axonometriei: John Hejduk

John Hejduk adoptă axonometria manifestându-și la rândul său respingerea față de anacronismul și vechimea desenului în perspectivă, dar făcând referire cu precădere la utilizarea axonometriei ca instrument de educație în arhitectură. Hejduk reproșa perspectivei lipsa de obiectivitate și efectul scenografic.[7]

La fel ca ceilalți arhitecți amintiți, John Hejduk explorează calitățile reprezentării axonometrice pentru a dezvolta idei teoretice. O serie de desene cu axonometrii planare, unde fațada și planul acoperișului sunt singurele lucruri vizibile, arhitectul exprimă îndoiala cu privire la poziția privilegiată a punctului de vedere omniscient care i-a conferit forță și obiectivitate axonometriei. Efectele picturale, lectura reversibilă și planeitatea absolută a sistemului de proiecție la 45° sau 90°, sunt la Hejduk un mijloc prin care se poate comuta de la planeitate la tridimensionalitate, conferind iluzia spațialității atât suprafeței cât și volumului. [8]

Desenele lui John Hejduk sunt de altfel, un comentariu complex, sofisticat, al preocupărilor sale legate de posibilitatea reducerii spațiului la suprafață.

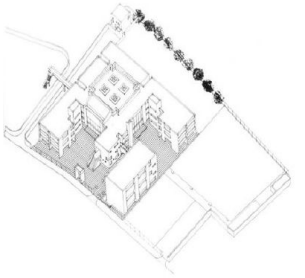


Figura 6. Axonometrie solidă reprezentând: Secondary School (1964). Proiect: Alan Colquhoun and John Miller.

Către un punct de vedere narativ

Așa cum s-a văzut până aici, punctul de vedere pe care îl instituie reprezentarea axonometrică — fie că a fost vorba de un punct de vedere optic, abstract, omniscient sau experiențial— nu se referă doar la redarea spațiului ci la modul de gândire a acestuia.

În mediul digital confruntarea arhitectului cu spațiul nu se mai petrece în profunzimea suprafeței de hârtiei, a percepției și imaginației, ci în adâncimea ecranului conectat la rețeaua world wide. Gândirea spațială însăși se reorientează. Axonometria și ea suferă mutații și devine una dintre multiplele posibilități de a poziționa, fixa în relație cu observatorul modelul spațial elaborat cu ajutorul unui software.

În mediul de lucru digital arhitectului îi sunt mai la îndemână calitățile axonometriei legate de redarea adâncimii decât cele ce țin de percepție și reversibilitatea imaginii. Văzută ca spațiu adânc, axonometria digitală este astfel capabilă să sugereze cel mai bine narativitatea.[9]

Predispoziția pentru explorarea adâncimii trebuie înțeleasă și în relație cu accesul facil la o serie de referințe culturale cu care ecranul este permanent conectat. Prelevate din „mass-media, practicile artistice și cultura populară"[10] acestea sugerează/încurajează abandonarea punctului optic de vedere în favoarea celui narativ, altfel spus în favoarea acelei voci care, la fel ca în povestire, relatează despre spațiu. Axonometriile digitale trimit la arhitectură dar și la ceea ce se află dincolo de aceasta, depășind cadrul strict disciplinar și, nu de puține ori sunt apariții capabile să-l surprindă pe însuși autorul lor, transfigurat la rândul său în spectatorul care așteaptă, ca toți ceilalți, să fie sedus de imaginile la a căror producție a participat fără însă a le putea anticipa în totalitate.

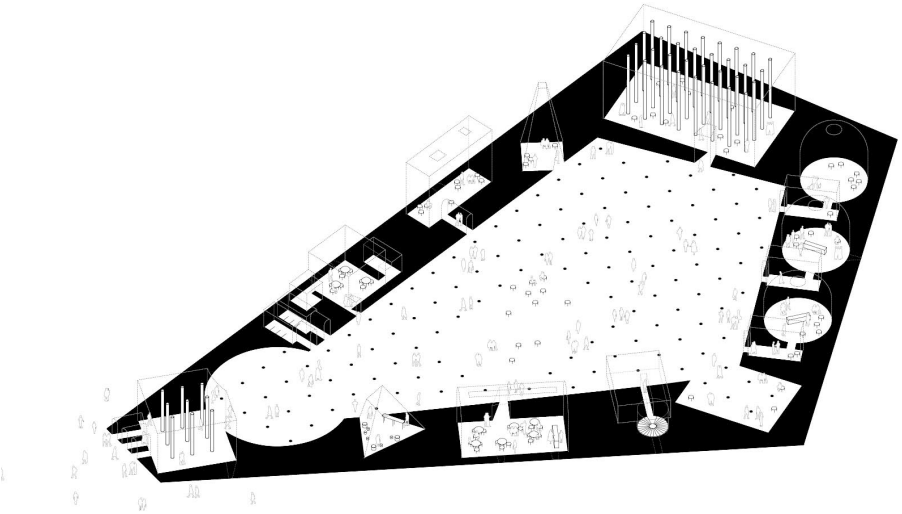
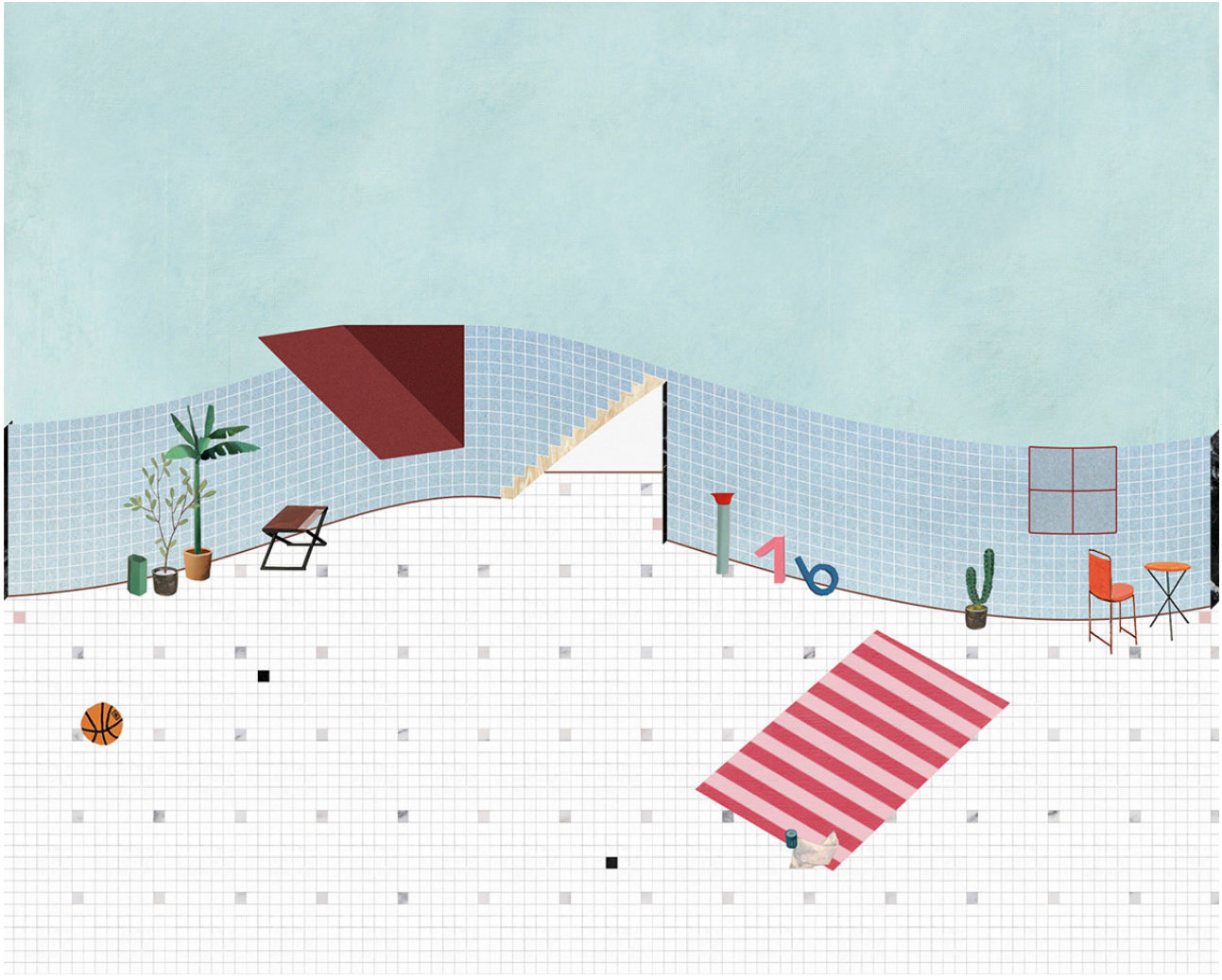


Figura 7. A way to say Goodby.
Proiect: Fala Atelier 2011.



Note

1. BOIS, Yves-Alain. *Metamorphosis of axonometry*. Daidalos 1981, 1. p.57.

2. BOIS, Yves-Alain. Op. cit. p. 42.

3. MANDOUL, Thierry. *Entre raison et utopie. L'histoire de l'architecture d'Auguste Choisy*. Mardaga Publisher,2005.

4. FARRAH, Sally. *The Technology of Axonometry in 1960s Britain:Kenneth Frampton and Peter Eisenman.* În: Joanna Merwood-Salisbury. Michael Dudding. Christopher McDonald (eds) Historiographies of Technology and architecture. SAHANZ, 2018. pp.174-87.

5. Studiile lui Eisenman sunt și o contrareacție la ideile despre pitoresc și arhitectură romantică (promovate de adepții curentului *Townscape*) din spațiul anglo-saxon, aspecte care transpar în lucrarea sa de doctorat *The Formal Basis of Modern Architecture* (1963).

6. PÉREZ-GÓMEZ, Alberto. Architecture as Drawing. *Journal of Architectural Education.*(1982) https://drawingmatter.org/architecture-as-drawing/.

7. MONEO, Rapfael. *The work of John Hejduk or the passion to teach.* Lotus 27.p.81.

8. Proiectul care înglobează aceste idei este Wall House II, construcție realizată trei decenii mai târziu(2001) față de conceptul inițial.

9. VRÂNCEANU, Alexandra. Lectura imaginii. *În: Modele literare în narațiunea vizuală. Cum citim o poveste în imagini?*. Cavallioti 2002. p.13.

10. STAN, Allen. *John Hejduk's Axonometric Degree Zero.* https://drawingmatter.org/john-hejduks-axonometric-degree-zero/.

Surse imagini

Fig. 1: Jacques-Germain Soufflot, Ste.-Genevieve, 1813 axonometric (from Choisy), sursa: Kenneth Frampton. Studies in tectonic Culture: the poetics of constructions in nineteenth and twentieth century architecture. The MIT Press 1995.p.32.

Fig. 2: Izometrie cu biroul directorului la Bauhaus Weimar, Proiect: Walter Gropius / Desen: Herbert Bayer, 1923, sursa: https://bauhauskooperation.com/knowledge/the-bauhaus/works/architecture/isometric-rendering-of-the-directors-office-weimar.

Fig. 3: Construction in Space-Time II, 1924. Theo van Doesburg, sursa: https://www.museothyssen.org/en/art-science-synergies.

Fig. 4: House II Concept. Proiect:Peter Eisenman, sursa: https://eisenmanarchitects.com/House-II-1970.

Fig. 5: Axonometric for Wall House 1. 1968-1974. Proiect: John Hejduk, sursa: https://www.cca.qc.ca/fr/recherche/details/collection/object/18018.

Fig. 6: Axonometrie solidă reprezentând: Secondary School (1964). Proiect: Alan Colquhoun and John Miller, sursa: Carapetian, Frampton, and Stephens (eds.), British Buildings, 91.

Fig. 7: Colaj. Fala Atelier. Sursa: Igloo 15 sept.202.

Fig. 8: A way to say Goodby. Proiect: Fala Atelier 2011, sursa: https://www.beta-architecture.com/a-way-to-say-goodbye-fala/.

Figura 8. (stânga) Colaj. Fala Atelier. Sursa: Igloo 15 sept.2022.

DESPRE ABSTRACTIZARE CA REGĂSIRE A ESENȚEI

șef lucr dr arh Alexandra AFRĂSINEI
drd arh Alexandru BARAT

Despre abstractizare

În sensul său propriu, de dicționar[1], abstractizarea reprezintă operația gândirii prin care se separă ceea ce nu este separabil în realitate, de considerare a unui lucru independent de legăturile lui, a unei substanțe independent de atributele ei sau invers; este, deasemenea, operația mentală prin care se desprind și se reține unele dintre caracteristicile și relațiile esențiale ale obiectului cercetării. În același sens, abstractizarea face trecerea de la lumea concretă, la concepte, la abstract (fig. 1).

După cum spune Pier Vittorio Aureli în dialogul cu Ambrose Gillick despre procesul abstractizării[2], ca parte a prezentării ultimei sale cărți *Architecture and Abstraction*[3], abstractizarea poate fi privită într-o strânsă legătură cu evoluția istorică, în special raportat la formarea societăților la scară mare, și presupune sintetizarea calităților esențiale ale unui fenomen dat. Astfel, abstractizarea nu este o idee sau un concept care poate fi detașat, ci este o condiție inclusă deja aproape implicit în interacțiunea cu mediul. Ca proces al gândirii, această sintetizare depinde atât de modul în care putem reduce informațiile care ne înconjoară la esență, cât și de momentul istoric în care a devenit necesară adaptarea răspunsului societății la o nouă perspectivă culturală. În cazul religiei, conceptele au fost redate prin forme antropomorfe pentru a facilita cunoașterea și înțelegerea și a le transpune în planul lumii materiale, reflectând procesul profund spiritual ce devine punte de legătură între experiența umană și experiența sacralității.

În acest sens, se poate face o asociere foarte directă cu semiotica sau limbajul, considerând abstractizarea ca fiind cel mai aproape de transpunerea realității la nivel mental prin cuvinte sau simboluri care descriu clase de obiecte. După cum discută Pier Vittorio Aureli în lucrarea sa, pornind de la abordarea lui John Locke, care în secolul al XVII-lea considera abstractizarea ca transformare mentală a aspectelor particulare ale realității în idei generale, limbajul și semiotica fac ca aceasta să fie înțeleasă ca parte din experimentarea realității sensibile și, în acest fel, ca derivat al condiției

materiale, fizice a lucrurilor.[4] Deși aparent sinteză mentală, abstractizarea nu poate fi disociată de lumea concretă.

Straturi și dezvăluiri: stări ale abstractizării

Trecând de la abstractizare ca algoritm sau sistem de clasificare la planul artei sau arhitecturii, se poate constata interdependența dintre factorul temporal, fenomenele sociale și culturale, precum și componenta istorică determinantă. Dacă ne raportăm la ordonarea lumii în Grecia sau Egiptul perioadei antice, se poate constata că abstractizarea precede Mișcarea Modernă, însă este accentuată de schimbările și transformările politico-economice începând cu acest moment, fiind caracterizată în acest caz de simplitate formală și reducționistă.[5] În sens primar, abstractizarea face referire la epurarea de simboluri. Pentru artistul abstract, constrângerile de natură simbolică dispar pentru a se transforma într-un proces în care realitatea este redusă la esență. După cum spune Christian Norberg-Schulz, făcând referire la afirmația lui Paul Klee, arta nu reproduce ceea ce este vizibil, însă face vizibil tocmai ceea ce nu este întotdeauna.[6]

Referindu-ne la Mondrian, discutat și considerat de Aureli ca unul dintre cei mai profunzi artiști ai artei abstracte, conceperea lucrărilor devine aproape o sublimare a lumii. Dispariția lucrurilor naturale ne aduce într-o lume care este abstractă, făcută de mâna omului și golită de orice fel de dramă, spune Mondrian, prin dramă înțelegând capacitatea de simbolizare a lumii.[7]

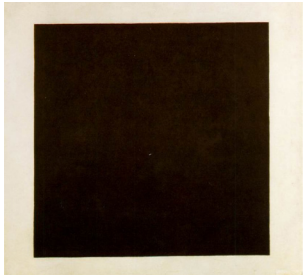


Figura 1. (sus) Kazimir Malevich - Black Square 1924.

Proiectul în sine este o abstractizare, ca parte a unui proces de transpunere. Ne vom depărta de sensul abstractizării ca metodă reductivă, întrucât acesta poate avea ca o consecință pierderea identității, și o vom privi ca o extragere a esenței și transpunere în realitate a unui concept, la rândul lui esențializat. Astfel, vom încerca să vedem abstracția prin prisma fenomenologică, fără a decontextualiza obiectul sau fără a-l sărăci de semnificații. Nu ne vom referi la abstractizare ca mecanism sau metodă de reducere serială, ci ca proces de recuperare a experienței spațiului și locului.

Abstractizarea și arhitectura se află în relație directă și indisolubilă cu contextul, contaminate, întrucât avem această raportare dual – obiectul aparține teritoriului care împreună cu istoria și cu memoria sa, îl înglobează sau se regăsește în obiect[8]. Este vorba despre o suprapunere de straturi și sensuri care se dezvăluie la nivelul contextului, la fel cum în tablourile lui Gerhard Richter culoarea creează, prin ștergeri, scrieri, re-scrieri, noi sensuri (fig. 2).

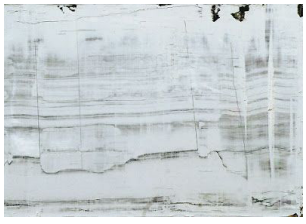


Figura 2. (jos) Gerhard Richter-Abstract Painting 2009.

Acest permanent dialog între trecut, istorie, prezent, atât la nivelul transformării perioadei moderne, cât și ca element constant determinant, este sugestiv descris de Mario Botta prin evocarea lucrărilor lui Carlo Scarpa – singurul mod prin care se respectă trecutul este trăirea autentică în prezent (sau modalitatea de a fi autentic moderni), ceea ce implică pe de o parte conștientizarea sensului istoric, pe de altă parte ancorarea în prezentul care la rândul lui îl conține.[9]

Astfel, dacă ne referim la Le Corbusier, care a lucrat cu abstractizarea dusă la o limită superioară, regăsită în cadrul proiectului-prototip Maison Domino, la Louis Kahn sau Carlo Scarpa, la Piero della Francesca sau Rothko, putem discuta despre o sinteză

atât a elementelor primare, ca structuri arhetipale, însemnând materie, context, istorie, cât și a emoțiilor, care depășesc timpul și locul.[10]

Mario Botta: abstractizare și esență

Pornind de la abstractizare, ca esențializare a existentului și transpunere a lui în materie, ne vom referi punctual și la arhitectura lui Mario Botta, ca exemplificare a extragerii calităților rezultate din dialogul cu contextul istoric , peisajul sau materialitatea. A construi înseamnă a transforma o condiție naturală într-o condiție culturală[11], spune Mario Botta. Astfel, după cum am văzut anterior, Pier Vittorio Aureli vorbește despre abstractizare interrelaționată cu condițiile istorice sau sociale. În același fel, arhitectura privită din această perspectivă reprezintă transcrierea istorică a acestui proces cultural de transformare. Botta combină, și nu doar în sens conceptual, atmosferele cele mai potrivite în căutarea absolutului, considerând misiunea arhitecturii ca fiind descoperirea sensului, asociată actului sacru de a construi.[12] Așa cum abstractizarea privită din această perspectivă se îndepărtează de schematism sau reducții diagramatice, așa și arhitectura lui Botta devine o arhitectură care depășește limitele tehnice sau programatice, aducând împreună memoria și timpul pentru o continuitate care privește sensul ființării. (fig. 3)

Arhitectura poate să sublinieze o situație de așteptare, de transcendență, unde trecutul și prezentul se întrepătrund în memoria ancestrală.[13] Întrucât gestul construirii pornește de la principii fundamentale legate de nevoia de locuire ca nevoie esențială, a construi înseamnă a crea ceva ce inițial nu exista, a delimita un spațiu, atribuindu-i calități, transformându-l în loc. E ca și cum fiecare edificiu ar fi un act cosmogonic împlinit de un arhitect, o creație care transcede barierele timpului și se înrădăcinează în context, modificând echilibrul.[14] Construcțiile lui Botta nu pot fi disociate de contextul din care își extrag seva, fără a putea fi dislocuite sau serializate și necesită o (re)lectură critică permanentă, reprezentând borne în peisajul pe care la rândul lor îl conțin. Această sinteză a proiectului rezidă în valorile și semnificația simbolică, privite într-o continuitate istorică și identitară, capabilă să comunice memoria unui trecut care cere să fie interpretat cu sensibilitatea și cultura timpului nostru prezent.[15] (fig. 4)

În capacitatea de a extrage caracteristicile locului, a materialelor și a transcendenței luminii, se regăsește forța abstractizării, a relevării esenței. Astfel avem de a face cu forța și puterea obiectivă a arhitecturii, privită în paralel cu sensibilitatea raportului între lumină și spațiu, natura tectonică și contextuală a proiectului.[16]

Această scoatere la lumină a stratificărilor istorice care ne definesc prezentul face ca memoria să devină backgroundul cu și în care operăm. Iar aici, abstractizarea ca sinteză descoperitoare a esenței face parte din procesul în sine, pentru a transforma trecutul în prezent, într-o continuitate evocativă supusă evoluției.



Figura 3. Mario Botta Schițe La cantina di Petra.

Figura 4 - Mario Botta Cappella del Monte Tamaro.



Note

1. *Dicționarul explicativ al limbii române*, 1998.

2. Ambrose Gillick în dialog cu Pier Vittorio Aureli - Processes of abstraction in Modern Architecture, Episod 105 din seria de interviuri A is for Architecture, https://youtu.be/naMJCK-03Kyo?si=kxtdWPrJP0h7oBFb.

3. AURELI, Pier Vittorio. *Architecture and Abstraction*. MIT Press 2023.

4. *Idem*, p. IX.

5. *Idem*, p. VII.

6. NORBERG-SCHULZ, Christian după Botta, Mario. *Sacro e profano / Sacred and profane.* Nature 07, a cura di Margherita Guccione e Pippo Ciorra, Fondazione MAXXI 2022, p. 21.

7. GILLICK, Ambrose, în dialog cu PIER VITTORIO, Aureli. *Processes of abstraction in Modern Architecture*. Episod 105 din seria de interviuri A is for Architecture, sursa: https://youtu.be/naMJCK03Kyo?si=kxtdWPrJP0h7oBFb.

8. BOTTA, Mario. *Sacro e profano / Sacred and profane.* Nature 07, a cura di Margherita Guccione e Pippo Ciorra, Fondazione MAXXI 2022, p. 24.

9. *Idem*, p. 22.

10. GUCCIONE, Margherit. Architettura senza tempo/ Timeless Architecture. În Botta, Mario. *Sacro e profano / Sacred and profane.* Nature 07. a cura di Margherita Guccione e Pippo Ciorra, Fondazione MAXXI 2022, p. 9.

11. *Idem,* p. 6.

12. CIORRA, Pippo. Case, musei, templi/Houses, museums, temples. În BOTTA, Mario – *Sacro e profano / Sacred and profane*. Nature 07, a cura di Margherita Guccione e Pippo Ciorra, Fon dazione MAXXI2022, p. 12.

13. BOTTA, Mario. *Sacro e profano / Sacred and profane*. Nature 07, a cura di Margherita Guccione e Pippo Ciorra, Fondazione MAXXI 2022, p. 19.

14. GUCCIONE, Margherita. Architettura senza tempo/ Timeless Architecture în Botta, Mario. *Sacro e profano / Sacred and profane*.Nature 07, a cura di Margherita Guccione e Pippo Ciorra, Fondazione MAXXI 2022, p. 8.

15. BOTTA, Mario.*Sacro e profano / Sacred and profane*. Nature 07, a cura di Margherita Guccione e Pippo Ciorra, Fondazione MAXXI 2022, p. 18.

16. CIORRA, Pippo. Case, musei, templi/Houses, museums, temples. În Botta, Mario. *Sacro e profano / Sacred and profane*. Nature 07, a cura di Margherita Guccione e Pippo Ciorra, Fondazione MAXXI 2022, p. 13.

Surse Imagini

fig. 1: Kazimir Malevich - Black Square 1924. sursa: https://arthive.com/it/kazimirmalevich/works/305070~Black_square (accesat septembrie 2024).

fig. 2: Gerhard RichterAbstract Painting 2009. sursa: https://artcritical.com/2009/12/30/gerhard-richter-abstract-paintings-2009-at-marian-goodman-gallery/richter-911-1/ (accesat septembrie 2024).

fig. 3: Mario Botta Schițe La cantina di Petra. sursa: https://tracce.morettispa.it/index.php/la-cantina-di-petra/ (accesat septembrie 2024).

fig. 4: Mario Botta_Cappella del Monte Tamaro. sursa: https://www.infobuild.it/progetti/cappella-del-monte-tamaro-mario-botta/ (accesat septembrie 2024).

SERIALITATEA INFINITĂ
O POSIBILĂ CATEGORIE ESTETICĂ

șef lucrări dr. arh. Emil Burbea-Milescu

> *„Revoluționarea constantă a producției, perturbarea neîntreruptă a tuturor condițiilor sociale, incertitudinea și agitația perpetuă disting epoca burgheză de toate cele precedente. Toate relațiile fixe, înghețate, împreună cu vechile prejudecăți și opinii venerabile, sunt măturate, toate cele noi devin învechite înainte să se solidifice. Tot ce este solid se topește în aer, tot ce este sfânt este profanat, iar omul este, în cele din urmă, silit să se confrunte cu simțuri clare, cu adevăratele sale condiții de viață și cu relațiile sale cu semenii."* [1]

În acest eseu voi încerca să evidențiez că gridul, element ordonator pentru elementele unei construcții, poate reprezenta mai mult decât o simplă metodologie de planificare sau o optimizare a unor mijloace constructive care țin de natura unei tehnologii, putând deveni o strategie pentru inducerea unor efecte estetice. Această construcție mentală, care desfășoară un plan bidimensional prin repetiția nesfârșită a unor paralele echidistante pe cele două dimensiuni, survine unui proces de abstractizare îndelungat, pornit odată cu începuturile civilizației.[2] Din epocile antice, în care parcelarea echidistantă a terenurilor agricole a devenit o necesitate socială,[3] până la subîmpărțirea echipartită a continentului nord-american de către Thomas Jefferson,[4] procesele de abstractizare au definit evoluția societății umane. Vom comenta aici doar un moment special din istoria arhitecturii, respectiv radicalizarea proceselor de abstractizare „până la absurd" *(ad absurdum)* în proiectele critice ale grupurilor Archizoom și Superstudio, precum și preluarea rezultatelor estetice ale acelor strategii în practica de arhitectură contemporană.



Figura 1.Ludwig Hilberseimer – *Oraşul Vertical* (1924); proiect de metropolă neierarhizată, în care toate funcţiunile pot coexista: producţie şi trafic la nivelul solului, promenadă şi servicii la nivelul intermediar, cu lame paralele, orientate optim pentru o bună însorire, pentru acomodarea locuirii (Die Form, 1926, p. 174).

Design radical

Eticheta de „Radical Design" a fost folosită de către Alessandro Mendini, editorul revistei Casabella, pentru a reuni mai multe colective de artiști, designeri și arhitecți italieni pentru care „*nomadismul și tribu*l [reprezentau] *alternative la dificultățile proprietății și ale familiei tradiționale, sau orașul instant, fie subteran sau non-stop,* [era] *o eliberare de arhitectura academică.*"[5] Este vorba despre o întreagă generație care, influențată de cri-

tica de stânga la adresa modernității și a capitalismului, mai degrabă decât să definească modalități de optimizare a orașului, preferă să imagineze strategii care să împiedice buna funcționare a acestuia, cel puțin așa cum fusese el definit de Mișcarea Modernă. Așa cum remarca Emilio Ambasz, curatorul unei expoziții epocale la MoMa în 1972, în cazul designului italian din acea perioadă exista și această *„atitudine opusă, pe care o putem numi contradesign*, [care] *alege în schimb să sublinieze nevoia de o reînnoire a discursului filosofic și de implicare socială și politică, ca o modalitate de a aduce schimbări structurale în societatea noastră."* [6]

Societatea este o fabrică

Unul dintre cele mai radicale proiecte critice la adresa premiselor modernității a fost No-Stop City, elaborat între 1969 și 1972 de către grupul Archizoom. Tinerii arhitecți, dezamăgiți de irelevanța gestului arhitectural într-o societate aflată în permanentă schimbare, au încercat să demistifice logica sistemului capitalist, în care *„orașul modern nu este nimic mai mult decât o mașină pentru extragerea plus-valorii"*[7] (Manfredo Tafuri). Desenele fruste ale lui Ludwig Hilberseimer, elaborate la începutul secolului XX, devin o sursă de inspirație pentru acest proces de demistificare. Urbanistul german imaginase *„Orașul Vertical (Hochhausstadt)"* în 1924, ca o replică la *„Orașul contemporan pentru 3 milioane de locuitori"* publicat de Le Corbusier în 1922. Hilberseimer nu acceptă validitatea ipotezei unui oraș organizat ierarhic, cu zone centrale și periferice, considerând că o astfel de configurație nu poate rezolva problema traficului dintre diferitele sale funcțiuni. Contramodelul propus suprapune funcțiunile esențiale în câteva straturi cu intensități diferite, precum producția și traficul de la nivelul solului, serviciile și zonele de loisir la nivelul intermediar și lamele cu locuințe colective deasupra, realizând astfel o legătură strânsă între activitățile orașului.

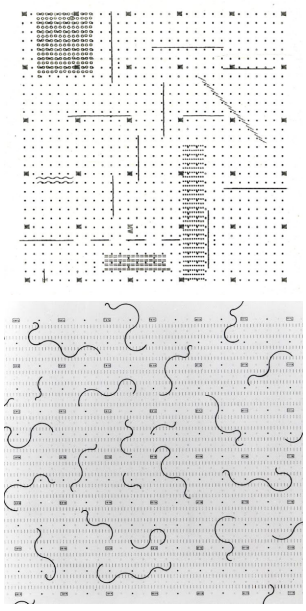


Figura 2. Archizoom Associates – *No-Stop City*. Residential Parkings. Climatic Universal System (Domus nr. 496, 1971); definirea oraşului la scară metropolitană, ca un interior total susţinut de infrastructura unui grid.

Grupul de arhitecți italieni preia logica serială a acestui model și o duce mai departe, înglobând în No-Stop City tehnologiile epocii: climatizarea și iluminatul artificial. Astfel, sunt create premisele unui interior infinit, susținut pe infrastructura unui grid structural echidistant, un oraș fără arhitectură[8].

> *„Fabrica și supermarketul devin modelele specimen ale orașului viitorului: structuri urbane optime, potențial nelimitate, unde funcțiile umane sunt aranjate spontan într-un câmp liber, uniformizat de un sistem de micro-aclimatizare și circulație optimă a informației."*[9]

Ideea unui interior total care conține suprapuse toate funțiunile necesare, capabil să permită legătura instantanee dintre producție, distribuție și consum, a fost inspirată de mișcarea *„operaistă"*[10] și în special de critica lui Mario Tronti. Conform acestui discurs, capitalismul nu este împins să evolueze din cauza consumatorilor, cât mai ales datorită opoziției muncitorilor față de exploatarea brutală a muncii lor. Organizarea relațiilor din interiorul oricărei fabrici sau antreprize capitaliste are și funcția de a controla acțiunile muncitorilor, într-un sistem de relații de putere de tip conducător-supus. Extinderea relațiilor cuantificabile prin intermediul abstracțiunii banilor face ca întreaga societate să devină un organism bazat pe stimularea continuă a productivității: toată societate este o fabrică[11]. Având în vedere că acest sistem de putere implică o maximă productivitate, din care toți membrii societății pot beneficia, Mario Tronti consideră eronată abordarea comunismului, de înlocuire a sistemul capitalist, singurul care ar garanta folosirea optimă

a resurselor. Clasa muncitoare trebuie să rămână în interiorul acestui sistem, dar să se opună permanent printr-un refuz ideologic al muncii, relația dialectică conducând atât la emanciparea muncitorilor, cât și la progresul general deopotrivă. Astfel, No-Stop City este locul de întâlnire al acestor forțe divergente, infrastructura producției și emanciparea clasei muncitoare, *„eliberată, așadar, pentru a-și exprima într-un mod autonom propriile energii creative, politice și comportamentale."* [12] Conform Archizoom, *utopia cantitativă*, multiplicabilă la infinit, reprezintă un deziderat moral în condițiile unei permanente lupte de clasă.

Gridul universal

Celalt grup-vedetă al perioadei *radicale* din Italia anilor '70 a fost Superstudio, din aceeași generație și din același oraș cu Archizoom. Cele două colective au expus împreună în 1966 la Pistoia și în 1967 la Modena, sub titulatura *Superarchittetura: „superarhitectura este arhitectura supraproducției, a supraconsumului, a superinducției la supraconsum, a supermarketului, a supraomului, a superbenzinei."*[13] Cu toate acestea, Superstudio nu reține din critica marxistă necesitatea emancipării clasei muncitoare, ci mai degrabă devin conștienți de deziluzia pe care arhitectura și designul o pot provoca într-o irelevantă cultură de consum. Dacă la începuturile sale colectivul Superstudio teoretizează posibilitatea unui design evaziv, care să *„includă poezia și iraționalul ca metodă și să încerce să instituționalizeze evadarea continuă din monotonia cotidiană, generată de ambiguitățile raționalismului și funcționalității"*[14], ulterior vor purcede la o curajoasă sublimare formală a oricărui obiect folositor, prin rabatarea sa pe geometria ideală a unui grid generic, universal. Pier Vittorio Aureli remarcă puternica metaforă vizuală realizată pentru o societate în care doar puterea abstractă a banilor este cea care contează: *„configurația subsumată gridului, care se extinde la infinit și ia o multitudine de forme, reprezintă în mod adecvat o lume în care tot ceea ce există poate fi cuantificat în active măsurabile."*[15]

Proiectul Histograms, materializat în seria de mobilier Misura, ulterior în seria Quaderna (Zanotta), propune o contragere a mijloacelor de expresie la acel minim care să elimine pericolul designului de a fi *„doar un stimulent pentru consum"*[16], un mormânt simbolic pentru arhitect.

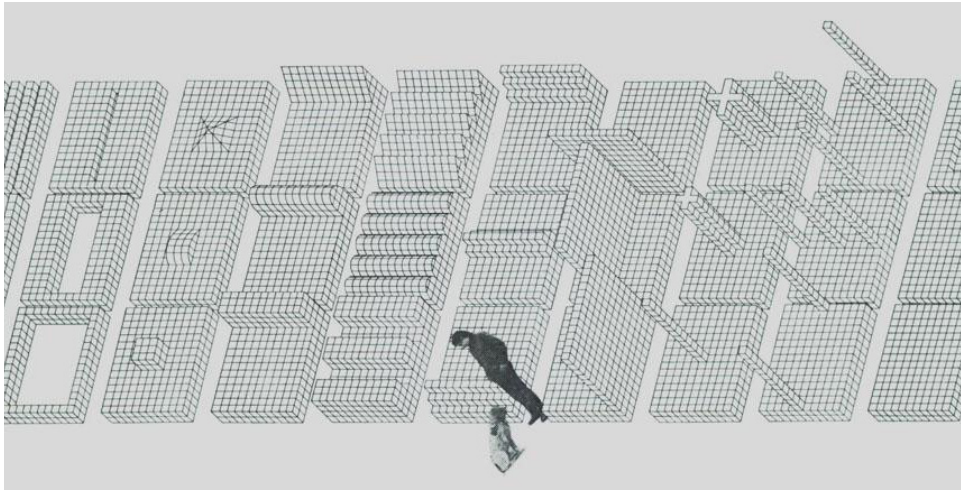


Figura 3. Superstudio – *Histograms*, în catalog serie mobilier Misura (Domus nr. 517, 1972); arhitecţii imaginează existenţa unui grid universal pentru rezolvarea tuturor problemelor de design; astfel, aceștia propun o reducere la minimum a mijloacelor de expresie, pentru eliminarea folosirii designului doar pentru stimularea consumului în cadrul unei economii de piaţă

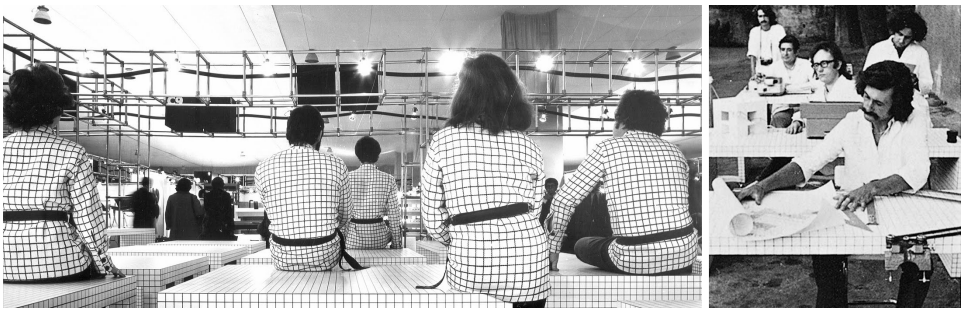


Figura 4. Superstudio – *Histograms*, în catalog serie mobilier Misura (Domus nr. 517, 1972): „În acei ani, ne-a devenit clar că a continua să desenăm mobilier, obiecte și alte decorațiuni de casă similare nu era soluția pentru problemele legate de locuire. Nici nu era soluția pentru problemele vieții în sine și cu atât mai puțin servea pentru salvarea sufletului."

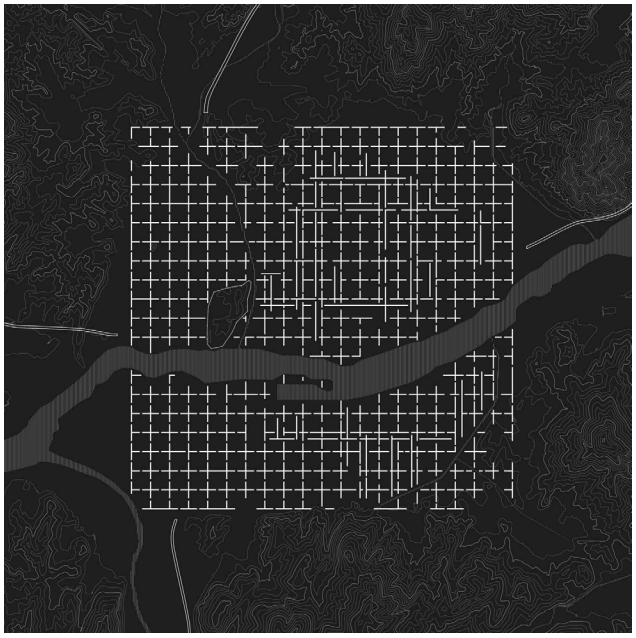
Tema gridului infinit multiplicabil este reluată atât în proiectul *Life, Supersurface,* cât, mai ales în foarte celebrul *Continuous Monument.* Astfel, *Life, Supersurface*[17] reprezintă o lume fără structuri (de putere), tehnologia devenind o infrastructură eliberatoare pentru întregul glob pământesc. În schimb, *Continuous Monument*, *„un model arhitectural pentru urbanizarea totală*", propune *„un singur design capabil să clarifice odată pentru totdeauna"* natura spiritualității umane, *„arhitectura* [fiind] *una dintre puținele modalități de a realiza ordinea cosmică pe pământ, de a pune lucrurile în ordine și, mai presus de toate, de a afirma capacitatea umanității de a acționa conform rațiunii."* [18]



Figura 5. Superstudio – *Life, Supersurface* (Moma, 1972; p. 247); libertatea totală facilitată de tehnologie.

Recuperări contemporane

Vom comenta în cele ce urmează cum acest discurs critic de la începutul anilor '70 ai secolului XX, subsumat deseori noțiunilor restrictive de utopie sau distopie, este recuperat în parctica de arhitectură contemporană. În primul rând, este de evidențiat activitatea Dogma, atelierul de arhitectură al teoreticianului Pier Vittori Aureli împreună cu Martino Tattara. Proiectele lor, cum ar fi *City Walls* (2005), *Stop City* (2007), *A Field of Walls* (2012) sau *The Return of the Factory* (2013) conțin o puternică notă teoretică, dar și referințe conceptuale și vizuale explicite la arhitectura *radicală*. Spre exemplu, proiectul City Walls[19], realizat în colaborare cu Office Kersten Geers David van Severen, propune contragerea funcțiunilor metropolitane în imobile lamă, dispuse uniform pe un grid ortogonal pentru a defini *camere* urbane cu diferite utilizări și intensități. Cu toate acestea, proiectul este parcă clonat din *Twelve Cautionary Tales for Christmas: Premonitions of the Mystical*





Figurile 6a și 6b.(stânga) Dogma – *City Walls* (2005); propunerea unui oraş definit de clădirile-zid, ordonate pe un grid riguros, pentru a lăsa libere spaţiile publice, „camerele"oraşului.

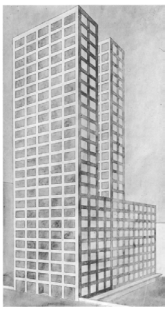


Figura 7a. Ludwig Hilberseimer – propunere concurs Chicago Tribune Headquarters (1922); propunerea unei clădiri fără capacitatea de a reprezenta alte valori, exceptând folosirea flexibilă şi adaptabilă, în acord cu activităţile fluctuante ale metropolei contemporane.



Figura 7b. E2A – Bethanien, *Deaconry Building* (Zürich 2011 – 2017); recuperarea gridului ca metodologie de a da rigoare şi persistenţă arhitecturii, care a ajuns un produs vulnerabil în cadrul culturii de consum.

Rebirth of Urbanism[20], poveștile Superstudio despre 12 idei de orașe distopice, respectiv *„Orașul de 2000 de tone"* (p. 150), care are mai mult sau puțin aceeași configurație spațială. Dacă orașele imaginate de Superstudio aveau doar o funcție critică, de oglindire hâdă pentru configurația metropolei contemporane, proiectul Dogma folosește logica intensificării cantitative a unor condiții urbane deja existente, ca instrument pentru conștientizarea și emanciparea cetățenilor: „Zidurile servante și spațiile (publice) principale formează singurul principiu esențial al orașului, și este unul care lasă deoparte toate sărbătorile, cu excepția uneia: ideea unui oraș care este scutit de neînduplecarea propriei sale logici."[21] Strategia deopotrivă cinică și morală a Archizoom, de emancipare printr-o *utopie cantitativă*, pare a fi motorul acestui proiect.

O altă formă de recuperare a conceptelor și intereselor formale ale perioadei *radicale* este biroul de proiectare E2A, al fraților Piet și Wim Eckert. Foarte multe dintre proiectele lor sunt organizate pe baza unor griduri riguroase: *Wohnungsbau Wetzikon* (2018-2023), *Zentrale Verwaltung Seetalplatz Emmen* (2020), *Holliger U2* (2019), *Vertikale Gartenstadt* (2019) sau *Bethanien* (2011-2017). Arhitecții, educați la ETH Zürich sub umbrela La Tendenza (Aldo Rossi) / arhitectură analogă (Miroslav Šik), cu o înțelegere logică și rațională a arhitecturii, își încep practica în cadrul Office for Metropolitan Architecture (OMA)[22]. Rem Koolhaas, fondator OMA și critic fecund al globalizării, organizase conferința Superstudio la AA School of Architecture (1971); mai mult, el este cel care a împachetat toate calitățile serial-tehnologice ale No-Stop City într-un puternic concept contemporan, capabil să descrie clădirile gigantice de la sfârșitul secolului XX: *„Bigness"*. Frații Eckart preiau această formare critică atunci când își deschid propriul birou în Zürich.

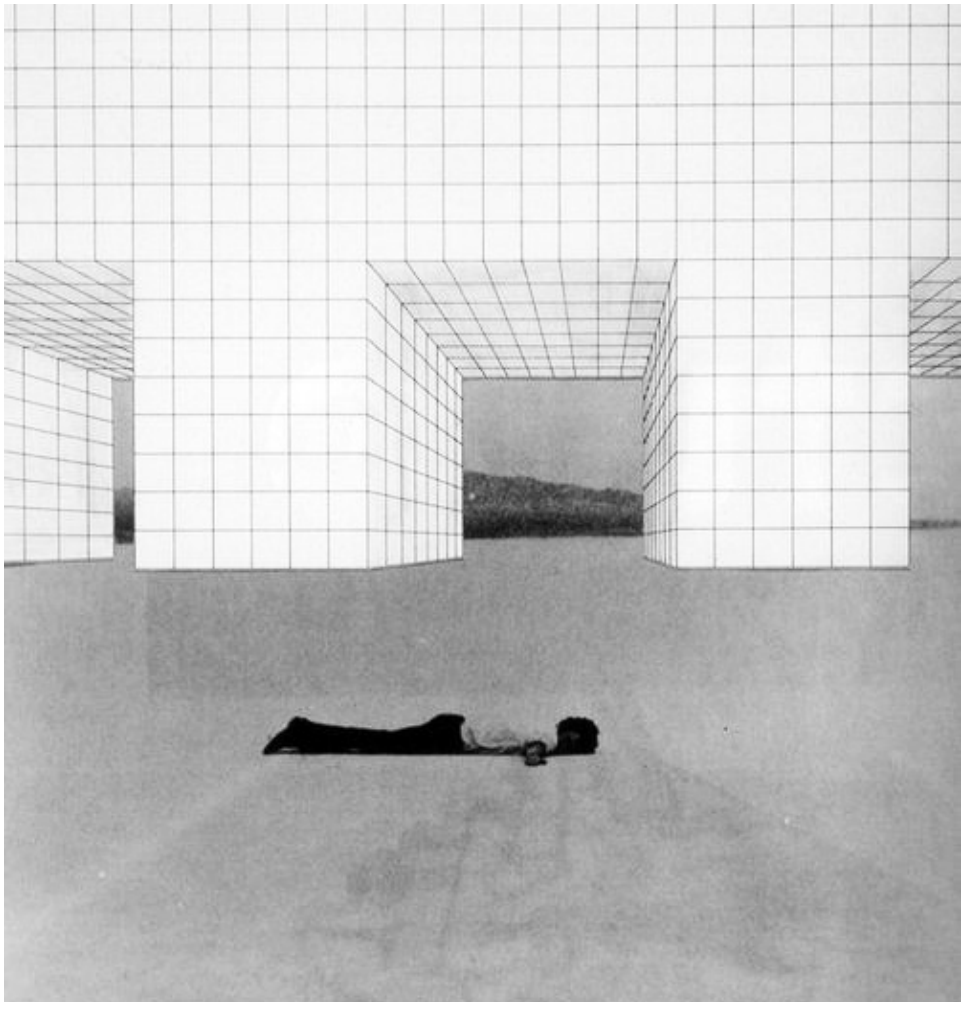
Una dintre cele mai evidente utilizări ale gridului riguros definește clădirea Bethanien (2017), un volum perfect cadrilat, autoreferențial, a cărui prezență estetică nu poate să nu amintească de Continuous Monument, clădirea serial infinită imaginată de Superstudio pentru a *„realiza ordinea cosmică pe pământ"*[23], imagine construită a rațiunii depline. Frații Eckart vorbesc mai degrabă despre o metodologie strategică, o minimă rezistență a configurației arhitecturale în fața transformărilor și modificărilor pe care activitățile contemporane le presupun. Robustețea și reziliența proiectului trebuie să estompeze vulnerabilitatea fundamentală a arhitecturii (p. 12). Această abordare pare similară propunerii lui Ludwig Hilberseimer pentru Chicago Tribune Headquarters (1922): arhitectul alesese să elimine orice funcție de reprezentare a arhitecturii, propunând *„abstracția planului liber de la producția serială a fabricii pentru producția imaterială a spațiului de birouri [...], unde procesele economice sunt și mai abstracte și evazive în ceea ce privește organizarea și gestionarea spațiului."*[24]

Cu toate aceste argumente solide, este totuși de notat că E2A au înrămate imagini ale *Continous Monument* în cadrul amenajării biroului unde proiectează, un fel de strămoș estetic nedeclarat.

Serialitatea infinită

În urma acestui periplu, revin la ideea principală, aceea că gridul, înțeles ca serialitate infinită mai degrabă decât ca simplu element ordonator, ar putea fi recunoscut ca o categorie estetică. Marshall Berman comentează „*Manifestul comunist*" (1848: Marx și Engels) drept o primă expresie estetică a modernității, unde se regăsesc *„glorificarea energiei moderne și a dinamismului* (burghez), [dar și] *ravagiile dezintegrării și nihilismul* (valorilor),

[precum și] *intimitatea ciudată dintre cele două.*" [25] Această nouă sensibilitate, legată de inconsistența oricărui program de arhitectură și de permanenta transformare a activităților umane, în opoziție cu puterea colosală a noilor infrastructuri tehnologice, capătă o expresie în imaginile radicale ale Archizoom și Superstudio. Dacă No-Stop City se folosește de serialitatea infinită pentru stimularea emancipării consumatorilor (de spațiu), *Continuous Monument* fixează serialitatea infinită într-o imagine serenă și ordonatoare, capabilă să reinstituie rațiunea ca valoare deplină într-o lume măcinată de un nihilism fundamental. Gridul a însoțit procesele de abstractizare desfășurate de societatea umană încă de la începuturile sale agricole, până la producția serială desăvârșită secolul trecut, fiind acel instrument geometric care ordonează riguros producția, distribuția sau consumul. Dar, având în vedere că percepția este o întâlnire dintre mintea umană și stimuli externi, astfel încât „*abstracțiunile nu sunt dezlegate de timp, fiind contingente condițiilor sociale și politice la un moment dat*"[26], se poate afirma că serialitatea infinită este o categorie estetică capabilă să exprime deplin tensiunile epocii noastre.



Figurile 8ași 8b. Superstudio – *Continuous Monument: An Architectural Model for Total Urbanisation.* (1969-70).

„Dacă designul este doar un stimulent pentru consum, atunci trebuie să respingem designul... dacă arhitectura și planificarea urbană nu sunt altceva decât formalizarea diviziunilor sociale nedrepte din prezent, atunci trebuie să respingem planificarea urbană și orașele sale până când toate activitățile de design sunt orientate spre satisfacerea nevoilor primare. Până atunci, designul trebuie să dispară. Putem trăi fără arhitectură." (Adolfo Natalini, conferință la AA School of Architecture, Londra, 1971).



Note

1. MARX, Karl şi ENGELS, Friederich. *Manifesul comunist*.1948.

2. AURELI, Pier Vittorio. *Architecture and Abstraction*. Cambridge MA: The MIT Press, 2023.

3. *idem.*, a se vedea capitolul Power. *Planning and Labor*. pp. 3-11.

4. *idem.*. a se vedea capitolul *A Nation in the Form of a Grid*. pp. 110-112.

5. Radical Design – Casabella. nr. 367, Milano, 1972.

6. AMBASZ, Emilio. ed. *Italy: the new domestic landscape achievements and problems of Italian design*. New York: Moma, 1972, p. 142.

7. TAFURI, Manfredo. *Toward a Critique of Architectural Ideology, în Hays*. Michael ed., Architecture Theory since 1968, Cambridge, MA: MIT Press, 1998, p. 164.

8. BRANZI, Andrea. Preface, în *No-Stop City: Archizoom Associati*. Orléans: Hyx, 2006, p. 153.

9. BRANZI, Andrea. *op. cit.*, p. 178.

10.*„operaismul"* (it.) a fost o mişcare teoretică, critică asupra relaţiilor dintre capital şi muncitori (autonomism).

11. AURELI, Pier Vittorio. *The Project of Autonomy: Politics and Architecture within and against Capitalism*. New York: Princeton Architectural Press, 2008, a se vedea în special cap. 5, Tronti: Society Is a Factory, pp. 31-39.

12. BRANZI, Andrea. *op. cit.* p. 149.

13. Manifest expoziţie *Superarchitettura*, 4 – 17 decembrie 1966, galeria Jolly 2, Pistoia, Italia.

14. Superstudio. *Evasion Design and Invention Design*. în LANG, Peter şi MENKING, William eds. – Superstudio: Life without Objects, Milano: Skira, 2003, pp. 116-117.

15. AURELI, Pier Vittorio. *Architecture and Abstraction*, Cambridge MA: The MIT Press, 2023, p. xi.

16. în LANG, Peter şi MENKING, William eds. – *op. cit*, p. 20.

17. în AMBASZ, Emilio, ed. *Italy: the new domestic landscape achievements and problems of Italian design*. New York: Moma, 1972, pp. 240-25.

18. în LANG, Peter şi Menking, William eds. – *op. cit.*, pp. 122-147.

19. DOGMA, Office Kersten Geers David van Severen – City Walls project for the New Multi-Functional Administrative City, Coreea de Sud, proiect câştigător https://divisare.com/projects/271090-dogma-office-kersten-geers-david-van-severen-a-grammer-for-the-city.

20. în LANG, Peter şi Menking, William eds. – *op. cit.*, pp. 150-161, publicat iniţial în Architectural Design 12.1971.

21. DOGMA. *City Wall*. disponibil la: https://www.dogma.name/project/city-walls/.

22. Interviu: Mark Lee cu Piet şi Win Eckert. în *E2A – Strategic Methodologies* Tokyo: a+u 2021, 02, pp. 6-13.

23.Descrierea proiectului propus de SUPERSTUDIO. *The Continuous Monument: On the River*. project (Perspective) 1969, în cadrul expoziţiei de la MOMA From the Collection: 1960-69. 2016- 2017, New York.

24. AURELLI, Pier Vittorio. The Barest Form in which Architecture Can Exist: Some Notes on Ludwig Hilberseimer's Proposal for the Chicago Tribune Building. În *San Rocco*, 2, "*The Even Covering of the Field*" (2011) http://thecityasaproject.org/2011/10/the-barest-form-in-which-architecture-can-exist-some-notes-on-ludwig-hilberseimer%e2%80%99s-proposal-for-the-chicago-tribune-building/.

25. BERMAN, Marshall. *All That Is Solid Melts Into Air. The Experience of Modernity*. New York: Simon and Schuster, 1982, pp. 87-129.

26. AURELI, Pier Vittorio. *Architecture and Abstraction*. Cambridge MA: The MIT Press, 2023, p. ix.

Surse Imagini

Fig. 1: Ludwig Hilberseimer – *Oraşul Vertical* (1924); Die Form, 1926, p. 174.

Fig. 2: Archizoom Associates – *No-Stop City. Residential Parkings.* Climatic Universal System (Domus nr. 496, 1971).

Fig. 3: Superstudio – *Histograms*, în catalog serie mobilier Misura (Domus nr. 517, 1972).

Fig. 4: Superstudio – *Histograms*, în catalog serie mobilier Misura (Domus nr. 517, 1972).

Fig. 5: Superstudio – *Life, Supersurface* (Moma, 1972; p. 247).

Fig. 6: Dogma – City Walls (2005). https://www.dogma.name/project/city-walls/; accesat la 02.09.2024.

Fig. 7a: Ludwig Hilberseimer – propunere concurs Chicago Tribune Headquarters (1922); http://thecityasaproject.org/2011/10/the-barest-form-in-which-architecture-can-exist-some-notes-on-ludwig-hilberseimer%e2%80%99s-proposal-for-the-chicago-tribune-building/; accesat la 02.09.2024.

Fig. 7b: E2A – Bethanien, Deaconry Building (Zürich 2011 – 2017); https://www.e2a.ch/projects/public-buildings/bethanien#; accesat la 02.09.2024.

Fig. 8: Superstudio – Continuous Monument: An Architectural Model for Total Urbanisation (1969-70); https://www.cristianotoraldodifrancia.it/wordpress/wp-content/uploads/superstudio/25.jpg; accesat la 02.09.2024.

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 de lucrări 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.

Semestrul 7 din Anul IV are ca domeniu de studiu Mixitatea Spațial-Funcțională[1] în relația spațiu public - spațiu privat, vizând obiective didactice precum cogenerarea unor soluții arhitecturale complexe și capacitatea de a dezvolta relații coerente între funcțiuni și spații aferente.

Semestrul 8 din Anul IV pune accent pe valorizarea prin proiectul de arhitectură a fondului construit existent, stimulând studentul să opereționalizeze, sub domeniul de studiu al Conversiei[2], concepte precum reciclare, revitalizare, adaptabilitate-flexibilitate, reutilizare adaptivă, integrare și sustenabilitate.

Semestrul 9 din anul V face un salt spre un domeniu complex, Structuri și Tehnologii Speciale[3] care reia, raportat la evoluțiile tehnologice ale secolului XXI, triada vitruviană de bază a arhitecturii, *firmitas, utilitas, venustas*. Ca primă etapă se vizează studierea structurilor speciale, permanente sau temporare, de dimensiuni complexe, cu limitarea studiului la principii statice, la materiale și tehnologii contemporane. Se trece apoi la teme ample de proiectare precum clădiri înalte de birouri, săli de sport de mare capacitate, stadioane, teatre, auditorii, clădiri pentru învățământ, centre de conferințe, autogări, aerogări sau gări, clădiri industriale etc.

Semestrul 10 din anul V, aduce ca temă finală în formarea studenților Provocări Viitoare[4], pentru care arhitectura devine soluția. În cadrul acestui demers co-participativ se simulează complexitatea proiectului de diplomă care urmează în anul VI, în două etape, prima de urbanism care este exersată în echipe de mai mulți studenți și apoi, detalierea proiectului de arhitectură care în ultimii ani universitari a fost individuală.

Activitatea de atelier a anului VI se concretizează prin îndrumarea proiectelor de Diplomă[5] și Disertație[6]. Proiectul de diplomă este precedat de Studiul de Fundamentare a Prediplomei[7] și se dezvoltă în două etape, Prediploma și proiectul final de Diplomă.

Pe tot parcursul anilor IV și V, abordarea disciplinei de proiectare se desfășoară conform curriculei, fiind nuanțată de echipa de îndrumare a fiecărui atelier, ridicându-se adesea polemici asupra rolului desenului, schițelor (ce, cum și cât), pe parcursul proiectelor. În anul VI, îndrumarea proiectelor de diplomă și disertație are, de asemenea, calități specifice pentru fiecare îndrumător în parte. 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 (fie cu ajutorul instrumentelor clasice de desen, fie cu ajutorul uneltelor digitale) 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 raportul desen-discuții libere, în sensul unui raport optim pentru rezultatele studenților.

Materiale și metode:

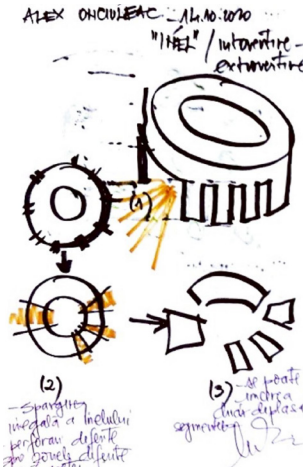
Cercetarea este de tip calitativ și sunt utilizate studiile de caz în analiza comparativă pe proiecte îndrumate la anii IV-V-VI de studiu, în perioada 2020-2024, pe parcursul a două generații de studenți (vezi Tabel 1). De remarcat este că pentru prezenta cercetare, în activitatea didactică sunt două perioade distincte ca solicitări. Prima generație de studenți (anul IV-2020-2021, anul V- 2021-2022) este generația provocărilor aduse învățământului de pandemia de Covid-19 iar pentru generația următoare (anul IV-2022-2023 și anul V-2023-2024) este revenirea la învățământul clasic, cu întâlnire fizică, în universitate (totuși și această generație este cea care a prins anii mici de studiu, II-III, în pandemie, cu provocările aferente în formarea studenților în bazele proiectării). Astfel, pentru ambele generații sunt provocări unice, fără precedent, care generează studii de caz specifice, subiect de cercetare pentru prezentul articol. Studenții de anul VI care au fost îndrumați la diplomă de către autorului prezentei cercetări reflectă o formulă hibridă, a corecturilor *online și in situ*.

Anul IV (2020-2021)
Grupa 42 | Nr. Studenți: 29
Nr. Proiecte / an: 4 | Îndrumare și corecturi: Sem.7-*online*; Sem.8-*online*.
Semestrul 7 - Camera Urbană (CU)_Parcul Colțea|București; Hotel Urban Central 4* (HUC) Str. Luterană nr.7-9 / Intr. Rigas nr.31, București.
Semestrul 8 - In Between Walls (IBW) Între calcane / Conversie analitică de volum. Piața Lahovari, București; In Between Walls (IBWie) in extenso- Capitol Cultiplex|B-dul Regina Elisabeta nr. 36 & Str. Constantin Mille nr. 13 (fostă Sărindar), București.

Tabel 1. Ateliere de anii IV-V și diplome anul VI, vizate în prezenta cercetare. © Mihaela

Anul V (2021-2022)
Grupa 52 |Nr. Studenți: 30

Nr. Proiecte / an: 3|Îndrumare și corecturi: Sem.9-online; Sem.10-*online+offline*.
Semestrul 9 |Anvelopantă Peisageră Amovibilă cu caracter temporar (APA)|Parcul Herăstrău- Aleea Trandafirilor / Parcul Bazilescu- Teatrul de Vară Bazilescu / Parcul Carol- Arenele Romane. Centru de Afaceri / Tall Building Mixed-Use (TBMU) | Piața Muncii (intersecția Șos. Mihai Bravu cu B-dul Basarabiei), București / Str. Gara Herăstrău nr.2A / B-dul Aerogării, la pod, vis-a-vis de Lidl Market, București. **Semestrul 10** |Vatra Luminoasă_Age-Friendly (VLAF) | Amplasamentul fostei Fabrici Zefirul, București.



Anul IV (2022-2023)
Grupa 42 | Nr. Studenți: 30
Nr. Proiecte / an: 4 | Îndrumare și corecturi: Sem.7- offline; Sem.8-offline.
Semestrul 7 |Galeria MARe|Str. Mircea Vulcănescu nr. 52; Hotel Urban 4* | Str. Mircea Vulcănescu nr.153, București. **Semestrul 8** |Buzești-Berzei, o ipoteză |București; Muzeul de Artă Modernă Românească Garajele Leonida, Piața Victoriei, București.

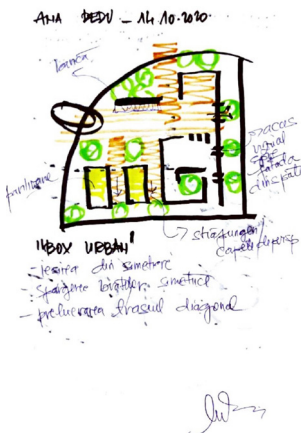
Anul V (2023-2024)
Grupa 52 | Nr. Studenți: 30
Nr. Proiecte / an: 3 | Îndrumare și corecturi: Sem.9- offline; Sem.10-offline.
Semestrul 9 |Esplanadă Acces | Parcul Tineretului, București; Piață Agroalimentară și Funcțiuni Conexe și Complementare | B-dul Coposu, lângă Piața Unirii, București / Calea Moșilor, lângă Piața Sf. Gheorghe, București / Str. Buzești, în proximitatea Gării de Nord, București. **Semestrul 10** |Simulare de Diplomă|Amplasamente adiacente albiei râului Colentina, zona Timpuri Noi, București.



Anul VI (2020, 2021, 2022, 2023, 2024)
Îndrumător: Șef Lucr. Dr. Arh. Mihaela Zamfir
Nr. Studenți îndrumați diplomă: 2020|3; 2021|3; 2022|1; 2023|7; 2024|2.
Nr. Studenți îndrumați disertație: 2020|5; 2021|9; 2022|7; 2023|8; 2024|8.
Îndrumare și corecturi: preponderent *online*.
Nr. Proiecte Diplomă îndrumate / 2020-2024: 16 | Nr. Proiecte Disertație îndrumate / 2020-2024: 37

Rezultate:

În anii IV-V de studiu, activitatea în cadrul atelierului trece într-o nouă etapă, de sinteză a proiectării de arhitectură, o etapă de maturizare a studenților, care pune accent pe abordări flexibile care să susțină atât dezvoltarea personalității creatoare individuale cât și capacitatea de *management* al proiectului, pe fiecare etapă. Proiectele de la disciplina de Atelier, din cadrul departamentului Sinteza Proiectării de Arhitectură, sunt complexe, catalizând la faza de analiză urbanistică și Master Plan atât lucrul în echipe de mai mulți studenți (la fel ca și în practica reală a profesiei de arhitect) pentru ca, mai apoi, să solicite individual aptitudinile fiecărui student (s-a lucrat și în echipe de 2 studenți pentru proiecte de mare complexitate și anvergură) la faza de detaliere a obiectul arhitectural.



Proiectarea computerizată este aproape integral utilizată în cadrul proiectelor din anii IV-V și, sigur, din anul VI, în proiectul de diplomă. Studenții sunt încurajați să își dezvolte aptitudinile de utilizare a computerului și programelor dedicate pentru proiectare și redactare.[9] În același timp, desenul liber rămână o componentă deosebit de important în activitatea didactică (ca de altfel în practicarea profesiei de arhitect), susținută în special prin proiectele „schiță de schiță”,[10] dar și prin corecturile de la atelier. Studenții sunt încu-

rajați să realizeze schițe de mână în lecturarea contextelor urbanistice în care proiectele sunt dezvoltate, în generarea conceptelor, crochiuri de volumetrie, perspective, detalii care fac diferența. La predarea proiectului, perspectivele de mână, atunci când încă sunt prezente, sunt apreciate întotdeauna de comisiile de jurizare.

În opinia personală a autorului, utilizarea desenului de mână de către studenți în dezvoltarea proiectelor este susținută și de modul în care îndrumătorul coordonează. Desenând studenților, construind un discurs didactic care este însoțit de schițe, aceștia vor fi stimulați să fie atenți, vor fi captivați, li se vor fixa informații și, implicit, vor fi entuziasmați în utilizarea creionului pe hârtie în rezolvarea anumitor aspecte de ansamblu și /sau detaliu. (vezi fig. 1-5). Performanța studenților este catalizată de un raport optim între resurse și solicitări, ambele din partea cadrului didactic.

Figua 1. Schiță corectură pentru avansarea volumetriei la un student de anul IV, an univ. 2020-2021.

Desenul de mână este o componentă semnificativă în procesul de design arhitectural. Desenul de arhitectură este mult mai mult decât o demonstrație de figurativ, de ilustrare, este o expresie onestă și pură a gândirii arhitecturale.[11] Desenul activează sinergic elemente ale cogniției precum gândirea, privirea, înregistrarea, memorarea, simțirea, producând gândire imaginativă.

Abilitățile pedagogice ale unui cadru didactic la disciplina de proiectare trebuie să fie multiple și diverse, în funcție de fiecare student în parte, în funcție de fiecare etapă de proiect. Astfel, putem vorbi de un raport optim între desen și text, în funcție de etapa de proiect. Startul unui proiect presupune o abordare preponderent analitică, discuții libere, extragerea ideilor principale, semnificative din discuția cu fiecare student în parte (vezi Tabel 2, Tabel 3). Desenul cadrului didactic în cadrul corecturilor (ce, cum și cât) se adaptează nevoilor studentului, la etapa acestuia de evoluție, la faza de proiect și la aspectele cantitative și calitative de activitate în cadrul proiectului a fiecărui student, pe baza unui respect reciproc. A desena studenților (vezi fig. 1-9) înseamnă a cristaliza anumite informații, a pune în valoare idei, a explica anumite detalii compoziționale sau tehnice. Cadrul didactic, desenând, nu face soluții, ci, mai curând, dialoghează într-o modalitate specifică profesiei de arhitect (și, implicit, într-o modalitate specifică învățământului de arhitectură), transmițând studenților pasiunea pentru proiectare (vezi fig. 1-9).

Figura 2. Schiță corectură pentru avansarea configurației planimetrice cu accent pe elemente compoziționale, la un student de anul IV, an univ. 2020-2021.

Pandemia de Covid-19 a adus provocări multiple și învățământului de arhitectură.[12] Brusc am fost puși în fața situației de a ne adapta, profesori și studenți, la disciplina de atelier, de a lucra de la distanță, utilizând platforme digitale și instrumente de desen, altele decât clasicul creion. Tehnologiile digitale și platformele care susțin întâlnirile virtuale au fost un suport extraordinar în realizarea orelor de atelier. La început am desenat pe coli de hârtie și le scanam studenților (vezi fig. 1, fig. 3) dar, rapid, ne-am adaptat la desenul pe tabletă (vezi fig. 2, fig. 4, fig.5), în timp real, peste proiectele prezentate de studenți. Desenul în timp real a avut un rol și mai important în corecturile online, diminuând distanța fizică, susținând viu interesul studenților. După o experiență de un an și jumătate (2020-2022) de corecturi *online* (continuată însă de autor până în prezent pentru îndrumarea la diplomă) se poate spune că studenții s-au adaptat foarte rapid și chiar au fost încântați de corecturile pe platformele digitale.[13] Generația de studenții de anii IV-V 2020-2022, de la Facultatea de Arhitectură din cadrul UAUIM, a evoluat semnificativ în grafică, atât de importantă în proiectele complexe din anii IV-V-VI.

Figura 3. Schiță corectură pe plan cu accent pe ieșirea din simetrie, la un student de anul IV, an univ. 2020-2021.

La corecturile de la atelier desenul are ponderi diferite, în funcție de etapa de proiect. La demararea unui proiect nou, discuțiile libere, individuale sau de tip Focus Grup, sunt pre-

ponderente. În perioada pandemiei de Covid-19, corecturile *online* pe platforma ZOOM au generat o mai bună arhivare a informației furnizate studenților, în cadrul corecturilor, de către cadrele didactice. Astfel, în cele ce urmează este exemplificată modalitatea de lucru la primul proiect din anul IV, generația 2020-2021, de la grupa 42 (Prof. Dr. Arh. Dan Șerban, Șef Lucr. Dr. Arh. Mihaela Zamfir, Șef Lucr. Dr. Arh. Ana-Maria Dobre, Asist. Univ. Dr. Arh. Andreea Marinescu), cu accent pe rolul desenului în cadrul corecturilor.



Obiectivul proiectului denumit Cameră Urbană (CU) a fost definirea unui spațiu autonom dar în același timp conectat la cerințele capitalei și, în sens mai larg, ale societății actuale, interactive, un spațiu flexibil, adaptabil, alternând dimensiuni temporare cu cele cu caracter definitiv, putând fi activat/dezactivat, răspunzând în egală măsură pulsului comunității și coordonatelor urbane deosebite. În final, această Cameră Urbană urma să fie destinată acomodării evenimentelor urbane (spectacole, expoziții, târguri, concerte de dimensiuni restrânse, publicitate, agrement), funcțiuni variate, ipostaze diferite. Amplasamentul a fost în București, Parcul Colțea, Piața Universității, în vecinătatea imediată a Spitalului Clinic Colțea și a Ministerului Agriculturii și Dezvoltării Rurale.

După discuțiile inițiale cu întreaga grupă, coordonate de șeful de atelier, studenții au fost împărțiți în 4 grupuri de lucru de 7-8 persoane, coordonate de cei doi Șefi de Lucrări, fiecare în sesiuni distincte de ZOOM, în cele 2 ședințe de atelier săptămânale, pentru corecturi și analize amănunțite. În paralel, șeful de atelier secondat de asistent, într-o sesiune separată pe platforma de ZOOM, a realizat corecturi de sinteză în cele 2 zile de atelier cu 2 grupe de 15-16 studenți, pentru o verificare a cunoștințelor asimilate în corecturile detaliate, coordonate de cei doi Șefi de Lucrări.

Mai jos este redată modalitatea personală de lucru. Atmosfera de lucru cu cei șapte studenți prezenți concomitent la o ședință de atelier a fost mereu interactivă, studenții au fost încurajați să își exprime părerile proprii vis-à-vis de situl propus și anume scuarul de colț de la Piața Universității, dintre Spitalul Colțea și clădirea Ministerului Agriculturii. Componenta analitică, cuantificată în informație scrisă, sintetizată în două tabele, este prezentată mai jos.

REACȚII LA SIT?
Proiect: Camera Urbană | Atelier nr. 4 / 14.10.2020

Student 1 (I.C.) | *„Îmi plac copacii- aranjamentul- importanți în soluții."*
Student 2 (O.S.) | *„Diagonala face scurtcircuit." „Îmi place semicercul format."*
Student 3 (A.J.) | *„M-a intrigat așezarea scenei, arcul copacilor, copacii de la metrou- relația dintre toate acestea."*
Student 4 (I.M.) | *„Îmi place dinamica acestui loc- viața culturală." „Îmi place semicercul copacilor dar limitează soluțiile."*
Student 5 (A.D.) | *„Situl este polarizator social, cu toate acestea este insuficient agrementat." „Apreciez calitatea de spațiu verde, forma curbă a vegetației."*
Student 6 (A.O.) | *„Situl este o excepție în această zonă. Pare că ar fi trebuit acest colț să fie închis, este un punct nevralgic, gălăgios." „Un obiect proiectat aici poate fi altfel."*
Student 7 (E.P.) | *„Am remarcat dinamica vieții de aici." „Este un loc foarte zgomotos."*



Șef Lucr. Dr. Arh. Mihaela Zamfir | *„Se recomandă o perspectivă mai largă asupra contextului, o libertate mai mare de abordare a existentului, fără preconcepții."*

ANALIZE DE SIT? CRITERII?
Proiect: Camera Urbană. Atelier nr. 4 / 14.10.2020

Student 1 (I.C.) |*„Vegetație, spații verzi.""Regim de înălțime." „Factorul social- Unii se opresc, cei mai mulți trec."*
Student 2 (O.S.)| *„Circulații pietonale- oamenii zăbovesc deobicei în semicerc." „Analiză de zgomot- zgomot mare!" „Vegetație."*
Student 3 (A.J.) |*„Vegetație- doresc să o păstrez și chiar să propun mai multă." „Analiză de zgomot- prin propunere doresc o zonă mai fonoizolată." „Regim de înălțime- redus, adaptat unui happening urban."*
Student 4 (I.M.) |*„Vegetație- copacii din fața metroului." „Funcțiuni- spații comerciale, târguri volante." „Circulații."*
Student 5 (A.D.)|*„Factorul social- poate defini foarte bine conceptul proiectului." „Exploatarea în sens pozitiv a vieții active din zonă."„Vegetație- să înconjoare obiectul de arhitectură propus." „Analiză de obiect- transparent, permeabil."*
Student 6 (A.O.)| „Analiză de clădiri iconice- autonomia clădirilor existente." „Analiză de piețe urbane, de spații urbane."
Student 7 (F.P) |„Zonă de belvedere- să vezi mai bine zona."„Circulații, context construit."

Figura 4. Schiță de avansare a compoziției planimetrice pentru proiectul din Fig.3, la un student de anul IV, an univ. 2020-2021
Proiect: Camera Urbană (CU)_ Parcul Colțea. București

Tabel 2:
Reacții la sit-Model de lucru în grup la atelier anul IV, an. univ. 2020-2021 © Mihaela Zamfir

Șef Lucr. Dr. Arh. Mihaela Zamfir | *„Se recomandă o perspectivă mai largă asupra contextului, o libertate mai mare de abordare a existentului, fără preconcepții."*

Ultima generație de studenți (2022-2024), pe parcursul anilor IV-V de studiu reflectă o nouă experiență, în cadrul unei echipe noi de îndrumare (Conf. Dr. Arh. Mihai Duțescu, Șef Lucr. Dr. Arh. Mihaela Zamfir, Șef. Lucr. Dr. Arh. Alexandru Crișan). Revenirea la lucru în atelier, la facultate, este îmbogățită de contactul direct, de discuțiile împreună, de atmosfera de apropiere și creativitate care se creează, în mod unic și efervescent, la atelier. Toți împreună înseamnă polemici, dezinvoltură, creativitate, desen și, ceva ce în lucrul în mediul virtual a lipsit, lucrul pe machetă. În cadrul atelierului au fost stimulate gândirea critică, creativitatea, studenții au fost încurajați să utilizeze desenul de mână atât în decelarea contextului cât și în creionarea ideilor. Se desenează iar pe hârtie, profesori și studenți, deși, cu siguranță, toți folosim acum dezinvolt și mijloacele de reprezentare digitală.

Pe măsura avansării proiectului, partea desenată de către cadrul didactic devine mai prezentă în activitatea de atelier, pornind de la schițele aduse de studenți. Se pune accent pe ideile fiecărui student și sunt discuții libere, însoțite de schițe care au ca scop conturarea conceptelor în forme arhitecturale. Sigur, cu studenții de anul IV, la început desenul din partea cadrului didactic este mai consistent pentru ca, în anul V să se schimbe ponderea, studentul se maturizează în procesul pedagogic și, implicit, indicațiile pe care le primește de la îndrumător sunt ajustate corespunzător.

Tabel 3:
Analize de sit, criterii statice și dinamice-Model de lucru în grup la atelier anul IV, an. univ. 2020-2021© Mihaela Zamfir

Schițele cadrului didactic în cadrul activității de atelier se concentrează pe diverse aspecte, în funcție de etapa de proiect, de *management-ul* de îndrumare adoptat în cadrul atelierului și de obiectivele ședinței respective de atelier. Subiectul corecturii poate fi analiza urbanistică, stabilirea unui concept, volumetria, planuri și secțiuni, scheme funcționale, rezolvări funcționale de ansamblu și de detaliu, detalii tehnice, fațade și randări, paginarea finală a proiectului. Această modalitate de lucru s-a reflectat cu ambele generații de studenți (2020-2022 și 2022-2024). În îndrumarea proiectelor de diplo-

Figura 5. Schiță la următoarea corectură pentru proiectul din Fig. 5, care accentuează viziunea studentului de anul IV, an univ. 2020-2021

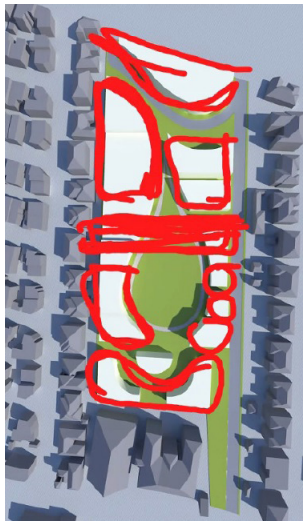
mă a fost utilizat un *management* riguros care a vizat atingerea unor obiective, corelate cu etapele de *curriculă*, respectiv: Studiul de Fundamentare a Prediplomei, Prediplomă, Disertație și Diplomă. Corecturile cu studenții de la diplomă sunt realizate de către autorul prezentei lucrări în special în mediul digital, care oferă flexibilitatea necesară studenților din anul VI de a fi la distanță. *Zoom in- Zoom out* oferă posibilitatea intervenirii de la ansamblu la detaliu, prin desen și discuții critice care și-au dovedit randamentul și performanța. În mediul digital, corecturile cu studenții la diplomă pot fi urmărite cu atenție de toți cei îndrumați, simultan și au dus la evoluții semnificative. În opinia personală, rolul desenului este semnificativ pentru evoluția studenților și pentru proiectele realizate. Un discurs secondat de desen se îmbogățește și stimulează creativitatea studentului și, implicit, plăcerea de a desena. Comunicarea vizuală, în domeniul educației de arhitectură, este cu siguranță cea mai influentă. Comunicarea verbală -scrisă sau tipărită- va susține imaginea într-un mod comprehensiv[14]. Schița reprezintă un instrument de învățare, practicarea în mod regulat a desenului liber de mână dezvoltă gândirea grafică. Desenul reprezintă o parte integrantă din procesul creativ și are un impact semnificativ asupra gândirii și găsirii de soluții la diversele probleme de proiectare[15]. În parcursul educativ al proiectelor de arhitectură, desenul liber poate fi utilizat atât în observarea contextului în care sunt dezvoltate cât și în imaginarea soluțiilor de proiectare[16]. Pasiunea pentru desen poate fi insuflată de profesor și menținută prin *curricula* de specialitate, prin cerințele din cadrul proiectului și prin modalitatea de lucru.





Folosirea culorilor în corecturile de atelier a fost stimulată în cadrul perioadei de lucru *online* (vezi fig. 2, fig. 4-9), conform cu instrumentele digitate de desen avute la dispoziție pe platforma ZOOM. Această modalitate de lucru a fost preluată mai departe și cu generația următoare (2022-2024), în învățământul fizic, dovedindu-se utilă mai ales în cadrul corecturilor pe proiecte mari, cu funcțiuni complexe. Culorile stimulează atenția studenților, particularizează anumite aspecte din cadrul corecturilor care trebuie evidențiate pe diferite criterii, ajutând la o mai bună structurare a informației.[17]

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 maturizării 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. Se remarcă importanța diferită și sinergică atât a corecturilor împreună cu toți îndrumătorii cât și a celor realizate separat, de fiecare membru în parte.



Pandemia de Covid-19 a reprezentat un catalizator pentru modernizări absolut necesare, a produs schimbări în învățământul de arhitectură pentru care era nevoie de noi abordări în metodologia de predare, actualizarea *curriculei* și adaptarea la cerințele mediilor digitale, proprii de altfel noilor generații de studenți.

Discuții:

Utilizarea desenului ca instrument pedagogic în mediul *online* poate atrage un număr mare de participanți care pot urmări simultan, cu acuratețe vizuală optimizată, în fața monitoarelor, toate detaliile. Desenul poate deveni, astfel, o metodă educațională care parcurge arhitecturi și spații culturale diverse.[18] Inițiat în educația de arhitectură în

Universitatea "Ion Mincu" în perioada pandemiei de Covid-19, desenul pe tabletă în timp real este utilizat de către autorul acestei cercetări și în prezent în îndrumarea proiectelor de diplomă, cu rezultate foarte bune confirmate atât de evaluările semestriale ale studenților cât și din rezultate cuantificate, personal, în cadrul proiectelor.

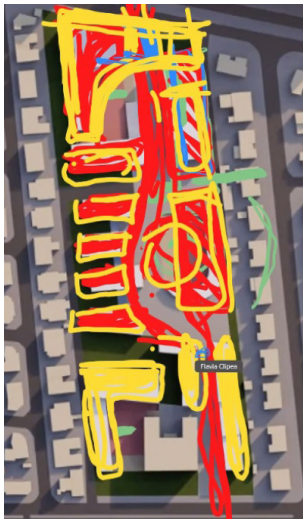
Figura 6. Studiu de început prin schițe, sinergic volum-etrie-planimetrie, anul V, an univ. 2021-2022.

În prezent, desenul cu ajutorul mijloacelor tehnologice noi, precum tableta grafică, are multă aplicabilitate în *marketing-ul* digital. Autorii pot să își facă cunoscute rapid ideile creative în mediul virtual și, de asemenea, schițele realizate digital pot fi mai departe îmbunătățite cu alte programe dedicate de proiectare și grafică, devenind, astfel, punct de pornire pentru proiecte complexe.[19] Studenții s-au bucurat, de asemenea, de o mai bună gestionare a resurselor financiare pentru că tipărirea proiectelor pentru fiecare corectură de atelier presupune costuri suplimentare.

Există cercetători care trag un semnal de alarmă *vis-a-vis* de proiectarea exclusiv computerizată. Funcțiile cognitive implicate în desenul de mână și modelarea grafică computerizată sunt diferite. De asemenea, există studii recente care fac diferența pentru desenul de mână între desen liber și desen tehnic, ajutat de alte instrumente precum linie, echer, teu.[20] Construirea unor perspective elaborate, precise, la unu sau două puncte de fugă, utilizând planșeta și instrumente de desen specifice poate fi, pe de altă parte, descurajatoare.[21] Desenul de mână, liber, are un rol esențial, conectând în mod profund mișcările mâinii studentului de abilitatea lui mentală de a gândi. Desenul liber poate fi intermediat și de instrumente digitale, fiind necesare viitoare studii pentru impactul desenului liber utilizând tabletele grafice.

Figuriloe 7, 8, 9. Stimularea creativității la studenții de anul V prin schițe digitale în generarea de Master Plan pentru proiectul Vatra Luminoasă_Age-friendly, an univ. 2021-2022.

Abilitatea desenului de mână se întreține, este o parte semnificativă din gândirea de arhitect.[22] În educația de arhitectură de la „Ion Mincu" se menține conștient și responsabil echilibrul între real și virtual. Examenele de tip *schița de schiță*, cerințele din cadrul proiectelor care implică desen liber (vezi fig.11), corecturile desenate pe care profesorul le face studenților, retorica didactică, toate împreună susțin un echilibru durabil, în permanentă adaptare la provocările societății actuale.[23]



Concluzii:

Educația de arhitectură de la Facultatea de Arhitectură din cadrul Universității de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu" susține importanța desenului în procesul creativ care stă la baza oricărui proiect, pe tot parcursul studiilor, de la anul I până la anul VI. Desenul este cea mai complexă expresie a gândirii de arhitectură și se raportează la toate fazele de design arhitectural: observarea contextului și identificarea aspectelor arhitecturale semnificative, atât pozitive cât și a celor problematice, dezvoltarea unui concept de arhitectură, explorarea posibilităților de expresie arhitecturală a unui concept, design-ul arhitectural de obiect și evoluția proiectului până la faza de detalii tehnice. Provocările pandemiei de Covid-19, care a implicat distanțare socială, dinamica societății actuale solicită constant învățământul superior de arhitectură, aducând evoluție, mișcând lucrurile.

Desenul liber este o abilitate care se întreține prin practicare și se constată, cu fiecare an, o scădere treptată a acestei abilități de la studenții de anul I la cei de anul VI la Facultatea de Arhitectură din cadrul UAUIM. Cadrele didactice de la disciplinele de proiectare pot insufla studenților pasiunea pentru desen prin propriul exemplu, în cadrul corecturilor. Desenul, indiferent de instrumentele fizice sau digitale de care se susține, utilizate responsabil, rămâne cel mai semnificativ mijloc pedagogic în activitatea de la atelier,

catalizând atenția studenților și plăcerea pentru profesia de arhitect. Sunt necesare studii ulterioare care investighează utilizarea noilor instrumente de desen liber, precum tabletele grafice, în activitatea de atelier, deopotrivă pentru studenți și profesori.

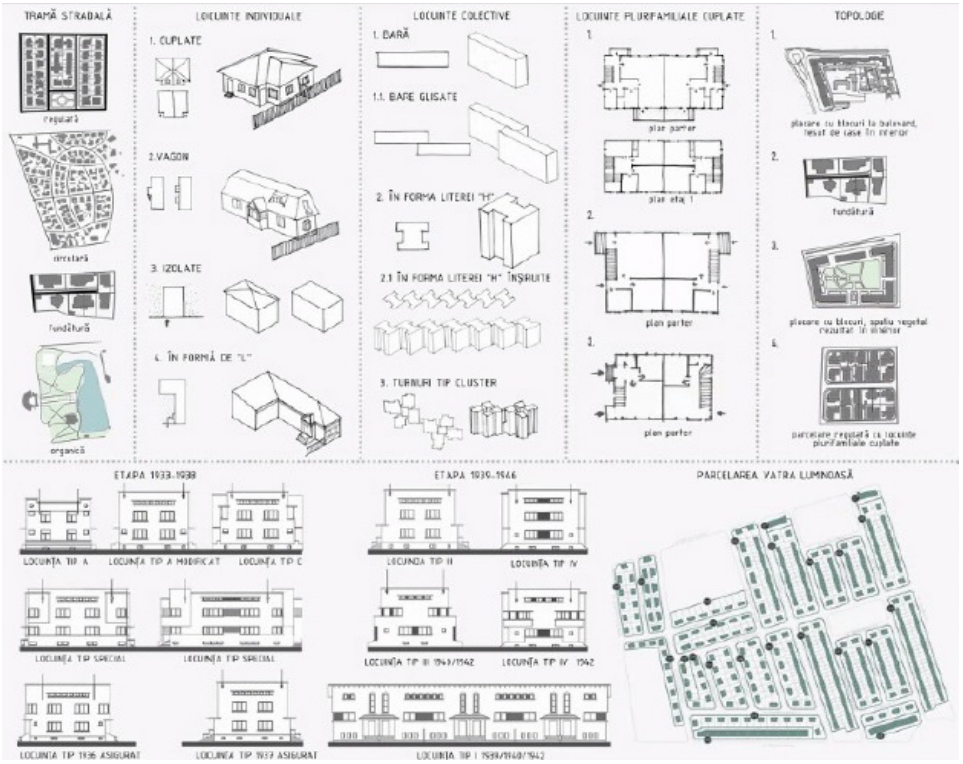


Figura 10. Crochiuri realizate de studenți de anul V în cadrul proiectului final predat Vatra Luminoasă_Age-friendly, an univ. 2021-2022

Note

1. Departamentul SINTEZA PROIECTĂRII DE ARHITECTURĂ. (2024). *Domeniul de studiu: Mixitate Spațial-Funcțională. SEMESTRUL 7_tema cadru an IV*. Disponibil la: https://www.uauim.ro/departamente/sp/teme4/Semestrul%207%20tema%20cadru%20an%204.pdf (accesat 29.08.2024).

2. Departamentul SINTEZA PROIECTĂRII DE ARHITECTURĂ. (2024). *Domeniul de studiu: Conversie. SEMESTRUL 8_tema cadru an IV*. Disponibil la: https://www.uauim.ro/departamente/sp/teme4/Semestrul%208%20tema%20cadru%20an%204.pdf (accesat 29.08.2024).

3. Departamentul SINTEZA PROIECTĂRII DE ARHITECTURĂ. (2024). *Domeniul de studiu: Structuri și tehnologii speciale. SEMESTRUL 9_tema cadru an V*. Disponibil la: https://www.uauim.ro/departamente/sp/teme5/Semestrul%209%20tema%20cadru%20an%205.pdf (accesat 29.08.2024).

4. Departamentul SINTEZA PROIECTĂRII DE ARHITECTURĂ. (2024). *Domeniul de studiu: Provocări viitoare. SEMESTRUL 10_tema cadru an V*. Disponibil la:https://www.uauim.ro/departamente/sp/teme5/Semestrul%2010%20tema%20cadru%20an%205.pdf (accesat 29.08.2024).

5. Facultatea de ARHITECTURĂ. (2023). *Proiect diplomă*. Disponibil la: https://www.uauim.ro/facultati/arhitectura/arhitectura/discipline-obligatorii/sp6-4/ (accesat 29.08.2024).

6. Facultatea de ARHITECTURĂ. (2023). *Disertație*. Disponibil la: https://www.uauim.ro/facultati/arhitectura/arhitectura/discipline-obligatorii/sp6-2/ (accesat 29.08.2024).

7. Facultatea de ARHITECTURĂ. (2023). *Studiu de Fundamentare a Prediplomei.* Disponibil la: https://www.uauim.ro/facultati/arhitectura/arhitectura/discipline-obligatorii/sp6-5/ (accesat 29.08.2024).

8. MUNIR, Hussan, VOGEL, Bahtijar, JACOBSSON, Andreas. (2022). *Artificial intelligence and machine learning approaches in digital education: A Systematic revision*. Information, nr. 13, p. 203. Disponibil la: https://www.mdpi.com/2078-2489/13/4/203 (accesat

29.08.2024).

9. CAETANO, Ines, LEITÃO, António. Architecture meets computation: an overview of the evolution of computational design approaches in architecture. *Architectural Science Review*, Vol. 63, 2019, nr.2, pp. 165–174. Disponibil la: https://doi.org/10.1080/00038628.2019.1680524 (accesat 29.08.2024).

10. Facultatea de ARHITECTURĂ. (2024). BP2-9 Schiță. Disponibil la: https://www.uauim.ro/facultati/arhitectura/arhitectura/discipline-obligatorii/bp2-9/ (accesat 29.08.2024).

11. BUDIMAN, Hanif, NUMAN, Ibrahim, IDHAM, Noor Cholis. From observing to imaging the opportunity of freehand drawing in digital era. *Advances in Engineering Research,* Vol. 192, 2019, pp. 187-193.

12. AL MAANI, Dual, ALNUSAIRAT, Saba, AL-JOKHADAR, Amer. Transforming learning for architecture: online design studio as the new norm for crises adaptation under COVID-19. *Open House International*, Vol. 46, 2021, pp. 348-358. Disponibil la: https://doi.org/10.1108/OHI-01-2021-0016 (accesat 29.08.2024).

13. CEYLAN, Salih, ȘAHIN, Pinar, SECMEN, Serengul, MELEK, Elif Somer, SÜHER, Kemal H. (2021). An evaluation of online architectural design studios during COVID-19 outbreak. *Archnet-IJAR*, Vol. 15, nr. 1, pp. 203-218. Disponibil la: https://doi.org/10.1108/ARCH-10-2020-0230 (accesat 29.08.2024).

14. BUDIMAN, Hanif, NUMAN, Ibrahim, IDHAM, Noor Cholis. (2019). Op. cit.

15. LASEAU, Paul. (2000). *Graphic thinking for architects and designers.* 3rd edition. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons Inc.

16. CHING, Francis D.K., JUROSZEK, Steven P. (2019). *Design drawing*. 3rd edition. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons Inc.

17. HUANG, Yan. (2018). Discussion on New Ideas of Architectural Art Teaching in Multimedia Era Under the Framework of Aesthetic Education. *Proceedings of the 2nd International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education* (ICASSEE 2018). Atlantis Press, pp. 859-862. Disponibil la: https://doi.org/10.2991/icassee-18.2018.176 (accesat 29.08.2024).

18. ZAMFIR, Mihaela. Schimb cultural-]trans[culturație-]trans[arhitectură. *Argument,* nr. 5, 2013, pp. 61-78. Disponibil la: https://argument.uauim.ro/f/a/ARG5_Zamfir.pdf (accesat 29.08.2024).

19. BUDIMAN, Hanif, NUMAN, Ibrahim, IDHAM, Noor Cholis. (2019). Op. cit.

20. MCGINNIS, Raymond Eugene, ASSADOLLAHI, Andrew. (2022). WIP: The Importance of Freehand Sketching and Technical Drawing. *American Society for Engineering Education.* Paper presented at 2022 First-Year Engineering Experience, East Lansing, Michigan. DOI: 10.18260/1-2--42259.

21. STOICA, Liviu, DOBOȘ, Răzvan. (2010). *Desenul în arhitectură*. Editura ARCHI DESIGN.

22. BUDIMAN, Hanif, NUMAN, Ibrahim, IDHAM, Noor Cholis. (2019). Op. cit.

23. DEBORD, Guy. (2011). *Societatea spectacolului.* Editura RAO. Disponibil la: https://chisineu.files.wordpress.com/2013/08/biblioteca_societatea_spectacolului.pdf (accesat 29.08.2024).

Surse imagini

Fig. 1: Schiță corectură pentru avansarea volumetriei la un student de anul IV, an univ. 2020-2021. Proiect: Camera Urbană (CU)_Parcul Colțea-București. Sursa: Arhiva digitală a autorului © Mihaela Zamfir

Fig. 2: Schiță corectură pentru configurația planimetrice cu accent pe elemente compoziționale, la un student de anul IV, an univ. 2020-2021. Proiect: Camera Urbană (CU)_Parcul Colțea,București. Sursa: Arhiva digitală a autorului © Mihaela Zamfir

Fig. 3: Schiță corectură pe plan cu accent pe ieșirea din simetrie, la un student de anul IV, an univ. 2020-2021. Proiect: Camera Urbană (CU)_Parcul Colțea,-București. Sursa: Arhiva digitală a autorului © Mihaela Zamfir

Fig. 4: Schiță de avansare a compoziției planimetrice pentru proiectul din Fig.3, la un student de anul IV, an univ. 2020-2021. Proiect: Camera Urbană (CU)_Parcul Colțea, București. Sursa: Arhiva digitală a autorului © Mihaela Zamfir

Fig. 5: Schiță la următoarea corectură pentru proiectul din Fig. 5, care accentuează viziunea studentului de anul IV, an univ. 2020-2021. Proiect: Camera Urbană (CU)_Parcul Colțea,București. Sursa: Arhiva digitală a autorului © Mihaela Zamfir

Fig. 6: Studiu de început prin schițe, sinergic volumetrie-planimetrie, anul V, an univ. 2021-2022. Proiect: Anvelopantă Peisageră Amovibilă cu caracter temporar (APA).Parcul Carol- Arenele Romane. Sursa: Arhiva digitală a autorului © Mihaela Zamfir

Fig. 7, 8, 9: Stimularea creativității la studenții de anul V prin schițe digitale în generarea de Master Plan pentru proiectul Vatra Luminoasă_*Age-friendly*, an univ. 2021-2022. Proiect: Vatra Luminoasă_Age-Friendly (VLAF). Amplasamentul fostei Fabrici Zefirul, București. Sursa: Arhiva digitală a autorului © Mihaela Zamfir

Fig. 10: Crochiuri realizate de studenți în cadrul proiectului Vatra Luminoasă_*Age-friendly*, an univ. 2021-2022. Proiect: Vatra Luminoasă_*Age-Friendly* (VLAF) sursa: Arhiva digitală - Departamentul Sinteza Proiectării de Arhitectură.

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

asist. dr. arh. Iris GANEA-CHRISTU

Astăzi, având la îndemână posibilitățile practic nelimitate ale desenului pe calculator, reprezentările grafice de mână par să nu își mai găsească locul în proiectul de arhitectură. Sistemele digitale pot construi reprezentări foarte grăitoare mai rapid și mai eficient decât cei mai buni graficieni, însă acestea servesc mai degrabă pentru prezentarea proiectelor finale. Pe de altă parte, desenul de mână, și mai ales schițele, sunt utilizate pe drumul adeseori lung și anevoios care duce la un proiect final. Cristalizarea ideilor se poate face doar printr-un studiu care implică serii de explorări prin desen.

Utilizarea schițelor de mână face parte din formarea studenților pentru profesia de arhitect, dar se poate remarca, totuși, că mulți dintre ei au astăzi dificultăți în a integra acest tip de desen în activitatea din cadrul atelierului de arhitectură. Lucru surpinzător, poate, deoarece pentru arhitecți, relația între concepție și desen este una foarte strânsă, desenul fiind modul în care ne exprimăm cel mai ușor. Atunci când vrem să explicăm ceva, primul impuls este acela de a lua un creion și a trasa câteva linii, care vor putea clarifica mult mai rapid și mai concis ceea ce dorim să transmitem, mai eficient decât daca ne-am exprima verbal. Vom explora în continuare modul prin care desenul de mână reprezintă o necesitate în ceea ce privește formația de arhitect și rolul lui în învățământul de arhitectură.

Schița de arhitectură - instrument de cercetare și învățare

Atunci când au de studiat un obiect de arhitectură, majoritatea studenților au tendința să privească sau să facă fotografii, ori, în cel mai bun caz, să reproducă planuri, secțiuni, fațade ale acelei clădiri. Totuși, prin aceste metode se poate face doar o observație obiectivă și distantă a unei clădiri, fără a-i pătrunde subtilitățile și a o înțelege. Schița de analiză este un vehicul important de observare, pentru că noi înțelegem un obiect pe care îl vedem la un nivel mai aprofundat atunci când îl desenăm. Spre deosebire de fotografie, desenul ne obligă la o implicare și apropiere mai strânsă cu subiectul decât simpla declanșare a camerei foto.[1]

O schiță de studiu bună nu este neapărat una care are ca scop reprezentarea obiectului în detalii fotografice sau *asemănare fidelă*. Desenul se poate concentra asupra structurii și compoziției generale a clădirii, poate încerca să surprindă aspecte precum lumina, textura, componentele artistice sau anumite detalii de construcție. Ca atare, fiecare schiță reprezintă un tip de analiză specifică asupra obiectului, ceea ce înseamnă că acest tip de desen este adesea o reducere a celor observate la unul sau mai multe dintre elementele sale intrinseci, principii sau calități.

Caietul de schițe - depozitar de memorie

Tot ceea ce este absorbit și înregistrat de mintea noastră se adaugă unei colecții de idei depozitate în memorie; este un fel de bibliotecă pe care o putem consulta ori de câte ori apare o problematică. De aceea, cu cât am văzut, experimentat și înmagazinat mai mult, cu atât mai multe puncte de referință vom avea, pentru a putea decide în ce direcție putem porni atunci când avem de propus un răspuns propriu.

Caietul de schițe poate deveni exact această anexă a memoriei. Un depozit de informație grafică păstrat pentru proiecte viitoare care poate fi explorat, revizitat sau reinterpretat cu diferite ocazii. Ne referim la propriile schițe pentru că rememorarea este mult mai facilă pe baza unor desene personale, realizate la mâna liberă, fără a implica piesele tehnice utilizate în general pentru reprezentarea arhitecturală formală.

Constituirea unui caiet de schițe este similar cu notițele pe care le luăm atunci când citim o carte. Aceste „notițe vizuale" reprezintă un mod propriu de a ne însuși și de a depozita ideile citite, trecute totuși printr-un filtru propriu. La fel cum lectura este în general considerată semnificativă deoarece înzestrează cititorul cu o experiență sau o anumită perspectivă, la fel studiul unei clădiri rămâne consemnat printr-o schiță rapidă, la care putem face apel la un moment ulterior.

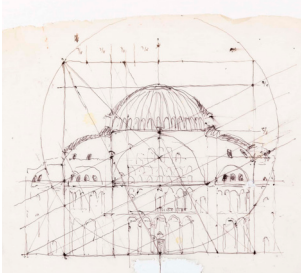


Figura 1. Schiţă de studiu al proporţiilor Catedralei Sfânta Sofia din Istanbul, realizată de arhitectul Peter Märkli. Se poate observa cum volumetria complexă a clădirii este sintetizată evidenţiind registrele dominante, astfel încât se pot determina şi analiza foarte clar rapoartele dintre elementele de compoziţie.

Ceea ce se poate remarca este că această culegere de desene proprii se referă, desigur, la aspecte ale obiectului studiat, precum forma, proporțiile, ritmul, anumite detalii, structura și materialitatea. Însă, pe lângă aceasta, fiecare schiță din serie se adaugă, de asemenea, la un repertoriu tot mai mare de soluții și cunoștințe despre o paletă mai largă de aspecte ale proiectării de arhitectură care, acumulându-se, dezvoltă capacitatea de proiectare. Așadar, desenele de analiză se referă atât la obiectul studiat în particular, dar și la o serie de obiecte și la studiul arhitecturii în general,[2] la conturarea unei baze de cunoștințe indispensabile în educația de arhitectură. De aceea, este important ca, mai ales în timpul anilor studiu, tinerii arhitecți să își construiască această proprie bază de date de specialitate la care să poată apela la începutul fiecărui proiect și pe care să o completeze în mod constant.

Desenul - relația dintre analiză și sinteză

Totuși, simpla acumulare de date nu este suficientă în formarea arhitectului și nici nu conduce neapărat la formularea unor ipoteze sau a unor răspunsuri proprii. Este necesar ca informațiile acumulate să fie organizate și sintetizate pentru a putea avea un rol în construirea unei viziuni arhitecturale proprii și a unei poziții critice de specialitate.

Actul fizic al desenului necesită o înțelegere profundă a vizibilului, o structurare a ima-

ginilor și înțelesurilor lor, astfel încât să se poată realiza transpunerea acestora într-o formă grafică, trecând prin percepția individuală a lumii exterioare. Acest aspect este foarte important în context educațional, având în vedere că cele mai multe greșeli care se remarcă în desenele studenților țin de dificultăți în înțelegerea obiectelor analizate.[3] Este nevoie ca studenții nu doar să producă aceste desene și să le adauge unei colecții, ci să o facă în mod conștient, analizând și pătrunzând caracteristicile obiectului studiat prin desen. Scopul este de a descoperi și înțelege aspecte ale arhitecturii clădirii, cum ar fi compoziția, forma, spațialitatea, materialitatea și detaliul. Deci scopul nu este desenul în sine, ci explicarea, traducerea unui obiect de arhitectură într-o formă grafică, care, în această etapă, nu este neapărat supusă rigorilor reprezentărilor tehnice.

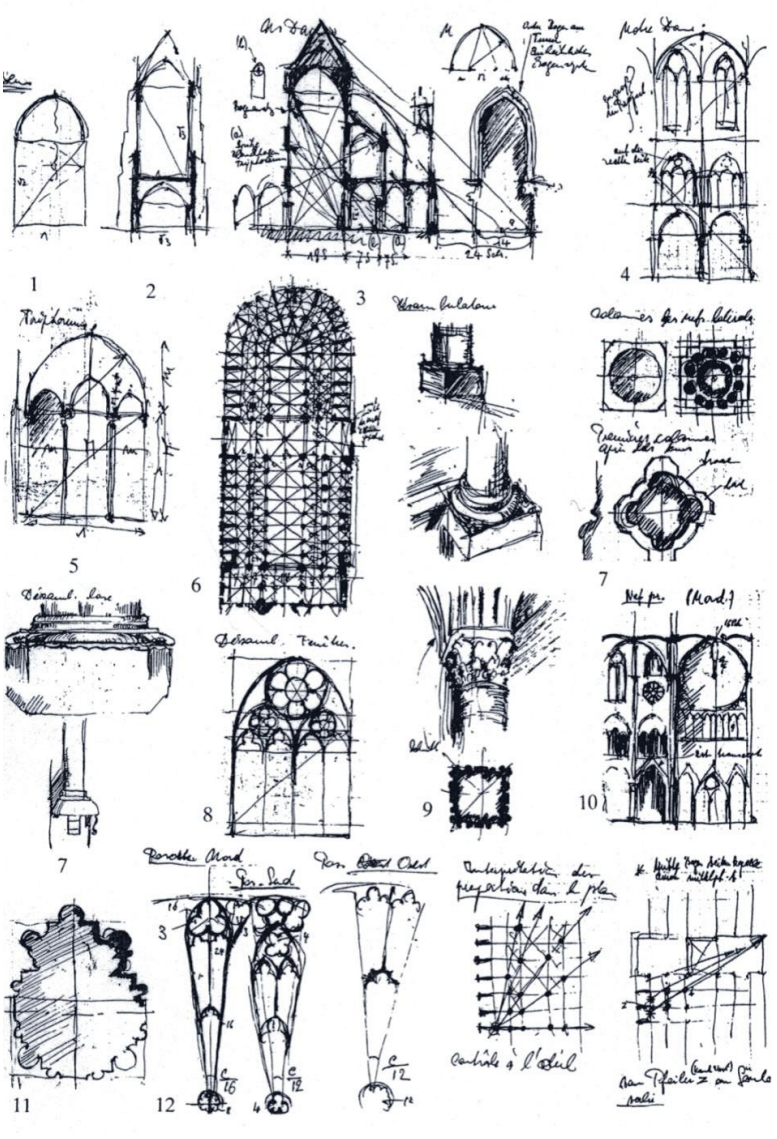


Figura 2. Extrase din caietele de schițe ale arhitectului Robert Krier care sintetizează caracteristici ale Catedralei Auxerre și alte biserici din Paris

Această etapă este esențială, pentru că ea face trecerea de la analiza unor clădiri cu rol de martor, la imaginarea propriului proiect. Doar trecând printr-o înțelegere aprofundată a unor precedente și explicându-și lor înșiși caracteristicile studiate, studenții pot ajunge să își formeze, în timp, o viziune arhitecturală personală, bazată pe sinteza propriilor studii.

Schița de arhitectură - instrument de gândire și proiectare

În arhitectură, spre deosebire de artă, desenul nu este un scop în sine, ci un instrument. De aceea, în faza de concept a proiectului, el nu are nevoie să fie neapărat supus unor rigori stilistice sau estetice, ci să fie mai degrabă expresiv și să aibă capacitatea de a reda intenția arhitectului și caracteristicile spațiale ale obiectului de arhitectură.

Reprezentarea grafică este componenta esențială a procesului de gândire, de construire a ideilor arhitecturale. Adeseori se crede că ideile în arhitectură se construiesc în minte și că desenul este metoda de a le externaliza, nu de a ajuta la conturarea lor. Dar acest lucru este adevărat doar dacă ne referim la desenul de prezentare, care este, de fapt, ultima etapă a proiectării și constituie varianta finală și cea care ajunge la beneficiar.

De cele mai multe ori, însă, ideea arhitecturală nu vine în minte, cu ochii închiși și apoi este pusă pe hârtie, ci desenul este utilizat tocmai pentru a conduce la aceasta. Este vorba de așa-numita *gândire cu creionul în mână*. De aceea se poate considera că desenul și mai ales schița la mâna liberă reprezintă instrumentul de bază în proiectare. Procesul începe de la trasarea câtorva linii, care stabilesc un punct de pornire și baza pe care se va construi ulterior. Acestor linii li se adaugă apoi din ce în ce mai multe detalii, unele exploratorii, care conduc la variante succesive, suprapunând trăsături și intenții diferite. Odată ce s-a acumulat suficientă informație se revine la stadiul de rafinare a proiectului, prin eliminarea tuturor detaliilor considerate neesențiale și care încarcă ideea pe care dorim să o evidențiem. În final, schițele de concept care utilizează un limbaj grafic simplificat trebuie să conțină doar elementele esențiale ale concepției arhitecturale ale autorului, generând ele însele un discurs clar și concis, inteligibil atât de către studentul care l-a formulat, cât și de alte persoane. Abia în urma acestui traseu, când ideea proiectului devine suficient de clară, se poate trece la reprezentarea grafică tehnică pentru prezentare. Dacă din acest parcurs lipsesc etape, rezultatul final nu va avea aceeași greutate, complexitate și forță.

Relația studenților cu desenul la mâna liberă

Pe parcursul anilor de activitate didactică în cadrul atelierului de proiectare, am observat că studenții manifestă o anumită rigiditate în manipularea instrumentelor de desen. Modurile de reprezentare sunt rigide, mai degrabă tehnice, dar fără a avea totuși o anumită rigoare a detaliilor. Lipsa exercițiului de a desena *la mâna liberă* îi face să propună soluții modeste din punct de vedere al complexității arhitecturale, nestudiate îndeajuns. Acest aspect se remarcă și prin faptul că ei se exprimă referindu-se la spațiile pe care le proiectează în termeni măsurabili (în metri/centimetri), fără a lua în considerare proporții, rapoarte și echilibrul în arhitectură. Din cauză că studenții sar peste etapa schițelor la mâna liberă (care au rolul de a sintetiza o idee, de a contura un proiect clar, concis care urmărește o intenție arhitecturală spațială, compozițională etc.), de multe ori proporțiile sunt întâmplătoare, rezultate, spațiile sunt anoste și intenția diluată.

De aceea cred că este necesar ca studenții (mai ales cei din primii ani de studiu) să își dezvolte îndemânarea la desen. Să învețe să se exprime liber prin mici schițe rapide. Cu cât mâna se mișcă mai repede, mai imprecis, cu atât intenția, adeseori aflată în subconștient, devine mai clară. Aici, intuiția are o mai mare pondere decât rațiunea arhitecturală. Schița reprezintă, de fapt, modalitatea prin care își pot clarifica în primul rând lor înșiși intenția unui proiect, găsind astfel mai ușor nu doar răspunsul la tema dată, dar și modul prin care pot să prezinte către ceilalți conceptul pe care îl conturează.

Traseul schiței de concept

Având în vedere că proiectarea de arhitectură reprezintă o activitate creativă bazată pe explorare, aceasta se poate realiza mai ales prin intermediul desenului. Schița este o modalitate de a genera noi modele prin cicluri succesive de desene. Desi adeseori desenul este inteles doar ca o modalitate de exprimare a ideilor din imaginatie, el este un proces cu dubla orientare. Aceasta inseamna ca liniile pe care le trasam sunt alimentate de propriile noastre ganduri, dar in acelasi timp miscarea creionului pe hartie reprezinta un mijloc prin care ne putem construi ideile.[4] Ideile în proiectare și capacitatea de a desena sunt împletite și se îmbunătățesc împreună treptat. A fi un bun desenator influențează și imaginația, pentru că ceea ce îți poți imagina are legătură cu ceea ce ești capabil să desenezi – lucrul fără idei este imposibil. Acest lucru este confirmat de arhitecții consacrați, care experimentează prin desen și recunosc că desenul este un mod de a pătrunde problemele de arhitectură și că este imposibil să proiectăm fără desen. Norman Foster afirmă că *„proiectarea este despre a ordona lucrurile și aceasta se exprimă și se explorează prin desen"*[5]. Totodată, Renzo Piano susține că desenul este modul prin care se poate ajunge la soluția căutată :

> *„Nu poți să înțelegi ceva decât dacă îl desenezi. Este o greșeală să crezi că acum înțeleg problema și tot acum îi schițez rezolvarea. Mai degrabă în timp ce desenezi, realizezi care este problema și abia apoi poți să o regândești și să îi găsești soluția"* [6]

Arhitectul Glenn Murcutt afirma într-un interviu din 2002, anul în care a primit premiul Pritzker: *„Când pierdem abilitatea de a desena, pierdem și o parte din abilitatea noastră de a gândi."*[7] Așadar, desenul nu este doar urma creionului lăsată pe o foaie de hârtie, ci acesta reprezintă însăși gândirea noastră.

Din acest punct de vedere este de menționat și componenta exploratorie a proiectării de arhitectură, care este constituită din succesiunea de încercări grafice, de schițe la mâna liberă, care generează parcursul proiectului. Desenul schematic este atât bază pentru studiu, pentru găsirea unei idei, dar și pentru dezvoltarea ei, prin conturarea unor etape de evoluție.

Poate că o bună parte dintre studenții la arhitectură sunt capabili să producă schițe, dar mulți dintre ei au dificultăți în a înțelege cum să folosească schița ca parte integrantă a gândirii lor și a evoluției proiectului. În general, studenții produc aceste schițe pentru că li se solicită să le prezinte în cadrul atelierului, ca pe o obligație școlară. Arareori se pune accent în procesul de învățare pe schițare în sine ca metodă didactică și asta se reflectă în rezultatele de la atelier. Cred că încurajarea lucrului pe baza schițelor, care să conducă la conturarea unor idei clare, mai la ales în fazele incipiente ale proiectelor reprezintă un lucru benefic pentru studenți și pentru formarea lor în domeniul arhitecturii.

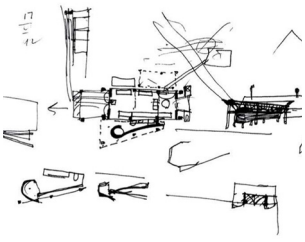


Figura 3. Glenn Murcutt, schițele sale de la începutul proiectului pentru propriul studio de arhitectură.

Concluzii

În ultimele decenii, dispariția desenului de mână a fost regretată de unii și prețuită de alții. În timp ce lipsa abilităților legate de desen la studenții arhitecți este privită cu compasiune și criticată de generațiile mai vechi, capacitatea de a schița la mâna liberă este considerată adeseori irelevantă pentru generațiile formate în epoca proiectării computerizate.

Totuși, caracterul natural și organic al desenului de mână, împreună cu flexibilitatea lui îi oferă capacitatea de a exprima valoarea unică a unei idei arhitecturale. Acest mod de reprezentare fluid este foarte diferit de desenul tehnic, indiferent că ne referim la cel de mână, utilizând instrumente specifice, ori la cel asistat de calculator, care oferă o imagine mecanică, obiectivă și uneori stereotipă. Cele două metode nu se exclud una pe cealaltă, ci ar trebui să lucreze împreună pentru conturarea unui proiect complet de arhitectură. Este important, așadar, să încurajăm desenul de mână în cadrul atelierului de arhitectură, pe lângă reprezentările computerizate. Schițarea, atât ca formă de studiu al exemplelor, cât și în conturarea propriului demers arhitectural, rămâne, totuși, o componentă esențială în educația de arhitectură.

Note

1. EDWARDS, Brian. *Understanding architecture through drawing*. ed. A 2-a, Taylor & Francis, E-library, 2008, p. VII.

2. STEINØ, Nicolai, Architectural Drawing. Notation, Reflection, Communication II. *Presentation, Process and Practice Across Design Disciplines*. Universitatea Aalborg, Danemarca, 2018, p.131.

3. SOUSA SANTOS, Rafael. Sketching as a key instrument for design in architectural education. *Architecture Image Studies*. Vol. 1, nr. 1/2020, p. 136.

4. STEINØ, Nicolai. Architectural Drawing. Notation, Reflection, Communication snd Presentation. *Process and Practice Across Design Disciplines*. Universitatea Aalborg, Danemarca, 2018, p.129.

5.FOSTER, Norman apud. STEINØ, Nicolai. Architectural Drawing. Notation, Reflection, Communication II. Presentation, în *Process and Practice Across Design Disciplines.* Universitatea Aalborg, Danemarca, 2018, p.132.

6. PIANO, Renzo în ROBBINS, Edward. *Why architetcs draw*. MIT Press, 1997, p. 135.

7. FARRELY, Elisabeth, MURCUTT, Glenn, Murcutt şi arhitectura descoperirii –https://architectureau.com/articles/glenn-murcuttpritzker-architecture-prize-laureate-2002/, accesat la 20.08.2024.

Surse imagini

Fig. 1: Schiţă de studiu al proporţiilor Catedralei Sfânta Sofia din Istanbul, realizată de arhitectul Peter Märkli. Se poate observa cum volumetria complexă a clădirii este sintetizată evidenţiind registrele dominante, astfel încât se pot determina şi analiza foarte clar rapoartele dintre elementele de compoziţie.
Sursa: https://drawingmatter.org/the-language-of-architecture-peter-marklis-system-of-proportion/

Fig. 2: Extrase din caietele de schițe ale lui Krier care înregistrează măsurătorile Catedralei Auxerre și excursii la Paris și Reims. Sursa: https://robkrier.de/Notizen_am_Rand.

Fig. 3: Glenn Murcutt, schiţele sale de la începutul proiectului pentru propriul studio. Sursa: Susan Rice, Sketching to learn learn to sketch, students' ways of sketching in architectural designing, teză de doctorat, Universitatea din Sidney, 2008, p.22.

EXPERIMENTAREA GÂNDIRII VIZUALE PRIN DESEN

asist. dr. arh. Adrian IONIȚĂ

Despre reprezentare în contextul gândirii vizuale

În contextul arhitectural, conceptul de reprezentare poate fi înțeles în raport cu procesul de transmitere și receptare a informațiilor, unde actul de reprezentare înseamnă ori o reproducere a obiectului prin desene sau machete, ori este însăși obiectul construit care trebuie cunoscut de privitor, devenind o interfață.[1]

În acest sens, reprezentarea prezintă atât un caracter fizic, cât și unul grafic. Prin cel fizic, ne referim la modul prin care configurația unei compoziții arhitecturale transmite informații despre utilitatea sa într-un anumit context, facilitând o anumită orientare spațială, în timp ce caracterul grafic poate căpăta forma unui discurs despre obiect, identificând și operând asupra calităților sale definitorii.

Conformarea formei arhitecturale este realizată cu ajutorul reprezentării grafice, unde gestul compozițional poate fi un element definitoriu. Astfel, descoperirea formei prin desen constituie un proces definit prin succesiunea deciziilor asimilate prin gesturi, efectuate cu scopul de a organiza informația compozițională.

Reprezentarea ca limbaj grafic și act de descoperire prin desen

În cadrul gândirii arhitecturale, gestul creativ este elementul catalizator care articulează o anumită compoziție. Gestul transmite o informație derivând din totalitatea experiențelor acumulate. Acesta poate fi considerat un echivalent grafic al limbajului corporal care dispune în mod cumulativ informații despre compoziția obiectului edificat. Astfel, gestul compozițional, precum trasarea unei linii, presupune o transpunere a ideii din planul gândirii și experienței, în realitatea construită, afirmă Simon Unwin.[2] Prin urmare, gesturile sunt evidențiate de natura mișcărilor umane și sunt înrădăcinate în corporalitate.

Gesturile compoziționale sunt influențate semnificativ de orizontalitate și verticalitate. De aceea, ele se regăsesc în articularea compozițională, atât în plan, cât și în secțiune sau elevație. Desenul, ca metodă de gândire în planuri și secțiuni/elevații,

poate constitui o interfață grafică ce ordonează și conduce procesul creativ prin gesturi.[3] Rudolf Arnheim scrie despre capacitățile modelatoare ale planurilor și elevațiilor în pocesul configurării spațiului arhitectural.[4]

În primul rând, planul este o interfață pentru organizarea cadrului arhitectural al activității umane. El ajută la dispunerea fluxurilor de circulație și structurarea spațiilor pentru a evidenția parcursul arhitectural, concretizând experiența unui spațiu existențial, organizat în locuri, trasee și domenii.[5] În acest sens, gesturile compoziționale în schițele de plan încorporează intenții de parcurgere spațială, definind, în esență, experiența mișcării prin succesiunea încăperilor articulate în compoziția arhitecturală. Elevația și secțiunea mediază relația verticală a spațiilor. Ele conturează silueta și agregarea formală în relație cu gravitația.[6] Astfel, reprezentările verticale ale clădirii, ca proiecții perpendiculare pe direcția privirii, materializează o interfață vizuală pentru scara și gabaritul obiectului arhitectural.

Într-o altă ordine de idei, verticalitatea asimilează o simbolistică aparte, ca reprezentare cultural-spirituală a interiorității spațiului. Filosoful Gaston Bachelard[7] descrie spațiile locuinței într-o logică ce postulează dubla polaritate a verticalității. El remarcă opoziția pivniță – pod ca un parcurs vertical ce pleacă din spațiile care exprimă o interioritate tenebroasă, întunecată, către domeniul visării, cunoașterii și luminii regăsite în spațiile superioare. Prin urmare, schițarea volumetriei în secțiune comportă anumite gesturi care modelează organizarea pe verticală a experienței umane în relație cu parcursul arhitectural.

În definitiv, reprezentările verticale - secțiunile și elevațiile - izolează și direcționează sensul gestului modelator către silueta volumetrică accentuând agregarea sau fragmentarea volumetrică, iar reprezentările orizontale mediază dispunerea și orientarea volumetrică în context, articulând în profunzime spațiile în cadrul compozițional.

În continuare studiul va urmări, prin desene și text, o identificare a gesturilor principale care se nasc prin actul de trasare și delimitare grafică, având caracter generativ atât la nivel planimetric, cât și din punct de vedere volumetric. De asemenea, vor fi revizuite momente în care trasarea gesturilor grafice este un act de descoperire a contextului, construit și natural.

Linia

Linia articulează două puncte creând o relație direcționată, dar în același timp și o limită. Gestul liniar poate fi o exprimare a mișcării în spațiu, evidențiind, de fapt, axialitatea parcursului arhitectural, dar și influența efectului gravitațional. Din punct de vedere constructiv, linia asimilează actul de a trasa generatoarea conceptuală pentru un element arhitectural – un perete, o grindă sau un stâlp, atunci când ne referim la axa verticală. Compoziția liniară accentuează direcția unui spațiu, suscitând, de fapt, mișcarea către capete. Configurațiile definite prin gestul liniar condiționează juxtapunerea spațiilor în lungul unei axe compoziționale ori favorizează existența unui spațiu comun cu caracter liniar. La nivel urban, liniaritatea este marcată prin străzi și artere, în timp ce cadrul natural oferă contexte cu caracter liniar prin văi, râuri și lanțuri muntoase.

O clădire care amprentează peisajul cu o mișcare liniară este biserica Santa Maria degli Angeli de pe Monte Tamaro, proiectată de arhitectul Mario Botta. Mișcarea liniară este

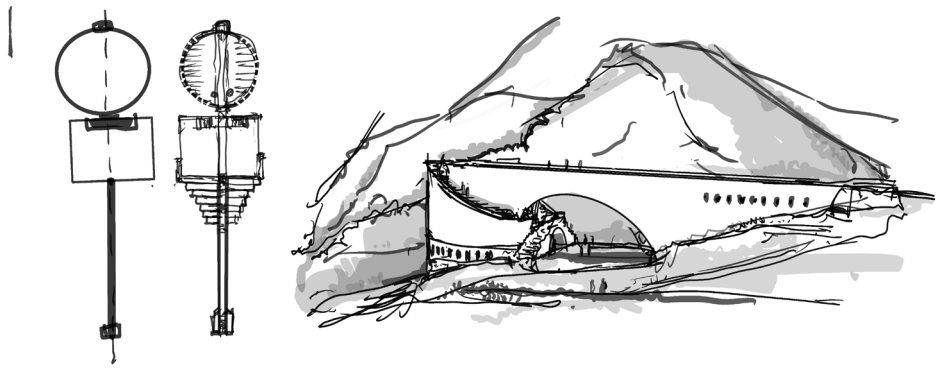


Figura 1. Capela Santa Maria degli Angeli, arh. Mario Botta.

puternic înrădăcinată în plastica construcției, astfel încât forma si parcursul interior reiterează constant gestul de trasare care unește cele două elemente compoziționale principale – accesul și altarul aflat la o cotă inferioară. Spațiile preponderent liniare sunt determinate prin configurația planimetrică în lungul direcției care proiectează privitorul spre peisaj.

Ansamblul piscinelor din Leça proiectate de arhitectul Alvaro Siza se remarcă printr-o compoziție diferită, dar alcătuită cu gesturi similare. Povestind despre demersul proiectului autorul menționează faptul că linia reprezintă elementul compozițional cu rol fundamental în conturarea volumetriei proiectului. Gestul liniar, ca mișcare orizontală, materializat în cadrul compoziției prin amplasarea pereților, unește rocile aflate pe sit, pentru a delimita incinta piscinelor. Volumetria, în ansamblul ei, este articulată cu spații liniare sau prin variații volumetrice care sparg compoziția în elemente liniare ce delimitează parcursul arhitectural.[8]

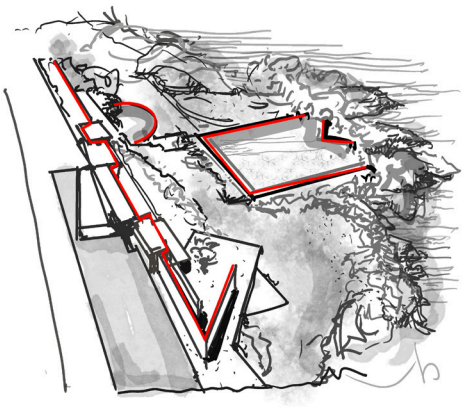




Figura 2. (stânga) Piscine în orașul Leça, arh. Alvaro Siza Vieira.

Figura 3. (dreapta) Oraș Medieval.



Figura 4. Peștera Urșilor, Orașul Chișcău, România.

Christian Norberg-Schulz vorbește despre prezența recurentă a liniei asimilată în contextul construit dar și în cel natural, numind *arhitectură romantică*[9] toate elementele care pot fi descrise, analizate și înțelese prin gestul liniar – vertical și orizontal. Așadar, pădurea nordică caracterizată prin copacii înalți cu rădăcini puternice, vizibile încă de la suprafață sau orașul medieval, conturat de prezența grupată, organică, a șarpantelor și a turnurilor, sunt entități care pot fi surprinse vizual, dar și compozițional, prin linii.

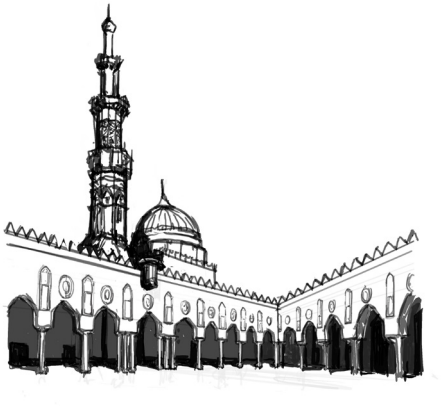
Linia în compoziția fațadelor din clădirile orașelor medievale transpare prin sistemul constructiv[10], prin faptul că structura alcătuită din elemente liniare este prezentă în fațade, dar și în interiorul clădirilor. Riflajele, pergolele și fațadele placate cu lemn sau construite prin suprapunerea bușteni sunt descrise compozițional prin gesturi liniare.

O altă iterație formală ce poate fi surprinsă prin gesturi liniare și care are impact asupra spațiului datorită efectului gravitațional, este unificarea formațiunilor rupestre sub efectul timpului. Stalactitele și stalagmitele din peșteri creează în timp coloane care punctează vertical spațiul subteran.

În acest fel, are loc un schimb de substanță. Stalactitele se scurg, pietrificându-se în forme care se subțiază progresiv, în timp ce stalagmitele prezintă conformații cu baze solide de care se ridică, descriind în spațiu o mișcare liniară, constantă care trădează, de fapt, orientarea, dar și dispunerea formală, care are un rol structural în relație cu gravitația.

Gridul

Gridul materializează o suprafață articulată, prin repetiția și dispunerea unor elemente după o regulă stabilită. Ca gest compozițional, el invită către o plastică arhitecturală unde raționalitatea și constrângerea date de o anumită ordine domină forma obiectului construit. Prezența gridului poate fi identificată atât în rezolvări caracterizate prin spații camerale, cât și prin spații hipostile. La nivel urban, gridul se citește prin organizarea circulațiilor și a insulelor, intersecțiile dintre circulații evidențiind astfel o segmentare a spațiului, în scopul de a crea un cadru specific de orientare atunci când acestea devin repere. Prin urmare, gridul organizează un câmp de informație în segmente sau porțiuni descifrabile, definind un set de elemente în relație cu întregul.



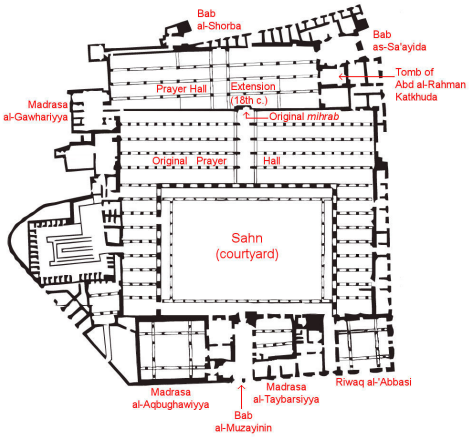


Figura 5. (stânga) Moscheea Al-Azhar, perspectiva Figura.

Figura 6. (dreapta) Moscheea Al-Azhar, plan.



Figura 7. Casa del Fascio, arh. Giuseppe Terragni.

Norberg-Schulz scria despre forța ordonatoare a gridului în plastica arhitecturală, relaționând gestul de a trasa ortogonal spațiul, cu ordinea cosmosului regăsită în planul material. Prin urmare, el denumește arhitectură cosmică[11] tipurile de construcții din peisajele deșertice, unde nevoia de orientare și de a marca repere în orizontalitatea dominantă a mărilor de nisip este puternic materializată în spațiul construit, generând o plastică a regularității volumetrice.

De exemplu, în arhitectura Moscheii Al-Azhar din orașul Cairo, Egipt, la nivel planimetric, spațiul interior, dar și dispunerea volumetrică, sunt influențate de un grid ce organizează spațiului hipostil care găzduiește sălile de rugăciune. De asemenea, pasul traveelor este transpus în fațadele curții interioare prin ritmul arcadelor și plastica ritmată, dată de intervalul gol/plin.

Gridul este, de asemenea, o exprimare a raționalității în perioada modernă, caracterizată prin controlul formal și stabilitatea geometrică a gestului compozițional. O clădire care încorporează gridul ca fundament compozițional în organizarea planimetrică, dar și volumetrică, este Casa del Fascio, proiectată de arhitectul Giuseppe Terragni. În acest caz, gridul este evidențiat din punct de vedere compozițional prin modul în care pasul structural transpare în fațadă prin stâlpi și grinzi, dar și prin dispunerea golurilor. Această configurare generală este fundamentală și la nivel planimetric. Spațiile interioare sunt delimitate prin amplasarea pereților pe axele gridului care traversează grafic, dar și spațial, toată compoziția. În acest fel este conturată o constrângere în amplasarea elementelor arhitecturale care reglează relațiile dintre părți prin continuitatea vizuală ce rezultă din trasarea și conectarea axială a gestului grafic.

Delimitarea elementelor

Acest punct aduce în discuție actul prin care o zonă este delimitată și particularizată în relație cu un întreg compozițional. Suprafața trăiește prin existența limitelor de unde se naște. Percepția ei la nivel grafic este validată prin relația dintre plin și gol. Constructiv, suprafața este redată prin textura și plastica materialului și a modului de punere în operă. Din punct de vedere spațial, suprafața delimitează zone în cadrul fațadei sau marchează locuri în planul orizontal prin diferențe în textura și conformația pardoselilor interioare și exterioare. La nivel urban suprafețele pot fi spațiile libere, piețele delimitate prin fronturi continue. În

Figura 8. Villa Capa „La Rotonda", arh. Andrea Palladio.



contextul natural, la o scară mai mare, pădurile pot fi suprafețe care trăiesc prin contrast cu alte elemente naturale.

Continuând taxonomia formelor arhitecturale având ca bază tipul de agregare compozițională, Christian Norberg-Schulz încadrează toate rezolvările care sunt caracterizate prin lizibilitatea părților la nivel compozițional sub denumirea de arhitectură clasică.[12] Față de arhitectura romantică, unde linia are un caracter dominant și, în comparație cu arhitectura cosmică, puternic marcată de o ordine specifică, instanțele arhitecturale pe care el le consideră clasice sunt cele care au un aspect mediat, articulat sau, mai degrabă, agregat, în care elementele compoziționale prezintă o anumită autonomie sau delimitare în cadrul compozițional. Cu alte cuvinte, putem spune că este vorba de o plasticitate compozițională articulată prin delimitări succesive și vitalizată prin diferența, similaritatea sau complementaritatea părților.

Norberg-Schulz remarcă faptul că, în arhitectura greacă antică și în cea renascentistă există o tendință vizibilă care reliefează delimitarea părților în rezolvările compoziționale. Coloanele, frontoanele, ancadramentele, capitelurile, etc. sunt elemente care, prin particularitatea lor, intră în dialog unele cu altele, întregind, de fapt, gestul compozițional cu caracter aditiv, volumele adăugate fiind în acord cu cele existente.

De exemplu, în cazul Villei „La Rotonda", proiectată de arhitectul Andrea Palladio, recunoaștem conlucrarea părților compoziționale printr-un procedeu de descompunere gra-

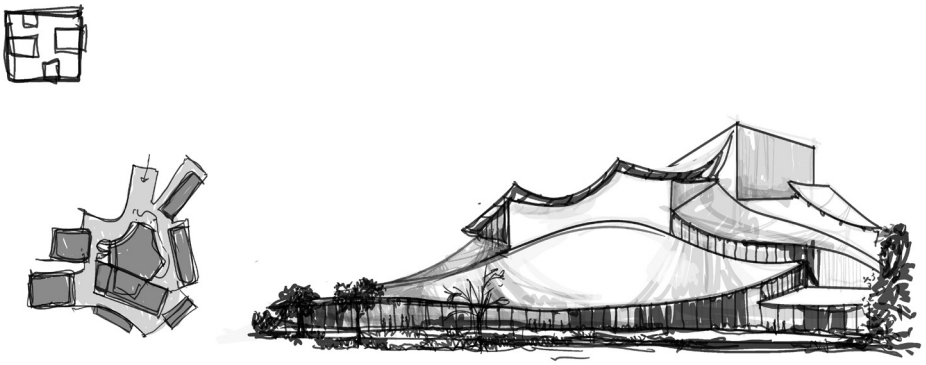


Figura 9. Centru cultural, orașul Tsuruoka, Japonia, arh. SANAA, Shinbo Architects Office, Ishikawa Architects Office.

fică care ne permite să vizualizăm modul în care intrările dispuse simetric conlucrează cu corpul rectangular principal, dominant, al compoziției arhitecturale. Acest procedeu poate fi transpus la nivelul detaliului, unde se întrezărește, de fapt, relația dar și echilibrul proporțional dintre coloane, cornișă și fronton.

Un proiect care poate fi încadrat în tipologia formelor reprezentate prin gesturi succesive de a delimita suprafețe este Centrul Cultural din orașul Tsuruoka, proiectat de SANAA. O analiză formală din perspectiva gesturilor grafice relevă un volum alcătuit prin suprapunerea, adiția și agregarea unor suprafețe delimitate spațial, fiecare având o anumită particularitate în cadrul ansamblului.

Mergând mai departe, vizualizând planul construcției, remarcăm ideea generală caracterizată prin gesturi care descriu delimitări succesive ale spațiului. Compoziția planimetrică pornește prin trasarea unei limite complexe care se raportează variat la context, într-o formă care acuză mișcări tentaculare cu o specificitate funcțională și formală proprie. Ulterior, amprenta planimetrică suportă delimitări secundare care secvențializează spațiul în mai multe camere unite printr-un spațiu comunicant ce ajunge să fie și foayerul sălii de conferințe și evenimente aflate în centrul geometric al compoziției.

Școala din orașul Paspels, proiectată de arhitectul Valerio Olgiati iese în evidență printr-o volumetrie unitară și compactă, însă gestul compozițional principal comportă elemente similare. Arhitectura se delimitează în peisaj printr-o siluetă monobloc ce primește goluri în relație cu spațiile interioare, tot printr-un act de delimitare. Prin urmare, ele ajung să fie elemente compoziționale independente, care trăiesc în planul fațadei în absența unui grid ordonator.

Organizarea planimetrică completează plastica arhitecturală prin aceleași gesturi. Sălile de clasă cuprinse în volumul monobloc sunt delimitate constituind, de fapt, entități/suprafețe separate ale aceleiași compoziții.

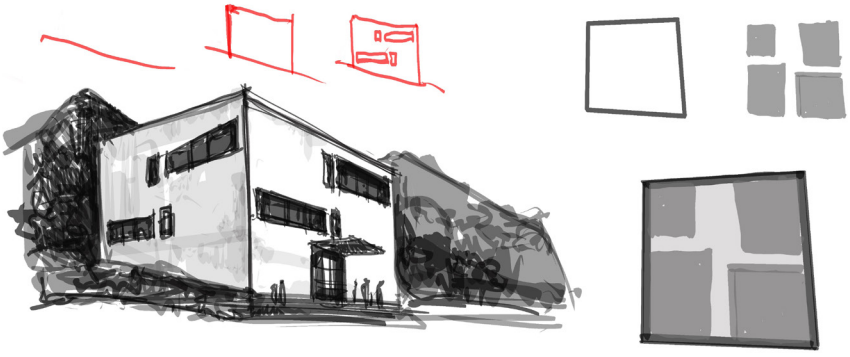
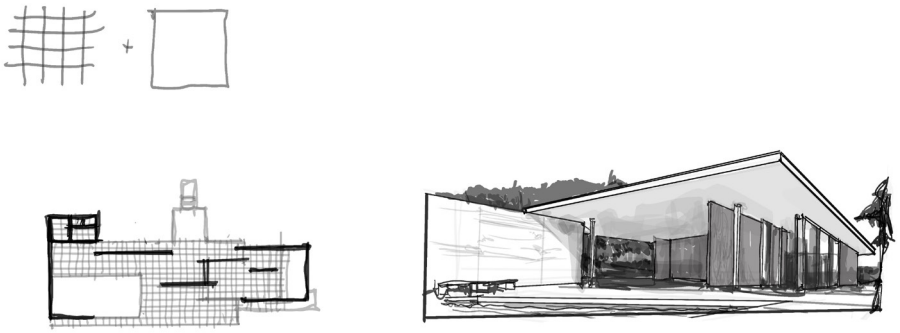


Figura 10. Școala din orașul Paspels, arh. Valerio Olgiati.

Figura 11. Pavilionul Barcelona, arh. Ludwig Mies van der Rohe.



Concluzii

Acest eseu a încercat o succintă analiză a ideilor aferente gesturilor grafice descrise prin linii și delimitări. Ele conțin informații care ajung să materializeze proiecte, spații și în final, obiecte edificate.

Linia/axa, gridul și delimitarea/zonificarea – pot fi considerate generative prin dinamica actului de trasare care anticipează vectorii constructivi ai obiectului edificat.

Verticalitatea și orizontalitatea, ca planuri de acțiune ale gestului grafic, pot fi privite ca sensuri sau mișcări compoziționale influențate de gravitație. Pentru că aceleași forțe care influențează corpul uman, generator al gesturilor compoziționale, influențează și o clădire, reliefând de fapt influența verticalității și orizontalității din planul gândirii spațiale, în planul volumetriei construite. Așadar, desenul în secțiune sau elevație, implică o gestionare a maselor în relație cu efectul gravitațional, în timp ce schița planimetrică anunță motricitatea pe orizontală și parcursul arhitectural în cadrul spațiilor delimitate.

Gesturile compoziționale discutate în cadrul studiului pot să se regăsească în diferite combinații. Norberg-Schulz scrie despre arhitectura gotică, evidențiind complexitatea ei rezultată din articularea trăsăturilor asimilate prin gesturi complementare – romantic, prin elansarea verticală asimilată ca gest liniar în cazul majorității catedralelor din orașul medieval; cosmic, prin rigurozitatea dată de felul în care structura este modulată și subdivizată prin axe verticale

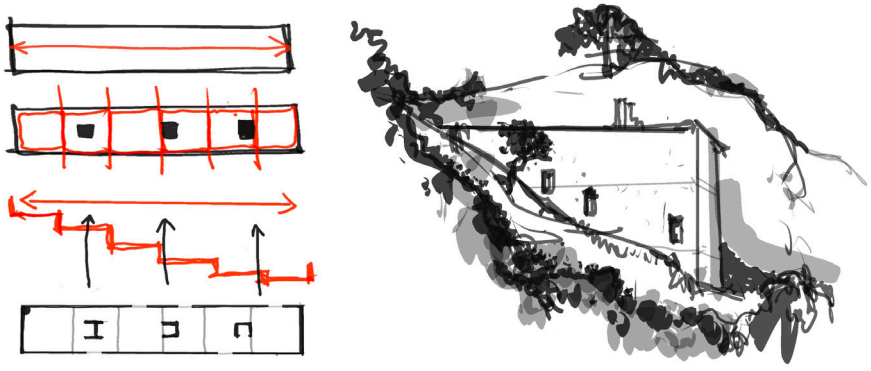


Figura 12. Casa LOBA, arh. Pezo von Ellrichshausen.

și orizontale care încadrează arce structurale, materializând, în esență, ordinea divină în compoziția arhitecturală[13];

În același spirit, putem identifica o compoziție arhitecturală care îmbină în mod armonios actul de a delimita suprafețe cu ortogonalitatea gridului. Pavilionul Barcelona este marcat volumetric prin mai multe suprafețe verticale și orizontale, care prin dispunerea lor creează spații interioare. În același timp, la nivel planimetric este suprapus un grid ca gest compozițional ordonator, după care suprafețele verticale și orizontale sunt amplasate, rezultând spațialitatea unui plan liber.

În final, pentru a ilustra convergența gesturilor compoziționale în cadrul rezolvărilor arhitecturale contemporane, vom aduce în discuție casa LOBA, proiectă de Pezo von Ellrichausen. O analiză a gesturilor compoziționale relevă utilizarea Raumplanului ca manifestare spațială a actului de a delimita suprafețe prin diferențe de nivel. Compoziția de ansamblu, din punct de vedere planimetric, dar și volumetric, acuză o dezvoltare liniară marcată de o axă trasată clar în care vectorul are drept capăt de perspectivă, peisajul. Gestul liniar este întărit printr-un spațiu continuu, accentuat de paralelismul pereților laterali ai construcției. Peste această liniaritate intervine actul de a delimita suprafețe prin diferențe de nivel, ca gest secundar, ce completează parcursul liniar al plasticii arhitecturale.

În definitiv, putem remarca importanța gesturilor grafice în cadrul gândirii vizuale ca elemente generative pentru spațiul arhitectural, prin multitudinea de iterații în care ele au stat la baza unor soluții variate. Diversitatea întâlnită în cadrul compozițiilor prezentate mai sus comportă o particularitate de remarcat datorită faptului că esența gestului grafic rămâne neschimbată, însă identitatea fiecărui proiect este dată de caracteristicile sitului[14] sau de diferite teme ale gândirii arhitecturale, cum ar fi transparența[15], verticalitatea[16] sau parcursul arhitectural.

Note

1. ECKLER, James. *Language of space and form: Generative terms for architecture*. Hoboken, N.J: John Wiley & Sons, 2012.

James F. Eckler identifică mai multe forme de reprezentare se folosesc atât de elemente grafice cât și de propretățile obiectelor construite, prin interfața descrisă de volumetria și plastica edificiului construit – reprezentare simbolică, generală sau cea cu caracter analog.

2. UNWIN, Simon. *Twenty-five buildings every architect should understand*. London: Routledge, Taylor & Francis Group, 2015, p.4.

3. CHRISTENSON, Mike. *Theories and practices of architectural representation*. New York : Routledge, Taylor and Francis Group, 2019, p16.

4. ARNHEIM, Rudolf. Th*e dynamics of architectural form. Berkeley* : Unive rsity of California Press, 2009, pp. 53-55.

5. NORBERG-SCHULZ, Christian. *Existence, space and architecture*. New York : Praeger, 1974, p18.

6. ARNHEIM, Rudolf. *The dynamics of architectural form.* Berkeley: University of California Press, 2009, pp. 52.

7. BACHELARD, Gaston, BĂDESCU, Irina and MARTIN, Mircea. *Poetica Spaţiului.* Piteşti: Paralela 45, 2005, p. 49.

8. SIZA, Alvaro. *Imaginând evidența*. București: Igloo Media, 2024, p. 20.

9. NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius loci: Towards a phenomenology of Architecture*. New York : Rizzoli, 1996, p. 69.

10. Autorul surprinde plastica fațadelor construite în sistem Fachwerk în cadrul cărora elementele structurale din lemn sunt vizibile. De asemenea, pereții alcătuiți din bușteni suprapuși marchează o dezvoltare liniară similară.

11. *Ibid*. p. 71.

12. *Ibid*. p. 74.

13. *Ibid*. p. 77.

14. Locuința LOBA și biserica de pe Monte Tamaro se orientează către peisaj preluând diferențele de nivel în succesiunea spațială.

15. Prin transparență putem considera gradul de proiectare a funcțiunilor interioare pe fațadă dar și relația plin/gol. Golurile sunt percepute ca suprafețe vitrate delimitate pe fațadă, cum este în cazul Școlii din Paspels ori în sens opus, sunt conturate în relație cu un grid structural, așa cum putem vedea în compoziția Casei de Fascio.

16. UNWIN, Simon. *Analysing architecture: The universal language of place-making*. Abingdon, Oxon : Routledge, 2021.

Gestul prin care sunt delimitate spațiile pe verticală implică o anumită stratificație a spațiului arhitectural, o temă recurentă în proiectare, remarcată și analizată de profesorul Simon Unwin.

Surse imagini

Fig. 1-5: Desene și fotografii realizate de autor.

Fig. 6: sursa: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Al-azhar_floor_plan.jpg, accesat în data de 14.08.2024.

Fig. 7-12: Desene realizate de autor.

FORMELE GEOMETRICE DE BAZĂ ŞI MODULARITATEA ÎN SCHIȚELE LUI LOUIS KAHN

asist. dr. arh. Ioana MORARU

Prin intermediul exemplului lui Louis Kahn, textul de față își propune să evidențieze diversitatea scopurilor didactice pe care le implică studierea schițelor unui arhitect. Dintre acestea putem enumera: dezvoltarea gândirii critice, înțelegerea procesului creativ, însușirea unor tehnici de reprezentare sau stimularea imaginației. Analizând schițele, studenții pot învăța să evalueze deciziile în procesul de proiectare și să înțeleagă raționamentele din spatele alegerilor pe care un arhitect le-a făcut. Acestea oferă o privire asupra procesului de gândire al arhitectului, incluzând explorarea ideilor inițiale și modul în care acestea au evoluat. Analizarea schițelor unor proiecte celebre poate oferi lecții despre contextul cultural, istoric în care au fost realizate. Studiul desenelor permite studenților să își dezvolte propria creativitate, să experimenteze idei noi și, de asemenea, aceștia pot învăța diverse tehnici de reprezentare grafică, esențiale pentru comunicarea ideilor arhitecturale.

Louis Kahn este recunoscut pentru abordarea sa arhitecturală, în care geometria formelor de bază și modularea joacă un rol fundamental în definirea spațiului. În mod special, utilizarea formelor geometrice simple, precum pătratul, cercul, triunghiul și dreptunghiul, variațiile ordonate și ritmul acestor forme în cadrul unui proiect, sunt esențiale în înțelegerea filozofiei sale arhitecturale. Aceste principii pot fi observate clar atât în proiectele sale rezidențiale, cât și în cele de clădiri publice, unde Kahn explorează relația dintre elemente care definesc arhitectura, de la nivelul ansamblului și ajungând până la mobilier și modul în care acestea contribuie la formarea unei experiențe spațiale unitare și coerente.

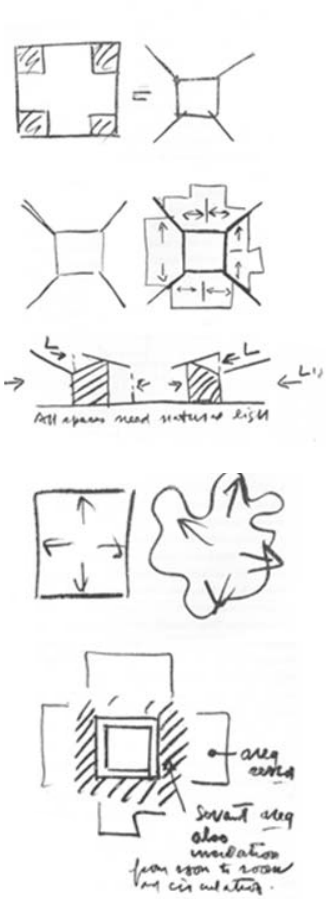
Schițele și desenele arhitectului ne dezvăluie procesul creativ al acestuia, modul de gândire și abordare, atunci când începea un nou proiect. Multe dintre schițele lui sunt însoțite de adnotări și explicații, făcând lesne de înțeles pe ce baze s-a dezvoltat o idee. Michael Merrill[1] este de părere că în cazul lui Louis Kahn, desenul înseamnă exprimarea modului de gândire pe hârtie. Acesta gândea prin intermediul schițelor. Pentru a exemplifica importanța desenului în procesul creativ al arhitectului, putem menționa proiectul *Dominican Motherhouse*, pentru care acesta a realizat în jur de 900 desene în cei

Figura 1. Schițele generative ale casei Goldberg

aproximativ trei ani cât a durat procesul de gândire și elaborare a proiectului și, cu toate acestea, construcția nu a fost realizată. Desenele lui Kahn *„ne oferă o viziune privilegiată asupra proceselor sale de gândire; ele dezvăluie lucruri care se ascund în clădirile finalizate. Desenele tind să aducă teoria cu picioarele pe pământ. Ne vorbesc despre colaborare și alte lucruri despre care arhitecții vor să știe."* [2]

În opinia lui Kahn, formele geometrice simple au o calitate atemporală, fiind expresii pure ale ordinii și frumuseții. Geometria pură, neafectată de ornamente sau complicații inutile, reflectă o simplitate care are puterea de a comunica direct cu esența umană. Această simplitate geometrică permite o experiență arhitecturală care transcende timpul și locul, stabilind un dialog între formă, materialitate și utilizator. Abordarea arhitecturală a lui Kahn a fost puternic influențată de călătoriile în Africa și Europa. Acesta a vizitat prima oară obiective arhitecturale importante la vârsta de 28 de ani, însă abia la 50 de ani, în urma celei de a doua vizite în Egipt, Grecia și Roma a fost impresionat și inspirat de monumentalitatea ruinelor antice.[3]

Pornind tot de la ordinea, ritmul și proporțiile arhitecturii antice, un alt aspect esențial în arhitectura lui Louis Kahn este modularea, care își găsește expresia nu doar la nivelul clădirii în sine, ci și în raportul dintre scara mobilierului și scara obiectului arhitectural. Această utilizare a modularității la nivel de design al mobilierului este evidentă în majo-ritatea proiectelor sale. Fiecare element de mobilier este conceput pentru a fi integrat în geometria de bază a clădirii. Golurile, ferestrele, ușile și chiar mobilierul de bază sunt toate amplasate în funcție de o grilă geometrică, creând un dialog între spațiu, structură și arhitectură. Această abordare permite o flexibilitate în utilizarea spațiului, dar menține o unitate vizuală și a proporțiilor care este în concordanță cu viziunea arhitecturală a lui Kahn, conform căreia nimic nu este aleator, ci fiecare element este gândit raportat la întreg.



Vom ilustra aceste idei prin intermediul a două proiecte care nu au fost construite, dar care constituie un important material de studiu. Primul exemplu este casa Goldberg, proiectată în 1959, care îmbină mai multe dintre principiile lui Kahn, referitoare la relațiile spațiale care se creează între formele geometrice. Schițele arhitectului pentru această casă ilustrează într-un mod foarte clar procesul de gândire și de evoluție a formei (fig. 1). Pătratul este forma de bază de la care Kahn a pornit, formă care constituie un laitmotiv în planimetria casei. Planul casei se încadrează într-un pătrat ale cărui colțuri au fost înlăturate. La fel se întâmplă și cu centrul casei. Acesta este detașat, generând o curte interioară, asemenea unei piațete, înconjurată de o circulație care face legătura cu zonele anexă, precum băi sau spații de depozitare. Singura zonă care nu este separată în acest fel este camera de zi, care se găsește în legătură directă atât cu curtea interioară, cât și cu exteriorul. Deși încăperile sunt autonome, acestea nu sunt izolate, planul fiind gândit în așa fel încât să existe o relație între spații, generată de circulația propusă în jurul curții interioare. Proiectul respectă concepțiile arhitectului referitoare la delimitarea și marcarea clară a zonelor servite și a celor servante. Spațiile servante izolează și delimitează încăperile de locuit care, apoi, se deschid către exteriorul clădirii. Prin introducerea diagonalelor, Kahn separă spații și dă forța planului, încadrându-l. În același timp planul capătă dinamism, spărgând perpendicularitatea compoziției. Deși a pornit de la un pătrat, iar etapele în evoluția planului ne duc cu gândul către o compoziție simetrică, planul rezultat nu este simetric, fiecare încăpere fiind particularizată și având o formă distinctă (fig. 2). Despre această casă autorul afirma că *„există o voință pentru ca această casă să nu fie disciplinată într-o formă geometrică."*[4] Prin dispunerea

spatiilor interioare, locuința ilustrează într-un mod evident afirmația autorului referitoare la planul văzut ca o societate de camere: *„Camerele relaționează între ele pentru a-și consolida propria natură unică."*[5]

Principiile lui Kahn sunt la fel de clare și în cadrul proiectelor pentru clădiri publice. Dacă în cazul casei Goldberg s-a păstrat nu numai proiectul în sine, ci și o parte din schițele generative, în următorul exemplu s-au păstrat perspectivele de mână ale arhitectului, care evidențiază însă aceleași idei de bază. Biblioteca Universității Washington face parte tot din proiectele neconstruite, rezultând în urma unui concurs la care Kahn a participat în 1956, dar pe care nu l-a câștigat. Aceasta pornește în plan de la o cruce, urmând ca în volum să se dezvolte piramidal. Planul este organizat prin intermediul unui grid ce are ca modul de bază un pătrat, care conferă totuși o anumită fluiditate în organizarea spațiului (fig. 3). Acest pătrat este preluat ulterior și la nivelul fațadelor, generând un ritm foarte clar, vizibil în volumetria clădirii (fig. 4). Imaginea obținută este foarte puternică, fiind rezultatul unei căutări a monumentalității, caracteristică multor proiecte de clădiri publice proiectate de Kahn. Monumentalitatea clădirilor arhitectului rezultă tocmai prin utilizarea formelor geometrice simple și a compozițiilor logice, atât la nivelul planurilor, cât și la cel al fațadelor și volumetriei.

Schițele bibliotecii sunt elocvente pentru a ilustra faptul că Louis Kahn a susținut ideea că arhitectura nu ar trebui să aibă o formă haotică sau întâmplătoare, ci mai degrabă să fie o manifestare clară a unor principii fundamentale. Astfel, prin utilizarea formelor geometrice simple, acesta a căutat să creeze spații care nu numai că funcționau eficient, dar care generau ordine și liniște.

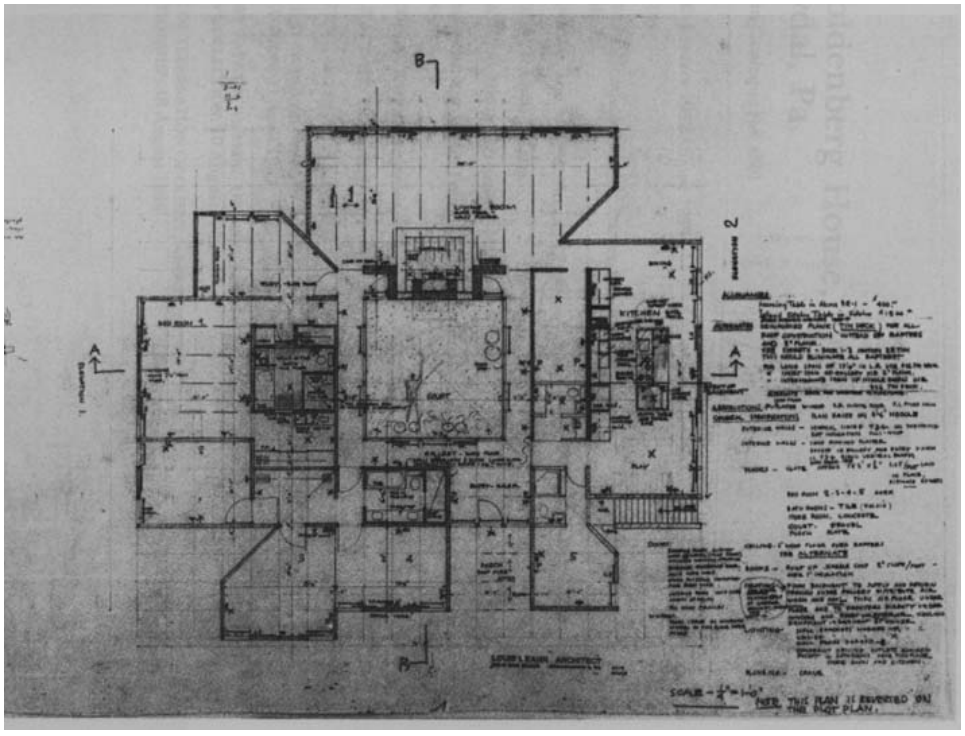


Figura 2. Planul casei Goldberg

Formele geometrice simple, precum pătratul, dreptunghiul, cercul și triunghiul, au fost centrale în gândirea arhitecturală a lui Kahn. Aceste forme reprezintă pentru el o ordine fundamentală, o claritate și o simplitate care stă la baza arhitecturii. Simplitatea geometrică nu este doar estetică, aceasta reflectă o structură rațională care facilitează organizarea spațiului și a materialelor, oferind în același timp o experiență vizuală și spațială profundă. Metodele sale de lucru care presupuneau perpetuarea unei forme în cadrul procesului de proiectare, precum și utilizarea gridului, conduc către ideea că spațiile pot fi organizate și proporționate în funcție de o grilă repetitivă sau un sistem modular. Această metodă permite o flexibilitate structurală și funcțională, fără a pier- de coerența estetică. Kahn utilizează acest principiu atât în detaliile la scară mică – cum ar fi dispunerea mobilierului – cât și în cadrul proiectelor, fie ele locuințe sau clădiri publice.

Schițele și desenele lui Kahn ne amintesc faptul că *„desenul arhitectural, considerat în mod corespunzător, este o practică profund întruchipată, nu așa cum este adesea înțeleasă, una pur vizuală."*[6] Modul în care Louis Kahn a reușit să se exprime prin desen ar trebui să motiveze studenții și arhitecții să dezvolte o înțelegere mai bogată și mai cuprinzătoare a profesiei, pe măsură ce tehnicile de reprezentare în arhitectură evoluează.

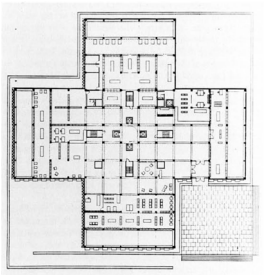


Figura 3. Planul Bibliotecii Universităţii Washington.

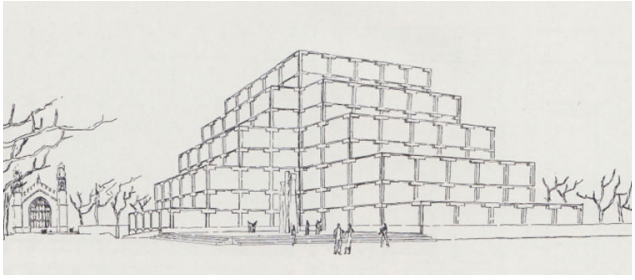


Figura 4. Desen perspectiva Bibliotecii Universităţii Washington

Note

1. Arhitect american și profesor în cadrul Institutului de Tehnologie Karlsruhe, Germania, autorul a numeroase cărți despre opera lui Louis Kahn.

2. MERRILL, Michael, și PEDERSEN Martin. *Why the Drawings of Louis Kahn Still Matter,* Februarie 2022, disponibil la https://www.archdaily.com/976272/why-the-drawings-of-louis-kahn-still-matter (accesat la 27.06.2024).

3. AUER, Gerhard. On the Brick that Wanted to Become an Arch. Louis I. Kahn's Masonry Structures". *Daidalos* 43, Berlin, Martie 1992, p. 70.

4. KAHN, Louis. A Discussion in Louis kahn's Office. *Perspecta*, vol. 7, The MIT Press, 1961, p.17.

5. KAHN, Louis. The Room, the Street and Human Agreement. În TWOMBLY, Robert C. (ed.), *Louis Kahn: Essential Texts.* New York, W. W. Norton,2003, p. 254.

6. MERRILL Michael și PEDERSEN Martin, *Why the Drawings of Louis Kahn Still Matter*. Februarie 2022, sursa: https://www.archdaily.com/976272/why-the-drawings-of-louis-kahn-still-matter. Site accesat în 27.06.2024.

Surse imagini

Fig. 1 și 2: https://socks-studio.com/2014/04/08/the-plan-is-a-society-of-rooms-goldenberg-house-by-louis-kahn-1959/.

Fig. 3 și 4: https://socks-studio.com/2013/11/19/an-unbuilt-project-by-l-kahn-the-library-of-the-washington-university/. Louis I. Kahn Collection, University of Pennsylvania, and Pennsylvania Historical and Museum Commission. Imagini aflate sub licenţa CC BY-SA 3.0, vezi: https://creativecommons.org/licenses/by-sa/3.0/. Imaginile au fost accesate în 01.09.2024.

ARHIVE VIZUALE - TREI FAȚADE (1943)

dr. arh. Tudor Patapievici

Context

Pentru a-l putea plasa mai bine pe arhitectul Ionescu-Berechet, trebuie punctate câteva momente cheie din parcursul profesional al acestuia, în care intențiile arhitectului, transpuse prin clădiri, se schimbă:

1925. Primele case construite, unde vernacularul zonei (Câmpulung Muscel) are o pondere consistentă (fig. 1).

1928. Momentul când decorația specifică neoromânescului atinge amploarea maximă prin care poate produce monumentalitate (fig. 2). În formulele viitoare, mai ample, se va ajunge la monumentalitate printr-o formulă dual: conformare volumetrică, pe de o parte, și decorația, care i se adaugă. Urmează o perioadă în care arhitectul experimentează cu conformări volumetrice mai diverse.

1930. Ionescu-Berechet construiește prima biserică. Decorația bogată este atent proporționată și lucrează împreună cu volumetria atent studiată, pentru a crea pe o tipologie spațială de biserică mică și medie, o biserică mare și impunătoare (fig. 3).

1933. Momentul în care Ionescu-Berechet face prima trimitere literală la un model arhetipal de biserică, păstrându-și însă o libertate critică față de acesta, combinându-l cu elemente modernizatoare și locale contrastante (fig. 4).

1936. Apare o nouă variantă de biserică mare, care, deși pleacă de la tipologia spațială de la Constanța, aduce inovații planimetrice și volumetrice pentru un produs finit de o scară inedit de mare (fig. 5). Urmează câțiva ani în care arhitectul testează tipologia inovativă a acestei biserici, confirmând-o prin diferite variante, în diferite contexte.

1940. Apare o nouă formă de expresie: conformarea dual - volumetrie ajutată de expresie - se transformă într-o variantă mai sobră și mai impunătoare, făcând o punte de legătură cu o arhitectură modernă conformată cu principii de compoziție clasice.





Figura 1. Vila D. Ionescu-Berechet și Vila Costică Berechet.





Figura 2. Prefectura județului Muscel.





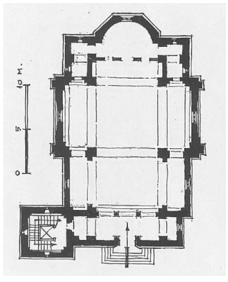
Figura 3. Catedrala Sfântul Proroc Ilie din Costești.

Trimiterea este și literală, prin configurarea turlelor, dar și figurativă, prin folosirea pe matricea clasică a elementelor nealterate neoromânești (fig. 6).

O privire critică asupra arhitecților contemporani cu Ionescu-Berechet revelează atât câteva caracteristici unice lui, cât și o imagine a perioadei în care a activat. Născut în ultimul deceniu al secolului al XIX-lea și începând cariera sa de liber profesionist la vârsta de 26 de ani, în 1922, este contemporan cu nenumărați arhitecți de preț care în contextul secolului XX au înfăptuit mediul construit pe care îl cunoaștem astăzi. Folosind sfera neoromânescului pentru a delimita o parte din aceștia, important de menționat sunt arhitecți precum Petre Antonescu (1873-1965), State Baloșin (1885-1953), George Cristinel (1891-1961), Arghir Culina (1883-1972), Ion Enescu (1884-1973), Constantin Iotzu (1884-1962), Duiliu Marcu (1885-1966), Paul Smărăndescu (1881-1945), Victor Smigelschi (1901-1973), Toma T. Socolescu (1883-1960), Ion Traianescu (1875-1964) sau Victor Vlad (1889-1967). Perioada aceasta este foarte variată, operele celor amintiți mai sus nu aparțin unei tipologii clare. Diferențele suportă mai multe motivații, de la parcursul stilistic profesional variat al unora dintre arhitecți[1] la locul în care fiecare și-a desăvârșit studiile de arhitectură[2] și până la lipsa unor modele originare unitare, proprii stilului neoromânesc, care să servească tot spectrul de scară pe care îl cerea dinamica contextului urban în schimbare. Deși exemple de neoromânesc se regăsesc în aproape toate programele și sunt exemplificate prin clădiri de toate dimensiunile, există o evidentă diferență – chiar în cadrul operei aceluiași arhitect – când, în funcție de program și dimensiune, elementele decorative ale clădirii sunt folosite fie la scara originală – cum e în cazul imobilelor particulare de locuit –, fie la scară monumentală – cum e cazul clădirilor administrației publice sau programe private cu nevoi de reprezentare. De aceea, comparații directe și locale sunt dificil de făcut și nu au o relevanță universală. Totuși, regăsim printre contemporanii lui Ionescu-Berechet transformări asemănătoare ale parcursului profesional.

Cu un număr impresionant de clădiri proiectate și cu o carieră de peste patru decenii la momentul respectiv, Antonescu ținea, în 1942, o comunicare în cadrul Academiei Române, intitulată *Biserici nouă după cutremur*, publicată un an mai târziu într-un volum însoțit de schițe și proiecte ale arhitectului privind problematica bisericilor noi. Antonescu expune problematica construindu-și argumentația în jurul a trei jaloane: primul, cel al tradiției, care trebuie respectată, al doilea, cel reprezentat de noile tehnici de construcție – care, în contextul tragediei de la 10 noiembrie 1940, nu mai pot fi ignorate, trebuind să fie folosite la toate construcțiile noi –, conducând spre al treilea, al noilor forme de expresie la care aceste tehnici noi pot conduce.

După o scurtă privire generală a istoriei formelor bisericești, de la bazilicile romane, care au servit drept prime spații de rugăciune, la schimbările tipologice care au fost posibile





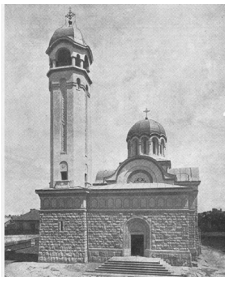




Figura 4. Biserica Sfinții Împărați Constantin și Elena din Constanța.

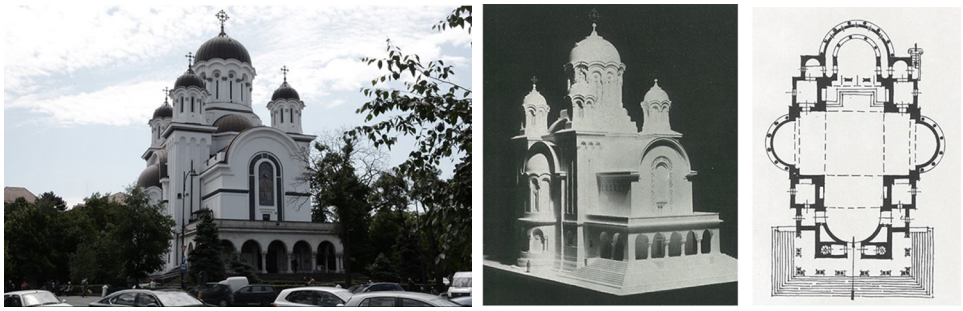


Figura 5. Biserica Parcul Domeniilor – Sfinții Arhangheli Mihail și Gavriil – Cașin.

odată cu importarea din zona Persiei sasanide[3] a unor forme economice de boltire din zidărie de cărămidă, Antonescu creionează mai departe convingerea sa conform căreia formele bisericilor au fost întotdeauna rezultatul pragmatic al tehnicilor de construcție și astfel, justificându-și dorința de a le moderniza pe cele din spațiul românesc. Argumentația pe care o continuă, subliniază foarte bine cumpăna în care se aflau arhitecții acestei perioade. Deși argumentează nevoia unei revizuiri totale a înfățișării acestor biserici[4], el admite că anumite elemente – forma de cupolă, de pildă – au o simbolistică mult prea puternic înrădăcinată în imaginarul ortodox și trebuie în acest fel să-și găsească locul și în formulele viitoare. Astfel, Antonescu propune o formulă de lucru în care totul se bazează pe propriul arbitru al sensibilității arhitectului; acesta va apela contextual la tehnicile noi de construcție – cu implicita schimbare de înfățișare a bisericii care rezultă din aceasta –, păstrând în punctele cheie, simbolice ale clădirii, vechile forme cristalizate de-a lungul timpului[5].

În concluzie, această comunicare a lui Antonescu conturează, în fond, programul proiectelor sale, respectiv imaginea bisericilor noi pe care le propune. Acestea sunt moderniste în spirit – adică contemporane – și structural, dar tradiționaliste prin înfățișarea generală[6] și prin existența detaliilor cu încărcătură simbolică.

Dacă la exterior preocuparea arhitectului se apleacă, în principal, asupra numărului de turle[7], a preschimbării arcelor de orice fel în elemente orizontale și asupra transpunerii în volumetrie a diferitelor spații interioare ale bisericii, la interior, țintele sale sunt ceva mai clare. Acest lucru este cel mai bine ilustrat de propunerea lui Antonescu pentru un proiect de biserică catedrală (fig. 7). Acesta dorește spații largi și deschise, făcând studii pe forma treflată de plan și pe cea de tip central. Despărțirea dintre naos și pronaos dispare aproape în întregime, apare balconul de peste pronaos/exonartex și diverse variante de rezolvare a absidelor laterale[8] – pe care Antonescu le consideră un rezultat al tehnicilor de construcție tradiționale, care au dus la o aglomerare a bisericilor vechi, greu de lărgit suficient[9].

Interesante sunt formele interioare rezultate din abandonarea (cu orice preț) a arcului. Atât absidele laterale și cea a altarului, cât și pronaosul, sunt separate de cadre evazate spre bază, iar arcele suprapuse ale turlelor se transformă în simple grinzi orizontale. Toate aceste elemente creează o atmosferă interioară pe cât de neobișnuită, pe atât de inovatoare[10].

Figura 7. propunerea lui Antonescu pentru un proiect de biserică catedral.

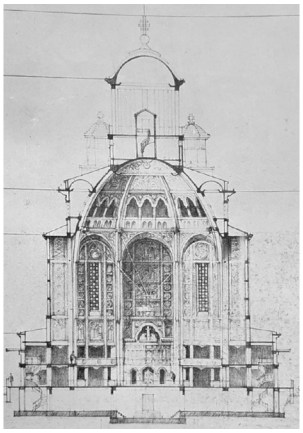
Textul lui Antonescu este de o importanță majoră pentru înțelegerea perioadei în care acești arhitecți și-au desfășurat activitatea. Parcurgând discursul său atent construit,

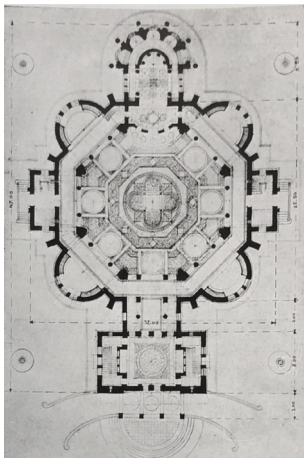


Figura 6. Biserica Sfânta Vineri Nouă din București.

care își propune să justifice fiecare gest din studiile sale, ies la lumină inconsecvențe locale[11]. În acest context, putem afirma că Petre Antonescu, un arhitect cu o carieră și o operă construită incontestabile, subliniază perfect problematica acestor noi biserici.

1943. Studiul pentru biserica din Bârlad „Sfinții Împărați"





Între Unirea Principatelor Unite ale Moldovei și Țării Românești și începutul secolului XX, populația orașului Bârlad aproape se dublează, o continuare firească pentru trecutul meșteșugăresc al târgului de pe principalul drum care lega Iașiul de Țara Românească. După Primul Război Mondial, Bârladul devine capitala județului Tutova (în contextul nou al României Mari), iar pe fondul țesutului urban cu caracter mai degrabă rural, se impun investiții centralizate. După distrugerile însemnate aduse de cutremurul din 10 noiembrie 1940, când aproape 25% din suprafața orașului a fost afectată într-o oarecare măsură, se simte necesitatea unor intervenții.

Deși în absența planurilor și a locului exact în care această biserică urma să fie construită, din aceste fațade (fig. 8a, fig. 8b și fig. 18c) putem trage niște concluzii despre planimetria variantelor pentru biserică. În cazul tuturor celor trei variante, absidele laterale nu sunt dezvoltate în volumetrie, arhitectul configurând astfel biserici dezvoltate compact pe axa est-vest. Ele sunt marcate în fațadă prin rezalituri articulate volumului central pe care stă turla Pantocratorului. Cele trei variante prezintă absida altarului dezvoltată din acest volum central, ea articulându-se cu solul printr-un pridvor perimetral ridicat de la cota terenului[12].

Dacă în cazul conformării relației naos-abside laterale-absida altarului, cele trei biserici pornesc de la premise comune, în laturile vestice se observă diferențe de conformare. Astfel, în cazul primei variante (fig. 8a), avem o dezvoltare volumetrică pe patru arce dublou, exprimate ca atare în fațadă, articulând pe axa est-vest volumele altarului și al navei principale – cu volumul vestic dezvoltat mai mult, în cazul celei de a doua variante (fig. 8b), avem o turlă dezvoltată în capătul vestic al pronaosului. Pe lângă motivații volumetrice pentru această opțiune, se pot aduce argumente că această turlă este o trimitere la un model istoric de biserică din Bârlad, Biserica Domnească *Adormirea Maicii Domnului* (1636)[13]. Trecând la a treia variantă (fig. 8c), conformarea volumetrică trădează alt proces de dezvoltare. Aceasta nu mai este compusă din volume exprimate clar, ci mizează pe o arhitectură a acoperișurilor și verticalelor streașinelor. Deși prin volumetrie se poate deduce că spațiul interior boltit este asemănător cu celelalte variante, forma în plan a arcelor și bolților urcă vertical, pentru a se întâlnii cu orizontala acoperișurilor – o rezolvare care amintește de arhitectura bisericească medievală moldovenească, a exemplelor istorice consacrate[14].



A B C

Figura 8. studiu de fațade din anul 1943 pentru biserica din Bârlad „Sfinții Împărați”.

Tratarea fațadelor diferă și ea, dacă primele două variante (fig. 8a și fig. 8b) se înscriu în zona de arhitectură bisericească modernistă, cu principii de compoziție clasică ce își revendică imaginarul din zona bizantină, varianta trei (fig. 8c) este decorată cu ciubuce și ocnițe - nișe oarbe – pentru a trimite explicit la bisericile medievale moldovenești mai sus amintite. Se pot face paralele și între a doua și a treia variantă (fig. 8b, fig. 8c), pronaosul ei fiind decorat și conformat precum cel al altor biserici medievale moldovenești.

Deși studiul descoperit în arhiva familiei nu este însoțit de planuri, judecând după alte biserici ale arhitectului, care sunt construite, se pot emite niște ipoteze referitoare la spațiul interior imaginat de acesta. Cele trei biserici din studiu trebuie să fi avut un spațiu interior unitar, învăluitor pentru fiecare creștin care intră în acestea. Accentul cade în toate variantele pe spațiul principal al bisericii. Pronaosul scade în dimensiune până la un spațiu de trecere menit să obișnuiască simțurile cu scara lui, pentru ca impactul pătrunderii în naos să fie și mai mare. Prin această ierarhizare a pronaosului, naosului și absidei altarului, parcurgerea bisericii se petrece întotdeauna văzând absida altarului în întreaga ei desfășurare, tâmpla ascunzând creștinului doar actul de slujire care se petrece în acesta. Există și nuanțări necesare acestui spațiu, tribuna – care ajunge să fie nelipsită la bisericile lui Ionescu-Berechet – creează simetrie cu tâmpla – care ajunge tot timpul să fie retrasă față de începutul absidei ei –, accentuând ideea de centralitate a spațiului. Prin exprimarea sa pe înălțime, spațiul principal lucrează împreună cu turla Pantocratorului pentru accentuarea axului vertical și dizolvă contrastul tradițional dintre cele două. În final, judecând după fațade, nuanțarea luminii din spațiul tradițional ortodox este păstrată, singurele elemente de experiment fiind formula de vitraj continuu la varianta cu două turle, care păstrează un corp continuu al luminii, nealterat.

Concluzii

Acest studiu de biserici se înscrie atât în preocupările lui Ionescu-Berechet, cât și în preocupările vremii referitoare la posibile formule pentru biserici cu caracter românesc, la mijlocul secolului XX. În plus, este relevantă și această atitudine de du-te-vino în raport cu modelele istorice și, cel mai probabil, în raport și cu fondul construit în care se inserează aceste obiecte de arhitectură.

Pentru aceste preocupări, textul lui Antonescu este de o importanță majoră pentru înțelegerea perioadei în care acești arhitecți și-au desfășurat activitatea. Puncte comune între Antonescu și Ionescu-Berechet există: multe din concluziile lor în încercarea de a propune aceste clădiri moderne sunt comune. Le este comună folosirea spațialității centrale ca un element cultural care, pe de o parte, invocă zona bizantină și, pe de

altă parte, rezolvă probleme de ordin funcțional, legând totul în spiritul monumental necesar acestor biserici noi. Ionescu-Berechet se desparte de Antonescu în încărcătura simbolistică pe care o dă planului în formă de cruce - mult mai importantă pentru el -, și rafinând în proiectele sale o formulă hibridă de spațialitate de tip central, dezvoltată pe diverse conformări planimetrice de cruce înscrisă. La Ionescu-Berechet crucea este exprimată atât în volumetria exterioară, cât și în cea interioară, iar centralitatea spațiului este obținută prin conformarea subtilă a elementelor interioare ale bisericii – poate cele mai importante sunt planul tâmplei și prezența volumetrică a balconului de peste pronaos într-un dialog de tensiune cu absidele laterale[15]. Amândoi arhitecții, pentru a nuanța bisericile, au o gândire pragmatică și esențializată în formula aleasă de conformare a exteriorului clădirilor, constituită în primul rând pe tensiunile volumetrice[16].

Plecând de la cuvintele regretatul profesor Mihail Caffé (1924-2016), dintr-un interviu dat în ultima parte a vieții acestuia, consider că introducerea acestui studiu de fațade în contextul arhitectural extins, atât fizic, cât și cultural al perioadei interbelice românești, permite formularea premisei că un atare studiu, care, așa cum este prezentat, reprezintă geneza însăși a unui proiect arhitectural, capătă statut de artefact cultural.

> *„ ... în bagajul de cultură primar al arhitecţilor trebuie să fie o solidă cultură profesională de ordin istorico-teoretic, partea de proiectare să fie mai analitică şi o educare a gândirii spaţial-arhitecturale."*[17]

În final, cum experimentul său nu se produce tematic, pe elemente ale clădirii sau pe expresia acestora, cheia interpretării acestui studiu al arhitectului Ionescu-Berechet este locul în înțeles extins, de la realitatea fizică la cea culturală. Locul este cel care trebuie să fie lăsat să cutreiere, ca apoi arhitectul să-l prelucreze responsabil, ca profesionist, într-o formă coerentă dogmelor spațiilor ortodoxe. Ca notă finală a acestei părți a parcursului profesional al arhitectului, o parte din citatul ales de Kenneth Frampton pentru începutul capitolului său despre regionalism critic, este relevantă.

> *„ ... fenomenul de universalitate constituie un fel de subtilă acţiune distructivă, nu doar a culturilor tradiţionale, ceea ce nu ar fi poate un rău ireparabil, dar şi a ce voi numi provizoriu, înainte de a da mai pe îndelete unele lămuriri pe această temă, nucleul creator al marilor civilizaţii, al marilor culturi, acel nucleu de la care interpretăm noi viaţa, şi pe care îl numesc cu anticipaţie nucleul etic şi mitic al umanităţii."* - Paul Ricœur, *„Civilizaţie universală şi culturi naţionale."* [18]

Note

1. Arhitecți precum Petre Antonescu au construit în diverse stiluri ale perioadei. Repertoriul lui Petre Antonescu conține clădiri de inspirație eclectică (palatul administrativ din Botoșani 1906-1914) sau Art Nouveau (cazinoul din Sinaia, 1912-1913), cât și proiecte neoromânești „curate" (vila Malaxa de pe Aleea Alexandru, 1900-1916, sau actuala clădire a primăriei municipiului București, 1906-1910).

2. Dintre arhitecții perioadei care au rămas consemnați posterității ca fiind remarcabili, majoritatea sunt școliți în afara granițelor țării, o recurență puternică având printre preferințele acestora Școala de Arte Frumoase (Beaux-Arts) din Paris. Deși Școala Superioară de Arhitectură din București funcționa în același spirit, există diferențe între operele arhitecților școliți în țară față de cei educați în afara țării

3.ANTONESCU, Petre. *Biserici nouă*. Tipografia „Bucovina" I. E. Torouțiu, București, 1943, p. 10.

4. Pentru a fi adecvată, această schimbare de înfățișare va trebui dezvoltată ca o consecință pragmatică a formelor structurale proprii betonului armat. Astfel, bisericile noi vor fi construite cu cadre ferme și planșee plate.

5. Pentru a asigura siguranța și trăinicia acestor noi biserici, formele „vechi" vor apela, la rândul lor, la materialele și tehnicile noi de construcție.

6. Din explicațiile scrise care susțin planșele desenate, reiese că este importantă apartenența la zona geografică, aceasta rezultând din configurarea turlelor, formei învelitoarei și prin decorații locale de fațadă – de exemplu, ocnițele prezente în interiorul dreptunghiurilor delimitate în fațadă de către structura bisericii simple cu cadre din beton armat (ANTONESCU, Petre. Biserici nouă, Tipografia „Bucovina" I. E. Torouțiu, București, 1943, planșele VI-X).

7. Elemente care, pe lângă apartenență la diversele zone geografice, în viziunea lui Antonescu, conferă și monumentalitate bisericii

8. De la variante în care absidele laterale sunt asemănătoare unor simple nișe, minimal dezvoltate în fațade (planșele III-V), fie dezvoltate poligonal sau drept în plan (ANTONESCU, Petre. Biserici nouă, Tipografia „Bucovina" I. E. Torouțiu, București, 1943, planșele VI-XV).

9. Aici se observă cum Antonescu alege elementele pe care le consideră simbolice și care trebuie păstrate, rezultând că forma de cruce a bisericii nu intră în această categorie.

10. Această nouă expresie este cea mai evidentă în planșa X (Fig. 7) (ANTONESCU, Petre. Biserici nouă, Tipografia „Bucovina" I. E. Torouțiu, București, 1943).

11. Din zona aceasta, cele mai notabile sunt proiectele bisericilor de lemn construite în beton (planșele XVI-XX) împreună cu proiectul final de catedrală cu care încheie (planșele XXXIII-XXXVII), unde diferențele între aspectul exterior al clădirii și exprimarea structurii intrinseci principilor betonului armat par să contrazică chiar argumentația cu care începe studiul. (ANTONESCU, Petre. Biserici nouă, Tipografia „Bucovina" I. E. Torouțiu, București, 1943).

12. Această formulă de rezolvare cu portic perimetral a absidei altarului este regăsită în general la bisericile urbane ale lui Ionescu-Berechet (Biserica Parcul Domeniilor – Sfinții Arhangheli Mihail și Gavriil – Cașin sau Biserica Sfânta Maria din Ghencea).

13. Deși biserica a fost ctitorită de Ștefan cel Mare în 1496, ea a fost reconstruită de Vasile Lupu în 1636 și a suferit modificări notabile pe parcursul secolului al XIX-lea.

14. Exemplul amintește de Ion Traianescu cu catedrala din Timișoara (1936), unde deși avem două biserici atent proporționate, tehnica de conformare compozițională a acestora nu este o esențializare, ci un exercițiu de adiție succesivă abil făcut.

15.Un exemplu al atitudinii

diferite între cei doi arhitecți este vizibil dacă comparăm planul bisericii de la Cașin (1936) cu cel al catedralei cu structură din cadre de beton armat (planșa XXXIV). Dacă Ionescu-Berechet retrage tâmpla ca să introducă absida altarului – care este de aceeași amploare cu restul bisericii – în dialogul compozițional perceptibil din centru clădirii, Antonescu o aduce în față, spre centrul bisericii, loc din care este perceptibil doar spațiul central, absida altarului în acest caz fiind gândită ca un spațiu ascuns, nesemnificativ din punct de vedere volumetric în logistica generală a clădirii.

16. Poate exemplificarea acestui lucru este cel mai grăitor făcută prin contraexemple. Antonescu și Ionescu-Berechet aflându-se la polul opus față de Victor Vlad cu biserica din Mehala (1925) sau de Ion Traianescu cu catedrala din Timișoara (1936), unde deși avem două biserici atent proporționate, tehnica de conformare compozițională a acestora nu este o esențializare, ci un exercițiu de adiție succesivă abil făcut.

17. PAMFIL, Françoise. *Inocența lor, după mine, este incultură* . interviu cu prof. dr. arh. Mihail Caffe, Arhitectura 1909, https://arhitectura-1906.ro/2013/06/inocenta-lor-dupa-mine-este-incultura-interviu-cu-prof-dr-arh-mihail-caffe/

18. FRAMPTON, Kenneth. *Modern Architecture. A critical history*,. Ed. IV, Editura Thames & Hudson Ltd., Londra, 2014, p. 314.

Surse imagini

Fig. 1: Vila D. Ionescu-Berechet și Vila Costică Berechet. sursa: IONESCU-BEREHCET, Ștefan, IONESCU, Dan D. „Arhitectul Dimitrie Ionescu-Berechet în Câmpulung", *Arhitectura* 1909, decembrie 2013, https://arhitectura-1906.ro/2013/12/arhitectul-dimitrie-ionescu-berechet-in-campulung/ (accesat 2 noiembrie 2021).

Fig. 2: Prefectura județului Muscel. sursa ilustrația 1: IONESCU-BEREHCET, Ștefan, IONESCU, Dan D. „Arhitectul Dimitrie Ionescu-Berechet în Câmpulung", *Arhitectura* 1909, decembrie 2013, https://arhitectura-1906.ro/2013/12/arhitectul-dimitrie-ionescu-berechet-in-campulung/ (accesat 2 noiembrie 2021). sursa ilustrația 2: arhiva personală a autorului.

Fig. 3: Catedrala Sfântul Proroc Ilie din Costești. sursa ilustrația 1: „Biserica din Costești - Argeș", *Arhitectura* 1931-1933, București, p.67. sursă ilustrația 2: arhiva personală a autorului.

Fig. 4: Biserica Sfinții Împărați Constantin și Elena din Constanța. sursa ilustrațiile 1,2: „Biserica Sf. Împărați, Constanța", *Arhitectura*, nr.2, an.V iunie 1939, București, p.20. sursa ilustrație 3: „Biserica Sf. Împărați Constantin și Elena din Constanța", *Arhitectura,* nr.11, martie 1938, București, pp.19-20. sursa ilustrația 4: arhiva personală a autorului.

Fig. 5: Biserica Parcul Domeniilor – Sfinții Arhangheli Mihail și Gavriil – Cașin. sursa ilustrația 1: arhiva personală a autorului. sursa ilustrații 2,3: „Biserica din Parcul Domeniilor", *Arhitectura*, nr.2, an.V iunie 1939, București, p.21.

Fig. 6: Biserica Sfânta Vineri Nouă din București. sursa ilustrația 1: VARTANIAN, Dan, „Biserica Sf. Vineri Noua - Soseaua Nicolae Titulescu", Martie 1976, Blog Bucureștiul meu drag, https://bucurestiulmeudrag.ro/profil/DanVartanian#&gid=1&pid=45 (accesat 2 noiembrie 2021). sursa ilustrația 2: VARTANIAN, Dan, „Biserica Sf. Vineri Noua - Soseaua Nicolae Titulescu", Mai 1982, Blog Bucureștiul meu drag, https://bucurestiulmeudrag.ro/fotografii/58cfaeed-37e8-451f-93e4-4af6592b13d5 (accesat 2 noiembrie 2021). sursa ilustrația 3: arhiva personală a autorului.

Fig. 7: propunerea lui Antonescu pentru un proiect de biserică catedral. sursa: ANTONESCU, Petre. *Clădiri, construcții, proiecte și studii*. editura Tehnică, 1963, București.

Fig. 8: studiu de fațade din anul 1943 pentru biserica din Bârlad „Sfinții Împărați". sursa: Petre ANTONESCU, Biserici nouă, Tipografia „Bucovina" I. E. Torouțiu, București, 1943, planșele XXXIV-XXXV.

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

Introducere

Conceptul de regionalism critic a fost teoretizat de către Kenneth Frampton în anii 1980.[1] Conceptul a fost exemplificat prin proiectele de arhitectură începând cu anii '50[2] în care se putea observa aplecarea arhitecților spre înrădăcinarea în loc a proiectului și spre folosirea în mod inovativ a materialelor locale sau folosirea tehnicilor tradiționale pentru punerea în opera a materialelor noi introduse. De asemenea, diversitatea expresiei materialelor, folosită după ani 1950 putem presupune că era o reacție la tencuiala albă și uniformă a modernismului radical.

În România, precum și în celelalte țări aflate sub regimul comunist, după apogeul perioadei arhitecturii moderniste se impune pe linie politică realismul socialist, făcându-se recurs la tradiția clasică. În acest context politic, Ioana Grigorescu și Nicolae Porumbescu s-au aflat în primii ani după finalizarea studiilor[3], ani în care au profesat, dar fără să se regăsească în limbajul impus de regim.[4]

Lucrarea de față își propune să evidențieze modul de lucru al Ioanei Grigorescu în restaurarea de arhitectură din Bucovina și de a arăta ca această manieră de lucru o plasează în rândul exemplelor de aplicare a conceptului de regionalism critic avant la lettre, precum și modul de abordare a proiectării clădirilor socio-culturale și administrative din Bucovina și Nordul Moldovei (județul Botoșani), în perioada 1965-1970, datorită căruia se poate discuta despre realizările lui Nicolae Porumbescu în sfera regionalismului critic pentru o scurtă perioadă de timp.

Prin intermediul unei investigări biografice a celor două personalități, cercetare de arhivă și prin expunerea unei mici părți din lucrurile descoperite prin studii de caz. (restaurarea ansamblului mănăstirii Sucevița, restaurarea ansamblului mănăstirii Dragomira, casa de cultură din Suceava, Palatul politico-administrativ din Botoșani, casa de oaspeți din Suceava).

Ioana Grigorescu

Ioana Grigorescu (1915-2006) a fost una dintre singurele figuri românești din restaurarea monumentelor istorice din România, în perioada 1959-1972[5], are a căutat cu dârzenie argumente pentru fiecare gest arhitectural minor sau major cu care curăța sau schimba fața ansamblurilor mănăstirești din Nordul Moldovei pentru a le oferi cât mai mult din imaginea autentică, acolo unde se găseau destule dovezi sau prin a completa cu mijloace și intervenții contemporane elementele despre care avea certitudini confirmate în urma cercetărilor. Această atitudine de restaurare ne este prezentată chiar de către arhitectă[6], după pensionarea ei forțată din 1972, când a scris mai multe articole cu scopul de a-și face înțeleasă maniera de lucru, pentru care era criticată.[7]

Figura 1. Biserica mănăstirii Dragomirna, Suceava, imagine din anii 1930, cu acoperișul care ascunde partea de naștere a turlei și fără streașină.

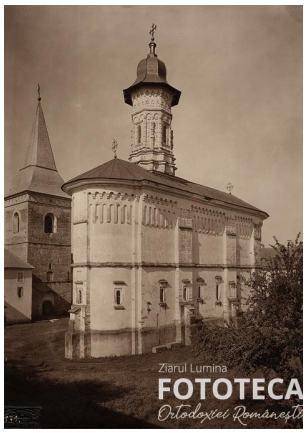


Figura 2. Biserica mănăstirii Dragomirna, Suceava, imagine din 1970, după resturare, cu acoperișul ce dezvăluie nașterea turlei (marcată cu roșu stins) și acoperișul cu streașină pentru protecția zidurilor.



Această capacitate de a proiecta inovativ, măiestria dovedită prin produsul final, dar și mai mult atenția oferită fiecărei schițe denotă o capacitate vizuală care îi este atribuită unei gândiri de perspectivă, cu un bagaj foarte vast al informațiilor trecute și prezente.

Asumarea gestului de proiectare se observă atât prin modul de expresie redat monumentelor pe care le-a restaurat, prin grija de a interveni cu mijloace firești pentru a diminua acțiunea în timp a intemperiilor, prin plastica contemporană a întregului ansamblu, dar care amintește semnificativ de cel original, prin alegerea materialelor puse în operă și modalitatea de a le compune, cât și prin scrierile în care încerca să explice modul propriu de a acționa. Din materialele publicate după 1972[8] aflăm cât de mult o întristau din punct de vedere profesional ceea ce alți colegi au neglijat pe șantierele pe care aceasta le cercetase în amănunt și realizase studii preliminare pentru execuție[9], expunând logica pe care s-a bazat, exprimându-se uneori comparativ, strict la nivel profesional, la modul în care colegii au executat restaurarea, în special, a celor care i-au finalizat șantierele după pensionare.[10]

Ansamblurile mănăstirești pe care le restaurează fac parte dintr-o perioada de referință pentru țara Moldovei, secolele XVI-XVII[11]. Principalele lucrări de ansamblu finalizate de Ioana Grigorescu[12] sunt cele de la Sucevița (sfârșitul secolului XVI) și de la Dragomirna (începutul secolului XVII). Deși intervalul temporal dintre cele două ansambluri mănăstirești precizate mai sus nu este mare, influențele din arhitectura muntenească și cea orientală își fac simțită prezența în tratarea, în principal, a bisericii mănăstirii. Studiile Ioanei Grigorescu asupra acestor ansambluri încep în 1959 pentru mănăstirea Sucevița, respectiv 1961 pentru mănăstirea Dragomirna, fiindu-i alături, la început, fostul ei soț, arhitectul Nicolae Diaconu. Din anul 1959 a făcut parte din colectivul Direcției Monumentelor Istorice (DMI)[13], cu mențiunea că din 1960 deține funcția de arhitect restaurator în cadrul DMI. Aceste ansambluri nu au suferit degradări majore în timp, dar au căpătat o altă față din cauza restaurărilor din secolul XIX, ce au adus ori construcții parazitare, ori tratarea fațadelor într-un stil impropriu, ori modificarea structurii și proporțiilor acoperișului bisericii[14]. (vezi fig. 1, 2, 3, 4, 5)

Studiu de caz: Mănăstirea Dragomirna

La Dragomirna este de apreciat decizia de a se reveni la cota inițială a ansamblului, cu aproximativ 50 de centimetri mai jos, lucru care îi permite crearea celor trei registre pe fațada corpurilor de chilii, poziționate pe laturile de vest și nord. La restaurarea din secolul XIX, aceste clădiri aveau un demisol, hochparter și un etaj[15], dar prin intervenția

Ioanei Grigorescu care reconstruiește aceste corpuri, lăsându-le conectate punctual cu drumul de strajă, vom întâlni astăzi un parter jos, cu o întreagă tartare de soclu, iar cele două caturi superioare au o tencuială neuniformă, puțin rugoasă, care preia modul de țesere al elementelor de construcție. Corpul de chilii în formă de L de pe latura vestică și cea nordică a fost conceput ținând seama de orientarea cardinală, astfel încât soarele pune în valoare toate elementele fațadei: logiile, textura tencuielii etc. Logiile sunt adevărate piese de compoziție, folosind lemnul în manieră sculpturală.

Studiu de caz: Mănăstirea Sucevița

Nici pavimentul nu este neglijat. În revista Arhitectura este prezentat modul de gândire în tratarea pardoselii, prin folosirea pietrei tradiționale, pusă în opera pentru a forma o expresie nouă, evitând astfel dubiul autenticității.[16]

Lucrul Ioanei Grigorescu cu lemnul are multe fațete, observându-se din schițele și crochiurile rămase în arhiva personală, câte ore de studiu investea în a găsi armonia formelor acestui material, modul de scurgere al eforturilor și sculptarea acestora în nenumărate moduri, aproape de a spune că niciun element de lemn nu seamănă cu altul. Cercetând studiile pentru execuția ușilor, atât în arhiva INP, cât și în arhiva arh. Ioana Grigorescu de la UAR (vezi fig. 6, 7, 8), obeservăm plăcerea de a lucra cu lemnul masiv, căruia nu-i știrbește din această masivitate, ci datorită cioplirii grosiere a elementelor, ne redă trăinicia și durabilitatea ușilor care se potrivesc contextului istoric al ansamblului, dar și contextului modern de a lucra cu linii mari, simple. În completarea

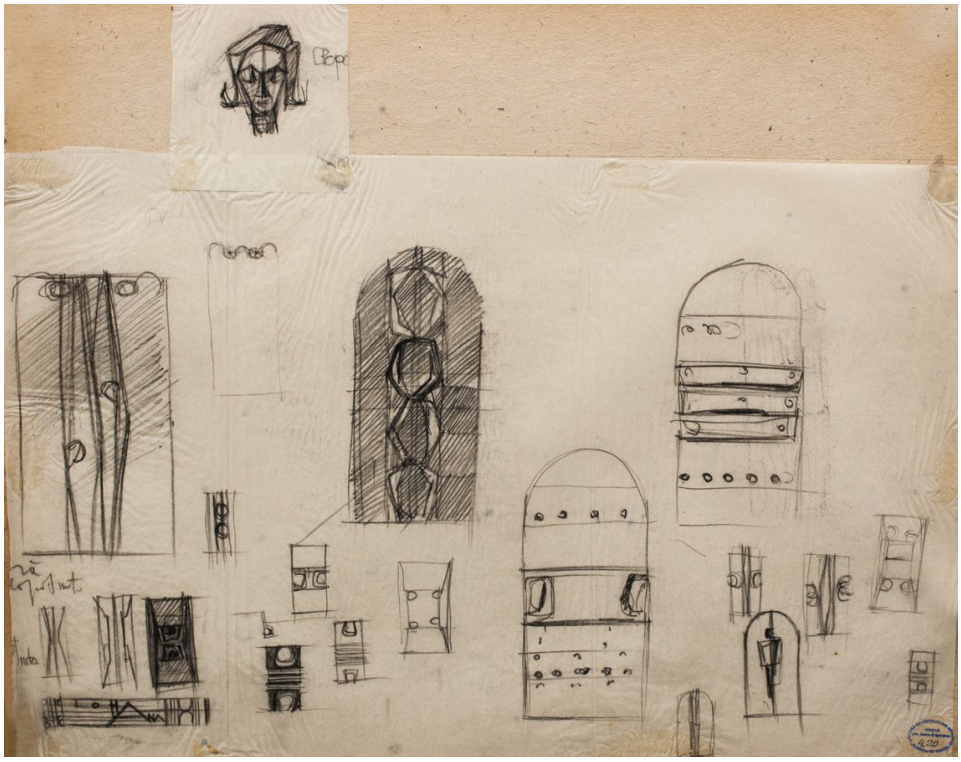




Figura 3. Biserica mănăstirii Sucevița, cu acoperișul monovolum, care acoperă tamburul turlei, heliogravură realizată înainte de 1932.

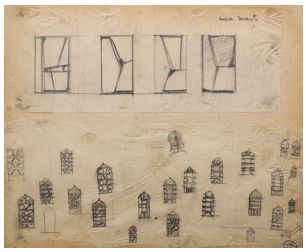


Figura 4. Biserica mănăstirii Sucevița, cu acoperișul actual, care dezvăluie tamburul stelat al turlei, formă acoperișului după refacerea din cadrul proiectului de resturare al Ioanei Grigorescu.



Figura 5. (sus) Fragment din tabloul votiv, Sucevița. Referință pentru revenirea la un acoperiș spart în mai multe volume.

Figura 6. Studiu uși din lemn.



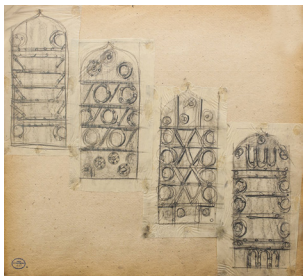


Figura 7 - 8. Schițe de uși.

foii de ușă de lemn venea cu elemente de feronerie masive, dar atent lucrate, cu elemente geometrice, care la un moment dat își pierdeau rigoarea. Mai mult, lemnul este folosit în aceeași manieră la execuția treptelor, la tratarea parapetului conceput cu elemente punctuale, bine studiate, totdeauna cu mici teșituri și asamblări de piese, dovedind o îndelungă cunoaștere a acestui material, precum un tâmplar sau dulgher. Tot la registrul elementelor de lemn trebuie amintite fântânile și umbrarele pe care le propune în cadrul ansamblurilor mănăstirești. Și nu în ultimul rând, elementele de lemn structuale, cum ar fi stâlpul central din sala mare de la etajul casei Movileștilor (azi, muzeu) - Sucevița[17] sau cel de susținere al scării de la Dragomirna - în holul chiliilor și la foișoarele exterioare, stâlpi stălpi care îndeplinesc un dublu rol: structural și estetic.

Unul dintre elementele pe care le folosește cu multă atenție este betonul aparent, unde de fiecare data are grijă ca textura lui să fie dată de modul de asamblare a cofrajului. Acest procedeu conferă tactilitate materialului – un aspect important al regionalsimului critic –subliniind conlucrarea materialului local, lemnul, cu cea a noului material, betonul, folosit într-un context istoric.

NICOLAE PORUMBESCU

Nicolae Porumbescu (1920-2000) este un arhitect bucureștean care se mută în 1965 în zona de nord a țării pentru tot restul vieții, având mai multe reședințe, prima fiind la Suceava (1965-1970). Acest interval de timp corespunde unei înfloriri uimitoare a mediului cultural românesc, ce se păstrează în memoria colectivă, inclusiv a vieții arhitecturale românești, ca fiind comparabilă cu cea occidentală[18], probabil și pentru că din 1964[19] începuseră să fie eliberați deținuții politici și se simțea o oarecare *relaxare* din punct de vedere politic.

Pe fundalul de libertate a artelor, dar nu numai, ne vom concentra avându-l în prim plan pe arhitectul Porumbescu, care deține funcția de director tehnic al nou înființatului Institut de Proiectare Județean și proiectează Casa de Cultură de la Suceava (1966-1969), Casa de oaspeți Suceava (1967), Palatul politico-administrativ Botoșani (1969-1970)[10] și vom încerca să înțelegem de ce îi poate fi atribuită eticheta de precursor al regionalismului critic și de ce doar pentru clădirile de început. Casa de cultură din Baia Mare este proiectată tot în perioada 1967-1970, dar nu face obiectul de studiul al acestui articol.

Un aspect important în definirea arhitectului Porumbescu a fost creșterea și munca în atelierul de tâmplărie al meșterului[21] cu care împărțea curtea casei părintești din București. Înțelegem de aici aplecarea către dorința de a proiecta elemente sculpturale, arhitectura artistului în sine fiind un volum cu zeci de piese chertate și decorate cu o multitudine de texturi realizate în tencuială, precum finisaje de similipiatră buciardată, șprițuită, pieptănată, cu rosturi adânci. Folosirea acestor texturi[22] îl apropie de expresia arhitecturii interbelice românești, deși în arhitectura propusă de Porumbescu finisajul tratează elemente structurale și le conferă o scară monumentală. Maniera de a trata piesele din ansamblul său îl face să capete o manualitate excesivă, probabil o caracteristică preluată din mijlocul de exprimare al arhitecturii populare, dar care trebuie subliniat că îmbină tehnici moderne din perioada interbelică, cu un dat al folcorului.

Inspirat de Brâncuși, de Le Corbusier, de arhitectura japoneză și de arhitectura populară românească, se poate afirma că este printre primii care folosește din proprie inițiativă,

fără a fi ceva programatic și politic, sursa folclorică pe care o îmbină cu arhitectura modernă, atât prin materialele folosite, cât și prin compunerea spațială și așezarea urbană.

De aceea, merită discutată intervenția arhitectului Porumbescu până în momentul în care arhitectura de sorginte populară ajunge să fie un deziderat al partidului comunist care încearcă să găsească prin mâna profesioniștilor arhitectura cu specific național și să o multiplice, fără a mai da dovadă de o abordare critică a procesului de gândire ce stă la baza actului de proiectare.[23]

Studiu de caz: Casa de cultură din Suceava

Dacă vorbim despre arhitectura lui Porumbescu din punct de vedere al noțiunii de regionalism critic, putem observa destul de ușor că arhitectura pe care o propune este coerentă la nivelul obiectului de arhitectură și, prin extensie, și în cadrul spațiului urban elaborat tot de către acesta. Dar inserția în context, în țesutul istoric al orașului, nu devine o țesere, nu există o întrepătrundere între vechiul țesut, astfel că proiectul ajunge să polarizeze zona și să o subordoneze. (vezi fig. 9, 10) Poate că din punct de vedere politic tocmai acest lucru se urmărea, ca aceste case de cultură pe care le propune să uimească, să atragă către mirajul noului etalon cultural și să schimbe percepția populației despre ceea ce înseamnă tradiție populară și cum trebuie aceasta înțeleasă. De aici presupunem că a izvorât multitudinea de critici care acuză rupturile din țesutul istoric și lipsa de continuitate pe care o neagă cu desăvârșire în proiectul de la Satu Mare, unde noul centrul civic nu se rapotează în niciun fel față de vechiul centru. Este o propunere idealistă, pe marginea Someșului, cu calități compoziționale deosebite, cu texturi, tactilități diferite și vibrante, ținând cont de lumină și de malul râului, dar întorcându-i spatele centrului istoric și nefăcând nicio conexiune cu el.



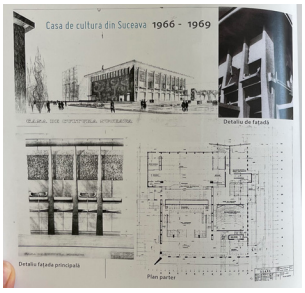


Figura 9. Casa de cultură din Suceava în revista Arhitectura.

Figura 10. Casa de cultură din Suceava.





Figura 11 - 12. Casa de oaspeți din Suceava.

Studiu de caz: Casa de oaspeți din Suceava

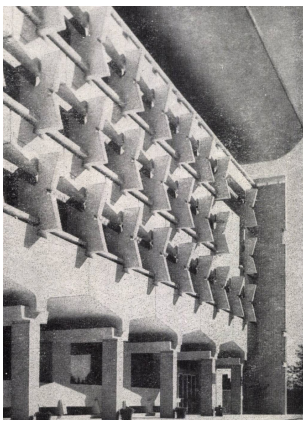
În 1967 realizează clădirea casei de oaspeți din Suceava (fig. 11, 12), unde se poate observa folosirea a două registre distincte din punct de vedere al texturii fațadei, lucru care ne indica o abstractizare asemănătoare a arhitecturii tradiționale în modul de concepere al corpului de chilii de la Dragomirna de către Ioana Grigorescu și cel al arhitectului Nicolae Porumbescu. Mai mult, maniera modernă de punere în operă a lemnului cu tăieturi sau crestături minime, cât să formeze un joc armonios al formelor este o altă caracteristică a diverselor detalii exterioare și interioare în cadrul acestui proiect, cât și în cele ale Ioanei Grigorescu.

Studiu de caz: Sediul politico-administrativ Botoșani

O ultimă edificare în perioada menționată și în regiunea studiată este sediul politico-administrativ al județului Botoșani (fig. 13). Între anii 1969-1970, Nicolae Porumbescu propune o fațadă cu elemente decorative care prind volum și intervin în logica exprimării structurii, astfel clădirea dobândind un aspect brutalist. Această manieră va fi folosită în următoarele proiectele ale arhitectului, lucru care îl va face să avanseze în maniera critică față de elementele regionale, devenind un iubitor al formei.

Întorcându-ne la perioada studiată, observăm că pentru Porumbescu parcursul era foarte important și acest aspect îi întărește poziția în legătură cu exemplele ce stau la baza regionalismul critic. Mai mult, această manieră ține de spiritul locului, de dorința de a se infuza cu emoțiile generate de clădire, încât ajunge să fie un arhitect fenomenolog prin modul personal de a căuta să descopere lumea într-un anumit fel. Din mărturiile lui Liviu Ianăși, Nicolae Porumbescu își arhiva în minte proporțiile și unghiurile din care era surprinsaă cel mai bine o clădire din punct de vedere compozițional și după acest studiu de compoziție realizat cu ochii minții, desenând în aer, o ruga pe Maria, soția sa, să surprindă fotografic ceea ce tocmai studiase.

Fig. 13. Sediul politico-administrativ Botoșaniv.



De subliniat ar fi faptul că acest regionalism critic *avant la lettre* pe care Nicolae Porumbescu îl aplică în arhitectură pare să accentueze tocmai poziția critică a conceptului, atât prin tehnica folosită, cât și prin vederea, interpretarea personală a eului creator dată vechilor principii observate și studiate în arhitectura populară. Acest regionalism devine critic prin folosirea betonului în cele mai neașteptate ipostaze, cu o multitudine de texturi și gradații de rugozitate, prin preluarea elementelor naturale pe care le-a stilizat (de exemplu, la Suceava codul limbajului era bradul[25]).

Credem că de factură critică este legătura creată între clădirea propusă și piața destinată acesteia. Desigur, putem vorbi de un foyer urban anexat clădirii, care, din punct de vedere funcțional, se așează foarte bine alături de aceasta, dar din punct de vedere al țesutului istoric, aceste piețe asociate caselor de cultură devin niște intruși, spații mari, neconstruite într-un țesut minor, dens.

Interesant este în România socialistă modul de introducere al elementelor arhitecturii populare la nivel de proiect contemporan[26] și expansiunea înfloritoare la nivel național a arhitecturii cu specific, ceea ce a denaturat după 1990 în înlăturarea surselor provenite din arhitectura tradițională, dar mai cu seamă în pierderea aproape iremediabilă a autenticității acestora prin pervertirea percepției din cauza unor viziuni mult prea critice.

Astfel, gândirea unor proiectanți a afectat percepția unei întregi națiuni, care asociază regionalismul cu ceva peiorativ, iar un rol important l-au jucat modele distorsionate ale arhitecturii cu specific național, care au fost replicate în masă, indiferent de context, de regiune și de caracteristicile acesteia.

Concluzii referitoare la opera Ioanei Grigorescu

Ansamblurile studiate formează adevărate repere pentr u lumea restaurării, dar și o filă din arhivele vizuale ale unei întregi generații, care pleacă deja cu un bagaj mai bogat prin înțelegerea abordării propuse de Ioana Grigorescu.

Folosirea lemnului într-o manieră atât de versatilă este un principiu definitoriu din cadrul regionalismului critic, pe care aceasta îl atinge.

Propunerea unor forme noi, contemporane, care să se armonizeze cu contextual și care să se distingă de o reconstituire necritică o așează pe Ioana Grigorescu în rândul restauratorilor de valoare, care intervine critic în redarea unei fețe autentice a monumentelor bucovinene.

Concluzii referitoare la opera lui Nicolae Porumbescu

În perioada de început, retras față de mediul central bucureștean, Nicolae Porumbescu își acordă timp și spațiu pentru a căpăta o formă de independență culturală și politică[27], ceea ce îl poate înscrie din punct de vedere teoretic ca fiind un regionalist critic ce a influențat gândirea vizuală a mii de oameni despre ceea ce înseamnă arhitectură modernă cu inserții de arhitectură populară reinterpretată. Interpretarea pe care o oferă arhitecturii îmbină expresia arhitecturală a prelucrării lemnului masiv, cu sistemul structural din beton. De aceea, afirmam în introducere că regionalismul critic expus în acest articol are două tipuri de manifestare, unul blând, de așezare în loc prin materiale locale sau tehnici tradiționale, aspect ce se potrivește domeniului restaurării și care înclină balanța spre o arhitectură regională, deci subliniază noțiunea de regionalism și un tip de manifestare brutal, barbar, care polarizează contextual și folosește elemente de tip tradițional, local, cărora le mărește scara, accentunând dimensiunea critică a conceptului studiat.

Note

1. FRAMPTON, Kenneth. Towards a Critical Regionalism: Six Points for an Architecture of Resistance. În FOSTER, Hal. *The Anti-Aesthetic: Essays on Postmodern Culture*. Port Townsend: Bay Press, 1983, pp. 15-30.

2. Id. Regionalismul critic: arhitectura modernă și identitate culturală. *Arhitectura modernă: o istorie critică*. Tradusă de M. Teodorescu. Ediția a IV-a. București: Editura Universitară „Ion Mincu", 2016. Traducere a: Modern Architecture: A Critical History. pp. 323-337.

3. IONESCU, Nelu. *Așa cum ne-a arătat Meșterul Manole cu sacrificii se naște frumusețea. Interviu Nicolae PORUMBESCU*. extras din Ziarul Flăcăra. Revista Repere. Nicolae Porumbescu. Iași: OAR - filiala Iași - Vaslui, 2014, anul IV, nr. 19 – septembrie, pp. 69-70.

4. PANAITESCU, Alexandru. Ioana Grigorescu. Calea sincerității. Seria Recuperarea Reperelor. *Revista Arhitectura.* București: UAR,, 2018. p. 19.

5. *Ibid.* p. 26.

6. GRIGORESCU, Ioana. Puncte de vedere pe marginea restaurării de la Sucevița. *Revista Arhitectura,* 1973, nr. 4 (143). pp. 42-49.

7. PANAITESCU, Alexandru. *op.cit.* p. 35.

8. *Ibid.* p. 380.

9. GRIGORESCU, Ioana. *op. cit*. pp. 42-49.

10. A se consulta proiectul de restuare de la Mănăstirea Secu, care nu a fost niciodată luat în seamă, cu atât mai puțin realizat. GRIGORESCU, Ioana. Cercetări la biserica Mănăstirii Secu și propuneri de reconstituire. *Buletinul Monumentelor Istorice*, 1972, anul XLI, nr. 1, p. 30-39.

11. CURINSCHI VORONA, *Gheorghe. Istoria arhitecturii în România.* București : Editura Tehnică, 1981. pp. 198-207.

12. PANAITESCU, Alexandru. *op.cit.* pp. 95-196.

13. *Ibid.* pp. 26-27.

14. *Ibid.* pp. 121, 177.

15. *Ibid.* pp. 95-157.

16. GRIGORESCU, Ioana. *op.cit.* p. 44.

17. PANAITESCU, Alexandru. *op.cit.* p.183.

18. ZAHARIADE, Ana Maria. *Arhitectura în proiectul comunist.* România 1944-1989. București : Simetria, 2011. p 15.

19. Decretul de grațiere nr. 310/1964 - https://www.memorialsighet.ro/decretul-de-gratiere-nr-3101964/

20. GRIGOROVSCHI, Mircea coord.*Nicolae Porumbescu -Omul și arhitectul.* Iași : Dana Art, 2014. pp. 7-11.

21. IONESCU, Nelu. *op. cit.* pp. 69-70.

22. SACALIȘ, Ruxandra. *Texturi uitate: Bucureștiul interbelic. Rețetar de tencuieli*. București: Pro Patrimonio, 2019.

23. BĂDIC, Dan. Nu o <<folclorizare>> superficială, ci o arhitectură contemporană personalizată. *Revista Arhitectura.*1967, nr. 3 (106), p. 9.

24. Stau ca mărturie spusele celor pe are în ultimul an i-am intervievat (2023-2024), printre care Alexandru Beldiman (care și-a făcut practica de anul VI la Porumbescu acasă), Liviu Ianăși – ieșean, fost student și apropiat a lui Gipsy, actual profesor al UAUIM, și Ion-Adrian Doja-Fodoreanu, proaspăt absolvent, găzduit la începutul aniilor '70 de Gipsy.

25. *Ibid.* pp 92-94.

26. „În dezbatere: probleme actuale ale esteticii arhitecturale contemporane românești" – „Extrase din discuțiile la plenara Uniunii Arhitecților din 13-14 februarie 1967". Revista Arhitectura 1967, nr. 3 (106), pp. 2-19.

27. FRAMPTON, Kenneth. *Arhitectura modernă: o istorie critică*. Tradusă de M. Teodorescu. Ediția a IV-a. București: Editura Universitară „Ion Mincu", 2016. Traducere a: Modern Architecture: A Critical History. p. 323.

Surse Imagini

Fig. 1: https://fototecaortodoxiei.ro/albume/viata-monahala/manastiri/manastiri-din-moldova/manastirea-dragomirna/, accesat în data de 10.08.2024.

Fig. 2: https://fototecaortodoxiei.ro/albume/viata-monahala/manastiri/manastiri-din-moldova/manastirea-dragomirna/, accesat în data de 10.08.2024.

Fig. 3: https://imagoromaniae.ro/produs/manastirea-sucevita-2/, accesat în data de 11.08.2024.

Fig. 4: https://ro.wikivoyage.org/wiki/M%C4%83n%C4%83stirea_Sucevi%C8%9Ba.

Fig. 5: https://arhiva.uniuneaarhitectilor.ro/ioana-grigorescu.

Fig. 6, 7, 8: Studii DMI aflate în Arhiva arh. Ioana GRIGORESCU, arhiva digitală UAR (https://arhiva.uniuneaarhitectilor.ro/ioana-grigorescu), accesat în data de 12.10.2024.

Fig. 9: PORUMBESCU, Nicolae, PORUMBESCU-VAIDA, Maria. „Casa de cultură din Suceava". Revista Arhitectura 1969, nr. 4 (119), p. 44.

Fig. 10: GRIGOROVSCHI, Mircea coord.. Nicolae Porumbescu -OMUL ȘI ARHITECTUL. Iași : Dana Art, 2014. p. 48.

Fig. 11, 12: https://www.oarsbvl.ro/identitate-archi/alege-arhitect/nicolae-porumbescu.html.

Fig. 13: Revista Arhitectura nr. 2-3, 1981, pag. 48.

DESENELE MURDARE. GRAFICA UNEI ARHITECTURI NARATIVE

drd. arh. Alexandra Diana Dunel

Desenul ca arhitectură narativă?

Reprezentarea grafică nu este doar o simplă unealtă de comunicare vizuală, este de asemenea un proces fundamental în dezvoltarea și rafinarea ideilor. Pentru numeroși arhitecți, precum Bernard Tschumi sau Enric Miralles, a desena și a construi sunt concepte inseparabile.

Pornind de la premisa că percepția vizuală este un mecanism cognitiv uman[1], această formă de exprimare devine indispensabilă atât pentru cel care desenează, cât și pentru cel care privește. Vizualizările nu doar prezintă concepte și idei, și le transformă într-o formă accesibilă, facilitând un proces continuu de sinteză și redefinire. R. Arnheim explică cum, prin natura sa, nu este posibilă existența unei reprezentări vizuale care să întruchipeze un concept complex în integralitate, fiind posibilă percepția într-un moment dat doar a unor anumite părți, anumite perspective, care în final sunt percepute succesiv[2]. Această limitare este simțită și în cazul specific al reprezentărilor arhitecturale, discursul arhitectural contemporan fiind caracterizat prin complexitate.

> *„Fie că este vorba de texte, desene sau clădiri, fiecare mod de lucru a oferit noi mijloace de explorare. Aceasta este, într-adevăr, una dintre caracteristicile lucrării de arhitectură: se poate și gândi prin ea."* [3]
>
> Bernard Tschumi

Prin urmare, putem discuta atât despre importanța perspectivei, punctului de vedere pe care dorim să îl reprezentăm grafic, cât și despre relevanța procesului și a metodei utilizate. Metoda influențează modul în care percepem și conceptualizăm ideile, afectând atât procesul creativ, cât și rezultatul final. Alegerea unei metode specifice de reprezentare grafică determină ce aspecte ale unui proiect sau concept sunt elaborate și care sunt omise, influențând astfel percepția asupra întregului. O astfel de metodă poate fi narațiunea.

Fascinația pe care ascultarea unei povești o presupune este o experiență universală, fundamental umană, care stimulează atât imaginația ascultătorului, cât și a naratorului. Originând din verbul latin *narrare* (a spune) o narațiune expune o serie de evenimente, reale sau fictive. Odată ce povestea a fost concepută aceasta poate fi transmisă într-o multitudine de moduri, verbal, scris, grafic sau chiar spațial. Acest articol se va concentra pe dimensiunea narativă specifică reprezentării vizuale arhitecturale, în special în forma desenelor bidimensionale de tipul planurilor și secțiunilor, utilizate în mod uzual pentru explicarea proiectelor, dar care au potențialul de a surprinde și transmite mai mult decât o serie obiectivă de caracteristici.

Numeroși arhitecții contemporani (Nigel Coates, Sylvan Bleeckerde sau Nigel Walter) au văzut o oportunitate în structurarea unui discurs narativ, atât din punct de vedere teoretic, cât și în practică, deoarece acest mod de expunere are abilitatea de a simplifica și structura o imagine de ansamblu complexă. În *Narrative Architecture*[4] Nigel Coates identifică în atribuirea unei dimensiuni narative arhitecturii un mod de a încorpora natura și experiența umană în procesul de proiectare, abordând problema autenticității în producția de arhitectură. Din punctul său de vedere, pentru ca un produs arhitectural să fie narativ trebuie să poată produce o stare de tensiune și să implice activ oamenii în experiență, privitorul devenind participant. De asemenea, *Narrative Architecture. A designer`s story*[5] propune o analiză din patru perspective cheie: a *gândirii* arhitecturale, a procesului de *imaginare* a spațiului, a *educației* în arhitectură și a procesului de *design*. Referindu-se la proces, De Bleeckere și Gerards percep desenul, în special schița, machetarea, muzica jazz și filmul, ca metode și abilități care, dacă sunt stăpânite și înțelese, vor înlesni procesul de a construi povești.

Narativitatea, în sens general, este din ce mai puternic asimilată vieții de zi cu zi, mai ales în domeniile care lucrează cu diverse forme de comunicare vizuală, reclame, afișe, reportaje sau alte forme de media artistice sau non artistice. Acest fapt se datorează impactului pe care spunerea unei povești îl are în transmiterea și înțelegerea unei idei. Narativitatea devine astfel un aspect al vieții cotidiene, fapt care a contribuit la diluarea și proliferarea termenului. Prin urmare, investigarea unui mod narativ de a desena în arhitectură necesită atât rigoare, cât și claritate.

Astfel, în contextul în care relația dintre narațiune și arhitectură este din ce în ce mai actuală, iar povestirea prin intermediul imaginii este o practică valoroasă și bine studiată, putem intui potențialul graficii narative în contextul reprezentării arhitecturale. Orice desen sau imagine care transmite un mesaj diferit de stricta reprezentarea subiectului este narativ? O modalitate de a răspunde acestei întrebări este de a înțelege narativitatea inseparabilă de timp. Narativitatea implică o a patra dimensiune, cea a timpului.

Narativitate prin integrare și simultaneitate.
Ricardo Flores și Eva Prats dintr-o perspectivă narativă.

Biroul catalan Flores y Prats se remarcă la fel de mult prin complexitatea producțiilor grafice rezultate în urma procesului de proiectare, cât și prin rafinamentul arhitecturii propuse. În ochii lui Miguel Adrià[6] *„arhitectura și clădirile sale pot fi narațiuni în sine și pot spune cele mai fantastice povești”* [7], iar proiectele realizate de Ricardo Flores și Eva Prats ilustrează această convingere, întrucât pot fi văzute ca fire narative continue care leagă idei, concepte, programe, desene, expoziții și în final spații.



Studiind o arhitectură narativă și în special o exprimare grafică specifică acestei arhitecturi, este necesară considerarea producțiilor unor arhitecți cu o operă cât mai completă și diversificată pentru a putea urmări procesul de metamorfoză a ideilor. Acestea sunt exprimate și testate continuu prin desene, scrieri, expoziții, instalații, activități academice și în final proiecte construite. Relevanța fiecărei metode de expresie este dată de diferitele constrângeri, dar și libertăți de exprimare pe care le presupune mediul ales. Astfel, vor fi luate în considerare desenele rezultate în urma procesului de studiu, proiectare și expunere a atriumului central al sălii Beckett (Barcelona) pentru a investiga modul în care acestea structurează un discurs narativ în desen. (fig. 1)

Proiectul de reabilitare și conversie a actualului teatru și școală de dramaturgie Sala Beckett a reprezentat o provocare dar și o oportunitate de a readuce la viață și de a continua povestea unui centru comunitar adânc înrădăcinat în memoria locuitorilor cartierului Poblenou printr-o arhitectură care nu favorizează nicio etapă de intervenție, inclusiv cea prezentă, dar concentrează atmosfera, esența locului ducând-o mai departe. Arhitectura este o poveste în continuă desfășurare.

> *„Acum, fiecare persoană care privește acești pereți își amintește un moment concret din trecutul său, activând spațiul într-un mod unic, pe măsură ce memoria se trezește pentru a participa la o nouă realitate. Clădirea conține totul în același timp: timpul fostei cooperative, timpul abandonului și timpul noii săli Beckett."* [8]

Atriumul este un spațiu situat în inima Sălii Backett, cu o înălțime de două niveluri, este introdus de noua configurare, în jurul său fiind organizate funcțiunile principale ale teatrului și adunate fluxurile principale de circulație. Acesta se remarcă prin misterul luminii, a cărei sursă nu este niciodată relevată, prin multitudinea de goluri și ferestre interioare prin care se văd siluete și se aud voci în depărtare, îndemnând vizitatorul să parcurgă spațiul, să descopere. Dorință de esențializare a atmosferei și de continuare a memoriei colective prin intermediul unui spațiu nou, complex, contemporan a fost materializată datorită unui proces riguros și meticulos de inventariere și cercetare realizat prin metode grafice, în special desen și machetă. Este interesant de remarcat modul în care un rezultat final care se simte atât de natural, liber este rezultatul unui proces controlat, determinat cu exactitate și rigoare, dar care în mod paradoxal este perpetuu neterminat, lasă loc schimbărilor viitoare.

Desenele sunt văzute ca un mod de a comunica și de a gândi, ele trebuie să materializeze un gând pentru a face vizibilă diferența dintre conceptul verbalizat prin cuvinte și realitatea proiectului într-un moment dat.

Caracteristica definitorie a acestui mod de grafică este preferința categorică către desenul tehnic realizat în primă instanță de mână, pe foiță de calc, și meticulozitatea procesului de realizare a acestuia, documentat în eseuri precum *Drawining without erasing* sau *On drawing by hand.* Flores și Prats consideră că desenul de mână are abilitatea unică de a genera straturi multiple și complexe de informații care caracterizează un loc sau un fenomen. Desenele lor sunt produsul unui ciclu continuu de definire și redefinire în care sunt introduse treptat schimbări pentru a crea spații și scenarii noi, toate etapele fiind vizibile, asemenea unui sediment geologic[9]. Este de asemenea important de precizat că desenul de mână este acompaniat de cel digital, fiecare metodă fiind utilizată când este necesară, în majoritatea cazurilor fiind posibilă realizarea unor documente hibride,

Figura 1. (stânga) Luminator al atriumul Salii Beckett.

care se poziționează în opoziție direcției contemporane de reprezentare în arhitectură, rapidă și concentrată pe imaginea randată.

Acestea fiind spuse, pentru a putea înțelege desenele asemenea unei serii de povestiri este necesară evidențierea unor atribute structuratoare, principii de alcătuire a desenului. Atributele identificate ale acestui mod de a desena arhitectura pot fi comparate cu modul în care este gândită o poveste.

Exhaustivitatea. Desenul devine un document care își propune să înregistreze cât mai multă informație posibilă, tot ce se poate afla și gândi despre un spațiu. Acesta transcrie fiecare aspect care conturează locul și care determină atât forma, cât și atmosfera spațiului de la elementele constructive și materialitatea care le definește, la lumină directă sau reflectată, la acțiunile și evenimentele generate. De asemenea, textul (explicații sau cote) capătă o valență grafică deosebită, fiind parte din desen, oferă informații indispensabile și contribuie la caracterul de document al imaginii. (fig.2)

> *„așternem pe hârtie toate cunoștințele și ideile noastre, tot ceea ce știm. Acest document înregistrează totul, nu numai desenul, ci și numerele, textul, totul. Orice ai în cap este aruncat pe hârtie, iar apoi acest document devine o capsulă a timpului."* [10]
>
> Ricardo Flores

Pentru a permite această acumulare de informație Flores și Prats își compun desenele pe formate generoase de hârtie și la scări naturale pentru detalii și nuanțe (1:50, 1:20). Astfel, desenul este alcătuit din numeroase fragmente, fiecare fragment fiind o încercare

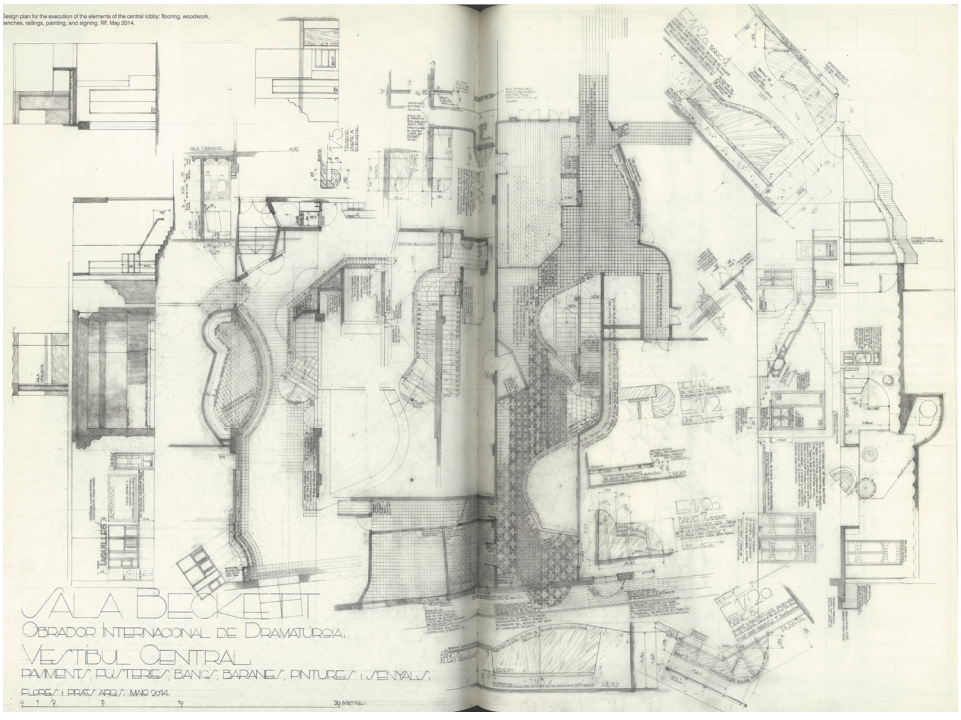


Figura 2. Plan de proiectare pentru execuția elementelor hoului central. realizat: mai 2014. în Ricardo Flores, and Eva Prats. Sala Beckett.

de a clarifica o problemă: suprapuneri de planuri ale diferitelor niveluri desenate în diferite ipostaze, de secțiuni și elevații parțiale, care, prin intermediul straturilor de foiță de calc, se dezvoltă și înregistrează procesul de gândire a spațiului. În final rezultă un desen care înglobează multiple dimensiuni ale unui proiect.

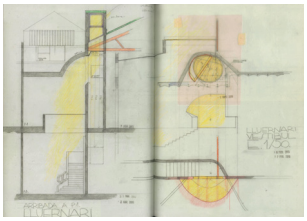


Figura 3. Detaliu al planului de proiectare pentru execuția

Continuitatea. Desenând, mâna încearcă să țină pasul cu gândurile, care nu sunt mereu liniare, câteodată ideile apărând spontan, devenind imposibil să desenezi numai în plan sau numai în secțiune. Ricardo Flores explică cum desenele lor sunt începute într-un capăt și lucrând, gândind în detaliu sunt continuate și terminate.[11] Fiecare fragment de desen cere mai multă informație, încă un nivel sau o desfășurată, formând o secvență continuă de informații care explică fluiditatea și complexitatea spațiului. În consecință, fragmentele de desen sunt interconectate și împreună formează un fir logic care poate fi citit în desen. (fig. 3)

> *„Toate acestea ar trebui să fie o secvență continuă, asemenea unei străzi, unde se întâmplă atât de multe lucruri simultan. Mâna ta știe cum să includă tensiunea care există de la un capăt la altul al străzii: atunci când creionul tău se mișcă, gândești, iar creionul tău vine cu tine."*[12]
>
> Ricardo Flores

Desenele nu își propun să stabilească o ordine în care acesta să fie citite. Nu este, de asemenea, o ierarhizare în importanță a elementelor constitutive, generalul nu devine mai important decât specificul. Totul este important si desenat în detaliu. Acest atribuit este susținut de lipsa de variație în intensitate a grosimii de linie utilizată. Câteodată mai multe linii foarte apropiate dau impresia însă de acumulare de informație, devenind zone de interes.

Precizia. Un desen devine precis numai dacă evoluează concomitent cu complexitatea ideilor dezvoltate în proiect.[13] Astfel, detaliile nu au rol decorativ. Desenul, deși este realizat de mână își păstrează atributele tehnice și este determinat prin dimensiuni și construcții geometrice precise, are responsabilitatea viitoarei construcții. Această dovadă de pragmatism și rigurozitate nu constrânge frumusețea poveștii, ci, din contră, o potențează. Astfel, ideile sunt testate prin desen sau machetare într-o realitate construită, exactă, fiind complet libere spre interpretare. (fig. 4)

Intuitivitatea. Deși la prima vedere acest atribut poate părea paradoxal în contextul preciziei și a dorinței de a îngloba cât mai multă informație într-un singur desen de genul celor menționate anterior, aceste concepte nu se exclud reciproc, din contră se potențează. Atât în cazul desenului, cât și al proiectului, pentru a fi narativ este indispensabil procesul. Pentru ca în fiecare moment, desenul să se poate schimba, să poate primi amendamente acesta trebuie să rămână intuitiv, să lase loc îndoielilor, interpretărilor. Astfel, unele aspecte rămân neterminate, unele contururi rămân deschise, însă ceea ce este sigur este desenat cu rigoare. Astfel, menținerea intuitivității procesului este unul din argumentele principale aduse desenului de mână în proiectare și în cercetare. (fig. 5)

> *„ne interesează cel mai mult tipul de desen care ne ajută să explorăm și să stabilim idei; pentru noi, acest lucru se întâmplă atunci când desenăm de mână. Nu este o chestiune de îndemânare - este vorba despre a păstra arta desenului cât mai intuitivă posibil."*[14]

În prefața volumului *Drawing without Erasing and other Esseys*, Fabrizio Gallanti asociază tehnica narativă a dramaturgului austriac Thomas Bernhard cu discursul și arhitectura realizată de Flores y Prats datorită predilecției pentru reluarea continuă a unei serii de idei și metode, atât în desene, cât și în machete, expoziții și construcții.[14] Ricardo Flores, vorbind despre influențele sale, face referire la scriitorul parizian George Perec și la tehnicile sale exacte de observare și reprezentare folosite în crearea și structurarea textelor, controlând atât conceptele, cât și forma în care sunt transmise. Literatura contemporană se dovedește astfel un posibil izvor de referință pentru structurarea unui discurs narativ în arhitectură.

În concluzie, modul în care Flores și Prats își construiesc desenele de execuție poate fi privit ca o continuare firească a desenelor lui Enric Miralles, rezultat natural în urma anilor petrecuți în biroul acestuia. (fig. 6) Complexe, precise, alcătuite din multiple fragmente și construite pe multe straturi suprapuse, și pentru Miralles desenatul este un mod de a gândi, fiind mereu conștient de natura dinamică, de viața elementelor din proiect. *„Natura fizică a acestor desene este începutul dialogului dintre a gândi și a construi."*[16] Cu toate acestea, desenele Evei Prats și ale lui Ricardo Flores denotă o sensibilitate specială, vorbind despre modul în care arhitectura lor încurajează spontaneitatea și întâmplarea, încorporând natura umană atât în reprezentările grafice, cât și în spațiile construite.

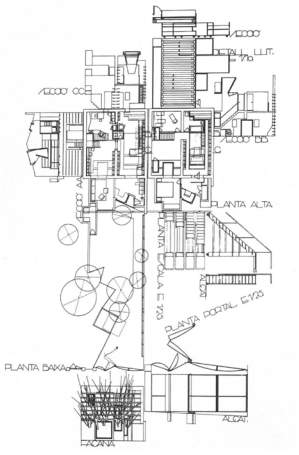
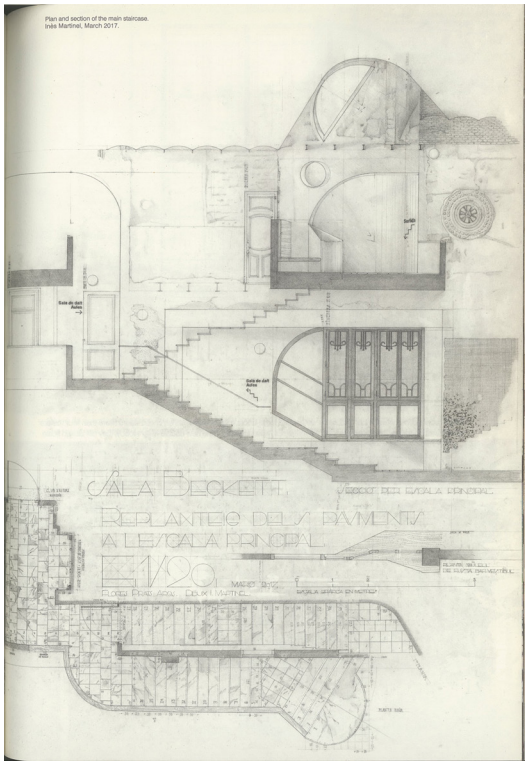


Figura 6. Plan al casei în La Clota. Enric Miralles.



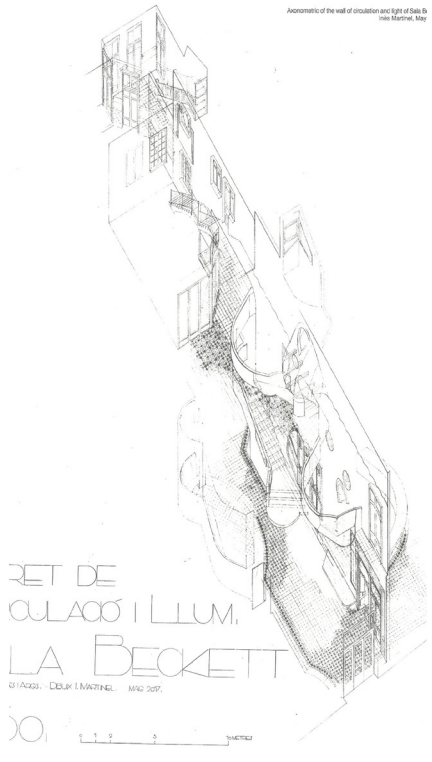


Figura 4.(stânga) Secțiuni Luminator în Ricardo Flores, and Eva Prats. Sala Beckett.

Figura 5.(dreapta) Axonometrie a atriumului Sălii Beckett. Studiu al peretelui care susține circulația și a luminii în Ricardo Flores, and Eva Prats. Sala Beckett.

Note

1. ARHAIM, Rudolf. *Visual Thinking*. Berkeley University of California Press, 1969.

2. HANS, Jonas and ARNHEIM, Rudolf. "A Review Article." *The Journal of Aesthetics and Art Criticism* 30, no. 1 (1971): 111.

3. TSCHUMI, Bernard. *Architecture and Disjunction.* Cambridge, Massachusetts: The Mit Press, 1996. p.18; în original: „Whether text, drawings, or buildings, each mode of working provided further means of exploration. This is indeed one of the characteristics of architectural work: you can also think through it."

4. COATES, Nigel. *Narrative architecture.* Chichester, West Sussex; Hoboken, N.J. Wiley. 2012.

5. DE BLEECKERE, Sylvain and GERARDS, Sebastian. *Narrative Architecture: A Designer's Story*. New York; London Routledge, 2017.

6. Arhitect spaniol, director al revistei și editurii mexicane de arhitectură *Arquine* (1997-prezent).

7. ADRIA, Miguel.„An extraordinary case" *în Thought by Hand : The Architecture of Flores & Prats*. Edited by Selene Patlan and Oriol Valls. Ediția a II-a. 2020. Culiacan: Arquine, 2014. p.9; în original:„Architecture and its buildings can be stories in themselves and tell the most fantastic tales."

8. FLORES, Ricardo și PRATS, Eva. *Sala Beckett: International Drama Center: Rehabilitation of the Former Cooperative Pau I JustÍcia Poblenou, Barcelona*. Adjuntament de Barcelona, Arquine. Barcelona: Direcció De Serveis Editorials, 2020.p.194 în original: „Now, everyone who looks at these walls remembers some concrete moment in his or her past, activating the space in a unique way as memory rises up to participate in a new reality. The building contains everything at once: the time of the former cooperative the time of abandonment, and the time of the new Sala Beckett."

9. GALLANTI, Fabrizo. „Repetita juvant" în Flores, Ricardo, și Eva Prats. *Flores & Prats. Drawing without Erasing and Other Essays*. Editat de Moises Puente. Cologne, Germany: 2G essays. Ediție originală „Dibujar sin borrar y otros ensayos" publicat de Puente editores, Barcelona, 2023.p.9.

10. FLORES, Ricardo.„Drawing without erasing" în *Drawing without Erasing and Other Essays* opt.cit.,pp.16-23; în engleză: „we put all our knowledge and ideas down on paper, everything we know. This document records everything, not only the drawing, but also numbers, text, all of it. Whatever is in your head gets thrown onto the paper, and then this documents become a container of time."

11. Ibidem., p.16.

12. Ibidem.p.17.

13. FLORES, Ricardo. „ In Frond and Behind" în Thought by Hand : The Architecture of Flores & Prats.op.cit., p.172.

14. FLORES, Ricardo. „On drawing by hand". în *Drawing without Erasing and Other Essays* opt. cit.,p.11; în original: „we are most interested in the kind of drawing that helps us explore and settle on ideas; for us that happens when we draw by hand. It is not aquestion of skill – it`s about keeping the art of drawing as intuitive as possible."

15.GALLANTI, Fabrizo „Repetita juvant", op.cit.

16. GILABERT SANZ, Salvador și BARROS DA ROCHA E COSTA, Hugo Antonio. „Enric Miralles, Narration and Creation Through Drawing and Compositions"în Carlos L. Marcos Graphic Imprints. *The Influence of Representation and Ideation Tools in Architecture*, Springer Cham, 2018.

Surse imagini

Fig. 1: Luminator al atriumul Salii Beckett. Foto: Adrià Goula. https://arquine.com/obra/sala-beckett-flores-prats/ (accesat 8 august 2024).

Fig. 2: Plan de proiectare pentru execuția elementelor hoului central. realizat: mai 2014. în Ricardo Flores, and Eva Prats. Sala Beckett : International Drama Center : Rehabilitation of the Former Cooperative Pau I JustÍcia Poblenou op.cit. pp. 70- 71.

Fig. 3: Detaliu al planului de proiectare pentru execuția elementelor hoului central. Ibidem.

Fig. 4: Secțiuni Luminator în Ricardo Flores, and Eva Prats. Sala Beckett : International Drama Center : Rehabilitation of the Former Cooperative Pau I JustÍcia Poblenou op.cit. pp. 182-183.

Fig. 5: Axonometrie a atriumului Sălii Beckett. Studiu al peretelui care susține circulația și a luminii în Ricardo Flores, and Eva Prats. Sala Beckett : International Drama Center : Rehabilitation of the Former Cooperative Pau I JustÍcia Poblenou op.cit. pp. 182-183.

Fig. 6: Plan al casei în La Clota. Enriquie Miralles. sursă foto: https://64.media.tumblr.com/edf6d3d03aa5373992208f5ef65c3a26tumblr_ncu9e7ttSs1trrnbro3_640.jpg, (accesat 8 august 2024).

SPAȚIU COMUN: O CERCETARE PRIN REPREZENTĂRI GRAFICE

drd. arh. Vlad Iosif

La începutul secolului al XXI-lea, interesul pentru viața urbană și calitatea spațiului public a crescut semnificativ, arhitecții concentrându-se tot mai mult pe crearea de spații publice care să favorizeze utilizarea, interacțiunea socială și mobilitatea. În acest context, conceptul de spațiu comun a devenit central în discursul arhitectural, fiind definit ca un spațiu public care devine comun prin utilizarea activă de către oameni. Spațiile nu sunt comune în mod intrinsec, ci devin astfel printr-un proces dinamic al interacțiunilor și al utilizării, proces ce generează atașament emoțional și implicare comunitară în gestionarea și transformarea acestora.[1] Spre deosebire de alte procese care urmăresc obținerea unui rezultat finit, procesul de constituire a spațiului comun este unul deschis, caracterizat prin participare și transformare continuă. Participanții și metodele folosite în acest proces evoluează odată cu spațiul în sine, iar scopul nu este crearea unui produs final ci emergența permanentă a spațiului comun prin interacțiunile sociale. Spațiul comun nu poate fi măsurat sau deținut în termeni tradiționali ci reprezintă o formă dinamică a relațiilor sociale, un cadru în care valorile, ideile și aspirațiile comunității sunt exprimate și realizate.[2] De asemenea, acest proces are capacitatea de a se extinde la nivel urban unde, orașul în sine devine un spațiu comun, integrând interacțiunile și relațiile la nivelul întregului teritoriu urban.[3] Astfel, înțelegerea spațiului comun are legătură cu modul în care acesta este utilizat de oameni iar cercetarea prin reprezentare grafică poate fi un instrument valoros pentru a surprinde și analiza aceste procese. Acest articol explorează relevanța reprezentărilor grafice ca metodă de investigare a dinamicii și semnificației spațiilor comune.

Metoda grafică de cercetare propusă este o sinteză a tehnicilor de reprezentare grafică dezvoltate de Jan Gehl, MVRDV și BIG. Aceste metode evidențiază modul în care oamenii utilizează spațiul și surprind interacțiunile și dinamica socială din cadrul acestuia. Prin urmare, aceste tehnici sunt relevante în studiul spațiilor comune oferind o înțelegere profundă a felului în care utilizarea spațiului influențează formarea și coeziunea comunităților.

Imagine 2. Trasare deplasări curtea complexului de locuințe Emaljehaven, Copenhaga, Ghel Arcitects, 2008.



Imagine 1. Cartografiere oameni staționați, strada Vimmelskaftet, Copenhaga, Jan Gehl, 1968.

O primă metodă de cercetare grafică este cea dezvoltată de arhitectul danez Jan Gehl, unul dintre pionierii studiului sistematic al modului în care oamenii utilizează spațiul urban. Gehl a elaborat metode de cercetare la fața locului, prin desen, menite să surprindă interacțiunile și comportamentele oamenilor în spațiile publice. Tehnicile sale se bazează pe patru întrebări esențiale: *Câți?, Cine?, Unde? şi Ce?*, care oferă informații valoroase despre comportamentul uman și atașamentul față de spațiile publice.[4]

Pe baza acestor întrebări, Gehl a dezvoltat diverse tehnici de studiu, precum numărarea, cartografierea, trasarea traseelor, urmărirea mișcărilor, documentarea fotografică și menținerea de jurnale. Dintre acestea, cartografierea și trasarea traseelor sunt deosebit de utile în studierea spațiului comun. Cartografierea implică marcarea activităților observate pe o hartă a zonei studiate, identificând locurile unde oamenii tind să petreacă timp, fie că stau așezați sau în picioare. Trasarea urmărește fluxurile pietonale, reprezentând direcțiile de deplasare ale oamenilor pe un plan.

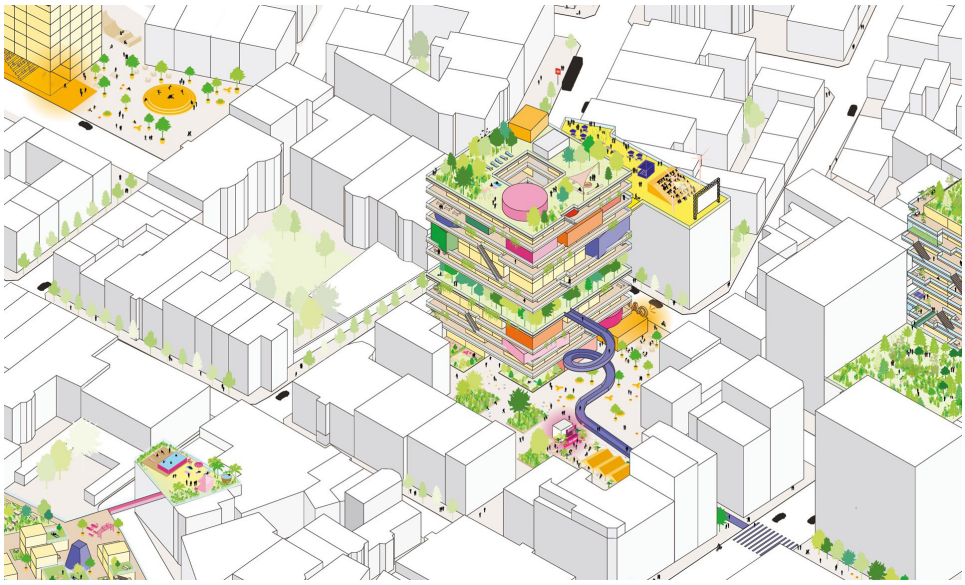
Abordarea lui Gehl în planificarea urbană se concentrează pe ideea că viața urbană este constituită din relații și interacțiuni în spațiile publice. El susține că esența vieții urbane constă în activitățile și experiențele locuitorilor, considerând orașele drept centre de interacțiune. Gehl subliniază existența a două categorii principale de activități: activitățile de deplasare și cele de staționare, argumentând că, pe lângă activitățile necesare, activitățile opționale joacă un rol crucial în îmbunătățirea calității vieții urbane.



Un al doilea exemplu de reprezentare grafică care surprinde utilizarea spațiului este oferit de biroul de arhitectură olandez MVRDV, al cărui stil axonometric colorat și ingenuu nu doar indică spațiul, ci și surprinde un moment, un scenariu de utilizare al acestuia. Aceste desene ilustrează diversitatea utilizării și interacțiunile oamenilor în cadrul spațiilor proiectelor lor.[5]

Pe de altă parte, biroul de arhitectură danez BIG utilizează o tehnică de narațiune diagramatică, inspirată din benzile desenate, pentru a prezenta proiectele lor arhitecturale într-un mod narativ. Această metodă combină desene, diagrame și text într-un format secvențial, specific benzilor desenate, pentru a ilustra modul în care spațiile proiectate de ei stimulează interacțiunile sociale și dinamica utilizării spațiului. Astfel, evidențiază diferite aspecte ale designului, facilitând înțelegerea felului în care spațiile sunt concepute și organizate, într-un mod interactiv.[6]

Prin combinarea acestor abordări, metoda grafică de cercetare caută să ofere o perspectivă detaliată asupra utilizării și organizării spațiilor comune. Metoda a fost apli-



Imagine 3. Co-living design study, MVRDV.

cată în proiectul de locuințe colective Sluishuis Housing, realizat de biroul danez BIG (Bjarke Ingels Group) în colaborare cu biroul olandez Barcode Architects. Studiul își propune să analizeze rolul spațiilor comunitare în definirea lor ca spații comune în cadrul acestui proiect. Pentru acest scop, au fost utilizate metodele de cartografiere și trasare dezvoltate de Jan Gehl, pe data de 28 august 2022, între orele 14:00 și 15:00.

Desenul, realizat într-o vedere axonometrică în stilul grafic al MVRDV, indică prezența persoanelor staționate, implicate în activități comunitare (reprezentate cu culoarea roz) și a celor aflate în mișcare (reprezentate cu negru). Traseele parcurse de oameni în interiorul și în jurul complexului au fost evidențiate cu linii punctate. În plus, în stilul narativ inspirat de benzile desenate, utilizat de BIG, au fost incluse diverse conversații capturate în acest interval orar, reflectând interacțiunile sociale ale locuitorilor.

Pe baza numărului ridicat de persoane, atât staționați, cât și în mișcare, studiul identifică două spații arhitecturale principale considerate spații comune: incinta interioară a ansamblului și traseul perimetral care leagă parterul de acoperișul clădirii.

În cadrul incintei interioare, pontonul joacă un rol esențial în stimularea interacțiunii dintre locuitorii ansamblului, având potențialul de a transforma spațiul într-un nucleu comunitar. Chiar dacă această zonă a fost concepută ca un spațiu deschis, fără restricții fizice care să limiteze accesul, atmosfera intimă pe care o transmite pare să o dedice în special rezidenților. În această manieră, incinta devine un spațiu comun, un catalizator al formării unei comunități strânse la nivelul ansamblului de locuințe.

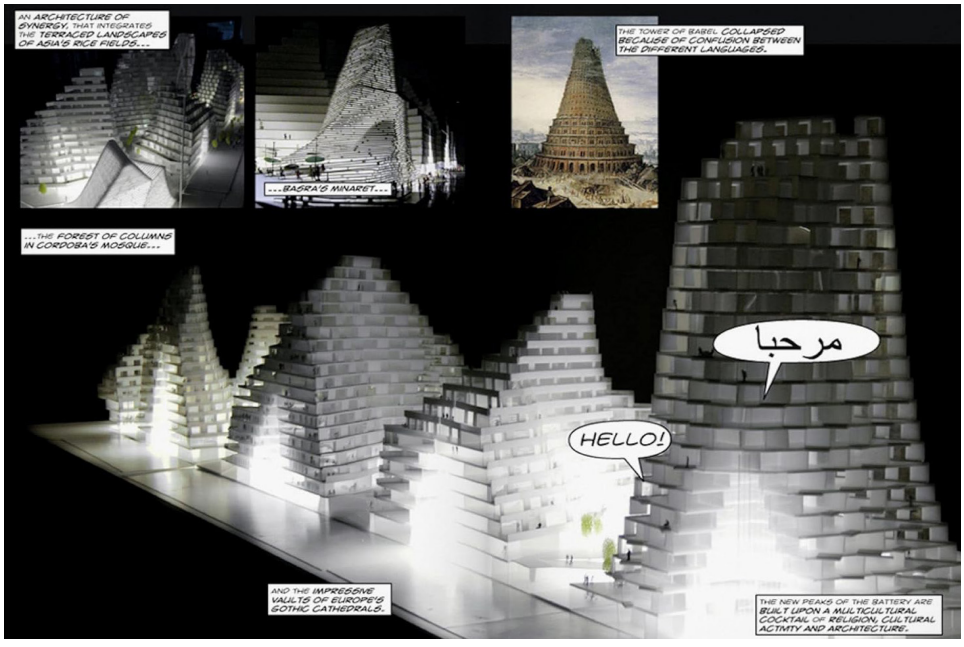
În schimb, traseul perimetral, stabilind o conexiune între parterul și acoperișul clădirii, manifestă o viziune arhitecturală mai profundă a arhitecților: „Spre oraș, clădirea se apleacă pentru a invita vizitatorii să urce pe acoperișul său și să se bucure de vedere panoramică asupra noilor cartiere de pe IJ."[7] Pentru a amplifica utilizarea acestuia, arhitecții au propus accesuri secundare apartamentelor care se deschid direct către acest

traseu, acces ce se conectează la acesta printr-un set de curți exterioare. Aceste puncte de intrare sunt gândite pentru a amplifica percepția de spațiu public, încurajând astfel oamenii să utilizeze acest traseu. La capătul acestui parcurs, piațeta de pe acoperiș se deschide nu doar ca un spațiu de întâlnire pentru locuitorii ansamblului, ci și ca o invitație pentru comunitatea mai largă. Astfel, toate aceste elemente - traseul, curțile exterioare și piațeta - se unesc pentru a crea un spațiu comun, un spațiu ce stimulează utilizarea și interacțiunea comunității la nivelul întregului cartier.

Prin urmare, o primă observație importantă a studiului este că spațiul comun poate fi de mai multe tipuri și funcționează la diferite scări, de la nivelul ansamblurilor rezidențiale până la scara cartierului. De exemplu, curtea interioară reprezintă un spațiu comun la nivelul comunității din cadrul ansamblului rezidențial, în timp ce traseul pietonal funcționează la scara întregului cartier. Astfel, se poate observa că spațiile comune sunt diverse și prezintă diferite niveluri de accesibilitate și utilizare.

O a doua observație presupune potențialul spațiilor comunitare din cadrul locuințelor colective de a extinde spațiul comun la nivel urban. Sluishuis Housing exemplifică modul în care spațiul comun poate funcționa la scări multiple, favorizând interacțiunea și participarea activă atât între locuitorii ansamblului, cât și cu persoanele din afara acestuia. Prin integrarea continuă a noilor veniți, aceste spații nu doar găzduiesc interacțiuni, ci transformă locuitorii în co-creatori ai unui spațiu comun aflat într-o continuă evoluție.

Astfel, Sluishuis Housing funcționează ca un catalizator urban, promovând un stil de viață care încurajează interacțiunea și participarea activă, aspecte fundamentale în extinderea conceptului de spațiu comun la nivelul întregului oraș. Acest proces de expansiune începe în cadrul locuințelor colective, unde se formează un stil de viață comunitar, care se poate răspândi treptat la nivelul orașului. În acest sens, Sluishuis Housing poate



Imagine 4. Diagramă narativă, LEGO Towers, Copenhaga, BIG.


Mă duc acasă. Am fost la piațeta de pe acoperiș.
Ce frumos se vede tot orașul de aici!
Te aștept în piațeta de pe acoperiș.
Am ajuns la intrare!
Facem concurs de sărituri în apă?
Coborâm pe treptele corpului paralel cu strada.
Salut! Da, vin.
Salut! Vii la ponton?
Sunt pe pod. Vin spre piațeta de pe acoperiș.
© vlad iosif

fi considerat un oraș în oraș, un nucleu care stimulează un stil de viață comunitar ce influențează interacțiunile sociale și dezvoltă o conștiință colectivă la nivel urban, contribuind astfel la coeziunea comunității în ansamblu.

În final, putem constata cum reprezentările grafice se dovedesc a fi un instrument util în cercetarea dinamicii și semnificației spațiilor comune. Metoda grafică de cercetare propusă, inspirată de tehnicile dezvoltate de Jan Gehl, MVRDV și BIG, poate oferi o perspectivă detaliată asupra interacțiunilor sociale și a utilizării spațiului. Prin cartografiere, trasarea traseelor și integrarea narațiunilor grafice, această sinteză nu doar ilustrează forma și funcționalitatea spațiilor, ci și procesele sociale complexe care le transformă continuu.

Astfel, această abordare grafică poate deveni un instrument valoros de investigare a modului în care spațiile comune influențează formarea și consolidarea comunităților, dar și extinderea acestor concepte la nivel urban, evidențiind relevanța lor în contextul contemporan al planificării urbane.

Note

1. GEHL, Jan și SVARRE, Brigitte. *Cum se studiază viața urbană*. Editura Igloo, București, 2015, traducere în limba română realizată de Gugu Silvia.

2. HARDT, Michael și NEGRI, Antonio. *Commonwealth*. Editura Harvard University Press, Cambridge, Massachusetts, Londra, 2009.

3. INGELS, Bjarke (BIG). *Yes Is More: An Archicomic on Architectural Evolution*. Editura Taschen, 2009.

4. MVRDV, Ruby Ilka (Editor), Ruby Andreas (Editor). *MVRDV Buildings*. Editura nai010 publishers, 2016.

5. STAVRIDES, Stavros. *Commons Spaces. The city as commons*. Editura Zed Books, Londra, 2016.

6.https://mvrdv.com/stack-magazine/2565/architecture-speaks-the-language-of-mvrdv, (ultima accesare 10.08.2024).

7.https://www.dezeen.com/2022/07/14/barcode-architects-big-sluishuis-housing-amsterdam-ijburg/, (ultima accesare 10.08.2024).

Surse imagini

Fig. 1: Cartografiere oameni staționați, strada Vimmelskaftet, Copenhaga, Jan Gehl, 1968, sursa: Gehl, Jan & Svarre, Brigitte, Cum se studiază viața urbană, Editura Igloo, București, 2015, traducere în limba română realizată de Gugu Silvia. P. 27.

Fig. 2: Trasare deplasări curtea complexului de locuințe Emaljehaven, Copenhaga, Ghel Arcitects, 2008, sursă: Gehl, Jan & Svarre, Brigitte, Cum se studiază viața urbană, Editura Igloo, București, 2015, traducere în limba română realizată de Gugu Silvia. P. 28.

Fig. 3: Co-living design study, MVRDV, sursă: https://www.mvrdv.com/projects/1013/co-living-design-study (Ultima accessare 01.07.2024).

Fig. 4: Diagramă narativă, LEGO Towers, Copenhaga, BIG, sursă Imagine 4: INGELS, Bjarke (BIG). Yes Is More: An Archicomic on Architectural Evolution. Editura: Taschen, 2009. Pp. 118-119.

Fig. 5: Reprezentare axonometrică a utilizării spațiilor comunitare, Sluishuis Housing, Amsterdam, sursă: desen propriu din arhiva personală a autorului.

Imagine 5. Reprezentare axonometrică a utilizării spațiilor comunitare, Sluishuis Housing, Amsterdam.

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

drd. arh. Ioana - Maria NANIȘ

Primele dovezi disponibile referitoare la instruirea arhitectului datează din antichitate, când Vitruviu teoretizează pregătirea completă a arhitectului prin cele două procese, cel practic – *fabrica* și cel teoretic – *ratiocinatio*. În Evul Mediu, sensul și rolul meseriei sunt puse la îndoială și asociate cu breasla constructorilor, fapt care generează implicit și o educație în acest sens.[1] Atunci se pun bazele sistemului instructiv de breaslă, ierarhizat, secretizat și închis. Însă descoperirea tradiției clasice în perioada Renașterii începe să definească meseria artistului–arhitect și ulterior a artistului profesionist[2], care impunea atât instruirea teoretică, cât și practică, o reîntoarcere la ideile menționate de Vitruviu și o separare între proiectant și constructor, prin intermediul teoreticienilor francezi.

Puternic influențate de academiile italiene (la rândul lor influențate de academiile platoniene), precum *Accademia del Disegno sau Accademia di San Luca*[3], încep la finalul secolului al XVII – lea să se stabilească academiile franceze, prin Colbert și Ludovic al XIII – lea. Inițial, cea de arhitectură nu avea ca scop educarea arhitectului, ea reprezenta mai degrabă un cadru pentru dezbaterea cercetărilor teoretice din domeniu. Însă pe parcursul secolului următor, școala academiei începe să pună bazele unui sistem instrucțional bazat pe teorie, prin prelegeri susținute de membri și pe practică, prin predarea în ateliere a desenului. Un element definitoriu al pedagogiei franceze a fost sistemul competițional, cu marele premiu al bursei de studiu la Roma. Școala franceză instituită de *Académie d'Architecture*, devenită în următoarele secole *École des Beaux-Arts*, a reprezentat prima instituție importantă dedicată în exclusivitate arhitecturii, independentă de alte arte.[4] Din acest motiv, dar și datorită sistemului care îmbina educația teoretică cu educația practică prin ateliere și concursuri, a ajuns să reprezinte entitatea principală în educația de arhitectură, din secolul al XVII – lea până în secolul XX. Așadar, a devenit un model răspândit global, prin studenții străini care urmau studiile școlii franceze, iar după încheierea lor se întorceau în țările de proveniență și înființau școli locale pornind de la modelul experimentat în Franța. Studiul arhitecturii la *École des Beaux-Arts* s-a încheiat în mai 1968, în urma unei revolte studențești asupra educației, și s-a restabilit într-un sistem descentralizat, format dintr-o serie de unități pedagogice denumite *Unites Pedagogiques*.[5]

Instruirea practică prin sistemul atelierelor a început în 1761, când, în paralel cu prelegerile academiei, se organizau 'bresle' neoficiale, conduse de un maestru denumit patron, în care participanții erau instruiți în domeniul desenului, al reprezentării de arhitectură și al proiectării (disegno). Așadar, atelierele reprezentau o întrepătrundere între organizarea din Evul Mediu și subiectele abordate în Renaștere. Sistemul extern școlii, stabilit de Jacques–François Blondel prin École des Arts, care includea educația practică prin ateliere, a fost ulterior acceptat și de instituția oficială a academiei.

În timpul celor 100 de ani în care școala a evoluat către forma sa cea mai reprezentativă (1720 și 1820), compoziția a devenit subiectul central al pedagogiei academice și standardul de judecată (fig. 1) al proiectelor studenților.[7] Cu toate că a fost definită în primă instanță de Durand, profesor de arhitectură al școlii tehnice, compoziția a fost ulterior preluată ca metodă în sistemul pedagogic al *École des Beaux-Arts* și teoretizată de profesorii școlii artistice, Julien Guadet și ulterior de Jacques Gromort, spre finalul secolului.[8] Metoda propusă de Durand era formată din două puncte specifice: definirea și înțelegerea particularităților programului propus prin proiect și apoi utilizarea *Metodei compunerii unui proiect sau Pași de urmat în compunerea oricărui proiect* (fig. 2). Combinarea și asamblarea elementelor reprezentau procese cheie. Metoda era foarte concentrată asupra relațiilor generate și asupra modurilor în care elementele reușeau să dirijeze noi dispuneri și ierarhii, mai ales în plan. Abordarea lui nu a fost ferită de critici, în mare parte din cauza ortogonalității impuse, fiind considerată, la momentul respectiv, o abordare rigidă.[9] Însă această metodă punea la dispoziție un sistem eficient de predare a arhitecturii printr-o esențializare a conținutului, deoarece pregătea studenții ingineri care aveau să elaboreze proiecte pentru programe civile și militare. Un alt motiv care l-a condus în această direcție a fost reticența personală în fața ideilor vitruviene, general acceptate (triada – *firmitas, utilitas, venustas* și modelul primordial al arhitecturii – coliba primitivă). Prin respingerea acestora, dorea o eliberare a gândirii studenților de preconcepții și preferea să pornească de la această stare de *tabula rasa* care oferea loc pentru înrădăcinarea unor noi principii solide.[10] La *Beaux-Arts* abordarea nu era atât de sistematică, însă

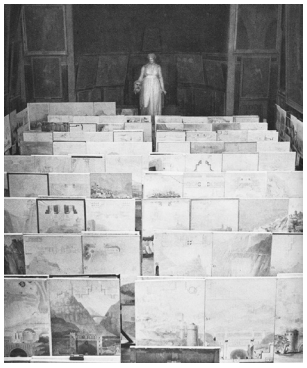


Figura 1. Expoziția de proiecte a studenților în *Salle Melpomène, École des Beaux-Arts*, 1937.

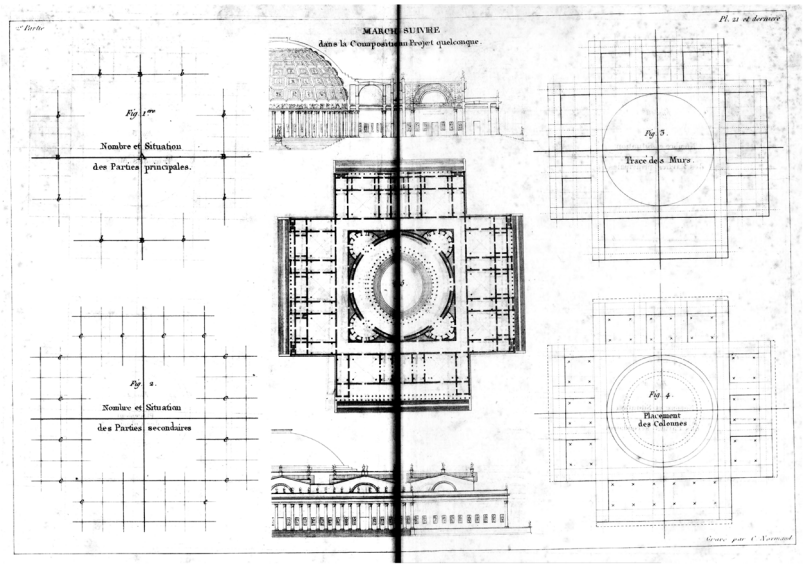


Figura 2. Planșă *Metoda de urmat în compunerea oricărui proiect* – Durand.

nu se îndepărta complet. Spre exemplu, Labrouste dorea să îi învețe pe studenți compoziția prin mijloace simple, pornind de la raportarea la program și dispunerea elementelor în funcție de importanța acestuia. De asemenea, Huyot, profesor de teorie și maestru al unui atelier al școlii, aborda subiectul compoziției într-un mod similar lui Durand, insistând asupra cunoașterii inițiale a subiectului, a diferitelor tipologii și, în cele din urmă, a elementelor, pe care Guadet le teoretizează drept elemente compoziționale.[11]

Un atribut al coerenței compoziționale era unitatea. De asemenea, aceasta reprezenta un element comun, regăsit în cele trei caracteristici definitorii ale reprezentării proiectelor școlii franceze: *poche, dominanté, parti*. Trei termeni care erau adesea folosiți în jargonul atelierului.[12] Prin poche erau identificate eficient principiile constructive ale planului, oferind diferențe și contraste ale acestuia. *Dominanté* se referea la elementele compoziționale și relațiile dintre acestea, fiind exprimat prin ierarhia pe care o impunea. În final, cel de-al treilea termen, *parti* se raporta la ierarhie și compoziție, dar prin acțiune. *Prendre parti* era tradus drept a lua atitudine în ceea ce privește deciziile asupra proiectului. Devine astfel răspunsul inițial al arhitectului, care pornește odată cu definirea elementului dominant al compoziției și ierarhizarea ulterioară. Aceasta era perspectiva lui Gromort asupra parti – ului, prezentată de Lucan în *Composition, Non-composition*. Tot el menționează că există și un sens mai specific al termenului, utilizat de Quatremere de Quincy în diverse ipostaze: pentru alegerea unei distribuții a planului și maselor unui volum, dar și pentru elementele de detaliu, decorative. Simplificarea unui *parti* putea duce către unitatea compoziției.[13]

Reprezentarea proiectelor la *École des Beaux-Arts* era unul din cele mai importante subiecte și metoda principală de a impresiona juriile concursurilor. Adesea, încercau să elaboreze desene în exces sau să realizeze efecte prin laviu pentru a atrage atenția. Astfel, din 1825 este introdusă o regulă care interzice predarea pieselor suplimentare.[14] Levine precizează că singura piesă suplimentară apreciată ar fi fost planul acoperirii, amintind de sfatul oferit de Labrouste elevului Dommey.[15] Studiul acoperirii în plan era una din temele abordate în ateliere, prin analiza celor mai simple modalități de acoperire a spațiilor propuse, împărțind în subunități planul,[16] cea mai importantă piesă în concepția și reprezentarea proiectelor. Astfel, dominația planului a devenit o particularitate a învățământului Beaux-Arts, susținută chiar și de studenți: *"Poți să pui patruzeci de fațade bune pe un plan bun, dar fără un plan bun nu poți avea o fațadă bună."* [17]

Am putea spune că a fost chiar o urmare a căutării constante pentru parti-ul ideal. În probele desfășurate în cadrul școlii (*esquisse* – schiță de schiță și *projet rendu*), cel mai îndelungat timp era petrecut în elaborarea planului, iar celelalte piese ale proiectului (secțiunea și fațada) erau reprezentate schematic. Precizia alcătuirii planurilor era susținută și de profesorii școlii. Guadet oferă, în teoria sa, o descriere a importanței introducerii axelor în reprezentare, numindu-le cheia desenului și cheia compoziției (fig. 3):

> *"Prin urmare, într-un desen de arhitectură, primul lucru care trebuie făcut este să se utilizeze axele. ... În special în cazul planurilor, acuratețea este imperativă, și veți face bine, pentru a vă familiariza cu desenul de arhitectură, ca mai întâi să exersați desenarea planurilor."* [18]

O caracteristică compozițională a planului *Beaux-Arts* de secol al XIX – lea era simetria, așa cum menționează și Chafee. Spre finalul secolului, *beau plan* ajunge mai degrabă

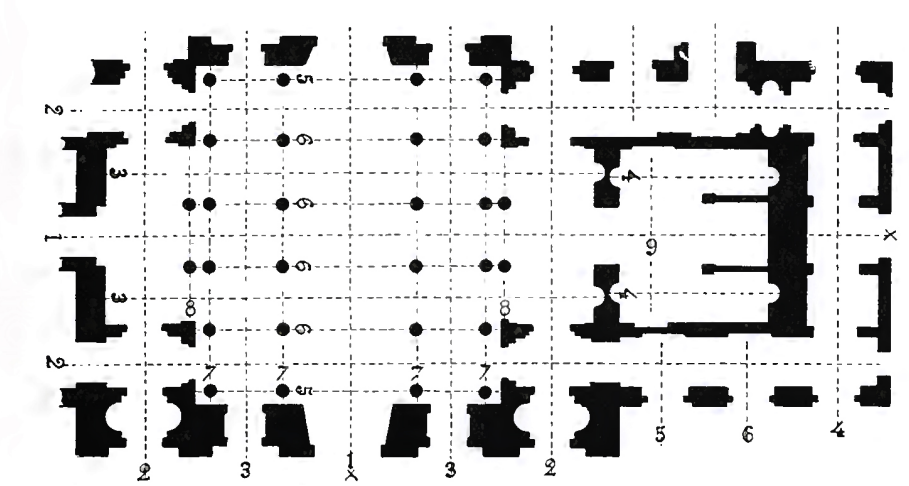


Figura 3. Indicații de construcție și reprezentare a axelor – Guadet.

o reprezentare plăcută vizual, fără a descrie o rezolvare a dispunerii spațiale.[19] Însă în următorul secol, simetria nu mai reprezintă o caracteristică, iar atenția este îndreptată către definirea caracterului în proiect, astfel fiind căutată îndeplinirea scopului pentru care clădirea este construită:

> *"Aspectul în care arhitecții francezi sunt remarcabili este planificarea, iar în cadrul școlii se acordă o atenție specială planificării. Fiecare plan este pregătit ținând cont de cerințele specifice ale clădirii pentru care este destinat, compus cu cea mai mare atenție la proporții și simetrie, iar elevațiile sunt consecințe naturale. Principiul proiectării este ca fiecare clădire să aibă propriul său caracter, ca o dezvoltare naturală a utilizării la care este destinată."* [20]

Printr-o referire la Gromort, Lucan susține că o altă critică adusă dominației planului, ar fi fost folosirea sa în exces. Astfel, acesta insista ca obiectul arhitectural să fie studiat în ansamblu, raportat la toate cele trei dimensiuni, prin plan, secțiune și elevație.[21] După cel de-Al Doilea Război Mondial, un critic înverșunat al pedagogiei *Beaux-Arts*, Le Corbusier, își reconsideră opiniile asupra iluziei planului, recunoscând particularitatea planului francez, o referință către rigoarea, armonia și ierarhia care se exprimă prin mijloace compoziționale și grafice (*poche-ul* anterior menționat, mozaicul și anturajele folosite în conturarea proiectelor).[22]

În concluzie, în pedagogia *École des Beaux-Arts*, atât concepția, cât și comunicarea ideii proiectului erau în mare măsură influențate de o compoziție coerentă. Aspectele determinante erau reprezentate de introducerea unei ierarhii în ansamblul arhitectural, alegerea unui parti echilibrat și evidențierea clară a elementelor constructive prin tehnica de reprezentare poche. Piesa principală care scotea în evidență capacitățile elevilor de a întruni tema proiectului, în mod coerent și unitar, era planul. Din el puteau rezulta și celelalte piese desenate. Însă fără un plan care să atragă atenția juriului, șansele selectării proiectului către etapele finale ale Grand Prix erau reduse. Până în secolul XX reprezentarea și concepția proiectelor *Beaux-Arts* erau puternic influențate de utilizarea simetriei în procesul compozițional.

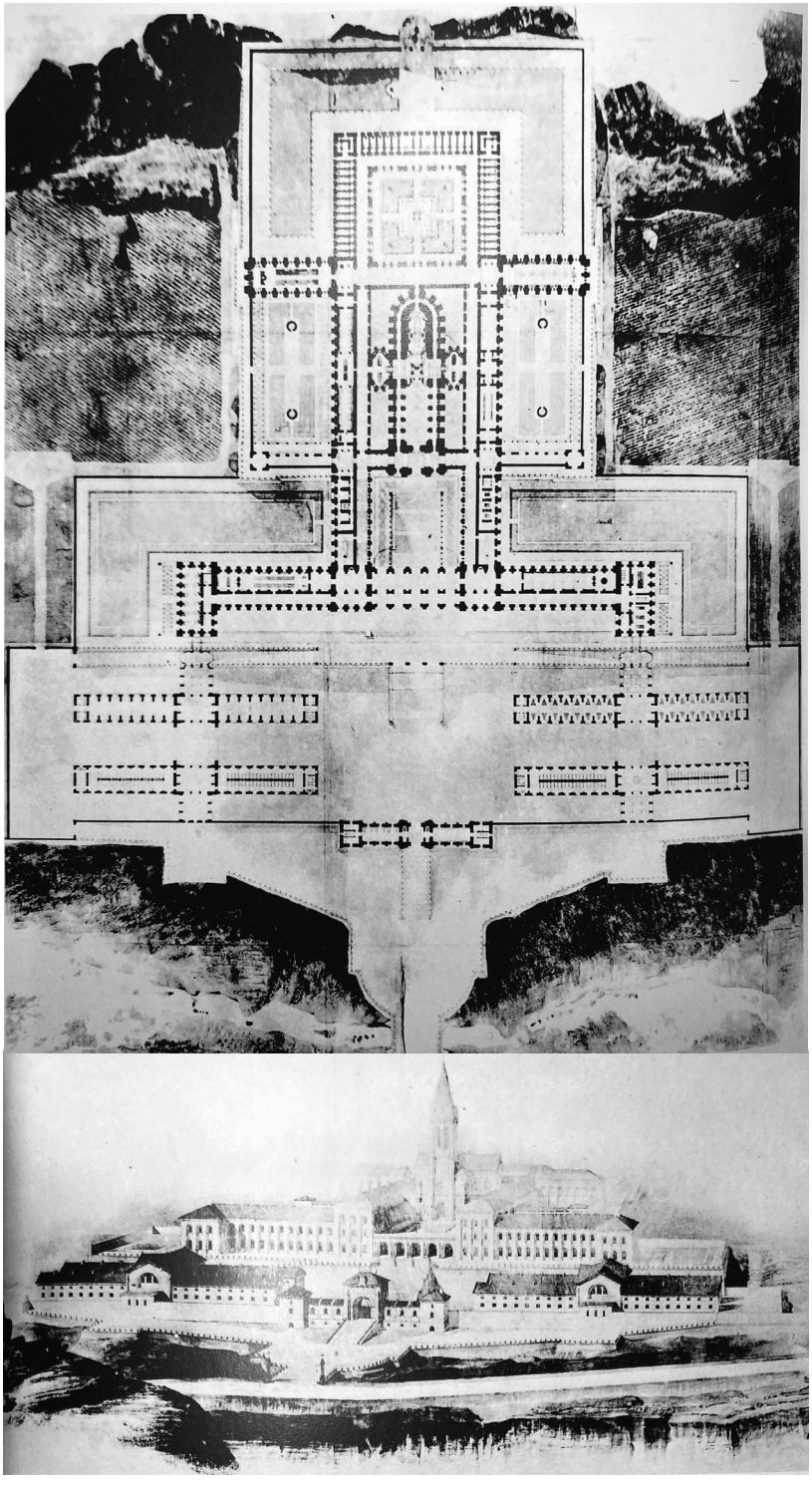


Figura 4. Planul și perspectiva propunerii câștigătoare, Grand Prix 1864; Julien Gaudet, *Hospice dans les Alpes* (Hostel în Alpi).

Note

1. KOSTOF, Spiro. The Architect in the Middle Ages, East and West. În KOSTOF, Spiro. *The Architect*. New York: Oxford University Press 1976, p. 60 – 61.

2. WILKINSON, Catherine. The New professionalism in the Renaissance. În KOSTOF, Spiro. *The Architect*. New York: Oxford University Press 1976, p. 134 – 135.

3. EGBERT, Donald Drew. *The Beaux-Arts tradition in French architecture illustrated by the Grands Prix de Rome*. Princeton, N.J: Princeton University Press,1980, p. 19.

4. *Ibid., loc. cit.*

5. CHAFEE, Richard. The teaching of architecture at the Ecole des Beaux-Arts. În Drexler, Arthur, CHAFFEE, Richard. *The architecture of the Ecole des Beaux-Arts.* London: Secker & Warburg, 1977, p. 109.

6. GRIFFIN, Alexander. *Rise of Academic Architectural Education: The Origins and Enduring Influence of the Academie d'Architecture*. S.l., London: Routledge, 2021, p. 72-73.

7. LUCAN, Jaques. *Composition, Non-Composition Architecture and Theory in the Nineteenth and Twentieth Centuries*. 1st ed., EPFL Press; Routledge, 2012. p.102.

8. *Ibid.*, p. 197 – 202.

9. MĂRGINEANU-CÂRSTOIU, Monica. Prefață. În LASCU, Nicolae, MĂRGINEANU-CÂRSOIU, Monica. *Arhitectura ca artă: Premise Teoretice Ale arhitecturii secolului XX, De La François Blondel La Camillo Boito*. Editura Meridiane, 1987, p.35.

10. LUCAN, *op. cit.*, p. 29, 49.

11. *Ibid.*, p. 48, 86 – 87.

12. CHÂTELET, Anne – Marie.Jargon ou argot d'atelier. *L'architecture en ses écoles: Une encyclopédie au xxe siècle.* Chateaulin: Locus solus 2022, p. 450.

13. LUCAN, *op. cit.*, p. 181 – 183.

14. LEVINE, Neil. The Competition for the Grand Prix in 1824: A Case Study in Architectural Education at the Ecole des Beaux-Arts. În MIDDLETON, Robin. *The Beaux-Arts and Nineteen-Century French Architecture.* London: Thames and Hudson 1984. p.103.

15. *Ibid., loc. cit.*

16. CARLHIAN, Jean Paul. *The Ecole Des Beaux-Arts: Modes and Manners, JAE – Journal of Architectural Education*. Vol.33, No. 2, Beginnings (Nov., 1979), pp. 7-17; https://doi.org/10.2307/1424347, p. 12.

17. "You can put forty good facades on a good plan, but without a good plan you cannot have a good facade." Hommage à Laloux, *Pencil Points*, vol. XVIII (October 1937), especially LABATUT Jean, p. 624; PARSONS William E. , p. 628; Charles BUTLER, p.623. Apud. CHAFEE, Richard. *The teaching of architecture at the Ecole des Beaux-Arts.* În DREXLER, Arthur. *The architecture of the Ecole des Beaux-Arts.* London: Secker & Warburg 1977, p. 96.

18. "Il taut donc, dans un dessin d'architecture, procéder avant tout par les axes. ... C'est dans les plans surtout que l'exactitude est impérieuse, et vous ferez bien, pour vous familiariser avec le dessin d'architecture, de vous exercer tout d'abord au dessin de plans." GUADET, Julien. *Éléments et théorie de l'architecture, Cours professé à L'école nationale et spéciale des beaux-arts, par J. Guadet ... 3e édition, augmentée d'une notice sur la vie et les oeuvres de Julien Guadet, par J.-L.* Pascal, Paris: Librairie de la Construction moderne 1915, p. 41 – 42.

19. RET, Paul P. The Ecole des Beaux-Arts and Architectural Education. *JSAH – Journal of the American Society of Architectural Historians* 1, no. 2 (April 1,1941): 3–15. https://doi.org/10.2307/901-128, p. 12 - 13.

20. "The point on which French architects stand preeminent is planning, and in the School special attention is given to planning. Each plan is prepared with due regard to the requirements of the particular building it is intended for, composed with the greatest deference to proportion and symmetry, and the elevations follow as natural consequents. The principle of all the design is that every building shall have its own character, as a natural development of the use it is put to." Arthur L. TUCKERMAN într-o scrisoare din 20 martie 1884, adresată secretarului R.I.B.A., R.I.B.A. Transactions, 1st ser., vol. XXXIV, session 1883-84, p. 113. Apud. CHAFEE, *op. cit.*, p. 97.

21. LUCAN, *op. cit.*, p. 188 – 189.

22. LUCAN, *loc. cit.*

Surse imagini

Fig. 1: 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.

Fig. 2: Planșă Metoda de urmat în compunerea oricărui proiect – Durand; Sursa: Durand, Jean–Nicolas–Louis. 1802. Nouveau précis des leçons d'architecture données à l'École imperiale polytechnique. 1813-1817. Paris, Planșa 21; https://babel.hathitrust.org/cgi/pt?id=gri.ark:/13960/t51g1xt13&seq=259;

Fig. 3: Indicații de construcție și reprezentare a axelor – Guadet; Sursa: Guadet, Julien. Éléments et théorie de l'architecture, Cours professé à L'école nationale et spéciale des beaux-arts.1901 – 1904, p. 41.

Fig. 4: Planul și perspectiva propunerii câștigătoare, Grand Prix 1864; Julien Gaudet, Hospice dans les Alpes (Hostel în Alpi); sursă: Egbert, Donald Drew. The Beaux-Arts tradition in French architecture illustrated by the Grands Prix de Rome. Princeton, N. J.: Princeton University Press 1980, p. 229 – 230.

GRAFICA NARATIVĂ ȘI EXPRESIA PROIECTULUI ARHITECTURAL
CONCURS 2020 RECLAIMING THE RIVER, BUCUREȘTI

drd. arh. Ioana - Maria NANIȘ

Reprezentarea de arhitectură prin desen

Desenele arhitecturale, în definiția exprimată de Marco Frascari, sunt forme de reprezentare care permit înțelegerea clădirilor, condițiilor, proceselor și evenimentelor în crearea lumii umane. Mai precis, reprezintă de fapt cartografieri interactive și generative a cosmopoiesis-ului arhitectural.[2] Noțiunea introdusă de acesta, atât în dimensiunea teoretică, cât și în cea practică, printr-o serie de exerciții pentru antrenarea imaginației prin desen, este regăsită în volumul *Eleven Exercises in the Art of Architectural Drawing – Slow Food for the Architect's Imagination*. În teoria sa, cosmopoiesis este identificat de autor cu worldmaking, tradus drept actul de fabricare (creație) a lumii, pornită de la lumi existente (fig. 1).[2]

Rolurile desenului arhitectural în pedagogie, proiectare și cercetare sunt multiple. Printre cele mai exploatate sunt cele instrumentale, demonstrative sau de reprezentare. Primul menționat, cel instrumental, poate primi două valențe și, în funcție de scop, poate deveni un mediu de comunicare sau un instrument conceptual.[3] În ambele instanțe este un element esențial în procesul arhitectural, care se poate concretiza într-un obiect finit sau poate fi reprezentat de proces, devenind instrument în gândirea arhitecturală. În continuare o să ne referim la rolul lui instrumental, utilizat ca mediu și chiar ca instrument de comunicare, pentru expresia cosmopoiesis-ului, prin grafica narativă – tehnică ce permite ilustrarea grafică prin povestire sau narație. Influența povestirii în arhitectură și modul în care abilitatea de a povesti direcționează în mod productiv imaginația umană în proiectarea de arhitectură și design sunt teme centrale abordate de Frascari în teoriile sale. Tot el numește imaginația drept articulația esențială între intuiție și înțelegere și, prin urmare, o componentă necesară a oricărei cunoștințe cognitive.[4]

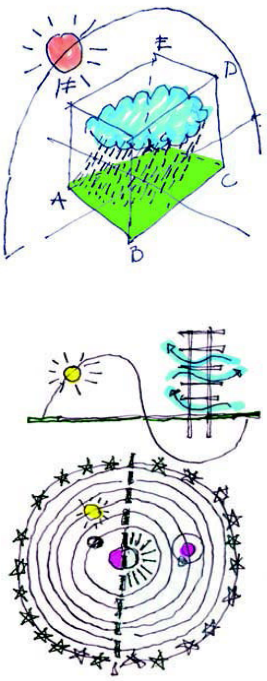


Figura 1. (stânga) *Architectural World-Making*; (dreapta) *Cosmopoiesis and World-Making* – Marco Frascari.

Grafica narativă – mediu de expresie în reprezentarea de arhitectură

Întrepătrunderea dintre desenul arhitectural și grafica narativă oferă a patra dimensiune în exprimarea și înțelegerea proiectului. Se folosește de timp, una din coordonatele fără de care creierul nu poate funcționa[5], iar în arhitectură poate reda mișcare și îi poa-

te impune, în funcție de caz, caracter dinamic, adaptabil, tranzitoriu sau utopic. Datele temporale și spațiale sunt informații fără de care mintea nu poate funcționa. Pentru că grafica narativă este o tehnică care se bazează pe două medii, cel vizual și cel scris, imaginile ajung să ofere un cadru definit asupra unei narațiuni. Grafica narativă pornește de la povestire ca modalitate universală de relaționare, care nu ține cont de vârstă, loc sau mediu social, fiind o acțiune care stă la baza istoriei omenirii[6], cu un limbaj nativ al imaginației care are capacitatea de a integra gândirea tehnică, culturală și estetică[7]. Astfel, aceasta are potențialul de a se integra și în domeniul arhitecturii și să devină o modalitate de comunicare și expresie a lumii create prin proiect. Alături de componenta temporală, încă o completare oferită de exprimarea prin grafica narativă, prin comparație cu reprezentarea convențională, este posibilitate de construcție a unui discurs. Acest lucru este posibil prin utilizarea ambelor vehicule narative, cel textual și cel grafic. Așa cum menționează Lus-Arana, cele două pot funcționa împreună sau pot interacționa prin concomitențe, suprapuneri sau divergențe petru a dezvolta discursuri paralele, prin utilizarea diferitelor tipuri de casete cu text (pentru conversații, legende, gânduri ale personajelor sau chiar reacții și sunete). Tot acesta afirmă că natura eliptică, fragmentată și secvențială a benzilor desenate ocolesc întreruperea lanțului logic al ideilor cititorului prin reconstruirea mentală și completarea golurilor discursive. Integrarea cu ușurință a acestei tehnici în reprezentarea de arhitectură se datorează naturii sale – este predominant un limbaj vizual în care se poate integra textul, care poate deveni o componentă subordonată dar care nu poate fi considerată neesențială.[8]

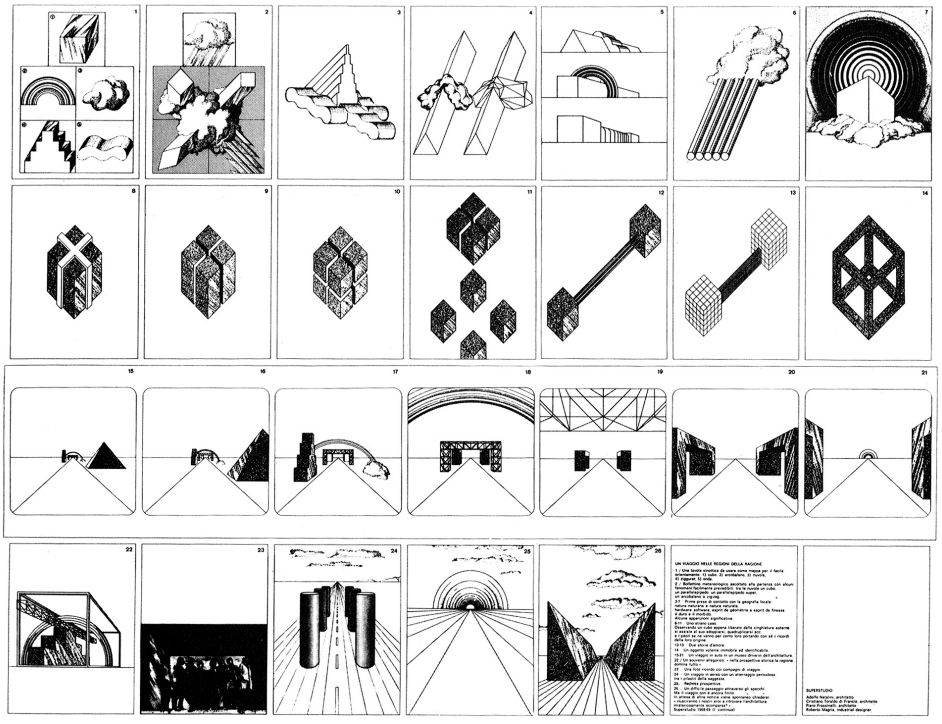


Figura 2. *Un Viaggio nelle regioni della ragione* – Superstudio.

Evoluție – de la banda desenată la romanul grafic

Tendința de a îmbina cuvinte și imagini în narațiuni diagramatice începe să se dezvolte în secolul XX[9], când benzile desenate erau apreciate deopotrivă de artiști și intelectuali. Chiar și figuri proeminente ale arhitecturii, cum ar fi Le Corbusier, Lina Bo Bardi sau Josep Lluis Sert includ caricaturi în publicații și volume. Cea mai importantă caracteristică a acestui mediu – timpul, începe să fie valorizată în arhitectură abia în 1960, prin grupul Archigram. Tot atunci, grafica narativă se identifică drept o parte integrantă a designului și induce un mediu mai dinamic în reprezentarea de arhitectură.[10] În următorii ani aceasta devine un mod implicit de reprezentare pentru declarații politice sau arhitectura independentă de formă sau context.[11] Lus Arena amintește de proiectele *Un Viaggio nelle regioni della ragione* (1966-8) (fig. 2), *Monumento Continuo* (1969) ale Superstudio, și altele.

Spre finalul secolului trecut grafica narativă începe să fie utilizată ca modalitate de comunicare între birouri de arhitectură și beneficiarii lor (Foster and Partners, Jean Nouvel) sau în scop de promovare (Bjarke Ingels – *Yes is More*).[12] De asemenea, această tehnică pătrunde și în alte explorări ale domeniului, teoretice sau practice – critică de arhitectură (Ben Katchor), proiecte experimentale dar și pentru reprezentare în competițiile de arhitectură sau urbanism (Alexander Doucin[13] – *Hollywool* – proiect de conversie și Canada Real – proiect de urbanism). De asemenea, studiouri contemporane integrează desenul și grafica narativă în publicații ale proiectelor de cercetare. Un exemplu ar fi Drawing Architecture Studio care propune prin *A little bit of Beijing*,[14] un roman grafic despre o strategie de dezvoltare a zonei istorice din Beijing, prin 10 interviuri exprimate prin linii precise și pete uniforme de culoare care integrează elementele convenționale ale reprezentării arhitecturale (planuri, elevații, secțiuni și proiecții axonometrice).

Unul din cei mai cunoscuți artiști care utilizează nuvela grafică drept mijloc de expresie și care a avut influențe și în mediul arhitectural este Chris Ware. Studio-ul menționat ante-



Figura 3. A little bit of Beijing – Drawing Architecture Studio; Autori: Li Han, Hu Yan.

rior este un exemplu al influenței lui. Ira Glass și Françoise Mouly menționează capacitatea acestuia de a elabora povești care fac salturi temporale în trecut și viitor, care oferă detalii despre viața personajelor prezentate în fiecare etapă a vieții lor, folosindu-se de toate mediile și resursele creative disponibile – scris, desen, machete.[15] În introducerea monografiei lui Ware, Art Spiegelmen îl descrie drept un geniu capabil să creeze mai degrabă o literatură pictografică decât un scenariu vizual (storyboard) cinematic, așa cum este cazul în cele mai multe benzi desenate.[16] De asemenea, asociază procesul său creativ mai degrabă cu improvizația unui muzician, vizibilă chiar și în lucrările sale pe care le descrie ca fiind mai structurate, cum ar fi *Lost Buildings*, lucrare care face referire la demolarea clădirilor lui Louis Sullivan[17] (fig. 4)

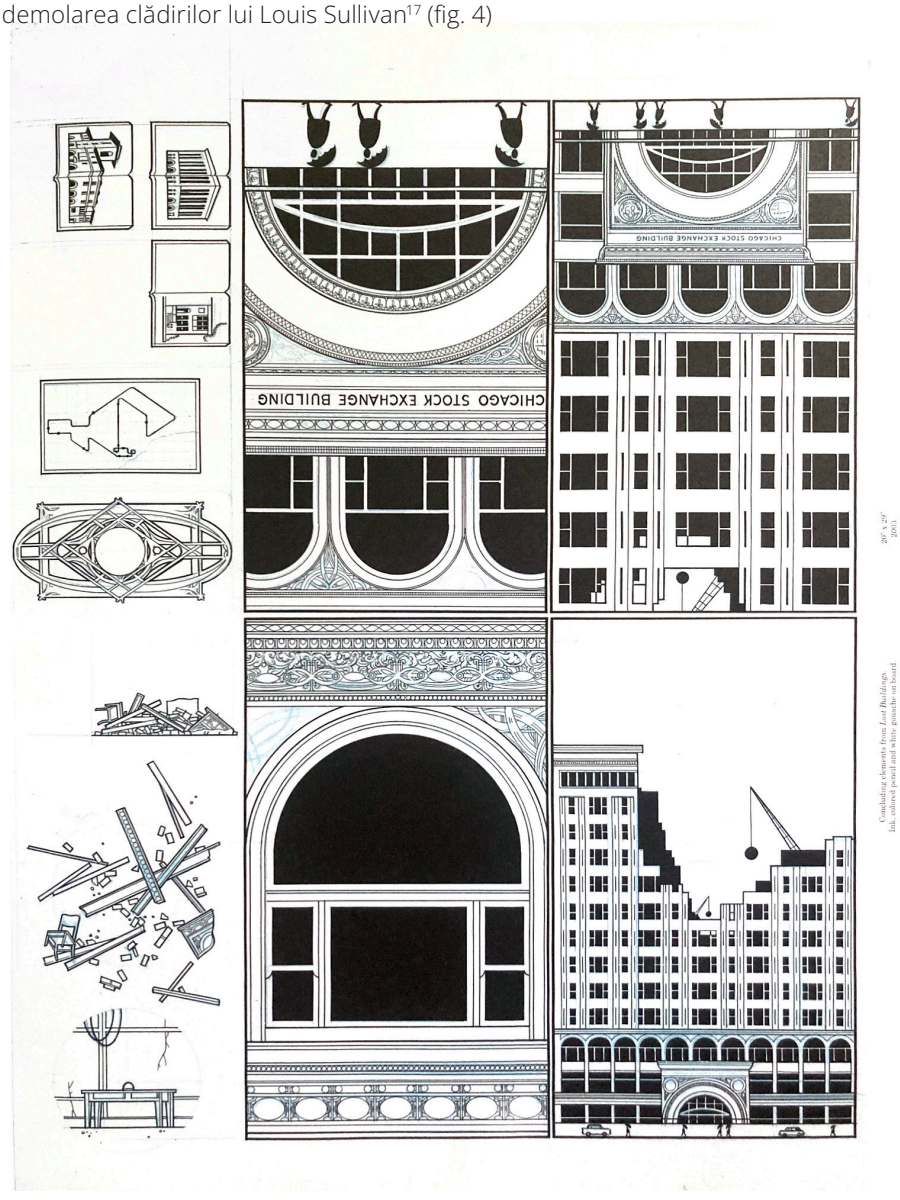


Figura 4. Elemente grafice din *Lost buildings* – Chris Ware.

Studiu de caz:
2020 concurs Reclaiming the river, București – propunere Copci / Clips

Studiul de caz reprezintă un concurs de amenajare urbană din 2020 care impunea soluționarea unui spațiu public dinamic, dezvoltat de-a lungul Splaiului Unirii, pe cursul Dâmboviței, acordând interes crescut pentru zona Timpuri Noi, între podul Mărășești și podul Mihai Bravu. Prin tema de concurs sunt solicitate intervenții de mică anvergură care să susțină legături în context urban și să evidențieze potențialul neexploatat al Dâmboviței ca element natural generator și regenerator. De asemenea, tema încurajează reflecția asupra relației dintre mediul natural și antropic și rezolvări care să considere tema biodiversității și managementul ecologic al apei.[18]

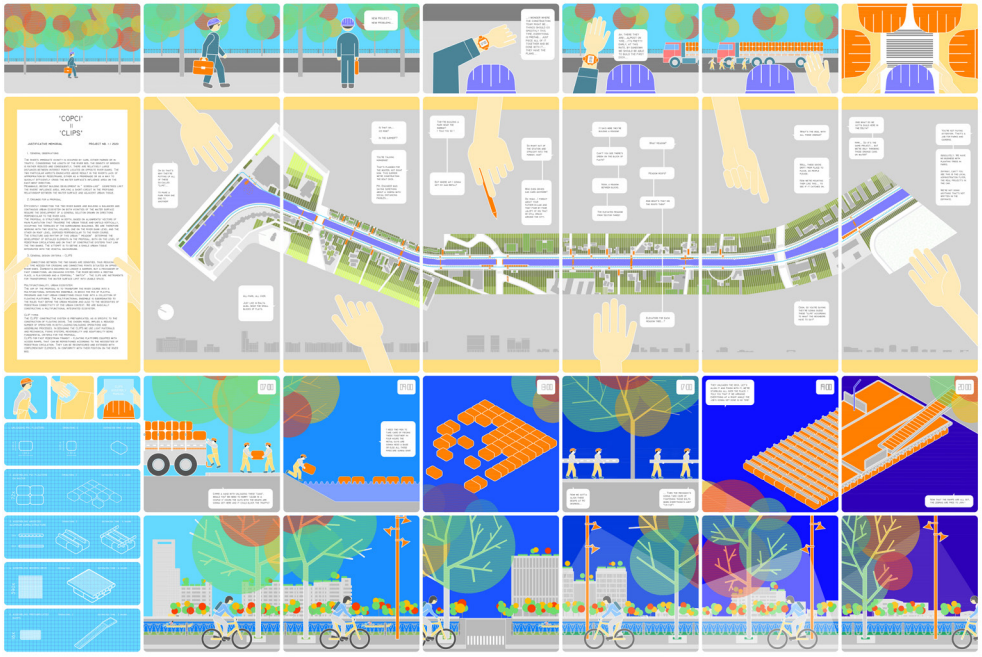
Pentru soluția propusă, o serie de observații generale duc către o serie de concluzii asupra contextului. În primul rând, se observă o lipsă a utilizării pietonale a malurilor și a râului propriu-zis. În al doilea rând, influențat de primul aspect, râul preia rolul de barieră în cadrul orașului și pune în dificultate traversarea pe direcția est-vest. În cele din urmă, direcția în care a fost dezvoltat fondul construit limitează relația dintre țesutul urban și râu în profunzime. Așadar, soluția oferă conexiunea eficientă dintre cele două maluri și construcția unui ecosistem urban prin dezvoltarea unei soluții generale pe direcțiile perpendiculare râului și definirea unui țesut urban integrat în fondul vegetal. Pe scurt, este propus un ecosistem multifuncțional integrat, în care programe diverse și conexiuni urbane rapide să se compună într-o colecție de platforme flotante care preiau roluri diverse (pietonal, sportiv sau pentru activități sezoniere), denumite copci sau clips[19]. Întreaga echipă a fost formată din autorul principal Justin Baroncea, co-autorii Cristina Ginara, Ioana Naniș, Alexandru Ivanof și colaboratorii de arhitectură Andrei Angelescu, Emanuel Birtea, Iulia Panait, Alexandru Voicu.

Figura 5. Planșa 1 / 4, propunere Copci / Clips, concurs Reclaiming the River, 2020.

Pentru exprimarea tuturor posibilităților propunerii care implica scenarii diverse de utilizare în momente distincte ale zilei sau ale anului și personaje cu activități variate, cea mai relevantă și explicită metodă a fost grafica narativă. Prima planșă expune povestea construcției efective a ansamblului flotant. Echipa ajunge la locul șantierului, pe malul Dâmboviței, discută proiectul și toate posibilitățile sale pe baza planului de ansamblu găsit pe pliantul oferit de administrația locală. Apare și prima referință cu privire la cadrul temporal în care se desfășoară acțiunea (fig. 5). Montajul începe de dimineață iar etapele constructive sunt delimitate în șase cadre care arată evoluția 'șantierului' de la ora 7, la ora 20. Cadrul temporal restrâns și precis delimitat arată caracteristici ale procesului constructiv: eficiența și timp minim de execuție. Următoarele planșe (fig. 6 și 7) sunt compuse din câte două secvențe sau panouri. În cea de-a doua ambele tratează subiectul multifuncționalității sistemului flotant. Acesta devine pe rând ponton pentru bărcile unui cinema pe apă – vara, patinoar – iarna și conexiune între cele două maluri, cu posibilitatea de a detașa anumite module din ansamblul flotant. Mișcarea, ca element distinctiv în grafica narativă, ne permite să evidențiem caracterul adaptabil al ansamblului propus. În a doua secvență a planșei a doua (Fig. 6) este vizibilă intervenția asupra ecosistemului, prin introducerea grădinilor pe terasele blocurilor existente și gestiunea apei pentru a favoriza mentenanța grădinilor de la nivelul solului. De această dată, cadrul temporal se dilată pentru a exprima utilizările copcilor pentru cele două activități sezoniere care au loc fie vara, fie iarna. Personaje diverse exprimă varietatea activităților posibile odată cu montarea ansamblului și efectele pozitive ale construcției ecosistemului. Astfel grupuri de prieteni, patinatori, pasionați de grădinărit,

Figura 6. Planșa 2 / 4, propunere Copci / Clips, concurs Reclaiming the River, 2020.

RECLAIMING THE RIVER - BUCHAREST, SECTOR 3 - DESIGN COMPETITION



1 / 4

RECLAIMING THE RIVER - BUCHAREST, SECTOR 3 - DESIGN COMPETITION



2 / 4

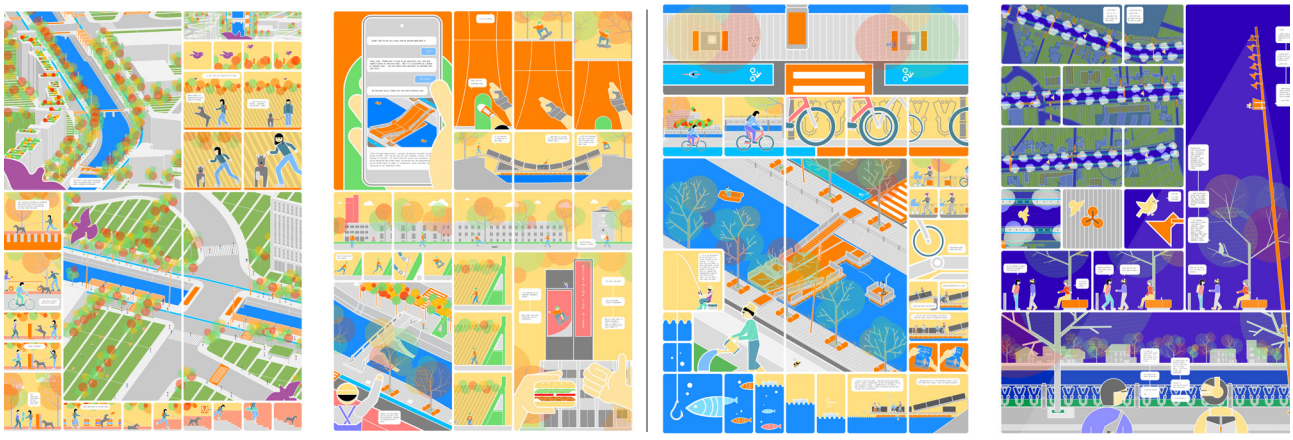
pescuit și sport, și chiar și vietăți personificate contribuie la fabricarea și definirea acestei lumi imaginate și experimentate de posibili utilizatori. Aceleași două teme se intersectează și în următoarea planșă (Fig. 7), însă este introdusă detalierea asupra amenajării urbane în intersecția Timpuri Noi, sau mai bine zis, Parcul timpuri Noi, așa cum e văzut în urma intervenției. În fiecare piesă desenată a propunerii sunt integrate reprezentări ale amenajării urbane: elemente de mobilier și de iluminat stradal, accesibilizarea zonei prin piste de bicicletă, toate alături de utilizatorii acestora. În ultimul cadru (Fig. 8) se insistă asupra unuia din aceste elemente urbane și este detaliată accesibilitatea pe timpul nopții a zonei de intervenție.

Ierarhia, ordinea, dispunerea și secvențialitatea cadrelor sunt elemente cheie pentru coerența construcției narative. Pentru aceasta, poate cea mai importantă și esențială etapă în proces, e reprezentată de alcătuirea schematică a storyboard-lui și a unui scenariu, în care sunt stabilite temele centrale și personajele care preiau vocea povestitorilor și ghidează cititorul prin întreaga propunere.

În concluzie, grafica narativă, utilizată în reprezentarea de arhitectură, fie în forma benzilor desenate, fie prin nuvele grafice, este o modalitate de exprimare și comunicare a proiectului, care poate completa discursul transmis. Acest fapt se datorează utilizării ambelor vehicule narative, textual și grafic. Fie că este vorba despre proiecte studențești, de cercetare, experimentale sau de concurs, această tehnică are capacitatea de a integra dimensiunea temporală care poate induce mișcare, poate delimita cadre și momente, poate arăta evoluția în timp și poate construi narațiuni complexe susținute prin personajele care devin potențiali utilizatori ai soluțiilor implementate.

Fig. 7: Planșa 3 / 4, propunere Copci / Clips, concurs Reclaiming the River, 2020.

Fig. 8: Planșa 4 / 4, propunere Copci / Clips, concurs Reclaiming the River, 2020.



Note

1. FRASCARI, Marco. *Eleven exercises in the art of architectural drawing: Slow Food for the architect's imagination*. Abingdon, Oxon: Routledge 2011, p. 2.

2. GOODMAN, Nelson. *Ways of Worldmaking*. Indianapolis: Hackett Publishing Company 1978, p. 94 *Apud*. FRASCARI, *op. cit.*, p. 94.

3. FRASCARI, *op. cit.*, p. 3, 36.

4. *Ibidem,* p. 6.

5. ARNHEIM, Rudolf. *Visual Thinking*. University of California Press, 1972, p. 1.

6. BARTHES, Roland. Introduction to the Structural Analysis of Narratives. În *Image, Music, Text*, translated by Stephen Heath, New York: Hill and Wang 1977, p. 79. *Apud.* EMMONS P., FEUERSTEIN M.F., și DAYER, C., Confabulations: Storytelling in Architecture. 1st ed. Routledge 2016, p. 1.

7. EMMONS, P., *et. al., op. cit.,* p. 1.

8.LUS-ARANA, Luis Miguel. Comics and architecture: a reading guide - Telling architecture(s): comics, cartoons and graphic narrative in architecture. În *The Routledge Companion on Architecture, Literature and The City*. 1st ed. Routledge 2018, p. 354.

9. *Ibidem,* p. 348.

10. *Ibidem,* p. 348 – 349.

11. *Ibidem*, p. 350.

12. *Ibidem,* p. 352.

13. DOUCIN, Alexander. concursuri de arhitectură care utilizează grafica narativă ca mijloc de exprimare https://www.alexandredoucin.fr/project/a-dream/; https://www.alexandredoucin.fr/project/canada-real/.

14. HAN, Li și YAN, Hu. *A Little Bit of Beijing · Dashilar*. publisher: Tongji University Press; http://www.d-a-s.cn/en/projectdetail.php?currcategory=publication&page=4.

15. GLASS, Ira și MOULY, Françoise. Preface. În WARE, Chris. *Monograph by Chris Ware*. Canada: Rizzoli 2020, p. 1.

16. SPIEGELMAN, Art. Introduction. În Ware, *op. cit.*, p. 3.

17. Nuvela grafică "Lost Buildings" prezentată în 2003 făcea parte din emisiunea radiofonică "This American Life" și spunea povestea fotografului Richard Nickel. În anii '60 și '70 el a fost dedicat dedicat conservării și documentării clădirilor construite de Louis Sullivan care erau demolate. https://archive.artic.edu/ryerson-2014/comic-art-architecture-chris-ware/5.

18. Tema concursului de soluții "Reabilitarea și reactivarea Splaiului Unirii în zona Mărășești – Timpuri Noi – Mihai Bravu", https://oar.archi/en/concursuri/oar/reclaiming-the-river-bucuresti/galerie-proiecte/53-co3110/.

19.https://oar.archi/en/concursuri/oar/reclaiming-the-river-bucuresti/galerie-proiecte/53-co3110/.

(întreaga echipă a proiectului: Autor principal - Ion Justin Baroncea; Co-autori: Cristina Ginara, Ioana Naniș, Alexandru Ivanof; Colaboratori arhitectură: Andrei Angelescu, Emanuel Birtea, Iulia Panait, Alexandru Voicu.)

Surse imagini

Fig. 1: (stânga) Architectural World-Making; (dreapta) Cosmopoiesis and World-Making – Marco Frascari; Sursa: Frascari, Marco. Eleven exercises in the art of architectural drawing: Slow Food for the architect's imagination. Abingdon, Oxon: Routledge 2011, p. 1.

Fig. 2: Un Viaggio nelle regioni della ragione – Superstudio; Sursa: https://www.arengario.it/opera/un-viaggio-nelle-regioni-della-ragione-2886/.

Fig. 3: A little bit of Beijing – Drawing Architecture Studio; Autori: Li Han, Hu Yan; Sursa: http://www.d-a-s.cn/en/projectdetail.php?currcategory=publication&page=4.

Fig. 4: Elemente grafice din Lost buildings – Chris Ware; Sursa: Ware, Chris. Monograph by Chris Ware. Canada:Rizzoli, 2020.

Fig. 5 - 8: Planșele 1, 2, 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

În perioada interbelică arhitectura din România a fost puternic influențată de dinamica dintre tradiție și modernitate, văzute drept două concepte uneori incompatibile. Tema definirii identității naționale este o problematică intens dezbătută în literatura de specialitate a vremii, conturându-se astfel în rândul arhitecților și intelectualilor de epocă trei tabere distincte (tabăra progresiștilor, tabăra tradiționaliștilor și tabăra celor care încercau să concilieze cele două extreme), care au încercat să lămurească atât incompatibilitate dintre modernitate și tradiție, cât și direcția pe care arhitectura românească ar trebui să o urmeze în contextul definirii unei identități naționale. În acest climat de căutare a unor trăsături autentice românești, dar și de dorință de aliniere la practicile moderne occidentale, arhitecții interbelici se confruntau cu un conflict recurent referitor la atitudinea pe care trebuie să o adopte în proiectare pentru a produce o arhitectură autohtonă.

Prima concretizare a unui limbaj arhitectural modern, care încearcă să sintetizeze modelele tradiționale locale prin intermediul unei gramatici eclectice este stilul neoromânesc, prin care România a reușit să își consolideze poziția în civilizația occidentală. Arhitectura neoromânească este astfel un rezultat incipient al redefinirii identitare și, deși este considerată o mișcare mai degrabă programatică, decât un stil unitar[1], reprezintă un prim semn al unei reale sincronizări cu occidentul[2] prin căutările formale specifice începutului de secol XX. Cu toate astea, o parte din arhitecții momentului, preocupați de tradiția românească în contextul importurilor moderne, intră în conflict cu susținătorii arhitecturii neoromânești, sub pretextul compromiterii identității naționale, care în perioada interbelică își schimbă atât înțelesul, cât și sensul. Aceștia sunt promotorii modernismului românesc temperat[3], care reușește să creeze sinteze unice între referințele occidentale și cele locale, atenuând discursul modernist printr-o propunere integrată armonios cu specificul local. Astfel, raportat la nucleul dur al Mișcării Moderne și, totodată, la contextul căutărilor identitare locale, față de care nu rămâne indiferent, modernismul românesc *tradiţionalist*[4] capătă un caracter instrumental puternic, specific gândirii moderne.

Ideologia și vocabularul formal al Mișcării Moderne sunt adaptate circumstanțelor locale, lăsând loc apariției unor nuanțe specifice ale modernismului românesc *tradiţionalist* care amintește, prin sensibilitatea pe care o are față de contextul în care este conceput, de această preocupare adânc înrădăcinată în tradiția locală. Adepții acestei variante de modernism *impur*[5] reușesc să țină pasul cu *Zeitgeist*-ul momentului, fără să adopte o tendință de uniformizare a practicilor de arhitectură, adaptându-se constant la contextul regional (la condițiile de relief si climă, la practicile locale, care nu sunt similare în toate regiunile României). Astfel, practica de arhitectură modernă din perioada interbelică reprezintă rezultatul unei adaptări reale a modelului occidental reprezentat de Mișcarea Modernă la spațiul cultural complex al României, fiind subiectul interferenței între modele culturale diferite.

Tema locuirii a reprezentat o preocupare majoră în contextul modernizării accelerate și al transformărilor urbane a Bucureștiului interbelic. Dezvoltarea rapidă a orașului și creșterea cerințelor legate de confort și igienă au impus o regândire profundă a structurilor urbane și a formelor de locuire. În acest context, arhitectura colectivă a început să capete o importanță deosebită, reflectând noile tendințe ale plasticii moderne, fiind astfel pusă într-o dificultate de a asimila tradiții vernaculare, întâlnite adesea în proiectele de locuințe unifamiliale. În timp ce locuința individuală rămânea relativ neschimbată[6], locuirea colectivă devenea simbolul progresului și al inovației, fiind un răspuns modern la nevoile tot mai diverse ale populației urbane, reușind cu greu să încorporeze nuanțe locale.

Integrarea locuirii colective în țesutul urban românesc existent s-a dovedit a fi dificil, iar criticile aduse asupra intervențiilor făcute în acest sens nu au ezitat să apară. Doar doi dintre arhitecții momentului care au semnalat inadvertențele între modelul occidental de blockhaus și adaptările acestuia în București sunt Florea Stănculescu și Marcel Iancu. Au fost evidențiate problemele create de amplasarea unor astfel de clădiri pe străzi înguste și dense ale orașului, care, în ciuda confortului modern pe care pretindeau să îl ofere, deveneau mai insalubre decât casele tradiționale din rațiuni funcționale de lumină, ventilație, pe care nu reușeau să le îndeplinească. „*Un blockhaus făcut între calcane, pe străzi înguste, cu tot confortul modern, este poate mai insalubru decît casele vagon ale Bucureştiului de ieri.*"[7]

Reflectând astfel asupra necesității unei armonizări între locuința colectivă modernă și condițiile locale, problema adaptării programului de locuințe colective la orașul interbelic București surprinde condițiile particulare ale contextului urban românesc, cât și dificultatea gestionării și adaptării modelului occidental la specificul local. Această disonanță dintre locuința individuală și cea colectivă a marcat evoluția arhitecturii interbelice, evidențiind nevoia de soluții sustenabile pentru toate programele de arhitectură, care trebuie adaptate la specificul local.

În acest context, arhitecții activi în perioada interbelică, reprezentanți ai modernismului *tradiţionalist*, dau dovadă de un spirit eclectic și flexibil, propunând un modernism echilibrat și neostentativ[8], caracteristic fiecărei zone în care se regăsește sau fiecărui program de arhitectură pe care îl reprezintă. Henrieta Delavrancea-Gibory, Ion Boceanu sau Octav Doicescu sunt doar câteva exemple de arhitecți care se orientează spre unregionalism modern, încercând nu să interpreteze formele tradiției autohtone, ci să îi înțeleagă caracterul specific în termeni de proporție și scară, relație interior-exterior, materiale și tehnici.

Sensibilitatea față de context, atenția la detalii, dar și preocuparea pentru capturarea esențialului în materie de tradiții și obiceiuri locale în configurația spațială se regăsesc inclusiv în propunerile lor pentru locuirea colectivă, pe care au abordat-o cu aceeași atitudine conciliantă de a îmbina practicile locale cu cerințele societății moderne. Astfel, propunerile de locuințe colective, exemple ale modernismului *tradiţionalist*, au fost soluții regionale moderne, care au încercat să aducă împreună proporția armonioasă, materialele autentice și tehnicile contemporane, într-o arhitectură echilibrată și neostentativă.

Arhitecta Henrietta Delavrancea este protagonista încercărilor de asimilare a practicilor vernaculare, reușind să țină pasul cu ritmul dinamic specific scenei occidentale a modernismului. Este cunoscută pentru numeroasele proiecte de vile de vacanță pe care le-a realizat în zona litoralului românesc, în orașul Balcic (oraș românesc pe atunci), unde glisează cu ușurință între materialități, funcțiuni, programe, limbaje și curente diverse, păstrând prin intervențiile sale imaginea pitorească romantizată a zonei, tehnicile și materialele locale nelipsind niciodată din repertoriul sau formal. A construit și în București un număr restrâns de vile și imobile cu locuințe colective în aceeași estetică.

Prin practica sa intensă desfășurată în zona Balcicului, modernismul tradiționalist promovat de Henriette Delavrancea-Gibory a devenit particular pentru viziunea sa. În proiectele din București, se poate observa integrarea unor elemente arhitecturale de influență balcanică, precum olanele, accesul pe colț, logia sau bovindoul în majoritatea proiectelor pe care le propune. Aceste inserții reflectă sensibilitatea și afinitatea pe care arhitecta a dobândit-o în vizitele sale la Balcic, îmbogățind vocabularul modernist prin împrumuturi din arhitectura vernaculară a regiunii, creând astfel un dialog unic și personal între tradiție și modernitate.

Practici vernaculare în arhitectura locuirii colective

Unul dintre puținele exemple de imobile colective proiectate de Henriette Delavrancea în București este Imobilul Arapu, situat în parcelarea Jianu, pe strada Pictor Barbu Iscovescu. Acesta reprezintă un imobil de mici dimensiuni, realizat într-o zonă cu un regim de înălțime redus, cunoscută pentru unitatea stilistică cu nuanțe vernaculare propusă și realizată de Octav Doicescu prin proiectul său de parcelare. (fig. 1)

Henriette Delavrancea, adepta a aceluiași modernism temperat[9], a venit cu o propunere ce se depărtează vizibil de estetica formelor rigide ale Mișcării Moderne, reușind să integreze tacit un imobil de locuințe colective într-un context destinat locuințelor individuale. Având o preocupare constantă pentru menținerea unui echilibru între plin și gol și controlând armonia volumetrică, marchează intersecția dintre două străzi printr-o rezolvare neobișnuită pe curb care denotă depărtarea de spiritul tradiționalist, reușind totodată să păstreze caracterul discret al intervențiilor sale. Folosește canoanele gândirii clasice și moderniste în ceea ce privește rigoarea compoziției geometrice în conturarea planurilor de arhitectură. Deși imobilul are dimensiuni reduse, cuprinde un număr surprinzător de mare de apartamente, lucru care denotă preocuparea pentru densificarea locuințelor colective. Aparatul complex al spatiilor servante, adesea întâlnit în imobilele moderniste din România, este de data aceasta nu la fel de laborios și complex, fiind chiar omis din unele apartamente. Acest lucru sugerează o tranziție a societății române către un stil de viață modern, mai puțin burghez (fig. 2), care nu mai necesită un pachet de spații servante complex.

Figura 1. Parcelarea Jianu, imagine din arhiva Willy Pragher.





Figura 2.
plan etaj I, Imobilul Arapu,
arh. Henriette
Delavrancea - Gibory.

Figura 3. detaliu geamlâc
Imobilul Arapu,
arh. Henriette
Delavrancea-Gibory.



Din punct de vedere volumetric, raportul dintre plin și gol este evident în favoarea plinului, dar se manifestă printr-un joc subtil între cele două, inițiind la nivelul fațadei un dialog între elemente de inspirație vernaculară precum cornișa accentuată cu olane (fig.5), logia pe colt (fig. 4) și o formă spațială interpretată a geamlâcului (fig. 3). Compoziția este totodată influențată de diferențierea parterului față de etajele superioare printr-un detaliu de consolă abia perceptibil, care este amplificat mai degrabă de umbra ce rezultă în urma decalajului fin realizat. Acest gest al delimitării registrului inferior și accentuarea registrului orizontal reprezintă practici ale modernismului mediteranean, pe care arhitecta Henriette Delavrancea și le-a format prin proiectele sale din zona mediterană.

Motivul logiei pe colț, spațiu destinat interacțiunii cu mediul exterior de dimensiuni considerabile, reprezintă un alt element de inspirație vernaculară care contribuie la echilibrul compozițional al volumetriei generale. Deși la origine, poziționarea spațiului de tip logie pe colt, poate fi atribuit unui spirit modern, care caută exprimarea "eliberării colțului" și o deschidere amplă către exterior, propunerea arhitectei îmbracă un spirit vernacular printr-o interpretare originală. Logia propusă de Henriette nu caută să accentueze deschiderea spațiului interior către exterior, ci rămâne mai degrabă o extensie subtilă a spațiului privat al casei, oferind prilejul unei expuneri discrete. Deși este evidențiată printr-o cornișă cu rol decorativ, logia își păstrează caracterul introvertit, situându-se delicat la granița dintre interior și





Figura 4. detaliu logie pe colt deschisă Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory.

exterior. Nu proclamă deschiderea sau transparența, ci conservă un sentiment de reținere și echilibru.

În compoziția volumetrică intervine și prezența streașinei, care este plasată în dreptul tuturor ferestrelor, și logiilor. Streașina, preluată din vocabularul arhitecturii tradiționale românești, dar și reminiscență a cornișei clasice, este reinterpretată și adaptată contextului urban într-o formulă proprie arhitectei. Aceasta nu mai apare la intersecția dintre suprafața verticală și acoperiș, cum se regăsește în mod tradițional, dar își păstrează rolul funcțional într-o formulă adecvată contextului. Astfel, oferind *„un registru de umbră asupra părţilor luminate"*[10], interpretarea poate fi ușor criticată, întrucât pare să devină mai degrabă un element decorativ, prin utilizarea ei excesivă.

Interpretarea geamlâcului realizată de Henriette Delavrancea nu se aliniază conceptului de spațiu de trecere, precum coridorul sau spațiului de tip verandă (galerie care alcătuiește anexa unei locuințe), ci este adiacentă spațiul de zi – sufrageria. Propunerea sa, prin compunerea ferestrei pe trei laturi, este folosită ca un prilej de extindere către exterior. Arhitecta subliniază astfel dorința de a întări și amplifică conexiunea cu mediul înconjurător, oferind astfel o continuare armonioasă a interiorului în afara casei. În cazul imobilului Arapu, poate fi vorba și de o adaptare la limitările contextului urban în ceea ce privește pătrunderea luminii și orientarea cardinală, întrucât această tipologie de fereastră permite pătrunderea luminii de pe trei direcții și este probabil ca poziționarea pe latura cea mai apropiată de limita de propietate, să nu fie o coincidență.

În ceea ce privește materialitatea, ca și în cazul altor proiecte realizate în București, arhitecta Henriette Delavrancea a optat pentru alegerea unor materiale discrete, apropiate de estetica modernă (tencuiala lipsită de textură). Excepție fac olanele, care sunt o reminiscență a pitorescului mediteranean și au o prezență puternică în oraș prin contrastul pe care îl generează.

Cu toate că apelează prin numeroase gesturi la limbajul arhitecturii vernaculare și practicile specifice acesteia, reușește să păstreze o înfățișare modernă a programului pe care îl proiectează în ceea ce privește compoziția generală a volumului și geometriile complexe ce determină spațiul.

Configurația apartamentelor evidențiază, de asemenea, modernizarea stilului de viață bucureștean, renunțând la spațiul generos al HALL-ului în favoarea unui hol de acces de dimensiuni reduse, care preia și rolul de distribuție. Zona de zi este redusă la una sau două încăperi, conectate *„Prin deschiderile mari ce se pot face (...), se pot folosi la un moment dat toate aceste încăperi cu una singură mare."*[11] Astfel, HALL-ul, interpretat inițial ca un spațiu care evocă vatra din casele vernaculare[12], păstrând rolul central al socializării și ospitalității, esențiale în viața de zi cu zi a românului, dispare și este înlocuit de un simplu aparat de distribuție.

Figura 5. detaliu cornișă Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory.

În ciuda preocupării pentru densificare, arhitecta păstrează în tipologia apartamentelor un element distinctiv al proiectelor sale - spații exterioare generoase. Deși dimensiunea apartamentelor este redusă, în comparație cu alte imobile moderniste ale vremii, trei din cele patru apartamente beneficiază de logii spațioase, comparabile ca dimensiune cu o cameră de zi, ceea ce subliniază preocuparea pentru relația dintre om și mediul exterior. Relația dintre interior și exterior, element fundamental în arhitectura

vernaculară, rămâne un punct central în practica arhitectei Henriette Delavrancea, chiar și atunci când aceasta se îndepărtează de estetica tradițională.

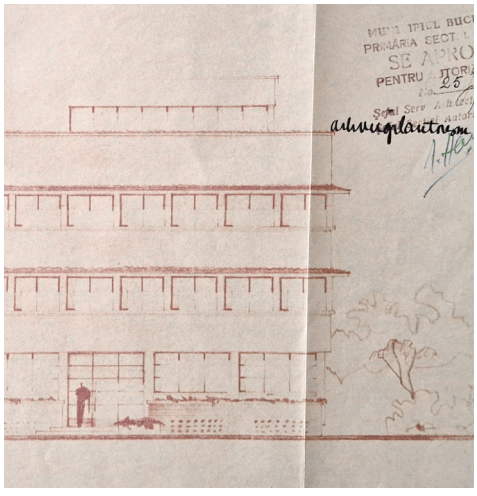
Reflecții asupra desenului de arhitectură în proiectul lui Henriette Delavrancea

Sensibilitatea față de context și atenția la detalii sunt principii neschimbate în proiectele arhitectei, reflectând o continuitate a preocupărilor pentru adaptarea la context. Imobilul Arapu, ilustrat în planurile găsite la arhivă, relevă această preocupare, cât și dorința invocării unei atsmosfere specifice în proiectul de arhitectură. Henriette Delavrancea detaliază în proiectele sale întotdeauna materialitatea spațiilor desenate și sugerează o configurație a mobilierului specific funcțiunilor propuse (fig. 6). Atât vegetația introdusă în desene, cât și tratamentul atent al materialelor și mobilierului sugerează o atenție profundă față de atmosfera creată și o preocupare pentru narațiunea spațiului conceput, aspect neîntâlnit de obicei în desenele arhitecților moderniști. Astfel, lirismul proiectului devine mai ușor de descifrat prin grafismul sensibil al schițelor sale, depășind simpla funcțiune și devenind o expresie a căutărilor sale în ceea ce privește atmosfera spațiilor concepute, a relațiilor căutate dintre spațiile interioare, dar și a acestora cu spațiul exterior al orașului. (fig. 7,8)

Imobilul Arapu reprezintă un exemplu elocvent al modului în care H. Delavrancea, adeptă a modernismului *tradiţionalist*, a reușit să îmbine sensibilitatea față de contextul local cu principiile arhitecturii moderne. Practica sa în București, un oraș unde condiționările de context, funcțiune și legislație au impus limitări considerabile, a demonstrat însă capacitatea arhitectei de a adapta aspirațiile vernaculare la un cadru urban dinamic și complex. Această abilitate de a negocia între nevoile funcționale impuse de locuința colectivă, aflată în plină evoluție, și dorința de a păstra o legătură cu specificul local a consolidat o viziune arhitecturală distinctă, în care lirismul și materialitatea devin elemente esențiale pentru crearea unei atmosfere autentice, identificată cu ușurință în desenul de mână al acesteia, care ajută la configurarea relației dintre interior și exterior, într-un echilibru profund al arhitecturii în relație cu contextul său urban.

Figura 6. (stânga 1) detaliu fațadă desen de mână, Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory.

Figura 7. (stânga 2) detaliu mobilare plan etaj I desen de mână, Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory.







Note

1. GAVRIS (CRITICOS), Mihaela și ZAHARIADE, Ana-Maria. The Neo-Romanian Style - Elements of Language. în *Genius Loci. National and Regional in Architecture; between History and Practice*. Simetria, București, 2002.

2. ZAHARIADE, Ana Maria et ali. *Teme ale arhitecturii din România în secolul XX*. ed. Institutului Cultural Român, București, 2003, p. 6.

3. CRITICOS, Mihaela. *Art Deco sau Modernismul bine temperat*. ed. Simetria Arcub, București, 2009.

4. Modernismul tradiționalist este o denumire proprie atribuită versiunii autohtone a modernismului care a preluat elemente din limbajul vernacular românesc.

5. ZAHARIADE, Ana Maria et ali. *Teme ale arhitecturii din România în secolul XX*. ed. Institutului Cultural Român, București, 2003.

6. CANTACUZION, G.M.. Modernismul și arhitectura românească. în *Izvoare și popasuri*. ed. Eminescu, București, 1977, p. 341.

7. STĂNCULESCU, Florea. *Contribuții la afirmarea arhitecturii românești*. editura Tehnica, 1987, București, p32.

8. CRITICOS, Mihaela. *L'Architettura e Cosa Orna-mentale sau despre arhitectură ca surplus necesar*. teza de abilitare, 2020, p. 41.

9. CRITICOS, Mihaela. Well-tempered Romanian Modernism of the Interwar Period. în *Harry Stern and the Architectural Modernism in Bucharest*. F.A.I.I.T., Haifa, 2014.

10. MITRACHE, Georgică. *Tradiție și modernism în arhitectura românească*. editura UAUIM, București, 2002.

11. PLĂMĂDEALĂ, I. Un interior (hall). în revista *Căminul*. București, 1928, p. 12.

12. Conform lui LASCU, Nicolae. Introducere. *Contribuții la afirmarea arhitecturii românești*. Ed. Tehnică, București, 1987, p. 32.

Surse imagini

Fig. 1: Parcelarea Jianu, imagine din arhiva Willy Pragher, sursa: https://www.simplybucharest.ro/?p=58008, (accesat 20 august 2024).

Fig. 2: plan etaj I, Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory, sursa: arhiva PMB București, dosar 321/1938 I Galben.

Fig. 3: detaliu geamlâc Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory, sursă: arhiva personală a autorului.

Fig. 4: detaliu logie pe colt deschisă Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory, sursă: arhiva personală a autorului.

Fig. 5: detaliu cornișă Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory, sursă: arhiva personală a autorului.

Fig. 6: detaliu fațadă Imobilul Arapu desen de mână, arh. Henriette Delavrancea-Gibory, sursa: arhiva PMB București, dosar 321/1938 I Galben.

Fig. 7: detaliu fațadă desen de mână, Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory, sursa: arhiva PMB București, dosar 321/1938 I Galben.

Fig. 8: detaliu mobilare plan etaj I desen de mână, Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory, sursa: arhiva PMB București, dosar 321/1938 I Galben

Figura 8. detaliu mobilare plan etaj I desen de mână, Imobilul Arapu, arh. Henriette Delavrancea-Gibory.

DESENUL CA INSTRUMENT ÎN LECTURA MORFO-TIPOLOGICĂ A ȚESUTULUI TRADIȚIONAL DIFUZ.
STUDIU DE CAZ – ZONA POPA NAN.

drd. arh. Cristina Șopîrleanu

Lectura morfo-tipologică

Metoda de investigare a orașelor bazată pe lectura morfo-tipologică a fost fundamentată în cadrul școlii italiene condusă de Saverino Muratori, arhitect format în perioada Reformei Gentile din 1923, care a avut la bază o încercare de a restabili cunoașterea scolastică a valorilor umaniste și a științei[1]. Concomitent, Muratori este influențat și de ideile lui Gustavo Giovannoni care în lucrarea sa *Vecchie Città ed Edilizia Nuova* (1913), aduce în discuție studiul orașului bazat pe investigarea morfologiei acestuia ca o potențială metodă de a gestiona divergența dintre cele două viziuni care au marcat începutul de secol XX – cea inovatoare, care punea pe primul loc adaptarea cu orice preț a orașelor la noile cerințe de viață și cea conservatoare, care tindea spre muzeificarea orașelor. Giovannoni propune investigarea și înțelegerea orașelor prin cunoașterea directă în detrimentul formulelor și teoriilor, care reprezintă pentru acesta negarea urbanismului: „vor să facă simplu ceea ce este complex, abstract ceea ce este concret, identic pentru toate locurile"[2]. Astfel, instrumentul principal al cunoașterii directe, propuse de acesta, este releveul cu ajutorul căruia straturile urbane sunt sondate în profunzime:

> *„Cel mai des cunoașterea rezultă din trama actuală a cartierelor orașelor, care – chiar dacă au fost înnoite de mai multe ori în ceea ce privește construcțiile și aspectul arhitectural – nu și-au schimbat esențial vechea planimetrie. În orașele vechi, se verifică frecvent – dacă nu întotdeauna – legea persistenței planului, de mare interes pentru noi, nu numai din punct de vedere istoric și arheologic, dar mai ales pentru a înțelege tipologia acelor zone pentru care istoria rămâne realitate urbană."*[3]

Saverino Muratori preia din principiile lui Giovannoni și dezvoltă propria metodă de investigație și de intervenție care are la bază conceptul de storia operante (istorie operativă), care funcționează atât ca un mijloc de cercetare dar și de intervenție. Acesta își definitivează metoda în lucrările *Studi per una operante storia urbana di Venezia* (1959) și *Studi per una operante storia urbana di Roma* (1963) în cadrul căro-

ra, prin intermediul releveului, sunt surprinse toate transformările morfologice ale țesutului urban de-a lungul etapelor evolutive. Pentru Muratori, investigarea istoriei și decodificarea straturilor urbane și a morfogenezei acestora conduce către o înțelegere autentică a orașului și a proceselor acestuia, dar și către o metodă de intervenție care are potențialul de a reconcilia conflictul dintre cele două direcții teoretice enunțat anterior de Giovannoni – între intervențiile radicale propuse de novatori în numele progresului și intervențiile de muzeificare ale conservatorilor. Direcția școlii italiene este continuată de mai mulți teoreticieni succesori ai lui Muratori – unul dintre cei mai marcanți fiind Gianfranco Caniggia, care, la rândul său, realizează două studii bazate pe lectura morfo-tipologică: *Lettura di una città: COMO* (1963) și *Lettura di Frienze* (1984), dar și *Lettura dell'edilizia di base* (1999), scrisă împreună cu Gian Luigi Maffei.

În cadrul metodologiei lecturii morfo-tipologice se regăsesc două concepte care înglobează esența acesteia: istoria operativă și tipologia procesuală – cu instrumentul său principal, tipul, ca element de sondare în straturile urbane prin reducerea acestora la elementul constitutiv primar. La acestea se adaugă și alte elemente componente ale țesutului urban: celula elementară (tip de bază pe a cărui structură se dezvoltă viitoarele tipuri), insula (element al țesutului urban delimitat de străzi pe toate laturile), textura urbană (aspectul general al fondului construit în funcție de valorile raportului construit-neconstruit), calea (cea mai rapidă rută care conectează două puncte, pot fi: căi matrice, căi de locuire, căi de conectare, căi de restructurare), aria de apartenență (spațiul neconstruit de pe o parcelă, care aparține fiecărei locuințe), fâșia de apartenență (frontul stradal format dintr-o serie de clădiri care fac parte din aceeași tipologie).

Pornind de la ipoteza că țesutul urban reprezintă o arhivă a orașului, în care s-au depozitat stratificat mărturii despre devenirea acestuia, lecturarea elementelor martor poate fi revelatoare pentru recompunerea unei imagini complete și coerente a devenirii acestuia. Prin păstrarea și preluarea ideii de arhivă urbană, țesutul poate fi descompus în elementele sale componente fundamentale (rețeaua de căi, structura insulelor, textura construitului, tipul) care, la rândul lor, sunt transcrise prin desen și descompuse în funcție de etapele principale de dezvoltare. În acest mod, straturile arhivei urbane sunt sondate pentru ca mai apoi să fie transpuse, prin intermediul desenului, într-o arhivă vizuală menită să fie lecturată pentru o înțelegere profundă a evoluției țesutului urban. Desenul devine astfel un element mijlocitor care mediază relația dintre realitatea urbană și cunoașterea teoretică și cu ajutorul căruia anumite aspecte legate de morfogeneza orașului, mai puțin evidente sau chiar invizibile la o primă privire, sunt descoperite, relevate și aduse în prim-plan pentru a putea fi lecturate și înțelese, această metodă de investigație prin desen urmând să fie ilustrată în continuare.

Rețeaua de căi

În ceea ce privește rețeaua de căi, se poate observa la nivelul schemei generale a Bucureștiului formarea nucleului la intersecția celor două linii de forță[4] – calea matrice preexistentă și cursul de apă – dar și tendința unei dezvoltări concentrice a orașului care, în lipsa fortificațiilor, are ca unice forme de delimitare o serie de bariere amplasate pe inelul exterior. Geneza zonei Popa Nan este legată de apropierea de calea matrice preexistentă – Ulița Târgului de Afară și de proximitatea celor trei bariere care devin puncte nodale pe traseul care limitează orașul. Între aceste două trasee apar apoi cele trei căi matrice care fac legătura între bariere și centru, de unde și



Figura 1. Calea matrice a Bucureștiului, albia Dâmboviței, nucleul central cu cele 4 biserici, inelul exterior cu barierele și zona studiată (Borroczyn 1846).

structura radială a orașului. Schema generală surprinde momentul de geneză al zonei Popa Nan și modul în care pe structura majoră generată de forța punctului polarizator al centrului, de calea matrice preexistentă a Uliței Târgului de Afară, de cele trei căi matrice care se formează între aceste două elemente și punctele nodale ale barierelor de pe inelul exterior al orașului, apare o structură minoră de căi spontane de conectare care se dezvoltă total organic pe teritoriul terenurilor agricole existente.

Figura 6. Structura insulelor și parcelările din interiorul acestora (Borroczyn 1846).

În ceea ce privește evoluția rețelei de căi, de-a lungul etapelor se pot observa pe planul de la 1846 căile matrice și căile spontane de conectare organice, cu dilatațiile specific de tip maidan, care la 1911, deși sunt sistematizate si regularizate, apărând chiar și noi rute, păstrează totuși traseele generale anterioare. Cea mai firească tranziție este între planul de la 1911 și cel de la 1947 care păstrează toate traseele existente, adaugă câteva căi noi – de multe ori căi de tip intrare care sunt prelungite pentru a facilita conexiunea cu o altă cale – și dezvoltă o serie de căi de tip intrare, specifice perioadei interbelice, care nu modifică drastic rețeaua de căi, dar care fac posibilă folosire cât mai eficientă a centrului insulelor. Planul căilor de după intervențiile socialiste și im-

Figura 7. Insulele țesutului și parcelările din interiorul acestora, marcate cu o nuanță mai deschise – insule rezultate în urma unor noi căi de conectare (Institutul Armatei 1911).









Figura 2. Trama stradală de început: căile matrice și rețeaua de căi spontane de conectare între ele (Borroczyn 1846).
Figura 3. Trama stradală de la 1911 suprapusă peste cea de la 1846.
Figura 4. Trama stradală de la 1947 suprapusă peste cea de la 1911.
Figura 5. Trama stradală de la 1991 suprapusă peste cea de la 1947.

plicit cel din prezent, deși păstrează traseele căilor matrice, acestea sunt remodelate devenind căi de restructurare. Apar mutații și la contactul dintre căile de locuire și căile matrice. Dacă în perioadele precedente căile din rețea se legau direct cu căile matrice, acum apare o rețea secundară de căi de conectare în spatele bulevardelor sistematizate, care scurtcircuitează conexiunea directă. În arealul din centrul zonei se menține cel mai bine permanența planului de căi. Cele patru schițe surprind patru etape de transformări majore ale rețelei de căi: etapa de început cu traseele organice și maidanele, perioada de regularizare de la început de secol XX, apariția căilor de tip intrare din interbelic și etapa de restructurare urbană din socialism, în același timp fiind relevată și permanența planului, prin păstrarea multora dintre traseele căilor din prima etapă, în pofida tuturor schimbărilor.

Structura insulelor

Dezvoltată în directă legătură cu rețeaua de căi, structura generală a insulelor urmează o cale evolutivă similară, după cum se poate observa din schițele care corespund acelorași etape de dezvoltare. În 1911, pe lângă regularizarea traseelor ordonatoare, se observă și înglobarea spațiilor libere de tip maidan în interiorul insulelor, dar și apariția unor insule prin divizarea cu căi de conectare a insulelor existente. Acest proces de divizare a insulelor, în special a celor de dimensiuni mai mari, se continuă și în etapa următoare, fiind completat și de înțeparea insulelor cu căi de tip intrare, care nu modifică amprenta generala a insulei, dar oferă posibilitatea de a folosi mai eficient centrele acestora care rămăseseră neconstruite. La fel ca în cazul căilor, în tranziția dintre etapele din 1911 și din 1947 se citește cel mai mare grad de permanență a planului, în timp ce planul din perioada socialistă introduce mutațiile cele mai pregnante și care deviază de la structura anterioară prin demolarea parțială sau integrală a unor insule existente și prin introducerea unei tipologii de insulă care funcționează după reguli diferite: insule libere, fără împrejmuiri, în centrul căreia plutesc unul sau mai multe blocuri de locuințe colective.

Textura Construitului

Planul de la 1846 surprinde o textură rarefiată cu un construit aproape risipit, concentrat de multe ori de-a lungul căilor matrice, cum ar fi Calea Călărașilor și cu multe zone libere dominante în raport cu cele construite. Dacă în cazul schițelor care ilustrau căile și insulele diferențele dintre planul de la 1846 și cel din 1911 nu erau surprinzătoare, fiind păstrate amprentele și traseele originale, în ceea ce privește textura construitului, lectura schițelor relevă o tranziție mult mai frapantă – o mare parte din țesut dispare în urma Marelui Foc și este înlocuit cu noul tip de locuire care devine definitoriu pen-

tru zonă – locuința individuală de tip vagon care densifică zona. Deși spațiul liber încă tinde să domine în unele areale sau spre centrul insulelor, se poate observa o creștere considerabilă a construitului care acum alternează cu neconstruitul în ritmul casă-curte-casă-curte, care dă naștere în această etapă a ceea ce este denumit țesutul tradițional difuz. Pe planul de la 1947 se observă o evoluție firească a țesutului. Acesta se densifică de-a lungul rutelor principale dar și spre centrul insulelor odată cu apariția străzilor de tip intrare, păstrându-se totuși un ritm echilibrat între construit și neconstruit. Perioada socialistă introduce, în urma demolării a unei cantități considerabile de fond construit, zone cu blocuri de locuințe colective de-a lungul noilor bulevarde, care ies din scara locului prin dezvoltate masivă, atât pe orizontală, cât și pe verticală și care introduc astfel un efect de cortină opacă. În schițele de textură se citesc astfel atât evoluția și densificarea țesutului urban, tranziția de la țesutul rarefiat la țesutul difuz, dar și evoluția tipurilor de locurile: locuința de inspirație rurală, locuința vagon, vile și locuințe colective interbelice și blocurile socialiste.

Figura 8. Insulele țesutului și parcelările din interiorul acestora (planul reconstituit 1947).

Figura 9. Insulele care suferă modificări în perioada socialistă sau insule noi (planul reconstituit 1947 și planul cadastral 1991).
Figura 10. Textura construitului (Borroczyn 1846) (stânga).
Figura 11. Textura construitului (Institutul Armatei 1911).
Figura 12. Textura construitului (planul reconstituit 1947).
Figura 13. Textura construitului (planul cadastral 1991).

Tipul

Celula elementară care stă la baza tipului de locuire inițial este compusă din două camere de formă pătrată, așezate simetric în plan, având ca element axial o încăpere centrală din care se realizează atât accesul din exterior în interiorul casei, cât și distribuția în cele două camere. Această tipologie este, de fapt, încă o mărturie a rădăcinilor rurale ale zonei, tipul casei cu tindă și două încăperi fiind unul dintre cele mai întâlnite în arhitectura tradițională rurală, mai mult de atât, în toate cele trei planuri întâlnim un alt element specific arhitecturii rurale: pridvorul – un spațiu acoperit, dar deschis, amplasat pe fațada lungă, principală a casei, prin intermediul căruia se face trecea de la exterior la interior.

La finalul secolului al XIX-lea și începutul secolului XX apare tipul de locuire specific zonelor cu țestul tradițional difuz: locuința vagon, aceasta fiind în fapt o mutație a celulei elementare. Locuințele vagon păstrează nucleul celulei elementare la care se adaugă, prin procesul de adiționare, una sau mai multe celule secundare cu proporții similare. Deși densificarea construitului și divizarea parcelarului ar fi trebuit să conducă mai degrabă către tipul locuințelor înșiruite[5], construitul, deși avansează până la limita de proprietate dinspre stradă, este amplasat cu spații de pauză, generând ritmul specific al țesutului difuz: construit-liber-construit-liber, cu „morfologia de tip pieptene, cu o țesere de construcții și de spații libere."[6] Schițele care ilustrează evoluția tipului surprind atât tranziția de la locuințele de inspirație rurală la locuințele vagon, dar și procesele care au generat tipul specific: divizarea succesivă a parcelarului și adiționarea de celule secundare și apoi adiționarea de unități de locuire diferite pe același lot.









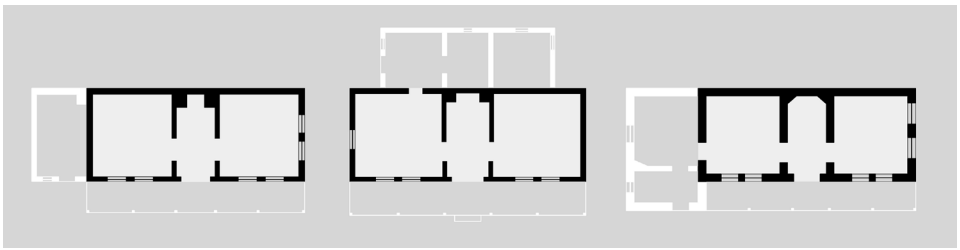
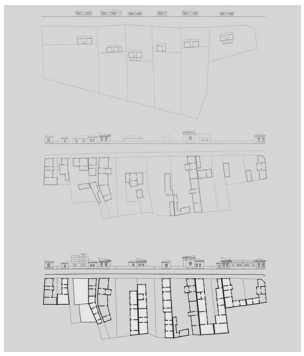
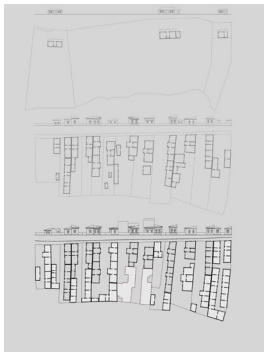


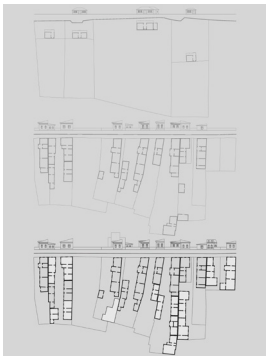
Figura 14. Celula elementară în diverse ipostaze la locuințe de pe străzile Teleajen, Orzari și Agricultori.

Concluzii

Prin intermediul studiului de caz propus s-a verificat și s-a demonstrat ipoteza conform căreia desenul este un instrument important al lecturii morfo-tipologice, schițele și releveele fiind fundamentale în investigarea straturilor arhivei orașului prin transcrierea acestora din realitatea urbană în forme de reprezentare vizuală care surprind transformarea orașului de-a lungul etapelor sale evolutive majore. Informații valoroase care, în cadrul unui studiu istoric strict descriptiv ar fi putut fi mai puțin evidente sau chiar invizibile, au fost relevate cu ajutorul schițelor. Reprezentările vizuale au un impact mult mai puternic, reușind astfel să surprindă esențialul din istoria orașului sau a unei zone doar printr-o serie de schițe care ilustrează mutațiile apărute la nivelul elementelor majore ale țesutului (rețeaua de căi, structura insulelor, textura construitului, tipul). Desenul poate fi, deci, considerat un instrument de sondare, cu ajutorul căruia pot fi descoperite de la aspecte ascunse legate de viața și de evoluția orașului, până la esența devenirii acestuia.







Figurile 15 - 17. Evoluția tipului de locuire: 1846, 1911, 1947 – fragmente din plan și front strada (str. Duzilor, str. Vasile Braniște și str. Țepeș Vodă).

Note

1. CATALDI, G. et al. "Saverio Muratori and the Italian school of planning typology". in *Urban Morphology*, nr. 6/1, 2002.

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

3. Ibidem, pp. 30-31.

4. HARHOIU, Dana.*București, un oraș între Orient și Occident*. Simetria, București, 1997, p. 22.

5. GHENCIULESCU, Ștefan. *Orașul transparent: limite și locuire în București*. Editura Universitară Ion Mincu, București, 2010, p. 63.

6. Ibidem, p. 65.

Surse Imagini

Figura 1 - Figura 17: Schițe proprii desenate după planurile menționate**.**

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

drd. arh. Andreea Iuliana VORNICU

Introducere

Zilnic, participăm într-o lume saturată de imagini vizuale, unde viața modernă prioritizează astăzi, mai mult ca oricând, experiența estetică și vizuală, care au un impact semnificativ asupra atitudinilor și comportamentului nostru[1]. Fiind parte integrantă a străzii și a plintei urbane, vitrinele se remarcă prin contribuția lor semnificativă la starea de bine a comunității, depășind simpla funcție decorativă. Ele transcend transparența obișnuită și, printr-un discurs vizual captivant și persuasiv, oferă privitorului o experiență autentică și interactivă.

Astăzi, vitrinele creează lumi proprii, punând în scenă mesaje care atenționează și invită la reflecție și introspecție.[2]

În calitate de reflecție estetică asupra peisajului urban, vitrinele contribuie la formarea unei imagini autentice a orașului, generând o transformare a străzilor. Imaginile create și adaptate în vitrine iluminează orașul pe timp de noapte, reflectă diverse stiluri de viață și evocă anotimpuri, funcționând adesea ca un moodboard pentru orașele pe care le întâlnim pentru prima dată.[3]

Echilibrul dintre estetica și funcția vitrinei în captarea atenției și transmiterea unui mesaj aduce în discuție conceptul de reprezentare vizuală. O temă complexă, cu care designerul și specialistul în merchandising vizual, considerat astăzi figura centrală în amenajarea vitrinelor, se confruntă cu provocarea de a naviga între funcționalitate și scenariu, estetică, psihologie și emoție, temporal și atemporal[4]. Această căutare permanentă vizează atragerea atenției, crearea unei experiențe vizuale și emoționale care să îmbine corect culorile, luminile, materialele și forma, transformând spațiul comercial într-o impresie vizuală de neuitat.[5]

Lucrarea de față oferă arhitecților, designerilor și pasionaților de acest domeniu o înțelegere aprofundată a modului în care designul vitrinelor influențează percepția și utilizarea spațiilor urbane.

Materiale și metode

Studiul a fost realizat utilizând o abordare metodologică mixtă, care a inclus analiza vizuală și observația directă a vitrinelor prezente pe două artere urbane ale Bucureștiului, Calea Victoriei și Bulevardul Mihail Kogălniceanu. Aplicarea acestor două metode de cercetare a permis evidențierea modului în care vitrinele se integrează în peisajul urban și cum pot deveni instrumente esențiale pentru conștientizarea comunității cu privire la importanța unei planificări adecvate a spațiilor publice.

Vitrinele alese au fost documentate fotografic, în timp ce, în teren, au fost realizate sesiuni de observație directă, în cadrul cărora s-a urmărit interacțiunea pietonilor cu vitrinele, timpul petrecut în fața acestora, intențiile estetice și funcționale reflectate în designul lor.

Cu ajutorul datelor obținute în urma analizei, au fost identificate idei care stau la baza concepției vitrinelor, precum și tipare și principii estetice referitoare la compoziție, percepția vizuală și, nu în ultimul rând, dialogul subtil dintre arhitectură și designul vitrinelor. Astfel, s-a evidențiat rolul acestora ca instrumente de comunicare vizuală și de revitalizare a spațiilor publice.

De la concept la realitate: O analiză a gândirii vizuale în proiectarea vitrinelor

Proiectarea unei vitrine este similară cu etapele unui proiect de design interior, începe cu realizarea unei schițe de concept, alături de o serie de pași esențiali.

Schițele, ca formă primitivă de expresie, devin, în stadiul incipient al unui design, în cazul nostru, al unei vitrine, ceea ce Shaun Wallace și alți cercetători descriu în studiul lor privind încurajarea acestui proces ca fiind o aproximare artistică a vieții[6]. Cu ajutorul acestui instrument apar așa-numitele *schițe spontane*, care stabilesc contururile și inițiază un proces creativ ce contribuie la definirea proporțiilor, a fluxului vizual și la modul în care forma influențează percepția spațiului.

Prin intermediul schițelor, așa cum este evidențiat în (fig. 01), se conturează reprezentarea finală, realizându-se o coerență între conceptul artistic și obiectivele comerciale, asigurând astfel o experiență vizuală bine controlată.

După această etapă inițială, urmează procesul de debriefing, esențial pentru familiarizarea designerului cu identitatea vizuală a brandului și caracteristicile produselor destinate expunerii în vitrină, realizat prin discuții, reflecții și întrebări specifice. În această fază, o înțelegere aprofundată a standardelor și valorilor mărcii facilitează stabilirea unei direcții de design coerente și permite identificarea rapidă a temei de design adecvate.

Tema, la rândul său, este influențată de diverși factori, precum anotimpurile și evenimentele speciale. Aceste influențe se reflectă în spațiul vitrinei, evidențiind specificitatea locală, incluzând simboluri tradiționale, stiluri artistice și sărbători locale, toate având rolul de a promova sentimentul de apartenență. Sentiment care, din perspectivă psihologică, apare în contextul vitrinelor atunci când interfața acestora este integrată și acceptată de comunitate, fiind armonios încorporată în mediul urban.

După ce întreaga echipă, incluzând proiectantul, decoratorul și managerul de proiect, se

familiarizează cu direcția de design, proiectul intră în etapa de conceptualizare specifică visual merchandising-ului.

Visual merchandising-ul, deși adesea nedefinit clar de către cercetători, implică o abordare multidisciplinară ce completează designul comercial, având ca scop principal crearea unei experiențe vizuale coerente și atractive în vitrină. Prin intermediul său, se combină elemente de design grafic, arhitectură, marketing și psihologie, generând o reprezentare vizuală care captează atenția și comunică eficient valorile brandului.[7]

Documentarea acestui proces prin schițe, fotografii sau studii de caz, formează o arhivă vizuală esențială pentru analiza și înțelegerea evoluției vitrinelor. Această arhivă surprinde aspectele estetice și comerciale și reflectă transformările culturale, sociale, urbane care au influențat modul în care vitrinele sunt percepute și experimentate de către public.

Defensiva dintre concept și realitate evidențiază modul în care etapele gândirii vizuale, de la schiță și documentare, până la echipă și prezentarea creativă a mărfii, transformă o simplă imagine într-o vitrină remarcabilă.

Putem observa în imaginile incluse în articol cum succesul unei vitrine este determinat, în mod predominant, de valoarea sa estetică.

Vitrina: Intersecția vizuală între design și arhitectură - o colaborare interdisciplinară

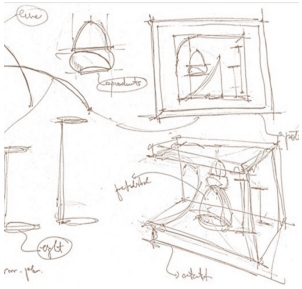
Vitrina este percepută de trecători din două perspective complementare: ca o fereastră către interiorul magazinului și ca o reflexie a patrimoniului arhitectural urban.[8]

Aceste două unghiuri de percepție sunt deosebit de relevante astăzi datorită reputației pe care vitrina și-a consolidat-o în domeniile designului de modă, designului de interior și designului urban. Datorită interdependenței strânse dintre aceste domenii, vitrinele au evoluat de la simple spații de expunere a produselor la instrumente sofisticate de comunicare vizuală, capabile să transmită mesaje complexe și să modeleze percepțiile consumatorilor.

De asemenea, impulsul estetic al vremii, expansiunea marilor lanțuri de magazine și valorificarea avansată a tehnologiei în retail au transformat designul vitrinelor într-o extensie esențială a arhitecturii stradale. În acest context, designerii au fost nevoiți să se adapteze și să își redefinească rolul ca actori sociali activi, iar arta stradală a devenit un instrument crucial pentru interacțiunea cu societatea modernă și cu centrele sale de influență.[9]

Astfel, vitrina devine un obiect de studiu în percepția spațială și în interacțiunea vizuală, contribuind la crearea unor experiențe deosebite și memorabile în mediul urban.

Putem observa în exemplele din (fig. 2) și (fig. 3) cum vitrinele, privite ca spații dinamice și expresive, nu doar că reflectă caracteristicile și tendințele sociale și culturale, ci contribuie și la definirea și încurajarea unei participări active în viața comunității. Contemplând asupra acestor imagini, putem face următoarea clasificare a etapelor de reprezentare vizuală care ghidează în mod constant procesul de proiectare al vitrinei:



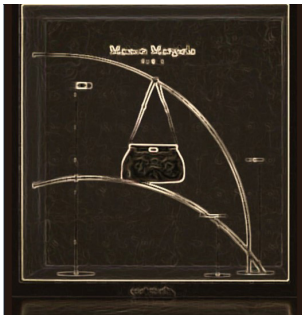


Figura 1. Reprezentarea procesului de studiu, ilustrată prin schițe din arhiva personală, utilizate pentru exemplificare. Designul vitrinei este inspirat de brandul Maison Margiela din Paris.

1. Concepția inițială: Vitrina este proiectată având la bază un profil public specific, conceput pentru a răspunde nevoilor, preferințelor și așteptărilor consumatorilor țintă. Această fază inițială presupune o înțelegere detaliată a audienței și a contextului urban în care vitrina va fi amplasată;

2. Selecția și integrarea elementelor vizuale: În această etapă, se utilizează un set complex de elemente vizuale, cum ar fi lumini, culori, semne, mesaje și decoruri, care sunt alese strategic pentru a crea o atmosferă atractivă și pentru a capta atenția trecătorilor;

3. Interacțiunea cu mediul urban: Vitrina este integrată în mod conștient în contextul urban, devenind un punct de intersecție între spațiul public și cel comercial. În această fază, vitrina dincolo de rolul său de a expune produse, interacționează cu dinamica stradală și cu patrimoniul arhitectural, contribuind la definirea identității vizuale a orașului;

4. Impactul social și cultural: Pe lângă funcția sa comercială, vitrina aduce cu sine implicații sociale și culturale semnificative, influențând percepțiile trecătorilor și contribuind la construirea unei imagini urbane complexe. Aceasta devine astfel un element esențial în dialogul dintre arhitectura urbană și marketingul vizual.

Crearea vitrinei nu se limitează la simpla expunere a produselor: arhitecții, designerii de interior și artiștii lucrează împreună pentru a concepe spații și imagini care sunt atât expresive, cât și funcționale și comerciale.[10] Acest proces narativ explorează relația dintre subiect, narator și observator, precum și contextul ambiental, variind între senzația de *am trecut pe aici* și *am fost pe aici*.[11]

Dacă în domeniul designului de interior sau al arhitecturii construcțiile reflectă adesea istoria, cultura și identitatea unui loc, în designul vitrinelor și al magazinelor, produsele expuse „povestesc" despre brand, despre oameni și despre tendințele sociale predominante.[12]



Figura 2. (stânga) Studiu fotografic: O vitrină de pe Calea Victoriei, București. O exemplificare privind integrarea designului comercial în contextul urban.



Figura 3. (dreapta) În antiteză, o vitrină reprezentativă situată pe Calea Victoriei, București, care surprinde reflexia elementelor urbane în spațiul său.

Așa cum se observă în (fig. 4), atunci când arhitectura și designul sunt influențate de modă și reciproc, proporțiile, lumina, materialele și formele se unifică într-o armonie vizuală, dezvăluită subtil printr-o foaie de sticlă. Arhitectul stabilește fundamentele spațiale, asigurându-se că vitrina se integrează armonios în contextul urban și că respectă principiile estetice și funcționale ale arhitecturii stradale. Designerul, lucrând îndeaproape cu arhitectul, adaugă dimensiuni estetice și conceptuale, modelând atmosfera și direcția vizuală a vitrinei. În același timp, merchandiserul contribuie prin aplicarea strategiilor de marketing vizual, asigurându-se că expunerea produselor și mesajul transmis sunt optimizate pentru a capta atenția și a influența comportamentul consumatorilor.[13]

Prin această sinergie, vitrinele devin mai mult decât simple spații de expunere, acestea se transformă în narațiuni vizuale care comunică identitatea brandului[14]. Cu ajutorul acestui act de seducție vizuală, vitrinele de astăzi construiesc o lume proprie, o scenă interactivă care atrage atenția, provoacă și invită la reflecție.[15]

Vitrina ca scenă: De la planificare estetică la impact vizual

Atunci când ne aflăm în proximitatea unei vitrine, deseori avem senzația că ne transmite un sentiment de mișcare în spațiul străzii. Acest efect este realizat prin utilizarea strategică a transparenței, care oferă puterea de a stimula simțurile. Prin intermediul transparenței, spațiul vitrinei, fie interior, fie exterior, poate fi perceput și interpretat în numeroase moduri, dezvăluind de fiecare dată o nouă dimensiune[16]. Transparența transformă vitrina într-un element activ al peisajului stradal, facilitând un dialog vizual continuu între produsele expuse și potențialii clienți, ceea ce creează un mediu dinamic și interactiv.

Așa cum se prezintă și în imaginile alăturate acestei subsecțiuni, vitrinele adaugă culoare, lumină și o estetică scenografică ce contrastează cu orașul adesea gri și uneori melancolic.

Amenajată conform unei compoziții echilibrate și precise, așa cum este ilustrat în (fig. 5), designul vitrinei se distinge printr-o atenție meticuloasă la detalii, incluzând modelarea atentă a formei, utilizarea straturilor multiple și variate, amplasarea strategică a unor componente specifice. Creșterea importanței experienței în defavoarea vânzării a trans-





Figura 4. (stânga) Studiu fotografic: Pe Calea Victoriei, București, fiecare vitrină oferă o oportunitate de a explora interacțiunea subtilă dintre designul de interior, arhitectură și merchandising vizual.

Figura 5. (dreapta) Studiu fotografic: Pe strada Mihail Kogălniceanu, București, reflectă o narațiune vizuală simplă care se integrează armonios în contextul stradal. Fiecare element expus în vitrină contribuie la crearea unui dialog estetic, invitând privitorii să exploreze și să descopere mai mult din ceea ce se află dincolo de fațadă.

format domeniul designului de vitrină într-o prezență colectivă, care a devenit o parte esențială a vieții noastre cotidiene. Astfel, vitrina de astăzi este considerată un element de noutate, o reprezentare artistică și un accesoriu urban distinct, capabil să provoace senzații și emoții.

Componentele principale ale designului de vitrină:

1. Spațiu: Amplasarea obiectelor trebuie, înainte de orice altceva, să transmită, să fie concepută într-un mod care evidențiază frumusețea și facilitează interacțiunea vizuală a trecătorilor cu elementele expuse în vitrină, creând astfel o impresie, o amprentă a memoriei trecătorilor, un răspuns sau un mesaj vizual de impact, care transmite informații esențiale, cât și o impresie puternică[17];

2. Atmosferă: În contextul vitrinelor atmosfera devine o practică atent sculptată prin care comercianții creează un cadru atrăgător pentru piața țintă, stimulând interesul și punând în valoare produsele[18]. Prin aplicarea unui iluminat adecvat, utilizarea culorilor și a elementelor de design în armonie cu identitatea și mesajul brandului, precum și cu atmosfera exterioară, se creează o identitate vizuală puternică, care, în final, asigură vitrina ca va fi memorabilă și ușor de recunoscut;

3. Decor: Conceptul de recuzită, care este în mod obișnuit asociat cu teatrul, este tratat ca o entitate distinctă și semnificativă[19]. Obiectele introduse în vitrină sunt concepute pentru a îmbogăți și anima scena creată. Acestea, pe lângă faptul că completează decorul, joacă un rol esențial în captarea atenției și stimularea răspunsurilor emoționale ale publicului;

4. Linia, forma, echilibrul, simetria, asimetria: Încărcate cu indicii vizuale, vitrinele reușesc într-un interval de timp cuprins între trei și șapte secunde, maxim unsprezece, să comunice mesaje și să furnizeze conținut semnificativ trecătorului[20]. În procesul său de creație, de la linie și formă până la culorile folosite, designerul evidențiază o anumită experiență. Fiecare element este gândit înainte de toate în mod strategic pentru a atrage atenția și pentru a stimula interesul vizual:

4.1. Linia și forma: În designul de vitrină, liniile reprezintă o modalitate de organizare spațială și estetică a elementelor expuse. Ele nu sunt doar contururi sau limite, ci sunt elemente vii care conferă structură și direcție privitorului în spațiul vitrinei. Închiderea liniilor în jurul obiectelor este esențială pentru definirea formelor și crearea unei compoziții vizuale coerente.

În contextul vitrinelor, după cum putem observa în (fig. 1,2,3,4), liniile, fie ele drepte sau curbe, oferă vitrinei o structură clară și atrăgătoare pentru privitori, ghidându-le privirea în mod strategic către punctele și produsele cheie expuse;

4.2. Echilibru: Echilibrul în designul de vitrină este esențial pentru generarea de interes și atracție vizuală. Pentru a crea o atmosferă armonioasă într-o vitrină, obiectele și recuzita trebuie plasate cu grijă, astfel încât să existe un echilibru perfect între ele. Menținerea echilibrului îi asigură pe designeri că nicio zonă a vitrinei nu devine atât de dominantă încât să distragă atenția de la celelalte părți ale compoziției;

4.3. Simetria și asimetria: reprezintă două concepte fundamentale care influențează modul în care percepem o compoziție. Simetria implică un aranjament echilibrat al elementelor pe ambele părți ale unei axe centrale imaginare, oferind o ordine vizuală și o senzație de stabilitate în designul vitrinei. Simetria poate conferi o impresie de organizare și control, facilitând înțelegerea și interpretarea clară a vitrinei. În contrast, asimetria introduce o dispunere neuniformă și inegală a elementelor, aducând dinamică și o dorință de explorare vizuală.[21]

Percepția vizuală: O practică esențială în designul de vitrină

Conform arhitectului Jan Gehl, înălțimea clădirilor are un impact semnificativ asupra câmpului vizual al pietonilor și, implicit, asupra experienței lor urbane. Gehl observă că, în străzile cu clădiri de mică înălțime, câmpul vizual al pietonilor este extins și cuprinde întregul peisaj urban. În contrast, în zonele cu clădiri înalte, câmpul vizual este restricționat la nivelul parterului și, în unele cazuri, la primele etaje ale clădirilor. Această distincție este crucială pentru înțelegerea modului în care arhitectura urbană influențează percepția spațială și experiența vizuală.[22]

Pentru a evalua impactul înălțimii clădirilor asupra percepției vizuale, s-au analizat două exemple contrastante de străzi urbane, prezentate în (Fig. 4). Un set de imagini a fost selectat pentru a compara percepția vizuală pe străzile cu clădiri de înălțime joasă cu cele cu clădiri înalte. Observațiile au fost efectuate în baza caracteristicilor arhitecturale și a câmpului vizual disponibil pentru pietoni.

OBS.01 Analiza vizuală a străzilor cu clădiri de înălțime joasă

În stânga, (fig. 6) vitrina este identificată printre clădiri de mică înălțime, care cuprind structuri de până la maxim 5 etaje. În acest cadru, câmpul vizual al pietonilor se extinde pe toată raza privirii lor. Observațiile arată că detaliile arhitecturale și peisajul urban sunt percepute într-un mod complet și panoramic. Pietonii pot observa integral fațadele clădirilor și vitrinele, ceea ce contribuie la o experiență vizuală bogată și variată;



Figura 6. OBS.01 Analiza vizuală a străzilor cu clădiri de înălțime joasă_1.

OBS.02 Analiza vizuală a străzilor cu clădiri înalte

În contrast, (fig. 7) dreapta ilustrează vitrine amplasate în structura fațadei unor clădiri cu înălțimi între 10 și 11 etaje. Aici, câmpul vizual al pietonilor este semnificativ limitat. Înălțimea clădirilor face ca doar nivelul parterului și, posibil, primele etaje să fie vizibile și accesibile din punct de vedere vizual. Detaliile superioare ale clădirilor sunt adesea obscure din cauza perspectivei limitate, iar experiența vizuală a pietonilor se concentrează pe elementele situate la nivelul solului.

În (fig. 6, 7), vitrina este examinată din perspectiva înălțimii. Analiza se concentrează pe două registre distincte de înălțime, ilustrând efectele variabile ale înălțimii asupra experienței observatorului și asupra impactului vizual general al vitrinei.



Figura 7. OBS.01 Analiza vizuală a străzilor cu clădiri de înălțime joasă_2.

Această evaluare subliniază importanța înțelegerii interacțiunii dintre structura urbană și percepția vizuală. Dinamica determinată de factorul de înălțime influențează modul în care percepem arterele urbane și contribuie la modul în care ne orientăm și ne amintim informațiile spațiale. Astfel, pe străzile cu o perspectivă mai extinsă, creierul este stimu-

lat de diversitatea și detaliile observate de pietoni, facilitând recunoașterea mai eficientă a obiectelor și a peisajului urban.

Vitrina și timpul. Un impact în contextul urban

S-a arătat că timpul este adesea discutat în termeni de spațiu[23], în special în contexte teoretice și urbane. În prezent, această abordare permite explorarea dinamicii temporale pentru a înțelege mai bine modul în care arhitectura și designul răspund la schimbările sociale și culturale.

Vitrinele pot fi văzute ca exemple de grafică care spun o poveste prin aranjamentul și prezentarea produselor. Prezentarea, la rândul ei, este temporală. Temporalitatea joacă un rol important în conturarea lor, deoarece vitrinele sunt adesea schimbate pentru a reflecta anotimpurile, sărbătorile sau campaniile de marketing.

În contextul vitrinelor, timpul se reflectă în modul în care acestea sunt proiectate și actualizate pentru a maximiza eficiența comercială. Vitrinele, așa cum am observat în acest articol, devin elemente fundamentale ale esteticii urbane, reflectând o adaptare constantă la dinamica temporală a schimbărilor sezoniere. În contextul vitrinelor din București, putem spune că temporalitatea a devenit o strategie de brand. Fiecare detaliu este calibrat pentru a capta și a reprezenta specificitatea unui moment din zi sau din an. Prin alinierea atentă la sezon și la contextul cultural, investitorii au realizat că pot îmbunătăți atât experiența estetică, cât și eficiența comercială, sporind astfel competitivitatea pieței locale într-un cadru globalizat.

Prin integrarea acestor ritmuri temporale în designul vitrinelor din București, comercianții români atrag o audiență variată, creând o experiență de cumpărare profund conectată la contextul temporal și sensibilitatea culturală, având astfel un impact pozitiv asupra afacerilor locale.

Discuții

Prin contrastul subiectelor abordate în acest articol, care variază de la imagine la aspectele estetice, precum și de la proces și principii de design, se pot identifica trei idei esențiale care aduc valoare vitrinelor și, implicit, contribuie la îmbunătățirea spațiului public în care acestea sunt amplasate.

În primul rând, vitrinele nu sunt doar simple elemente de design, ci reprezintă intervenții vizuale care creează un spațiu semnificativ și transmit mesaje emoționale. Acestea captează atenția trecătorilor, stimulând dorința de a explora, de a intra și, în cele din urmă, de a achiziționa produsele expuse.

În al doilea rând, vitrinele funcționează ca entități interdependente în cadrul contextului urban, constituind o producție figurativă care implică un proces complex, de la concept la implementare. Prin designul lor atent și integrarea armonioasă în peisajul urban, ele devin repere vizuale semnificative, contribuind la formarea amintirilor noastre despre străzile pe care le parcurgem, cum sunt cele două străzi pe care articolul le vizează, strada Mihail Kogălniceanu sau Calea Victoriei, unde vitrinele îmbină spiritul local cu forme aparte de reprezentare.

În al treilea rând, la nivelul parterului, vitrinele îndeplinesc un rol crucial în modul în care interacționăm cu spațiul urban. Nu doar că atrag atenția trecătorilor, dar influențează semnificativ estetica și atmosfera orașului, oferind o reflecție a caracteristicilor și valorilor contemporane ale Bucureștiului. Această interacțiune dintre vitrine și mediul urban subliniază importanța lor în conturarea experiențelor și percepțiilor colective ale comunității, contribuind la crearea unei identități urbane distinctive și promovând un sentiment de apartenență.

Concluzii

Acest articol subliniază rolul esențial al vitrinelor ca puncte de intersecție între spațiul public și cel privat, subliniind influența lor asupra arhitecturii generale și a ceea ce definim ca *plintă urbană*.

Prin abordarea diverselor subiecte s-a demonstrat cum vitrinele sunt surse valoroase de inspirație și studiu pentru cercetarea arhitecturală și au capacitatea de a genera teorii și concepte relevante pentru înțelegerea spațiului urban, densității și dinamicii sociale.

Metodologia utilizată în cadrul acestui articol a oferit pe parcursul lucrării o perspectivă recentă asupra vitrinelor din București, permițând o evaluare detaliată a stării actuale a acestora. Prezenta analiză ne-a ajutat să identificăm caracteristicile vizuale și funcționale ale vitrinelor din jurul nostru, dar și influența pe care o exercită în contextul contemporan, în care tehnologia joacă un rol din ce în ce mai proeminent asupra schimbărilor sociale și culturale.

Dincolo de antitezele evidențiate, de natură estetică și dinamică, cu ajutorul acestui studiu am reușit să identificăm o bază de cunoaștere a acestui domeniu care este din ce în ce mai captivant și care relevă interacțiunile dintre design, arhitectură și comunitate.

Totodată, prin integrarea conceptelor de visual merchandising, de temporaritate și adaptabilitate, am putut să arătăm cum vitrinele devin o narațiune grafică care îmbogățește experiența urbană, transformând simplele produse expuse în povești memorabile.

În final, întregul studiu a tratat vitrinele ca elemente importante în conturarea identității urbane, demonstrând prin acest fel că ele contribuie la crearea unui mediu dinamic, care îmbină estetica cu funcționalitatea, stimulând interacțiuni sociale și promovând un sentiment de comunitate. Într-un oraș în continuă schimbare, vitrinele devin simboluri ale inovației și creativității, reflectând complexitatea și diversitatea mediului urban contemporan.

Note

1. CHRISTOPOULOU, Martha. . *Exploring Shop Window Displays. Art Education*. 2011, vol. 64(3), pp. 25–32. DOI: https://doi.org /10.1080/00043125.2011.115 19125.

2. GÎFU, Daniela. *Comunicarea și relațiile publice*. Suport de curs. Universitatea „Alexandru Ioan Cuza" Iași, Facultatea de Litere, Jurnalism, 2018, p. 49.

3. GUIMARAES, Isabel. (2011). Window Display as Communication. *In Proceedings of the International Conference on Research into Design Engineering*. Bangalore, India, 10-12 January 2011, pp. 749-751. ISBN: 978-981-08-7721-7.

4. PEIWEI, Liu, OKASANA, Lahoda. Shop Window Display Mannequins in the Context of Modern Design Development and Visual Communication. *Trames: A Journal of the Humanities & Social Sciences*. 2022, vol. 26(3), pp. 280-285. DOI: 10.3176/tr.2022.3.02.

5. BOKOVA, O R. Window Display in Formation of Safe Perception of Urban Light and Colour Environment. *Conference Series: Materials Science and Engineering.* 2018, vol. 451, pp. 1–2. DOI: 10.1088/1742-6596/451/1/012155.

6. SHAUN, Wallace, et al. Drawing Inspiration from the Crowd. *Proceedings of the ACM on Human-Computer Interaction*. 4, 2022, CSCW2, Article 172 October,2020, pp. 1-2. DOI: https://doi.org/10.1145/3415243.

7. SONKAR, Akhilendra, MUTHUSAMY Aravendan. A Review on Apparel Fashion Trends, Visual Merchandising and Fashion Branding. *Intelligent Information Management*. 2023, vol. 15(3), p.120. DOI: 10.4236/iim.2023.153007.

8. SIMONNOT, Nathalie.Le patrimoine urbain dans les vitrines des grands magasins. Urban heritage in shop windows. In *Territoire en mouvement*. 2022, pp. 53-54. DOI: https://doi.org/10.4000/tem.8695.

9. BEJAN, Petru. For an Aesthetics of Communication. *Revue Roumaine de Philosophie.* 2010, vol. 54, p. 48.

10. SIMÕES, Diogo. *From Display Windows to Open Spaces: Different Solutions for Stores' Showcase*. Archdaily, 24 May 2022. Disponibil la: https://www.archdaily.com/982044/from-shop-windows-to-permeable-the-stores-showcase-architecture-and-its-different-solutions?ad_medium=gallery

11. VASCONCELLOS LOPES, Dirce, et al. *As vitrines e os percursos na cidade: A construção da identidade do "observador".* Universidade Estadual de Londrina,2015, p. 116. ISSN 2446-5488.

12.BOKOVA, O R. (2018). *Op. cit.*

13. GUIMARAES, Isabel. (2011). *Window Display as Communication. In Proceedings of the International Conference on Research into Design Engineering*. Bangalore, India, 10-12 January 2011, pp. 749-750. ISBN: 978-981-08-7721-7

14. *Ibidem*, pp. 751-754.

15. SIMÕES, Diogo. *From Display Windows to Open Spaces: Different Solutions for Stores' Showcase.* Archdaily, 24 May 2022. Disponibil la adresa: https://www.archdaily.com/982044/from-shop-windows-to-permeable-the-stores-showcase-architecture-and-its-different-solutions?ad_medium=gallery

16. APOSTOLOU, A Malvina. Phenomenal Transparency in Architecture: The Case of Victor Horta. In *ICTA 2016 - International Conference on Transparency and Architecture-Emerging Complexities, Thessaloniki*. Greece, Nov. 2016, pp. 310–319. Disponibil la: halshs-01798534.

17. PEIWEI, Liu, OKASANA, Lahoda. Shop Window Display Mannequins in the Context of Modern Design Development and Visual Communication. *Trames: A Journal of the Humanities & Social Sciences*. 2022 Vol. 26(3), pp. 281. DOI: 10.3176/tr.2022.3.02.

18. RAYBUR, Steven. W, VOSS Kevin E. A Model of Consumer's Retail Atmosphere Perceptions. *Journal of Retailing and Consumer Services*. 2013, vol. 20(4), July, pp. 400–407.

19. MARGOLIES, Eleanor. Props. (2017). Editura Palgrave Macmillan, p. 1-16. ISBN: 9781137413376.

20. LAKANEN, Mariia. *Branded Widows . The Semiotics of a Window Display*. 2016, pp. 1-4.

21. STUDIO by UXPin. *Symmetry vs. Asymmetry. Design - How to Use Visual Balance.* (2013). Disponibil la: https://www.uxpin.com/studio/blog/symmetry-vs-asymmetry-in-design/.

22. GEHL, Jehl. *Viața între clădiri.* Igloo media, 2011, pp. 69-71. ISBN: 978-606-8026-12-1.

23. KRANJEC, Alexander, CHATTERJEE, Anjan. *Are Temporal Concepts Embodied? A Challenge for Cognitive Neuroscience*. Department of Neurology, Center for Cognitive Neuroscience, University of Pennsylvania, Philadelphia, 2010, PA, USA, p. 1. DOI: 10.3389/fpsyg.2010.00240.l

Surse Imagini

Figurile 1-7: arhiva personală a autorului; @andreea.iuliana_.