

ARHITECTURĂ DE INTERIOR ȘI SCENOGRAFIE DE FILM.

Direcție teoretică de abordare a spațiului interior/

INTERIOR ARCHITECTURE AND FILM SCENOGRAPHY.

Theoretical Direction of Approach to the Interior Space

Cristia CHIRA, lect. dr. arh./Lect. PhD arch.

Mihaela LAZĂR, asist. dr. arh./Assist. PhD arch.

Marilena NEGULESCU, lect. dr. arh./Lect. PhD arch.

cristiachira@uauim.ro

mihaela.lazar@uauim.ro

mari.negulescu@gmail.com

Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”, București, RO/
“Ion Mincu” University of Architecture and Urban Planning, Bucharest, RO

Rezumat

Criza prin care trecem a generat o nevoie de schimbare și adaptare mult mai rapidă față de mersul obișnuit al lucrurilor. Interioarele locuințelor au devenit locurile în care fiecare își desfășoară programul zilnic – de la munca on-line la diverse activități recreative. Astfel, funcțiuni clar definite în locuirea pre-Covid, precum locul de luat masa, zona de conversație, dormitorul, devin spații multifuncționale, în funcție de scenariul dorit de utilizatorii lor.

Petrecerea unui timp îndelungat în locuință a accentuat diferența dintre atmosfera dorită în acest spațiu privat, personal și atmosfera existentă. Se poate afirma că, la nivelul subconștientului, oamenii au început să constate și să încerce să controleze atmosfera spațiilor în care trăiesc.

În această perioadă, la nivel subconștient, obligați de conjunctură, oamenii au simțit nevoia să modifice spațiul locuințelor pentru ca „povestea” să le aparțină și pentru ca „scenariul” vieții de zi cu zi să se desfășoare cât mai lejer.

Abstract

The crisis we are experiencing has generated a need for change and adaptation at a much faster rate than normal. The interiors of the houses have become the places where everyone carries out their daily schedule – from online work to various recreational activities. Thus, clearly defined functions in pre-Covid habitation, such as dining place, conversation area, bedroom, become multifunctional spaces, depending on the scenario desired by their users.

Spending a long time in the house has emphasized the difference between the desired atmosphere in this private, personal space and the actual atmosphere. It can be said that, at the level of the subconscious, people began to notice and try to control the atmosphere of the spaces in which they live.

During this period, forced by the conjuncture, people felt the subconscious need to modify the housing space in order for the narrative to belong to them and for the “scenario” of everyday life to unfold as smoothly as possible. These ac-

Aceste acțiuni generate de către nevoi nu pot fi ignorate în practica arhitecturii de interior, ci speculate și mai ales studiate.

Astfel, într-un asemenea moment, profesioniștii în domeniul arhitecturii de interior trebuie să se adapteze și să țină pasul cu schimbările apărute și, mai ales, cu nevoile beneficiarilor lor.

Fiind vorba de o desfășurare a unei acțiuni, de o poveste și un scenariu de urmărit propunem scenografia de film ca exemplu de bună practică în această direcție.

În articol se propune investigarea, inclusiv din punct de vedere teoretic, a modului în care scenografia lucrează cu atmosfera spațiului interior, un mod care include latura funcțională și pe cea estetică, dar care reușește să meargă mai departe și să lucreze, prin „coduri subliminale” la nivelul subconștientului pentru a crea o anumită atmosferă de care povestea sa are nevoie.

Cuvinte cheie/ Keywords

atmosferă, scenografie, cinematografie, design interior, locuirea în pandemie/
atmosphere, scenography, cinematography, interior design, living in a pandemic

Introducere

În contextul actual, după această perioadă care a obligat lumea să petreacă mult mai mult timp în propriul spațiu interior, locuința devine locul de desfășurare a unei mari diversități de activități, de la munca în sistem online, până la sală de sport, centru de activități practice și de recreere ș.a., majoritatea acestora desfășurându-se înainte de această criză în spații special dedicate și mutându-se apoi în interiorul locuinței.

Toate aceste îndeletniciri necesită un spațiu adecvat, spațiu care poate fi obținut prin reconfigurări spațiale și recompartimentări. Utilizatorii au devenit mult mai conștienți de spațiul locuințelor lor, de nevoile, lipsurile sau de limitările acestuia. La nivel de locuire, zona de zi este cea care suferă cele mai multe modificări, nu doar funcționale, ci și la nivel de atmosferă.

Crearea unei atmosfere anume în cadrul locuinței, preluând din mijloacele utilizate de scenografia de film sau de teatru, este cu atât mai necesară cu cât nevoia de schim-

tions generated by needs cannot be ignored in the practice of interior architecture; they need to be speculated upon and especially studied.

Thus, at such a time, the professionals in the field of interior architecture must adapt and keep up with the changes that have occurred and, especially, with the needs of their beneficiaries.

As this concerns an action, a story and a scenario to follow, we propose film scenography as an example of good practice in this direction.

The aim of the article is to investigate, including from a theoretical point of view, the way in which scenography works with the atmosphere of the inner space, a way that includes the functional and aesthetic side, but which manages to go further and to work through “subliminal codes” to create the atmosphere required by the story.

Introduction

In the current context, during this period that has forced people to spend much more time in their own indoor space, the home has become the place of a great diversity of activities, from work in an online system, to a gym, a center of practical and recreational activities, etc.; most of these took place before this crisis in specially dedicated spaces and were then moved inside the home.

All these occupations require a suitable space, a space that can be obtained by spatial reconfigurations and partitions. Users have become much more aware of their housing space, its requirements, shortcomings or limitations. At the level of housing, the day area is the one that has undergone most changes, not only functional but also at the level of atmosphere.

Creating a specific atmosphere within the dwelling, taking over from the means used by the scenography of film or theatre, is all the more necessary as the need to change the

bare a cadrelor, a ceea ce apare ca fundal în online, te poate transpune dintr-o întâlnire oficială într-un mediu familiar, neconvențional.

Scenariile de viață s-au mutat într-un singur decor: locuința care a trebuit, ca într-o piesă de teatru, să servească cât mai bine fiecare scenă.

Aceste afirmații au la bază faptul că scenografia este arta care lucrează cu atmosfera și se bazează pe manipularea acesteia pentru a-și spune povestea prin punctarea elementelor importante ale scenariului. Această artă poate fi folosită ca instrument de bază în amenajările de interior prin utilizarea codurilor subliminale cu care scenografia manipulează atmosfera, influențând și schimbând felul în care spațiul va fi simțit și trăit. Folosind principiile scenografiei, practica arhitecturii de interior poate avansa de la crearea de spații ce se limitează la a fi corecte estetic și funcțional la spații complexe care să acționeze, subliminal, la nivelul simțurilor celor ce le locuiesc sau vizitează.

În condițiile create de pandemie oamenii au fost obligați să devină scenografi spațiului propriu.

Spre deosebire de perioada normală, cea de dinainte de pandemie, în care funcțiunile erau clare și fiecare, într-un fel sau altul, își avea locul ei, un loc stabilit apelând la principii de dimensionare sau poziționare în plan, acum lucrurile s-au schimbat. Dacă ar fi să reluăm comparația cu scenografia am putea afirma că, în urma pandemiei și a timpului petrecut în casă, „regizorii” noștri au devenit mult mai conștienți de doleanțele lor, cerințele s-au canalizat mult mai clar într-o direcție sau alta care să slujească scenariul și, astfel, fiecare scenă este mult mai bine definită.

Această nouă abordare a clienților presupune și o nouă abordare din partea profesioniștilor în domeniu. Proiectele de amenajare de interior vor trebui să țină pasul cu noile cerințe. Profesioniștii în domeniu nu vor putea continua în același spirit, fără a lua în calcul schimbarea și noua provocare adusă de schimbarea de paradigmă.

Specificul acestei profesii, în principal, este adaptabilitatea la schimbări și canalizarea pe ființa umană, pe cerințele și pe necesitățile acesteia din punct de vedere al spațiului pe care îl locuiește.

Astfel, se va discuta despre cerințele scenografiei de film, despre locurile în care cele două arte (scenografia de film și arhitectura de interior) se întâlnesc, continuând cu felul în

frames of what appears as a background in the online space can translate you from an official meeting into a familiar, unconventional environment.

The life scenarios moved into one setting: the house, which had, as in a play, to serve each scene as best it could.

These statements are based on the fact that scenography is an art that works with atmosphere and relies on its manipulation to tell a story by pointing out the important elements of the script. This art can be used as a basic tool in interior design by means of subliminal codes that manipulate the atmosphere, influencing and changing the way space will be felt and lived. Using the principles of scenography, the practice of interior architecture can advance from the creation of spaces that are limited to being aesthetically correct and functional to complex spaces that act, subliminally, at the level of the senses of those who inhabit or visit them.

Under the conditions created by the pandemic, people were forced to become scenographers of their own spaces.

Circumstances changed from the normal, pre-pandemic period, in which the functions were clear and each, in one way or another, had its own place, a place established by resorting to principles of sizing or positioning in the plan. If we were to resume the comparison with scenography, we could say that, following the pandemic and the time spent in the house, our “directors” became more aware of their wishes; the requirements were channeled much more clearly in one direction or another to serve the script and thus each scene was much more clearly defined.

The customers’ new approach also requires a new approach from professionals in the field. Interior projects will have to be in accordance with the new requirements. Professionals in the field will not be able to continue in the same spirit, without taking into account the change and the new challenge brought by the paradigm shift.

The specificity of this profession, mainly, is adaptability to changes and the focus on human beings, on their requirements and needs in terms of the spaces they live in.

Thus, we will discuss the requirements of film scenography, the points of intersection between the two arts (film scenography and interior architecture), and the way in which the

care este percepută atmosfera în amenajările de interior și cu câteva exemple de momente în care scenograful au reușit să spună povestea prin atmosfera spațiului creat.

Se va încerca mai departe o abordare comprimată a subiectului care este foarte vast.

Articolul de față își propune să ofere doar niște direcții, nu niște soluții concrete. Fiecare proiect are beneficiarul său și fiecare beneficiar are propria sa poveste ce trebuie dezvoltată. Propunerea de față oferă o alternativă teoretică de citire și abordare a spațiilor, direcție ce poate fi îmbunătățită permanent prin studierea modului în care scenograful propun spațiul filmului. Avantajul acestei alternative teoretice constă în primul rând în plaja mare de posibilități de documentare, dar și în modul simplu și distractiv în care această documentare se poate realiza, putând astfel fi folosit cu succes și în predarea profesiei de arhitect de interior.

De ce scenografia de film?

În primul rând ne vom referi la scenografia de film și nu la cea de teatru din pricina faptului că cea de-a doua este mult mai picturală, mijloacele de expresie sunt diferite, elementele cu care se lucrează sunt predominant butaforice și mult mai artistice și adaptate scenariului față de film, ale cărui decoruri sunt mai ancorate în realitate.

Scenografia de film este arta care creează ambianță, atmosferă, emoție, sentimente puternice, toate acestea însă în slujba unui scop unic, acela de a spune povestea filmului pentru care este creată. Fiecare element, amplasarea sa în legătură cu celelalte elemente, textura sa, culoarea etc. sunt alese special, de multe ori conținând mesaje subliminale, metafore sau diferite sugestii ce dezvoltă povestea. Scenografia nu lasă nimic la întâmplare, șochează, uimește, îngrozește sau înveselește, în funcție de cerințele scenariului și a viziunii regizorale.

Pe lângă a îmbrăca spațiul în elementele enumerate mai sus, scenografia de film descrie, prin intermediul acestora, personajul care o locuiește sau acțiunea care se desfășoară.

Scenograful de film trebuie să tindă spre un anumit concept și să mențină o anumită disciplină pentru a putea atinge idealul necesității producției. Opera scenografică trebuie

atmosferă este percepută în aranjamentele de interior, cu unele exemple de momente în care scenograful managează să spună povestea prin atmosfera de creat spațiu.

A comprimată abordare a acestui foarte larg subiect va fi încercată.

Acest articol propune să ofere doar niște direcții decât soluții concrete. Fiecare proiect are beneficiarul său și fiecare beneficiar are propria sa poveste de dezvoltat. Propunerea de față oferă o alternativă teoretică de citire și abordare a spațiilor, direcție ce poate fi îmbunătățită permanent prin studierea modului în care scenograful proiectează spațiul filmului. Avantajul acestei alternative teoretice constă în primul rând în gama largă de posibilități de documentare, dar și în modul simplu și distractiv în care această documentare se poate realiza, astfel încât să poată fi folosit cu succes și în predarea profesiei de arhitect de interior.

Why film scenography?

First of all, we will refer to film scenography and not to theatre scenography because the latter is more pictorial, the means of expression are different, the elements with which it works are predominantly fake, more artistic and adapted to the script compared to film whose sets are more anchored in reality.

Film scenography is the art that creates ambience, atmosphere, emotion, strong feelings, all in the service of a single purpose, that of telling the story for which it is created. Each element, its location in relation to the other elements, its texture, color, etc. are chosen especially, often containing subliminal messages, metaphors or various suggestions that develop the story. Scenography leaves nothing to chance: it shocks, amazes, terrifies or uplifts depending on the requirements of the script and on the director's vision.

In addition to "dressing" the space in the elements listed above, film scenography describes, through them, the character who lives in it or the action that takes place.

The filmmaker has to strive for a certain concept and maintain a certain discipline in order to achieve the ideal behind production. The scenographic work must reflect as much as

să reflecte cât de mult posibil filozofia și starea mentală a subiectului în cauză. Scenograful trebuie să introducă în organizarea spațială condițiile sociologice, istorice și culturale. Toate acestea trebuie să se armonizeze perfect. Această intensificare a realității filmate se bazează în mare măsură pe plastica vizuală a imaginii care completează ciclul narativ. Această sugestie corespunde indicațiilor lui Raymond Durnat, care susține că „arhitectura filmului conține dramă iar acesta este cel mai bun mediu în care arhitectura și drama conlucrează” (Durnat, 1967, pp. 99-100).

Într-un interviu acordat unei reviste online, Stephen Alesch (unul dintre fondatorii firmei Roman and Williams Building and Interiors), care s-a ocupat atât de scenografie de film, cât și de amenajări interioare, când a fost întrebat ce anume a adus din practica scenografiei de film în proiectele sale de amenajări de interior afirmă că scenografia merge mai departe de crearea unui design interesant și reușește să creeze un mediu înconjurător.

Modalitatea prin care scenograful gândește acest mediu înconjurător este subiectul de la care își dorește acest articol să pornească.

Confluente ale celor două arte

Atât scenografia cât și arhitectura de interior sunt arte care definesc dimensiunile și esența spațiului interior existențial; ambele creează scene experimentale din anumite situații de viață. Ambele forme de artă definesc anumite secvențe de viață, situații referitoare la interacțiunea umană și orizonturi menite să ajute la înțelegerea lumii. În ambele cazuri avem în față un scenariu.

Un spațiu interior real nu poate exista izolat de cultură și societate, ci formează un sistem de corelare a relațiilor dintre oameni, evoluție și lumea materială.

În zilele noastre, amenajarea unui interior ar trebui să depășească stadiul creării unor simple spații funcționale. Cerințele societății au crescut, spațiile trebuie să cuprindă în interiorul lor valori culturale individuale sau colective, să antreneze simțuri și emoții, să țină pasul cu progresele tehnice și să formeze modalități de percepție asupra lumii. Această evoluție a rolului spațiului, evoluția sa de la funcțional la emoțional cere aplicarea unei metode centrate mult mai mult pe latura umană, care să includă produsele,

posibilele filozofia și starea mentală a subiectului în discuție. Scenograful are să introducă în organizarea spațială condițiile sociologice, istorice și culturale. Toate acestea trebuie să se armonizeze perfect. Această intensificare a realității filmate este în mare măsură bazată pe plasticitatea imaginii care completează ciclul narativ. Această sugestie corespunde indicațiilor lui Raymond Durnat, care susține că „arhitectura filmului conține dramă și acesta este cel mai bun mediu în care arhitectura și drama lucrează împreună” (Durnat, 1967, pp. 99-100).

Într-un interviu acordat unei reviste online, Stephen Alesch (unul dintre fondatorii firmei Roman and Williams Buildings and Interiors), care s-a ocupat atât de scenografie de film, cât și de amenajări interioare, când a fost întrebat ce anume a adus din practica scenografiei de film în proiectele sale de amenajări de interior afirmă că scenografia merge mai departe de crearea unui design interesant și reușește să creeze un mediu înconjurător.

Modalitatea prin care scenograful gândește acest mediu înconjurător este subiectul de la care își dorește acest articol să pornească.

Confluences of the two arts

Both scenography and interior architecture are arts that define the dimensions and essence of the existential interior space; both create experimental scenes from certain life situations. Both art forms define certain life sequences, situations relating to human interaction and horizons meant to help understand the world. In both cases, we are looking at a scenario.

A real inner space cannot exist isolated from culture and society, but forms a system of correlation of the relations between people, social? evolution and the material world.

Nowadays, the arrangement of an interior should go beyond the creation of simple functional spaces. The requirements of society have grown: spaces must contain individual or collective cultural values, involve the senses and the emotions, keep up with technical progress and form ways of perceiving the world. This evolution of the role of space, its evolution from functional to emotional, requires the application of a method focused much more on the human side, which includes products, the evolution of technique and the envi-

evoluția tehnicii și mediul într-o rețea de sisteme contextualizată. Experimentarea spațiilor interioare, oricât de estetice ar fi acestea, este totuși o experiență curentă. Acestei experiențe, pentru a ieși în evidență, îi poate fi amplificată valoarea odată ce devine, ca în cazul spațiului din film, mai senzațională, mai stranie, mai uimitoare. Pentru a face acest lucru, arhitectura nu este obligată să introducă neapărat elemente fantastice în spațiile sale, ci să încerce să gândească spațiul în același mod în care o face scenograful.

Walter Benjamin susținea că atât arhitectura, cât și filmul sunt ambele percepute într-o stare de distragere a atenției (Benjamin, 2008).

Scenografia și arhitectura de interior sunt artele prin intermediul cărora publicul larg poate fi cel mai ușor educat și culturalizat. Practicanții acestor arte nu trebuie să piardă din vedere acest lucru. Scenografia de film mizează puternic pe această capacitate a sa, mergând de multe ori către manipulare.

Unul dintre arhitecții care a discutat despre importanța atmosferei în arhitectură este Peter Zumthor; acesta dezvoltă în cartea *Atmospheres*: „Întru într-o clădire, văd o încăpere și – într-o fracțiune de secundă – am un anumit sentiment despre ea” (Zumthor, 2006, p. 13).

Despre acest „anumit sentiment” este vorba. Un spațiu, prin atmosfera pe care o conține, ne produce anumite sentimente. Deci, prin extrapolare, pentru a amenaja un spațiu trebuie să căutăm sentimentul în principal, iar sub umbrela sa să rezolvăm toate celelalte probleme care apar în orice amenajare - funcțiune și funcționalitate.

Fiecare element component joacă un rol important aici. Fie că ne referim la texturi, la culori, la iluminare, ajungând la stilul general și la însăși dimensiunea spațiului dat, nimic nu poate fi lăsat la voia întâmplării sau tratat doar din punct de vedere estetic. Esteticul nu mai este suficient într-o amenajare de interior reușită.

Atmosfera în arhitectura de interior

Identitatea arhitecturii de interior se distinge prin înțelegerea și respectarea structurii ce înglobează spațiul și recunoașterea rolului acesteia ca inițiator al strategiei designului. Ea manipulează spațiul tridimensional, se folosește de stimulii senzoriali, folosește lumina pentru a crea efecte și

ronment in a contextualized systems network. Experiencing interior spaces, however aesthetic they may be, is nevertheless a common experience. This experience, in order to stand out, can be amplified once it becomes, as in the case of film space, more sensational, more peculiar, more amazing. To achieve this, architecture is not obliged to introduce fantastic elements into its spaces, but merely to try to think of space in the same way as the scenographer does.

Walter Benjamin argues that both architecture and film are perceived in a state of distraction. (Benjamin, 2008).

Scenography and interior architecture are the arts through which the general public can be most easily educated and cultured. Practitioners of these arts must not lose sight of this. Film scenography strongly relies on this ability, often going towards manipulation.

One of the architects who discusses the importance of atmosphere in architecture is Peter Zumthor; he reveals in the book *Atmospheres* that: “I walk into a building, I see a room and – in a split second – I have a certain feeling about it” (Zumthor, 2006, p. 13).

This is the feeling we have in mind. A space, through the atmosphere it contains, produces certain emotions. So, by extrapolation, in order to arrange an interior space we must seek the feeling mainly, and under its umbrella we must solve all the other problems that arise in any arrangement - function and functionality.

Each component plays an important role here. Whether we refer to textures, colors, lighting, or to the general style and size of the given space, nothing can be left to chance or treated only aesthetically. Aesthetics are no longer enough for successful interior design.

Atmosphere in interior architecture

The identity of interior architecture is distinguished by understanding and respecting the structure that encompasses the space and recognizing its role as initiator of the design strategy. It manipulates three-dimensional space and uses sensory stimuli; it uses light to create effects and increase comfort

a crește nivelul de confort și folosește materiale și culori ca elemente integrate ambientului. Limitele arhitecturii de interior sunt dificil de definit, deoarece se află la intersecția dintre arhitectură și design de produs, dar le conține pe ambele. Se referă atât la partea funcțională, cât și la aspectele ce țin de materiale, construcții și tehnologie. Am discutat deja despre faptul ca un proiect de interior bine dus la capăt este cel care depășește ideea de nevoie, de necesitate și începe să-și depășească latura funcțională și să-și lărgească holistic perspectiva asupra modalităților prin care indivizii folosesc și apreciază spațiul pe care îl ocupă. Având ca obiect spațiul, arhitectura de interior speculează caracteristicile arhitecturale ale acestuia, definite de calitățile constructive ale clădirii, adăugându-le elemente menite să creeze o ambianță care să îmbunătățească viața și percepția asupra lui, a celor ce îl ocupă sau îl vizitează temporar. Aceste elemente fac parte din categorii diferite și sunt de facturi diferite, variind în funcție de situație, buget și imaginația celui care le folosește. Toate, însă, sunt menite a crea ambianța din cadrul acestui spațiu.

Cosma Jurov, in cartea *Arhitectura ambianțelor* explică ambianța arhitecturală și ce conține aceasta astfel:

Ambianța arhitecturală este deci tot arhitectură de interior, dar cu spațializări și amenajări care pot să dea sensuri și senzații asociative atât configurațiilor izolate prin lumini, culori sau proporții, cât și celor complexe prin relațiile dintre spații, dintre spațiile interioare și mediul exterior, dintre protagoniști și spații, dintre persoane pentru comunicare, cu scopul de a intensifica trăirile, stările emoționale și psihice, sensibilitățile personale, confortul fizic și psihic etc. (Jurov, 2006, p. 11)

De aici putem merge mai departe și afirma că ambianța ar trebui să poarte amprenta celui pentru care arhitectura, prin comanda socială primită, va constitui un cadru construit. Este vorba de om și de aceea putem analiza două mari categorii de ambianță arhitecturală: ambianța fizică și ambianța psihologică, ca rezultat al acestei dualități ce ține de structura umană. Privind din acest punct de vedere, ambianța fizică a spațiului cuprinde nu doar partea vizuală (finisajele, decorul), ci și energiile invizibile care au un efect esențial asupra ambientului: condițiile termice, acustice, atmosferice, lumini și culori.

and it uses materials and colors as elements integrated into the environment. The limits of interior architecture are difficult to define because they are at the intersection of architecture and product design, but they contain both. It refers both to the functional part and to the aspects related to materials, construction and technology. We have already discussed the fact that a well-done interior project is one that goes beyond the idea of need, of necessity, and begins to overcome its functional side and to holistically broaden its perspective on the ways in which individuals use and appreciate the space they occupy. Having as object the space, interior architecture speculates on its architectural characteristics, defined by the constructive qualities of the building, adding to them elements meant to create an environment that improves the life and perception of it of those who occupy it or visit it temporarily. These elements belong to different categories and are of different types, varying according to the situation, budget and imagination of the user. All of them, however, are meant to create the ambience within this space.

Cosma Jurov, in the book *Arhitectura ambianțelor* explains architectural ambience and what it contains as follows:

The architectural ambience is therefore also interior architecture, but with spatialisations and arrangements that can give associative meanings and sensations to both configurations isolated by lights, colors or proportions, as well as to the complex ones through the relations between spaces, between interior spaces and the external environment, between protagonists and spaces, between persons for communication, in order to intensify the feelings, emotional and mental states, personal sensitivities, physical and mental comfort, etc. (Jurov, 2006, p. 11)

On this basis, it might be argued that the environment should bear the mark of the one for whom architecture, through the received social command, will constitute a built framework. We can thus analyze two major categories of architectural ambience: physical ambience and psychological ambience, as a result of this duality related to human nature. From this point of view, the physical ambience of space includes not only the visual part (finishes, decor), but also the invisible energies that have an essential effect on the environment: thermal, acoustic and atmospheric conditions as well as lights and colors.

Atmosfera este, deci, sentimentul pe care întâlnirea cu un obiect arhitectural sau un spațiu interior îl degajă. Conține, astfel, deopotrivă ambianța fizică și cea psihologică.

Arhitectura conține atmosfera, este creatoare de atmosferă prin spațiile pe care le dezvoltă. Primul lucru pe care îl învățăm însă despre arhitectură și spațiile sale este să le observăm și evaluăm prin intermediul entităților estetice și vizuale. Cu toate acestea, atmosfera generală este, de multe ori, mult mai puternică în determinarea stării pe care respectivul spațiu ne-o provoacă. Deseori clădiri, detalii sau interioare fără o valoare estetică vizibilă reușesc să creeze o atmosferă senzorială puternică și plăcută. Deseori frumosul poate să includă detalii înspăimântătoare sau chiar urâte.

În experimentarea spațiului arhitectural intervine perceperea multisenzorială în esența sa, aici intervin toate simțurile iar atmosfera interioară este percepută fără a conștientiza detalii palpabile ci, mai mult, prin senzațiile create în mintea utilizatorului.

Cum putem învăța de la scenografia de film să abordăm atmosfera în amenajările interioare

Vom încerca mai departe să indicăm câteva direcții în care putem citi scenografia filmelor astfel încât aceasta să ne sugereze moduri de a aborda amenajările de interior jucându-ne cu elementele care compun atmosfera.

Redarea atmosferei prin scenografia filmului și prin elementele componente ale acesteia se folosește atunci când regizorul vrea să spună povestea nu numai cu ajutorul personajelor sau al dialogurilor. Mai exact, este un instrument pe care cinematografia îl utilizează atunci când vrea să plaseze spectatorul într-o anumită dispoziție pentru a-l face să perceapă partea nespusă a poveștii sau să o sublinieze pe cea spusă. În cadrul limbajului arhitectural, în multe cazuri, scenografia și regizorii apelează la metafore pentru a sublinia anumite elemente ale poveștii. Filmele înseși sunt metafore ale felului în care oamenii experimentează viața la un nivel profund. Crearea unui limbaj unic al metaforelor și simbolurilor în cadrul unui film reprezintă un proces important în redarea vizuală a poveștii. Imaginile simbolice ne ajută să înțelegem conceptele abstracte ce nu pot fi întotdeauna transpuse în cuvinte.

The atmosphere is, therefore, the feeling that the encounter with an architectural object or an interior space generates. It contains both physical and psychological ambience.

The architecture contains the atmosphere; it creates the atmosphere through the spaces it develops. The first thing we learn, however, about architecture and its spaces is to observe and evaluate them through aesthetic and visual entities. However, the general atmosphere is often much stronger in determining the state that space causes us. Often, buildings, details or interiors without a visible aesthetic value manage to create a strong and pleasant sensory atmosphere. On the other hand, beauty can often include frightening or even ugly details.

The experience of architectural space involves multisensory perception in its essence; all the senses intervene and the inner atmosphere is perceived without an awareness of palpable details but rather through the sensations created in the user's mind.

How we can learn from film scenography to approach atmosphere in interior design

We will suggest some ways in which we can read the scenography of the films so that it should inspire ways to approach the interior arrangements by playing with the elements that make up the atmosphere.

The rendering of the atmosphere through the scenography of the film and its components is used when the director wants to tell the story not only with the help of characters or dialogues. Specifically, it is an instrument that cinema uses when it wants to put the spectators in a certain mood, to make them perceive the untold part of the story or to emphasize the one told. Within architectural language, in many cases, scenographers and stage directors use metaphors to emphasize certain elements of the story. Movies themselves are metaphors of how people experience life on a profound level. Creating a unique language of metaphors and symbols within a film is an important process in the visual rendering of the story. Symbolic images help us understand abstract concepts that cannot always be translated into words.

Metaforele vizuale pot acționa la nivelul subconștientului, în timp ce spectatorul urmărește conștiințios subiectul, personajele și corporalitatea designului. Aceste metafore vizuale adresate subconștientului pot lucra la alte nivele, prezentând straturi subtile ale poeziei imaginarului ce pot comunica idei, concepte și semnificații narațiunii.

Prin natura meseriei lor, scenografiile interpretează vizual scenariul atât cu ajutorul fizic al designului ce este ușor înțeles, cât și cu ajutorul metaforelor ce comunică la un nivel intelectual, subconștient, psihologic și emoțional. Pentru scenograf, metafora poate fi un element de ghidaj în luarea anumitor decizii de design privind multitudinea detaliilor ce țin de arhitectura spațiului, culoarea, textura și a relațiilor spațiale. În filmele lui Tarkovski, de exemplu, s-au folosit obiecte-simbol plasate în locuri nepotrivite. În filmul *Călăuza* (1979), cea mai importantă metaforă cinematografică și scenografică în egală măsură este plasarea icoanei într-un loc mizer, industrial, printre seringi. Am putea merge cu analiza chiar mai departe și vom observa că în foarte multe dintre filmele sale plasează un simbol al bisericii, în locuri lipsite de viață și de frumusețe. Folosindu-se de metafora-simbol și de contrapunctul care o evidențiază, Tarkovski vorbește, de fapt, despre prăpastia dintre Divinitate și societate.

Texturile decorului reprezintă un alt element cu care scenografiile ambiencează povestea filmului. Un exemplu este cazul peretelui celebru din filmul *The King's Speech* (2010) (regia Tim Hooper, scenografia Eve Stewart). În încăperea în care regele ia lecții de dicție, un perete vizibil vechi, cu nenumărate straturi de tapet și culori așezate una peste alta, ce se dezlipesc și se dezvăluie, este încărcat de simboluri ce spun povestea filmului. Avem opoziția dintre lux și declin ce redă metaforic condiția personajului principal, prin alăturarea de elemente de mobilier pe fundalul peretelui, pentru ca apoi acesta să devină, prin imaginea sa de operă de artă realizată în mod natural prin suprapunerea de straturi de-a lungul timpului, o metaforă la adresa lungului și dificilului drum pe care regele îl are de parcurs. Textura expresivă a peretelui ce susține puternic narativ acțiunea și mesajul filmului este o textură ce a fost recreată după o imagine întâlnită de regizor și scenograf în perioada de pregătire a filmărilor.

Visual metaphors can act at the subconscious level while the spectator consciously follows the subject, the characters and the corporeality of the design. These visual metaphors addressed to the subconscious can work at other levels, presenting subtle layers of the poetics of the imaginary that can communicate ideas, concepts and meanings of the narrative.

By the nature of their profession, scenographers visually interpret scenarios both with the physical help of design that is easily understood and with the help of metaphors that communicate at an intellectual, subconscious, psychological and emotional level. For the scenographer, the metaphor can be a guiding element in making certain design decisions regarding the multitude of details related to the architecture of the space, the colors, the textures and the spatial relations. In Tarkovsky's films, for example, symbolic objects placed in inappropriate places were used. In the film *Stalker* (1979), the most important cinematic and scenographic metaphor is the placement of the icon in a miserable, industrial place, among the syringes. We could develop the analysis to see that in many of his films he places a symbol of the church, in places devoid of life and beauty. Using the symbol-as-metaphor and the counterpoint that highlights it, Tarkovsky speaks, in fact, about the gap between the Godhead and society.

The textures of the scenery represent another element with which the scenographers create an ambience for the story of the film. An example is the case of the famous wall in *The King's Speech* (2010) (directed by Tim Hooper, set design by Eve Stewart). In the room where the king takes diction lessons, an old wall, with countless layers of wallpaper and colors placed on top of each other, which detach and reveal themselves, is loaded with symbols that tell the story of the film. We have the opposition between luxury and decline that metaphorically expresses the condition of the main character in the juxtaposition of elements of furniture against the background of the wall, which then becomes, through its image as a work of art made naturally by overlapping layers over time, a metaphor for the long and difficult road that the king has to travel. The expressive texture of the wall that strongly supports the narrative and the message of the film is a texture that was recreated after an image encountered by the director and the scenographer during the preparation for the filming.

Dacă continuăm să ne gândim la utilizarea texturilor în decorul filmului iar ne vom duce cu gândul la Tarkovski. În filmele regizate de el, în multe dintre cazuri, texturile au mai multă importanță chiar și decât derularea evenimentelor. Universul creat de Tarkovsky este concentrat puternic în jurul texturilor imaginilor, un univers în general umed, dărăpănat, acoperit de mușchi.

Imaginile lui Tarkovsky sunt atât de puternic texturate încât, de exemplu, acolo unde dorește să redea umezeala, aceasta pare să se infiltreze prin ecran, cum se întâmplă în cazul filmului *Nostalghia* (1983).

Pe lângă texturi, un alt element important ce compune atmosfera unui film este culoarea. În general teoria clasică a culorilor este valabilă și în cazul filmelor, doar că aici, acestea sunt folosite pentru a spune povestea; nicio culoare nu este întâmplătoare în cazul filmelor bune, cum niciun element ce compune imaginea cinematografică nu este întâmplător. Toate sunt folosite cu un anumit scop, reprezintă un simbol, o metaforă, o referire la un personaj etc. Fiecare culoare ne afectează în mod diferit. Chiar și cea mai mică variație a unei singure culori poate avea o influență profundă asupra comportamentului uman. Folosite cum trebuie, culorile pot deveni unelte puternice pentru oamenii de film în a învălui o poveste în mod subliminal, a face o situație ironică sau absurdă.

Patti Bellantoni, în cartea sa despre rolul culorilor în film, intitulată *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*, oferă câteva sugestii despre modul în care culorile pot fi folosite în scenografia de film. (Bellantoni, 2005) Astfel culoarea poate fi subiectivă, dar anumite nuanțe și game reprezintă, indică și comunică mesajul narativ către audiență. Culorile calde tind să redea sensibilitate și umanitate. Culorile reci reprezintă răceala, lipsa emoțiilor și a sentimentelor, acestea pot reprezenta de asemenea putere și forță. Culorile aprinse reprezintă sexualitate, furie, pasiune, dar și înfierbântare fizică sau viscerală. O gamă monocromă poate reda atmosfera unei lumi lipsite de culoare, monotone, emoții mascate sau ideea de simplitate și armonie.

Ca exemplu de paletă generală de culori îl avem pe cunoscutul regizor Wes Anderson ale cărui filme sunt centrate în această direcție.

If we keep thinking about the use of textures in the setting of the film, Tarkovsky will again spring to mind. In his films, in many cases, the textures are even more important than the unfolding of the events. The universe created by Tarkovsky is strongly concentrated around the textures of images, a generally humid, dilapidated universe covered in moss.

Tarkovsky's images are so strongly textured that, for example, when he wants to render moisture, it seems to seep through the screen, as in the case of the film *Nostalghia* (1983).

In addition to textures, another important element that composes the atmosphere of a film is color. In general, the classical theory of colors is also valid for films, except that here they are also used to tell the story; no color is accidental in good films, as no element composing the cinematographic image is accidental. All are used for a specific purpose; they represent a symbol, a metaphor, a reference to a character, etc. Each color affects us differently. Even the smallest variation of a single color can have a profound influence on human behavior. Used properly, colors can become powerful tools for filmmakers to envelop a story in subliminal connotations, to create an ironic or absurd situation.

Patti Bellantoni, in her book on the role of colors in the film, entitled *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*, provides some suggestions on how colors can be used in film scenography (Bellantoni, 2005). Thus, color can be subjective, but certain shades and ranges represent, indicate and communicate the narrative message to the audience. Warm colors tend to give back sensitivity and humanity. Cold colors represent coldness, lack of emotions and feelings, yet they can also represent strength and power. Bright colors represent sexuality, anger, passion, but also physical or visceral heat. A monochrome range can convey the atmosphere of a world devoid of color, full of monotony and surreptitious emotions, or the idea of simplicity and harmony.

As an example of a general color palette we have the well-known director Wes Anderson whose films pay great attention to this aspect.

Obsesia sa pentru compoziție poate fi comparată cu cea a lui Stanley Kubrick. Fiecare mișcare de cameră de-a lungul elementelor decorului ne dezvăluie o paletă de culori ce creează o atmosferă aproape hipnotică. În *Moonrise Kingdom* (2012) această paletă de culori naturale ale începutului de toamnă călduros, combinate cu un design rafinat al decorurilor redau o atmosferă caldă, puțin retro, evocând perioada în care se petrece acțiunea și dând o senzație de siguranță și protecție.

Trecând de la paleta generală de culori la utilizarea anumitor culori în cadrul unui film pentru a sublinia acțiunea și a reda atmosfera în diferite scene se va exemplifica cazul filmului *American Beauty* (1999). Modalitatea în care culorile steagului american roșu, alb, albastru, apar în mod agresiv cât și în mod subtil, atât în dialoguri, cât și în decoruri și obiecte este un exemplu util de mesaj subliminal transmis prin culoare. Patti Bellantoni observa aici apariția repetată a culorilor steagului american care sunt folosite nu pentru estetică ci, pentru a transmite un mesaj privitorului: „Efectul subliminal al repetiției tricolorului american este acela de a întipări în conștiința noastră arhetipul clasic al familiei americane: perfectă privită de afară, dar torturată și în descompunere în spatele ușilor (roșii) închise” (Bellantoni, 2005. p. 26).

Un alt element extrem de important în cadrul compunerii atmosferei filmului este lumina. Aici discuția este foarte lungă și exemplele nenumărate.

În contextul artei cinematografice, a vorbi despre lumină înseamnă, de fapt, a face referire la folosirea luminii cu semnificație. A pune lumina înseamnă, în limbaj cinematografic, a ilumina, a gândi, a imagina, a avea o viziune asupra cadrului respectiv și a construi, din nevăzut, vizibilul, folosind metode fizice precise în scopul de a crea emoție.

Astfel, acest proces are două părți, una tehnică și una artistică. Mecanismul creativ al luminii are rolul de a crea o stare care să fie transmisă spectatorului. Efectul iluminării se dezvoltă dinamic. El poate și trebuie să fie în legătură cu dezvoltarea acțiunii și să contribuie la expresivitatea imaginilor.

La baza originii artei cinematografice stau proporțiile suprafețelor luminate, gradația densităților umbrei și ritmul acestora. La rândul său, arhitectura luminii devine unul dintre elementele componente ale atmosferei filmice.

His obsession with composition can be compared to that of Stanley Kubrick. Every movement of the camera along the elements of the decor reveals a palette of colors that creates an almost hypnotic atmosphere. In *Moonrise Kingdom* (2012), this palette of natural colors of the beginning of the warm autumn, combined with the refined design of the sets, generates a warm, slightly retro, atmosphere, evoking the period in which the action takes place and giving a feeling of safety and protection.

Moving from the general color palette to the use of certain colors in a film to emphasize the action and to convey the atmosphere in different scenes the case of *American Beauty* (1999) will be used for illustration. The way in which the colors of the American flag, red, white, blue, appear aggressively and subtly, both in dialogues and in sets and objects, is a useful example of a subliminal message transmitted by color. Patti Bellantoni observes here the repeated appearance of the colors of the American flag, which are used not for the sake of aesthetics but to send a message to the viewer: “The subliminal effect of the repetition of the American tricolor is to imprint in our consciousness the classic archetype of the American family: perfectly viewed from the outside, but tortured and decomposing behind closed (red) doors” (Bellantoni, 2005, p. 26).

Another extremely important element in the composition of the film atmosphere is light. Here the discussion is very long and the examples countless.

In the context of film art, to talk about light is, in fact, to refer to the meaningful use of light. To shine a light means, in cinematic language, to illuminate, to think, to imagine, to have a vision of that frame and to build, from the unseen, the visible, using precise physical methods in order to create emotion.

Thus, this process has two parts, a technical and an artistic one. The creative mechanism of light is to create a state to be transmitted to the spectator. The effect of illumination develops dynamically. It can and must be related to the development of the action and contribute to the expressiveness of the images.

Underlying the origin of cinematographic art are the proportions of the illuminated surfaces, the gradation of shadow densities and their rhythm. In turn, the architecture of light becomes one of the constituent elements of the filmic atmosphere.

Această atmosferă este o complementaritate a elementelor statice (arhitectura luminii, recuzita, scenografia, volumele etc.) și a celor dinamice (actori, elemente din natură, obiecte în mișcare etc.). Lumina ne creează atmosfera atât în film, cât și în arhitectură. O lumină caldă ne redă o atmosfera romantică, plăcută, reconfortantă; lumina rece ne definește o atmosferă sumbră, stresantă, încărcată, cea de culoare puternică, spre exemplu roșu intens, creează un efect dur, sau de avertizare.

În cartea sa *Lumina în arta filmului*, George Cornea explică cât de importantă este lumina în crearea atmosferei din film și cum, prin modelarea cantității și a calității acesteia, volumele și personajele pot căpăta „attribute expresive”. (Cornea, 2004, p. 55)

Ne putem aminti aici de lumina trandafirie și idilică a filmului *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001), regizat de Jean-Pierre Jeunet, ce contribuie la atmosfera locului în care se desfășoară (Parisul) și a imaginii idilice a acestuia evocată de film. Tonurile sepie ale luminii ne sugerează plasarea acțiunii într-un alt timp și îi oferă filmului un sentiment de eternitate, adăugându-se atmosferei nostalgice evocată de personaje și de genul filmului (o poveste de iubire romantică).

Cele de mai sus reprezintă doar câteva exemple de cazuri în care scenografia se folosește de elementele decorului pentru a-și spune povestea.

Atmosfera ne vorbește despre lumea în care se desfășoară acțiunea filmului, despre felul în care se desfășoară aceasta, dramatic, romantic, înspăimântător. Atmosfera este o calitate intrinsecă a spațiului. Filmul nu lasă această atmosferă la întâmplare, ci o creează prin mijloace proprii și cu scopuri precise, fie pentru a fi în concordanță cu povestea, fie pentru a merge împotriva acesteia și prin opoziție subliniind-o. Astfel, atmosfera este unul din elementele narative printre cele mai importante în cadrul unui film și a imaginii vizuale ale acestuia.

Variantele de utilizare a elementelor de design și de amplificare a acestora cu ajutorul celor cinematografice sunt multiple, combinațiile de asemenea. Importantă de reținut este modalitatea prin care scenografia vine în sprijinul poveștii cu ajutorul elementelor de design, felul în care ele sunt compuse în cadrul spațiului cinematografic pentru a sublinia diferite acțiuni sau a amplifica anumite senzații care susțin subiectul filmului sau conceptul cinematografic. De asemenea, atenția

This atmosphere is a complementarity of static elements (light architecture, props, scenography, volumes, etc.) and dynamic elements (actors, elements of nature, moving objects, etc.). Light creates atmosphere in both film and architecture. A warm light gives us a romantic, pleasant, refreshing atmosphere; cold light defines a gloomy, stressful, charged atmosphere while strong light, for example intense red, creates a harsh or warning effect.

In his book *The Light in Film Art*, George Cornea explains how important light is in creating the atmosphere of the film and how, by shaping its quantity and quality, volumes and characters can acquire “expressive attributes”. (Cornea, 2004, p. 55)

We can remember here the rosy and idyllic light of the film *Le fabuleux destin d'Amélie Poulain* (2001), directed by Jean-Pierre Jeunet, which contributes to the atmosphere of its Parisian setting and to the idealized image evoked by the film. The sepia tones of light invite us to place the action in another time and give the film a feeling of eternity, adding to the nostalgic atmosphere evoked by the characters and the film type (a romantic love story).

The above are just a few examples of cases where scenography uses the elements of the scenery to tell a story.

The atmosphere tells us about the world in which the film takes place, about the way in which it takes place, dramatically, romantically or frighteningly. Atmosphere is an intrinsic quality of space. The film does not leave the atmosphere to chance but creates it by its own means and with precise purposes, either to be consistent with the story, or to go against it and to emphasize it by opposing it. Thus, atmosphere is one of the most important narrative elements of a film and of its visual image.

The variants of using the design elements and of amplifying them with the help of the cinematographic ones are multiple, the combinations too. What is important to remember is the way in which the scenography supports the story with the help of the design elements, the way in which they are composed within the cinema space in order to emphasize different actions or to amplify certain sensations that support the subject of the film or the cinematic concept. Also,

la detaliile cu care spațiul cinematografic este ambientat și cu ajutorul cărora urmărește firul narativ reprezintă iarăși o caracteristică importantă a scenografiei de film ce poate fi studiată.

Jean Whitehead în *Creating Interior Atmosphere: Mise-en-scène and Interior Design* afirmă că spațiul nu poate comunica, în adevăratul sens al cuvântului, dar poate murmura discret, șoptind sugestii, creând sentimente, evocând emoții și răspunsuri. (Whitehead, 2017)

Un exercițiu scenografic reușit este cel în care nimic nu este lăsat la întâmplare. La fel poate să fie gândit și spațiul arhitectural interior. Fiecare gest să aibă la bază o motivație clară ancorată puternic în tema de proiectare, în acțiunea care urmează să se desfășoare sau în personalitatea celor ce urmează să îl parcurgă sau locuiască.

Concluzii

Exemple de cum poate fi citită și folosită scenografia de film ca inspirație pentru îmbunătățirea practicii în arhitectura de interior sunt extrem de multe. Fiecare film și, mai ales, ceea ce se află în spatele acțiunii și a personajelor propriu-zise poate fi o sursă de documentare pentru arhitectul de interior.

Lumea fizică și noțiunea abstractă a spațiului nu pot fi deconectate din memoria, din visurile, fricile și dorințele existenței noastre de zi cu zi. În colaborare cu regizorii și directorii de imagine, scenografii au creat spații ce inspiră privitorii să viseze în modul în care Gaston Bachelard a scris despre locuri și spații în *Poetica Spațiului* (Bachelard, 2003). Spațiile cinematografice mizează neîndoind pe modalitățile în care, de exemplu, podurile caselor, pivnițele și dormitoarele dețin roluri diferite în viața omului, atât în cea de zi cu zi, cât și în cea imaginară. În relație cu subiectul filmului și personajele sale, spațiile cinematografice evocă locuri unde cu toții am locuit, crescut, ne-am simțit confortabil sau alienați, am fost uimiți sau cuprinși de groază.

În cazul amenajărilor interioare, poveștile există în însăși tema de proiectare. Ele sunt comunicate într-un fel sau altul, dar nu întotdeauna coerent, de multe ori prezentând informații relatate fără o ordine sau chiar cu date lipsă. Arhitectul ordonează informațiile și stabilește prioritățile în transmiterea lor către utilizatori, care, la rândul lor trebuie să le pună cap la cap din punct de vedere al timpului și spațiului, dar să își și clarifice cauzele ce afectează relațiile dintre ele-

the attention to the details with which the ambience of the cinematographic space is created and which helps to follow the narrative thread is another important feature of scenography that deserves to be studied.

Jean Whitehead, in *Creating Interior Atmosphere: Mise-en-scène and Interior Design*, states that space cannot communicate, in the true sense of the word, but can murmur discreetly, whispering suggestions, creating feelings, evoking emotions and answers (Whitehead, 2017).

A successful scenographic exercise is one in which nothing is left to chance. The interior architectural space can be conceived in a similar way. Each gesture should be based on a clear motivation, strongly anchored in the design theme, in the action to be carried out or in the personality of those who are to pass through it or live in it.

Conclusions

Examples of how film scenography can be read and used as inspiration for improving practice in interior architecture are extremely numerous. Every film and especially what lies behind the action and the characters themselves can be a source of documentation for the interior architect.

The physical world and the abstract notion of space cannot be disconnected from the memory, dreams, fears and desires of our everyday existence. In collaboration with film directors and directors of photography, scenographers have created spaces that inspire viewers to dream in the way Gaston Bachelard wrote about places and spaces in *Space Poetics* (Bachelard, 2003). Cinematographic spaces undoubtedly rely on the ways in which, for example, the bridges of houses, cellars and bedrooms have different roles in human life, both in the daily and the imaginary ones. In relation to the subject of the film and its characters, the cinematic spaces evoke places where we all lived, grew up, felt comfortable or alienated, where we were amazed or horrified.

In the case of interior design, the stories exist in the design theme itself. They are communicated in one way or another but not always coherently, often presenting related information without any order or even missing data. The architect orders the information and establishes the priorities in its transmission to the users, who, in turn, must put together the pieces from the point of view of time and space, but also to clarify the causes that affect the relations between the ele-

mente. Implicarea astfel obținută poate crea o relație afectivă mai puternică între utilizatori și spațiul amenajat. Filmul, încă de la începuturile sale, se folosește de această metodă pe care o îmbunătățește din zi în zi. Toate posibilitățile și tehnicile de implicare a spațiului arhitectural în poveste sunt deja discutate și perfecționate.

Astfel, una dintre variantele prin care arhitectura de interior se poate raporta la scenografie, pentru a-și îmbunătăți modalitățile de exprimare, este maniera acesteia din urmă de a urmări și susține vizual firul narativ, prin toate mijloacele pe care le are la dispoziție. Nimic nu este lăsat la întâmplare, fiecare element are o motivație clară a existenței sale în spațiu, iar această motivație este legată puternic de acțiunea care se petrece sau de starea pe care trebuie să o creeze.

Se poate concluziona că studierea felului în care filmul își spune povestea prin intermediul spațiului arhitectural construit de către scenograf, atingând un nivel ridicat de implicare afectivă a spectatorului său, poate îmbunătăți calitatea spațiului arhitectural real, atunci când e aplicată practicii arhitecturii de interior, dar și procesului educațional.

Referințe/References

- Bachelard, G. (2003). *Poetica spațiului*. (Trad. I. Bădescu). Pitești: Paralela 45.
- Bellantoni, P. (2005). *If It's Purple, Someone's Gonna Die: The Power of Color in Visual Storytelling*. 1st American pbk. ed. Burlington, MA, USA. Oxford, UK: Elsevier/Focal Press
- Benjamin, W. (2008). *The work of art in the age of mechanical reproduction* (J. A. Underwood, Trans.). Penguin Books.
- Cornea, G. (2004). *Lumina în arta filmului*. București: Semne.
- Jurov, C. (2006). *Arhitectura ambianțelor – elemente de teorie cognitivă și psihologie ambientală în arhitectură*. București: Editura Capitel.
- Pallasmaa, J. (2007). *The Architecture of image: Existential space in cinema*. Helsinki: Rakennustieto.
- Raymond, D. (1967). *Film and Feelings*. Cambridge Massachusetts: Massachusetts Institute of Technology
- Whitehead, J. (2017). *Creating Interior Atmosphere: Mise-en-scene and Interior Design*. Bloomsbury Visual Arts
- Zumthor, P. (2006). *Atmospheres*. Basel: Birkhauser- Publisher for Architecture

ments. The involvement thus obtained can create a stronger emotional relationship between the users and the arranged space. Film has used this method since its inception and constantly improved it. All the possibilities and tricks of involving the architectural space in the story have already been discussed and perfected.

Thus, one of the ways in which interior architecture can relate to scenography, in order to improve its manner of expression, is to visually follow and support the narrative thread, by all the means at its disposal. Nothing is left to chance, each element has a clear motivation of its existence in space, and this motivation is strongly related to the action that is taking place or the state it must create.

It can be concluded that the study of the way in which film tells its story through the architectural space built by the scenographer, reaching a high level of emotional involvement on the part of spectators, can improve the quality of real architectural spaces when applied to the practice of interior architecture but also to the educational process.