

REGENERARE LA SCARĂ UMANĂ

Prep. drd. arh. Mariana DUȚESCU

Argument

Tema propusă urmărește modul de transformare și constituire a spațiilor urbane, ca o consecință a constantelor evoluției sociale, culturale și în modul de utilizare, încercând să determine în ce măsură interrelaționările dintre oraș și societate conduc la noi tipuri de experiențe și condiționări urbane și cercetează direcțiile spre care se îndreaptă soluțiile arhitecturale - răspuns pentru re-evaluarea convențiilor urbane.

Arhitectura este expresia societății și a așteptărilor sale. Relațiile socio-spațiale și experiența urbană sunt în continuă transformare; fiind totodată agent, dar și registru al schimbării și evoluției sociale, cadrul urban oferă, provoacă, însă pretinde adaptare.

Situațiile extreme pretind noi forme de ocupare urbană, cer să fie utilizate în mod creativ, iar soluțiile arhitecturale răspund unor așteptări și coeficienți în permanentă schimbare.

Jucând un rol determinant în dezvoltarea orașelor sau cartierelor, forțele sociale și culturale sunt în măsură să sprijine ori să împiedice calitatea spațiului urban.

Pot fi înțelese ca variabile ce influențează la diverse scări; diversitatea sau migrația internațională, de exemplu, un aspect important al dezvoltării demografice, poate conduce la aglomerări de emigranți în anumite arii urbane sau la schimbări de fluxuri și condiții de trafic între centre de activități.

Analizarea dinamicilor sociale și culturale și definirea impactului acestora asupra dezvoltării arilor urbane și a implicațiilor în utilizarea spațiului ar putea furniza răspunsuri cu privire la utilizarea sau conformarea unui spațiu public viu și însușit în contextul actualei societăți multiculturale.

Spațiu public — spațiu social

Arhitectura poate fi reprezentarea unei comunități — spunea Massimiliano Fuksas¹ —, având în vedere că, clădirile, urâte sau nefuncționale, sunt oglinda societății. Ordonarea spațiilor în funcție de utilizatori — eu (individul), tu, noi (comunitatea), voi² — înseamnă determinarea unei soluții ce pune în acord lumea subiectivă a percepției și nevoii individuale și cea obiectivă, a geometriei matematice.

Arhitectura se supune legilor carteziene, însă nu poate fi autonomă, concepută independent de oameni. Utopiile, orașe văzute de sus cu ochiul obiectiv al urbanistului-demiurg nu s-au dovedit funcționale. Orașul văzut de aproape, cu ochiul trecătorului, este cadrul necesar în care indivizii-actori pot performa în mod firesc — iar producerea de spațiu se face în mod progresiv și natural, ca produs social.

Privit de la distanțe variabile, însă, orașul intră în dialog cu rețele vaste de utilizatori, cărora le răspunde și care îl influențează, cu grupuri sociale bine definite sau, la un alt nivel, cu fiecare individ în parte.

De la individ la comunitate, **omul rămâne protagonist al spațiului urban**, iar orașul se traduce, astfel, printr-o

uriașă colecție de experiențe individuale.

Privit de jos și măsurat de aproape cu fiecare pas — cum sugerează Michel de Certeau³ — spațiul este perceput prin intermediul tuturor simțurilor, însușit și apropiat în funcție de criteriile proprii, subiective.

“Proiectul urban, adesea victimă a unui necontrolat impuls comercial sau — la cealaltă extremă — epuizat sub povara condiționărilor de natură estetică, ne obligă să insistăm asupra unei dimensiuni morale ce proclamă omul ca subiect de netăgăduit al orașului”⁴.

În condițiile în care societatea a devenit, pentru prima dată în istorie, preponderent urbană, orașele trebuie să își asume rolul de *polis*, spațiu democratic, centru al toleranței și incluziunii sociale, adresându-se maselor largi de locuitori de religii, etnii, convingeri politice sau rase diferite, însă trebuie, totodată, să răspundă nevoii cotidiene a cetățenilor săi de a-i inspira cu spații publice accesibile. Spațiul public pe care îl parcurgem cotidian, spațiul al trecerii și al *ieșirii din sine*, nu mai corespunde modelului idealizat, al agorei antice, unde aveau loc schimburi comerciale, dezbateri politice, evenimente istorice și unde pulsa întreaga viață a comunității.

Societatea contemporană este nu numai lipsită de spații publice — și aici putem include și controversatele mall-uri comerciale — ci și de spații civice. Dacă spațiul public este astăzi viu sau mort, cum îl proclama Richard Sennet, iar viața publică este lipsită de sens — acesta nu este neapărat legat de funcționarea sa în același mod ca în societățile antice.

Într-adevăr, străzile și piețele nu mai funcționează decât rareori ca forumuri urbane, iar societatea eterogenă de astăzi simte și exprimă tot mai puțin apartenența la o comunitate. Dacă modelele istorice ale spațiului public găzduiau evenimente legate de politică, justiție, religie, spațiul public de astăzi nu mai este relaționat în mod special cu vreun tip de putere. Este un spațiu al contactului social superficial și convențional, natura sa este cea care permite individului să se izoleze pe sine însuși, să se facă pierdut într-o mare de oameni — iar unele din cele mai interesante și funcționale spații publice recent dezvoltate funcționează pe acest principiu. Mike Crang observa că, în contrast cu *polis*-ul, *cosmopolis*-ul de astăzi este rezultatul unei societăți diversificate, eterogene, opus al ideii de comunitate; așadar, spațiul urban posedă o toleranță a diversității, co-existența unor grupuri sociale diferite ce se intersectează și interacționează numai accidental în spațiul public al străzii, dar nu se unesc în acțiuni civice comune.

Nevoii de centralitate, de omogenitate și de apartenență la o comunitate i se opun cele de izolare și eterogenitatea inevitabilă; mai mult decât atât, dacă în trecut căutam locuri în care să ne întâlnim unii cu ceilalți, astăzi, datorită telefoanelor, internetului și mobilității ridicate, suntem expuși prea multor contacte sociale, ceea ce face ca nevoia de liniște să devină presantă.

Spațiul trăit este spațiul percepției cotidiene și individuale; în momentul părăsirii spațiului interior, omul își asumă riscul expunerii de sine într-un spațiu al trecerii, un spațiu al convențiilor sociale și al impersonalului.

Strada nu mai găzduiește astăzi mișcări civice ale unei comunități închegate, nu mai adună laolaltă conștiințe, ci este un “non-loc” (Marc-Auge) în care oamenii sunt înstrăinați, supuși aceluiași convenții sociale, reguli și interdicții, un loc de tranziție între domiciliul-însușit ca spațiu al regăsirii de sine și locul de muncă perceput ca proiecție a sinelui în viitor.

Nevoia de izolare a individului angrenat în tumultul vieții urbane este similară impulsului ce a determinat migrarea către zonele periferice ale orașelor în căutarea liniștii pierdute, a închiderii în sine, a apropiării de natură și familie. Blamată ca spațiu al alienării, “anti-oraș”⁵, suburbia reușește, însă, să trezească în locuitorii

săi conștiința civică și simțul apartenenței la o comunitate.

Aflată încă la început ca fenomen, suburbia evoluează ca un oraș reinventat, ai căror locuitori se implică mult mai puternic decât în densele spații urbane în activități legate de școlile, biserica și comunitățile lor.

Migrația către suburbii a determinat, totodată, efecte negative puternice, atât asupra mediului, din cauza poluării (transportul în comun se justifică numai pe zonele urbane dense, iar cei ce locuiesc la periferiile orașelor sunt nevoiți să folosească automobilul personal), a pierderii identității orașului sau ocupării terenului verde. Migrația pe distanțe lungi este, însă, un fenomen amplu la nivel global, și are, poate, cele mai vizibile consecințe asupra marilor centre urbane. Societățile ultimilor ani s-au văzut nevoite să se împace cu propriul pluralism, majoritatea fiind un *mix* din punct de vedere etnic, religios și lingvistic.

O problemă frecventă a orașelor moderne este aceea că, deși sunt populate de o colecție fascinantă de tipuri de indivizi diferiți — emigranți, băștinași, bogați, săraci — acestea rareori se amestecă unele cu altele, așa cum rezultă din observarea modului de distribuție a comunităților. Fiecare grup își însușește un teritoriu propriu și, în mod surprinzător, interacțiunea dintre grupuri lipsește.

În acest caz, provocarea cu care se confruntă arhitecții și urbanistii este aceea de a găsi un design capabil să stimuleze comunitățile diferite să interacționeze, să se recunoască și să se accepte una pe cealaltă.

Deși omogenitatea a fost în mod evident, un "ideal" depășit de realitatea cotidiană, ideea de cetățenie a trebuit să includă diversitatea culturală. Identitățile utilizatorilor sunt din cele mai diverse, fiecare având un trecut propriu, un mod de percepție specific și așteptări diferite de la spațiile publice.

Spațiile publice capabile să răspundă sau să se constituie ca produs al societății multiculturale nu pot fi decât flexibile, deschise și multifuncționale, concepute nu în mod strict și rațional, ci ca spații ale trăirii subiective și senzoriale, spații ale vidului, ale regăsirii de sine. Locurile introspective pot transmite impulsuri reale societății noastre. Se pare că rolul reprezentativ istoric al spațiilor publice s-a transferat de la un nivel colectiv la individual.

Spațiile neprogramate, cele ce se constituie ca proces, lipsite de designul vizionar al unei armonii statice, au șanse tot mai ridicate să fie considerate atractive și să capete viață; privind dincolo de formă și de estetică, spațiile interacțiunii democratice, apărute spontan, spațiile practicate, au potențial în angajarea unei necesare dinamici sociale.

Spațiile practicate sunt spații trăite; a practica un spațiu înseamnă a-l cunoaște, prin intermediul simțurilor, a-l utiliza și a-l îmbogăți cu semnificații. Cu fiecare pas, relația trecătorului cu spațiul parcurs capătă valențe noi, sensuri și unghiuri de percepție diferite.

Spre deosebire de alte forme de artă, arhitectura înseamnă participare, iar în cazul spațiului parcurs cotidian — cum este spațiul public al străzii — comunicarea cu individul se face bidirecțional — nu de la artist la audiență, ci într-un mod cu mult mai profund, participativ și experimental, unde contează în mod egal ce i se oferă consumatorului-pieton și modul în care acesta abordează spațiul public.

În acest sens, se poate discuta de arhitectura socială ca de o arhitectură deschisă dialogului dintre utilizare și structură. Într-o anumită măsură, structura condiționează utilizarea, însă și aceasta din urmă remodelează structura: o redefițește, o consumă, o distruge, o reconstruiește. Utilizarea spațiului este totodată distructivă și constructivă, întotdeauna reconfigurează. Practica spațială — spune Lefebvre — produce spații cotidiene, locuri ce dau coeziune societății.

Practica spațială diferențiază spațiul public și îl remodelează — dacă într-o experiență artistică tradițională, contemplarea este un act ce nici nu distruge, nici nu construiește, implicând numai un receptor pasiv, utilizarea spațiului este neiertătoare și personală, implică traire și cunoaștere a spațiului perceput subiectiv; pentru a folosi un spațiu trebuie să îl interpretezi, iar utilizarea este cea care îl hrănește și îi dă viață, înseamnă nevoi ce pot fi împlinite, implică un sens pozitiv, anti-depresiv.

Un spațiu public contemporan, perceput în mod senzorial de nenumărați indivizi, în căutarea propriilor idealuri, poate să se ofere ca loc al regăsirii de sine, al izolării într-o masă de oameni (de exemplu, Central Park din New York — oază de liniște într-un oraș activ, spațiu larg și deschis bordat de zgârie-nori (figura 1), ca loc al interacțiunii sociale — propunând utilizarea în detrimentul contemplării, participarea în dauna receptării, experiența directă și nu comunicarea mediată, flexibilitate și o structură dinamică.

3. Omul, subiect al spațiului urban

Philip Johnson: „ Am proiectat aceste borduri în fața Seagram Building astfel încât oamenii să nu se poată așeza pe ele. Dar, după cum se vede, oamenii vor asta atât de tare, încât se așază oricum. Le place locul atât de mult, încât se înghesuie, se aliniază de-a lungul acelei margini înguste a zidului. Am pus apă lângă platforma de marmură, pentru că ne-am gândit că vor cădea dacă se așază acolo. Nu cad; se așază oricum.”

Heinrich Klotz: „Este singurul loc unde pot să stea jos.”

Philip Johnson: „ Știu asta. Lui Mies nu i-a trecut nici o clipă prin minte. Mi-a spus după aceea: Nici nu am visat că oamenii vor dori să se așeze acolo.” (figura 2)

Lipsa de înțelegere a ceea ce oamenii așteaptă de la un loc poate fi un obstacol pentru arhitecții care vor să creeze un spațiu urban mai bun, un loc unde viața socială să fie stimulată. În ultimii ani, s-au făcut o serie de cercetări și experimente despre comportamentul în anumite tipuri de mediu, și, pe lângă arhitecți sau urbanști, au fost implicate persoane din numeroase discipline.

Francesco Careri considera *walking-ul* ⁶ un instrument critic, mijloc de observare a peisajului sau formă ce dictează un anumit tip de arhitectură — *“am ales traiectoria ca formă de expresie ce accentuează un loc*



Figura 1. Central Park, New York

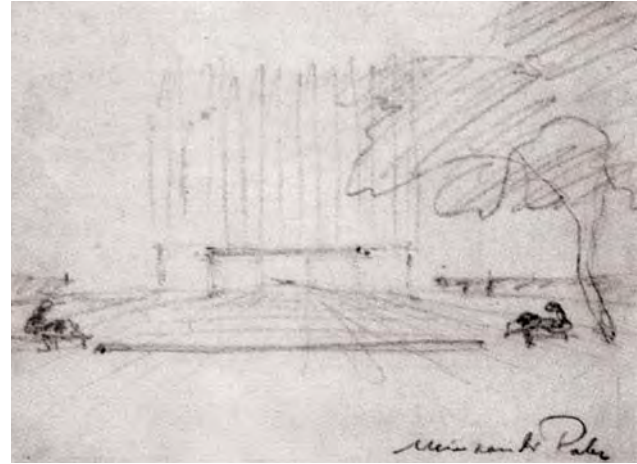


Figura 2. Seagram Building Plaza, Mies van der Rohe.
Schiță și machetă.

trăgând o linie prin acesta. Actul traversării, instrument de cunoaștere fenomenologică și interpretare simbolică a teritoriului este o formă de citire a acestuia în mod psiho-geografic, comparabilă cu walkabout-urile aborigene”.

Modul de organizare a străzilor nu doar traversează peisaje și arii construite, ci generează noi forme de spații locuibile, tipuri noi de comunități —nu numai că ele conduc către locuri, ci sunt ele însele locuri.

Orașul construit sau descoperit prin traversare este un concept ce vine să anuleze opoziția aparentă între arhitectură și nomadism, întărind relația dintre cele două prin ideea de călătorie — în loc să fie anti-arhitectură, poate chiar nomadismul a generat-o, prin nevoia sa a stabili repere în peisaj.

Astfel apare noțiunea de *transurbanitate* —sistem de spații vide în care poți rătăci în derivă, spațiu nomad. În interiorul orașelor cresc spații de tranzit, în continuă transformare temporală.

Vidul și solidul există oricum într-un echilibru sau într-o simbioză. Orașul nomad se află înăuntrul celui staționar. Peisajul interpretat ca arhitectură a spațiului deschis stă la baza apariției civilizației nomade, rătăcitoare. Prin trecerea la viața sedentară am trecut de la arhitectura spațiului deschis la cea a spațiului plin (filled space).

Actul de a traversa spațiul vine de la nevoia primară de a căuta hrana și informații necesare supraviețuirii, însă odată ce nevoia primară a fost satisfăcută, parcurgerea capătă valențe simbolice care permit omului să *locuiască spațiul*.

Modificând sensurile teritoriului traversat, parcurgerea înseamnă primul act estetic al omului, penetrând teritoriile, organizând haosul, construind o ordine în care urmează a se dezvolta o arhitectură a obiectelor situate în spațiu. Acțiunea stabilește relații om-teritoriu.

Parcurgerea spațiului urban este o experiență individuală, personală; parcurgând spațiile, pe de o parte, le investim cu semnificații și calități subiective, creăm o poveste proprie, cu care le asociem. **Path**⁷ indică actul

traversării ca acțiune a parcurgerii, iar linia ce străbate spațiul ca obiect arhitectural, poveste, mesaj al spațiului parcurs — ca structură epică.

Walking-ul devine astfel instrument cognitiv și de design, mod de recunoaștere a geografiei, a unor indici ce organizează spațiul, prin semnificații proprii — în haosul periferiilor, mod în care putem investiga spațiile metropolitane și le putem face vizibile. Prin traversarea unor astfel de spații le investim cu sensuri, nu doar le umplem cu obiecte.

Pentru ilustrarea acestui principiu, edificator îmi pare și exemplul arhitectului englez Jeremy Till⁸ care, împreună cu o echipă formată din oameni de teatru, artă, muzică, design, arhitectură având ca numitor comun apartenența la același oraș, Sheffield, și afecțiunea aproape inexplicabilă față de acesta, a purtat o serie de discuții interesante pe baza dinamicii sociale, a spațiului public și percepției acestuia.

Punctul de vedere al arhitectului, aparent privilegiat în înțelegerea profundă a spațiului urban, a părut de această dată limitat, copleșit de discursul bogat al acestor "outsideri", care vorbeau despre senzații, povești, sunete, amintiri.

Aproape în ciuda arhitecturii banale, calitatea urbană extraordinară a locului se explică prin secvențe și frânturi de spațiu urban, asociat de subiecți cu experiențe personale intense, ecouri imaginate sau trăite, colțuri de stradă încărcate de semnificații și pe jumătate uitate.

Experiența umană, individuală, primează în acest caz și trasează conturul unui oraș care, dincolo de imaginea gri a clădirilor monotone ale unui modernism eșuat, se dovedește idilic, cu o valoare ce o depășește pe cea a componentelor lui arhitecturale.

În ipoteza arhitectului danez Jan Gehl⁹, activitățile întreprinse de un individ în spațiul public urban se împart în trei categorii simplificate: activități *necesare*, *opționale* sau *sociale*.

Activitățile necesare includ ceea ce ne este, mai mult sau mai puțin, intrat în reflex: mersul la muncă, cumpărăturile, așteptarea unui autobuz sau a unei persoane, etc. Printre altele, această categorie include multe acțiuni legate de mersul pe jos. Dat fiind că acestea sunt activități necesare, incidența lor este în foarte mică măsură influențată de cadrul fizic în care se desfășoară.

Activitățile opționale se referă la acele acțiuni la care individul participă doar dacă își dorește să o facă și dacă locul și timpul o permit. Sunt cu totul diferite de cele din prima categorie. Aici sunt incluse acțiuni ca: plimbarea pentru a lua o gură de aer proaspăt, statul la plajă sau admiratul naturii. Aceste activități au loc doar când condițiile exterioare sunt optime, atunci când vremea și timpul îi invită. Această relație este în mod special importantă și conectată cu modul de proiectare a spațiului, căci activități de acest fel depind în mod direct de condiții exterioare de natură fizică.

Activitățile sociale sunt cele care depind de prezența altor persoane în spațiul public. Activitățile sociale includ joaca, festivitățile, conversațiile, activitățile comunitare de diverse tipuri și, în final, cea mai răspândită activitate socială, contactul pasiv — a vedea și a auzi alți oameni. Aceste activități pot fi numite și "activități rezultante", dat fiind faptul că apar spontan, ca o consecință directă a faptului că oamenii se mișcă și populează aceleași spații. Aceasta implică faptul că activitățile sociale sunt suportate indirect oricând este necesar și că celor opționale li se oferă condiții propice în spațiile publice.

În opinia autorului, activitățile sociale au loc de fiecare dată când două persoane se află în același loc; a se vedea și auzi unul pe altul, a se întâlni, constituie în sine o formă de interacțiune socială.

Așadar, însăși întâlnirea în sine, faptul de a fi prezent într-un loc, reprezintă punctul de plecare pentru forme mai complexe de activități sociale. Această legătură este importantă pentru modul de a gândi spațiile publice — deși cadrul fizic nu are o influență directă asupra calității, conținutului sau intensității contactelor sociale, arhitectii și urbanistii pot face posibil ca oamenii să se întâlnească, să se vadă și să se audă.

În cartea sa¹⁰, Edward Hall, antropolog, cercetează modul în care diversele culturi utilizează spațiul și mediul înconjurător. Din punctul său de vedere, există două situații majore:

a. modul în care oamenii folosesc în mod activ și modelează mediul fizic, nu doar reacționează la acesta sau
b. utilizarea mediului fizic în managementul interacțiunii sociale.

Pentru a-și direcționa mai precis cercetarea, a conturat termenul *proxemics*, pe care l-a definit ca "*studiul acțiunilor omului în perceperea și utilizarea spațiului intim, personal, social sau public în condiții variate, urmând reguli prestabilite dictate de paradigmele culturale*"¹¹.

Cercetarea lui Hall era non-experimentală și se baza pe observare naturalistă, pe interviuri, descrieri. Rezultatele și concluziile sale, mai ales cu privire la distanța interpersonală, au fost verificate și au încurajat studii ulterioare.

O metodă diferită de abordare a fost aplicată în anii 1970 de sociologul William Whyte și grupul său de studiu, care a dezvoltat proiectul *A Street Life Plaza*¹², bazându-se pe monitorizarea mai multor piețe publice și parcuri din New York, pentru a înțelege de ce anumite spații urbane răspund corect la necesitățile umane și altele nu și pentru a se documenta ulterior asupra elementelor necesare unui spațiu urban reușit.

Observarea oamenilor care intrau în piețele publice, acțiunile lor, momentul și modul în care părăseau aceste spații a indicat un lucru foarte interesant și anume faptul că oamenii caută mai mult decât un simplu confort fiziologic, ba chiar că sunt dispuși adesea să se supună unui anumit grad de disconfort fizic pentru a reuși să își îndeplinească nevoile elementare de natură psihologică sau motivațională.

Spațiul este, așadar, un concept multidimensional, totodată economic, politic și semiotic. El posedă caracteristica duală de a fi atât un produs al relațiilor sociale, cât și un declanșator al acestora — de aceea modelarea spațiului afectează interacțiunea socială.

4. Grupuri de utilizatori

Orașele sunt sisteme complexe, guvernate de un echilibru instabil între repetate momente de conflict social, funcțional sau morfologic și etapele omoloage în care aceste conflicte sunt soluționate. În acest scenariu, viața unui oraș are capacitatea de a îngloba o structură nouă, până în clipa în care un nou conflict își anunță colapsul. Mereu în mișcare, orașele își construiesc identitatea într-o condiție constantă de criză, iar identitatea lor este dinamică și metaforică tocmai datorită acestei fluctuații.

- Oraș global sau comunitate locală
- Centru și suburbii
- Liniaritate și centralitate
- Densitate și mobilitate
- Unitate sau fragmentare

4.1. Comunitate offline versus izolare online

Ofertă publică și consum privat — este un conflict reflectat în raportul nefiresc dintre utilizarea intensă a facilităților publice precum școlile, parcurile și grădinile și deteriorarea cu care se confruntă acestea chiar din partea utilizatorilor lor. Bănci de parc rupte, banchete de beton ruinate, pereți pe jumătate demolați în jurul piațetelor și pavajul știrbit sunt elemente ce fac parte integrantă din peisajul urban actual. Multe dintre spațiile publice create recent au fost deja incluse în acest proces contradictoriu și simultan de însușire și respingere. În acest context, desenele în graffiti ce acoperă ziduri, trotuare sau orice alte suprafețe disponibile nu dau impresia de vandalism, ci sunt în esență pozitive, pentru că reprezintă o cucerire pașnică (figura 3).

În schimb, în centrele orașelor, străzile și piețele au fost reduse la echivalentul unei simple scene. Atât în vechile, cât și în cel mai nou-construitele suburbii, străzile și piețele servesc drept locuri de parcare — atunci când nu sunt transformate în terenuri virane (*terrains vagues*). Din cauza importanței crescânde a *pieței publice virtuale*, spațiul public își pierde treptat caracterul de loc al comunității, devenind nu numai un *spațiu al serviciilor*, ci și o *extensie a spațiului comercial*, servind ca *instrument de identificare*.¹³

Dacă observăm planurile de zonificare ce se implementează, remarcăm cu ușurință faptul că nu mai există o strategie care să se concentreze pe crearea spațiului public.

În mod paradoxal, în acest context, singurele spații care încă mai pot fi definite ca fiind publice sunt parcajele, unde mai supraviețuiește cel puțin o ordine de distribuție.

Bi-dimensionalizarea cotidiană a spațiului public contemporan este, indubitabil, efectul cumulat al acestor conflicte, caracterizate de opoziția dintre *momente constructive și trenduri distructive*. Acest



Figura 3. Spațiu public.
Atitudini, terrain vague, parcaje, graffiti.

lucru se referă, într-un final, chiar la ideea orașului ca o construcție a comunității care, dacă este capabilă să treacă timpul pentru a-și afirma propria identitate — neschimbată în cadrul unor limite — nu ar trebui niciodată să își impună proiecte istorice care nu sunt dictate de locuitorii săi.

În cartea *“În căutarea unui nou domeniu public”*, autorii Hajer și Reijndorp subliniau necesitatea unei colaborări între proiecte și actorii acestora pentru dezvoltarea orașului contemporan, lucru ce pretinde alianțe între sectorul social, cultură și mediul de afaceri, între sectorul public și cel privat. Cei doi autori nu sunt singurii care remarcă lipsa intersecțiilor și interferării dintre grupuri și rețele urbane.

Stefano Boeri observa lipsa dialogului dintre locuitori și ceea ce el numește subsistemele ce definesc orașele și societățile noastre. Studiind orașul contemporan, el descoperă teritorii complexe construite de amprente ce reflectă un număr limitat de dinamici și interacțiuni.

“Aceste urme arată un număr de dinamici de interacțiuni elementare care contribuie la construirea teritoriului nostru prin auto-organizarea societății în subsisteme, conduse de “minorități” care acționează ca micro-cosmosuri de autopoiesis¹⁴ — familii extinse, clanuri etnice și profesionale, comunități culturale, asociații de relaxare sau consum. “Auto-organizarea” în acest context nu înseamnă doar spontaneitate, caracter informal sau ne-instituționalizat al proceselor de schimbare teritorială. Mai curând, auto-organizarea, care adesea creează spații de inovație, înseamnă mai presus de toate reguli de așezare (care pun în ordine o serie de mișcări individuale) sunt produse și împărtășite de subiecți care participă chiar în sistem”¹⁵.

Cercetările și argumentele lui Boeri arată că în numeroase orașe europene anumite spații ale auto-organizării determină inovații spațiale noi, dar, privind orașul în ansamblu, schimbările sunt ne semnificative și se observă lipsa de coeziune dintre diferitele subsisteme.

Acest lucru înseamnă că multe dintre ele se comportă ca entități autonome ce se dezvoltă independent una de cealaltă, fără a interacționa în mod eficient.

Dezvoltarea unor orașe tot mai compacte atrage atenția asupra necesității de a regândi modul de proiectare a clădirilor rezidențiale și spațiilor publice urbane și asupra rolului important pe care acestea îl poartă în calitatea lor de componente esențiale ale renovării urbane.

În același timp, noile media, tehnologiile de comunicații și informații permit un individualism conectat într-o rețea — și formațiuni sociale implicite, ce pretind o re-conceptualizare a dihotomiei online-offline.

Spațiul public devine un hibrid complex în care membrii a ceea ce Watters numea *“triburi urbane”* traversează nevăzuti între *cyberspace* (spațiul virtual) și spațiul fizic.

Spațiile publice urbane, acționând ca niște catalizatori sociali, au fost întotdeauna locurile unde rezidenții orașului și membrii unei comunități se întâlnesc pentru a crea și întreține relații sociale, pentru a se angaja în dezbateri și discuții, constituie suportul stabilirii identității și culturii unui oraș, în sensul coeziunii și apartenenței. Astăzi noile media, informațiile care circulă prin internet sau tehnologia de comunicare au adăugat un sector al spațiilor publice online care dau ocazia locuitorilor orașului să se întâlnească în camere de chat, forumuri de discuții, rețele comunitare, orașe digitale, dar și să comunice de la om-la om prin email, mesaje instantanee sau SMS.

Până nu demult, voci pesimiste interpretau aceste forme de interacțiune drept expresii alarmante ale individualismului și privării de spațiu de loisir, ce conduc la dispariția formelor tradiționale de angajament civic și a valorilor comunitare, la un declin puternic al capitalului social.

În orice caz, participarea online la spațiul public poate facilita legături noi cu munca, educația, participarea civică și un țesut social sănătos. Aceste conexiuni sunt create și menținute atât în spațiile urbane virtuale cât și în cele fizice, iar rezidenții trec dintr-un mediu în celălalt în mod atât de firesc, încât devin din ce în ce mai suprapuse.

S-a schimbat și rolul jucat de vecinătățile urbane. În trecut, vecinătățile erau marcate de un spațiu public central care oferea puncte tradiționale de întâlnire, ca de exemplu piața. Rețelele de comunicare permit utilizatorilor lor să interacționeze oricând și de oriunde și să își stabilească orice fel de loc de întâlnire.

Noua tehnologie este folosită de rezidenții unui oraș pentru a crea rețele personalizate, formațiuni sociale diferite de imaginile convenționale ale "comunității", sau "vecinătății". Individualismul în rețea introduce noi provocări interpretării convenționale a "locului" sau "spațiului public", deschide oportunități pentru arhitectură să își regândească înțelegerea comunității (de la sat, vecinătate, la triburi urbane sau rețele sociale) și să proiecteze în lumina acestor noi termeni.

4.2. Laboratoare media și societăți deschise

Media este un instrument puternic. Media digitală poate promova democratizarea, împuternicirea, colaborarea inter-disciplinară și poate redefini ideea de comunitate. De asemenea, în viitor, pot fi influențate probleme critice precum sănătatea, educația, serviciile sociale și guvernarea.

Media digitală reprezintă un mijloc unic de a produce un efect profund în toate aspectele progresului uman, prin crearea, aplicarea și distribuirea a noi valori și identități sociale și culturale.

Cei ce se ocupă cu cercetarea și dezvoltarea media, numesc adesea locurile lor de muncă "laboratoare", termenul folosit fiind semnificativ pentru faptul că aici media este subiectul unei experimentări științifice și explorării prin metode riguroase similare cu cele din inginerie. În centrul acestor experimente stă impactul cultural al media, dialogul dintre om și tehnologie.

Astfel, a "proiecta societatea"¹⁶ din perspectiva unui profesionist media înseamnă, conform definiției dicționarului online¹⁷: *"aplicarea unor metode similare tehnicii ingineresti, în ceea ce privește practicalitatea, eficiența, neutralitatea morală într-un efort de a rezolva o problemă socială sau a îmbunătăți condiția societății"*.

La întâlnirea din toamna lui 2007 cu ocazia PICNIC Amsterdam¹⁸, dar și un an mai târziu¹⁹, specialiștii media s-au pus de acord asupra faptului că viziunea și designul viitorului trebuie modulată în funcție de om, deschis, fluid și interdisciplinar, o comunitate creativă sau o agora interactivă care să faciliteze dialogul dintre toate părțile, articulează nevoile umane reale și oferă o cultură comună pentru a proiecta și a rezolva problemele împreună.

O concluzie comună este considerată vitală: o misiune existențială precum proiectarea viitorului nu trebuie acordată nici unor indivizi geniali, chiar dacă creativi, nici unor grupări politice, deși puternice. Modelarea societății pentru o lume complexă trebuie să fie o activitate participatorie, implicând toate disciplinele pertinente și toate straturile sociale.

Nevoia de participări multiple și diverse în scopul înțelegerii și găsirii de soluții pentru nevoile unei lumi complexe pare a fi fost general acceptată; trăim într-o societate tot mai multi-stratificată și multiculturală, care trebuie să înțeleagă, să promoveze și să integreze diversitatea pentru a evolua. Unul dintre motivele pentru

care multe dintre problemele lumii reale par dificil de rezolvat este că sunt găsite cauze unice, deși astfel de probleme decurg din interacțiunea unor cauze multiple, necunoscute și inter-relaționate. Rareori este posibil să percepem și să definim o problemă, apoi să proiectăm o soluție adecvată și, în final, să alegem un singur mod de intervenție. Cel mai adesea, provocarea este să observi ce se întâmplă cu adevărat și să identifici acei factori care determină succesul sau eșecul.

Dacă înglobăm diversitatea și ne-o însușim, înseamnă că trebuie și să dezvoltăm sisteme participatorii și deschise. Sistemele deschise și colaborările sunt, în multe privințe, pozitive și productive, permit o mai mare scară și frecvență a inovației prin împărtășirea informației, transcend și transformă structuri și obiceiuri înrădăcinate și depășite prin intermediul gândirii creative și apropiere produsul de utilizatorul final, prin integrarea lui în calitate de co-creator. Întrebarea este cum pot sistemele deschise și colaboratorii să fie folosiți pentru a proiecta și modela viitorul, în mod special spațiile publice viitoare. Utilizarea media și a părților sale interactive, digitale, ca instrument valoros în dezvoltarea acestor programe de participare și implicare socială constituie încă un subiect dezbătut și controversat. Principala obiecție, adusă în mod special din punctul de vedere al comunităților tradiționale, este percepția că activitatea online alienează utilizatorul și îl îndepărtează de participarea "reală" în comunități fizice.

Chiar și numai gândul la o prezență online pare să aducă cu sine imaginea unui tânăr palid, absent, stând într-o cameră întunecată, indiferent la nevoile și aspirațiile vecinătăților sale fizice și interesat în mod exclusiv de jocuri violente pe computer sau bârfe triviale în rețea.

Subiectul acesta a generat controverse puternice la sesiunea "Vecinătăți ca locuri de dezvoltare a comunității și culturii", părerile conform cărora ignorarea potențialilor participanți online ar putea sabota dezvoltarea fizică a comunității izbindu-se de proteste vehemente. Trebuie, oare, doar să redescoperim și să recreăm spații, culturi, comunități unde putem crea povești comune pe care să le împărtășim vecinilor la colțul străzii sau la fel de valoroase ca o conversație în grădină sunt și discuțiile pe internet?

4.3. Media interactivă ca spațiu public participativ

Lumea online este un spațiu public ce crește rapid, cu un nivel fără precedent de comunicare și informație, unde utilizatorii sunt interesați profund de vecinătățile lor digitale și fizice și își exprimă sentimentele cu patos și implicare. Ar putea fi o neglijență să îi omitem pe acești indivizi și potențialul unei participări digitale interactive de la planificarea socială și culturală și de la procesul de design, referitor în mod special la spațiile urbane. Programe și jocuri noi pe computer sunt tot mai des produse de înșiși utilizatorii lor; rețelele sociale sunt recunoscute ca factor critic de marketing și formele noi de rețele "de la om la om" dau naștere unui nou mod de a studia. Bloggerii au forța de a determina creșterea sau căderea oamenilor politici, sursele de informație de tipul wikipedia intră în competiție cu sistemele închise ale unicilor autori.

Acești utilizatori creează o parte din ce în ce mai mare dintr-o nouă resursă, diversă și inovativă, un lanț ce include nu doar profesioniști creativi, ci și consumatori tradiționali, clienți și comunități. Este începutul unui proces în care utilizatorul este și co-creator, proces tot mai eficient datorită canalelor digitale interactive.

4.4. Integrarea designului cultural

Participarea interactivă poate avea o contribuție valoroasă la modelarea viitoare a comunității, mai ales la nivelul unui design specific.

Barcelona este din nou unul din orașele ce aplică astfel de noi metode pentru a se modela — un model 3D, cu imagini de o calitate uimitoare a fost prezentat cetățenilor după ce deja fusese implementat (figura 4). Designerii și urbanistii pot chiar să aibă de învățat din datele utilizatorilor, care pot adesea să furnizeze informații surprinzătoare și puncte de vedere unice.

Sistemele de modelare online pot folosi ajutorul dinamic, digital al cetățeanului pentru a defini orașul și a trasa o hartă a emoțiilor locuitorilor săi, în scopul de a crea un model multistratificat și pluridimensional în care datele fizice de planificare urbană sunt conectate cu cele emoționale: temeri, speranțe și identitatea comunității. Astfel, este posibil să explorăm și să integrăm probleme, perspective noi, așteptări, rețele sociale, ritualuri, obiceiuri, repere, trasee și legende urbane în peisajul fizic.

În anul 2002, Waag Society a elaborat aplicația Amsterdam Real-Time, care trasa dinamic rutele desenate de locuitorii săi prin oraș. Mijloacele de transport, amplasamentul casei și a locului de muncă, împreună cu "hartă mentală" a fiecărei persoane determină traseul pe care acesta îl urmează, producând o hartă dinamică, permanent actualizată și foarte subiectivă a Amsterdamului.

4.5. Distribuție globală, construire locală

Într-adevăr, media digitală și interactivă pot avea un efect fizic mai direct ca



Figura 4. Barcelona Media. Model 3D și propuneri de proiecte



mijloc al planificării producției comunității, sub forma unor laboratoare de fabricație deschise, centre comunitare ale fabricației locale, utilizând un set standardizat de instrumente de producție flexibile și mânuite digital, precum laser cutters, mașini de cusut și printere 3D.

Acest model începe să fie aplicat deja și are un enorm potențial de a promova forme noi de dezvoltare culturală, socială și economică mai echilibrate, inovative și mutual benefice.

Astfel de organizații, fie că se află în Africa, SUA sau Europa, împărtășesc cele mai bune practici, experiență, cunoștințe și rețele ce facilitează producția la scară redusă sau bunuri fizice standard de către comunitatea locală pentru comunitatea locală și pentru alții.

Această formă de "inovație deschisă" într-o cultură locală – un nod regional în cadrul unei rețele de susținere mutuală internaționale – poate stimula în mod esențial evoluția în țările în curs de dezvoltare, dar poate și îmbunătăți identitatea comunității și nivelul economic al acesteia în arile defavorizate ale țărilor dezvoltate.

În centrul conceptului de Laborator de Fabricație se află utilizarea tehnologiei ușor accesibile și a mijloacelor standardizate, simplu de folosit.

Împărțirea interactivă și distributivă a cunoștințelor și a procesării între participanții la rețea poate fi utilă atât într-un oraș din Kenya sau Africa de Sud, cât și într-un cartier din Bronx, New York sau în Amsterdam.

În astfel de laboratoare sunt produse case prefabricate în Africa de Sud, antene wireless din cupru și vinil în Kenya, instrumente ieftine și eficiente pentru măsurarea calității laptelui sau orezului în orașele indiene, sunt produse și vândute bijuterii și lasere în Bronx.

Acestea sunt toate moduri în care rețeaua digitală globală a ajutat la stimularea colaborării și efortului local, designului și producției a diverse comunități din întreaga lume.

În final, utilizarea cunoștințelor împărtășite printr-o rețea globală și interactivă, dar aplicate eficient la nivelul comunităților locale, este poate unul dintre cele mai importante argumente în favoarea includerii mijloacelor de media interactivă în modelarea și proiectarea viitorului, într-un cartier urban dens populat sau într-o comunitate izolată.

Cu toții aspirăm la o cultură locală orientată către oameni, la o comunitate implicată, creativă și care deține controlul modelării propriului design în viitor. Ar fi naiv să pretindem că media digitală oferă o soluție universală pentru a îndeplini aceste speranțe. Comunitățile fizice au nevoie de lideri creativi și puternici care să stimuleze angajamentul local și să obțină suport financiar și politic, de spații fizice de întâlnire pentru inspirație creatoare. Ar fi absurd, însă, să ignorăm potențialul rețelelor media și digitale. Mulți dintre indivizii din jurul nostru sunt experimentați și creativi în a-și exprima sentimentele, nevoile și aspirațiile prin intermediul aplicațiilor digitale și rețelelor sociale.

Pentru a le oferi acestor indivizi un rol integrant în procesul de planificare culturală și socială și de design trebuie să integrăm grupuri largi din straturi sociale și generații diferite, care altfel ar fi inaccesibile.

În același mod, mijloacele de modelare interactivă oferă reacții imediate și efective din partea tuturor păturilor sociale.

În final, rețelele interactive digitale globale și aplicațiile lor ne permit să împărtășim cu ușurință viziuni, practici, metodologii și informație în întreaga lume, pentru a putea aplica aceste cunoștințe într-un design optim și pentru a realiza comunitățile fizice viitoare la nivel local.

STUDIU DE CAZ I – *Joint Space*

În cadrul celei de-a X-a ediții a Bienalei de Arhitectură de la Veneția, 2006, expoziția Estoniei atrăgea atenția prin prospețimea și noutatea studiului prezentat.

Joint Space reprezintă o încercare de a crea spațiul suprapersonal, combinând poziția determinată prin telefonul mobil cu un mediu online. Arhitecți, urbanști și geografi au lucrat cu specialiști IT pentru a găsi o alternativă la planificarea urbană statică și fără viață.

Estonia este, de altfel, una dintre țările cele mai avansate în care aplicațiile noii tehnologii au fost deja însușite și utilizate în mod oficial, la scară largă. Parcările, biletele

de autobuz sau operațiunile bancare prin intermediul telefonului mobil sunt activități cotidiene în această mică țară nord-europeană. Rata de utilizare a telefonului mobil și a internetului este aici una dintre cele mai ridicate din lume: chiar și guvernul este ales și lucrează online.

La Bienala de Arhitectură, ultimele aplicații IT au fost puse în slujba spațiului public urban. 85% dintre apelurile telefonice încep cu "Bună, unde ești?", dar de ce este necesară o astfel de întrebare, atâta timp cât celularul te poate localiza cu precizie? În cadrul studiului, 750 de oameni au oferit 450 000 de poziționări în ultimii câțiva ani. Așa a fost creat un mediu online ce funcționează în timp real: www.POSITIUM.ee, prin care se studiază geografia turistică folosind datele referitoare la poziționare, monitorizarea mișcărilor maselor, procesarea datelor geografice (figura 5).

Prin creșterea mobilității oamenilor, bunurilor și informației, nevoia de înțelegere a spațiului urban este tot mai ridicată. Orașele cresc mai repede decât pot fi controlate prin planificarea urbană, turiștii își schimbă preferințele în fiecare sezon. Poziționarea mobilă poate face față unei asemenea lumi dinamice, pentru că aproape toți indivizii au telefon mobil, iar acestea împânzesc orașul, putându-se crea adevărate hărți dinamice, în timp real, hărți cu rutele cotidiene ale indivizilor ce modelează conturul urban și rețelele sociale.

Care sunt posibilitățile de a personaliza peisajul urban de astăzi, de a crea un spațiu ce reflectă individul și în

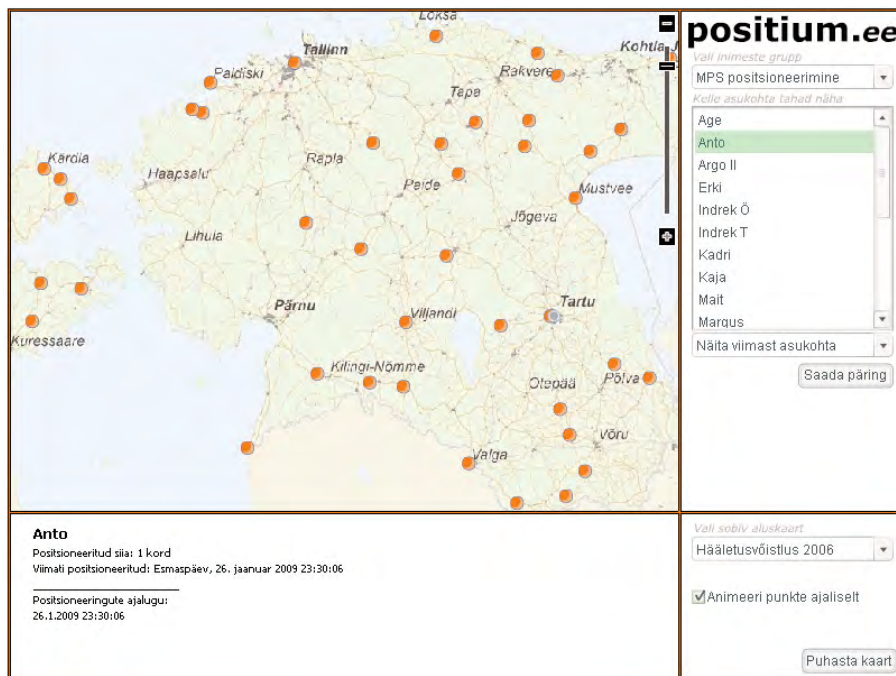


Figura 5. Joint Space. Hărți interactive.

Sursa: www.POSITIUM.ee

care acesta se poate recunoaște, unde își poate înțelege mediul cultural, identitatea sa socială, etc. Cum ar putea fi configurat un asemenea spațiu multi-fațetat?

Personalizarea poate fi realizată astăzi prin extinderea conștiinței asupra utilizării spațiului urban, prin specularea inteligentă a timpului și spațiului, o transformare instantanee a spațiului. Hărțile "vii" devin și mai valoroase când li se adaugă informații despre caracteristicile sociale ale celor ce le trasează, nevoile și opiniile lor. Adăugând localizările în timp real și identitățile sociale în www.POSITIUM.ee ca mediu, s-a încercat crearea unei posibilități de realizare a unui astfel de spațiu personal, care să determine valoare și diversitate, incluzând istoria individuală a fiecăruia.

Pe de altă parte, teama de supraveghere este un factor de luat în considerare: este, cu adevărat, localizarea atât de importantă, atât de personală? De ce aleg oamenii să și-o dezvăluie sau nu?

Pe baza experimentului, au fost prezentate sub-proiecte bazate pe datele obținute de poziționarea prin mobil și aplicațiile acestea:

Rețele sociale – posibile amplasamente pentru Academia Estoniană de Artă

Ecologie – evaluarea amprentei tale ecologice

Democrație participatorie – a vota pe rutele de bicicletă

Loisir, timp, spațiu – analize turistice

Dispersarea concentrărilor spațiale în orașe – analiza suburbiilor

Dacă deciziile luate asupra organizării spațiului urban sunt luate de către guvernare cu ușile închise, riscul determinat de dorința oamenilor politici de a mulțumi majoritatea anulează posibilitatea creării unui spațiu personal al fiecărui individ.

STUDIU DE CAZ II – Circuitul Randstad

Randstad este un caz foarte neobișnuit de oraș-regiune. Un sistem de autostrăzi și un sistem foarte eficient de căi ferate leagă în mod ierarhic cele mai importante centre urbane ale Olandei. Această ierarhie este predeterminată și nu poate fi modificată în niciun alt sens. Rezultatul este un conglomerat urban hibrid, variat și puternic legat printr-un sistem complex de relaționări. Orașele formează o coroană în jurul "inimii verzi" a țării, o zonă rurală puțin populată, considerată una din cele mai delicate și valoroase resurse de mediu ale țării. Discontinuitatea așezării este un factor semnificativ de identitate. Pitorescul bine întreținut al centrelor istorice alternează cu experimentarea radicală a "orașelor noi" și priveriști spre spații libere, nealterate, creând o multitudine de perspective neprevăzute, mereu în schimbare. Coincidența dintre intersecția sistemelor de infrastructură și densitatea maximă de locuire constituie un termen de referință neprețuit pentru practicarea proiectelor urbane contemporane.

Randstad-ul a fost întotdeauna o temă politică importantă. Direcția Generală a Lucrărilor Publice și Gestiunii Apelor (RWS) le-a cerut celor de la Mecanoo Architects să elaboreze o viziune a străzii de mâine, bazată pe o experiența de "dincolo de roți", un punct de vedere al utilizatorului de pe stradă.



Figura 6. Holland Avenue - Mecanoo.
Studiu de perspectivă a utilizatorului

Mobilitate și evoluția stilului de viață

Stilul de viață în Olanda s-a schimbat dramatic în ultimele decenii. Cu circa 50 de ani în urmă, oamenii locuiau și munceau în același oraș. Dar astăzi, din cauza nivelului ridicat de mobilitate, mulți locuiesc și lucrează în orașe diferite. Cu toate acestea, un individ nu se deplasează doar pentru muncă, ci și în scopuri sociale. În consecință, cel mai utilizat spațiu public astăzi în Olanda nu mai este piața, ci autostrada.

Mecanoo a început să analizeze mobilitatea conform unei perspective noi, total intuitive. Pentru a înțelege cultura străzii, a fost ales un studiu de caz: **Circuitul Randstad**, o centură lungă de 153 km, denumită și "Holland Avenue". Spre deosebire de inelele stradale convenționale, care înconjoară și deservește o singură metropolă, Holland Avenue este percepută ca o *metroloop*, unind 6 străzi diferite într-o singură stradă circulară și conectând astfel cele mai mari 5 orașe ale țării — Rotterdam, Haga, Amsterdam și Utrecht — și comportându-se ca un fel de rețea. Nu există niciun studiu în spatele experienței Randstad-ului, așadar era nevoie să se umple acest vid informațional.

Ca răspuns la cererea adresată de RWS, Mecanoo a realizat un Atlas de Cercetare, introducând o strategie de colectare și analizare a informației relevante pentru experiența celui de pe stradă. Aceasta a fost baza primei cercetări oficiale asupra subiectului, publicată în 2002 în *Holland Avenue, Research Road Atlas. Holland Avenue, Design Road Atlas*. Termenul "Holland Avenue" sugerează intenția de a considera autostrada nu doar



un mijloc de a te deplasa dintr-un loc în altul, ci un mediu în sine (figura 6).

Pentru studiu, Mecanoo a colectat pentru început, "hardware"-ul: fapte și figuri din prezent, trecut și viitor. Toate acestea au venit în întărirea noțiunii că o societate dezvoltată este o societate mobilă.

Rețeaua olandeză de străzi este, spre deosebire de cele din alte țări, o îmbunătățire a fostei rețele de străzi provinciale, singurele rute dintre orașe. Chiar și într-o țară precum aceasta, unde sistemul de transport public este mai mult decât rezonabil, automobilul rămâne cel mai folosit mijloc de transport, mai curând pentru scopuri private și sociale, decât pentru muncă. Majoritatea distanțelor parcurse sunt mai mici de 5 km, putând fi parcurse și cu bicicleta.

După aceea, a fost colectat "software"-ul. Critica adusă de Mecanoo constă în faptul că urbanistii privesc prea des hărțile în mod bidimensional, în timp ce aici, dimpotrivă, spațiul a fost studiat și experimentat în 4 dimensiuni, incluzând, ca și a patra dimensiune, mișcarea în timp. Instalând 4 camere într-un automobil, a fost înregistrat tot ce se vedea pe parcurs. Filmul, făcut din perspectiva unui utilizator al străzii, a fost apoi analizat și au fost adunate date referitoare la numărul de frâne și limitări de viteză, stații de benzină, adâncimea perspectivei, poduri și viaducte, programe de arhitectură, repere.

Au fost introduse concepte precum "stradă", "limită", "câmp", o descriere a zonei ce ar putea ajuta la dezvoltarea unor concepte și strategii de design mai bine adaptate pentru peisajul perceput din mișcare. Rețeaua Randstad devine, așadar, o problemă arhitecturală definită, pe care proiectanții trebuie să o ia în considerare. În Atlasul publicat se dau soluții arhitecturale pentru a absorbi spațiul nedefinit al străzii, câmpului sau verigile. Ca rezultat al acestui design, autostrada se transformă în principala stradă a Olandei, îndepărtându-se de statutul de simplă facilități de infrastructură, devine un Bulevard al Olandei.

Conducând prima Bienală de Arhitectură din Rotterdam, Mecanoo a dezvoltat mai departe studiul pentru Holland Avenue, incluzând diverse unghiuri culturale. În acest mod, s-a trecut de la un studiu local la unul global, la un proiect de Bulevard al Lumii: un studiu comparativ pe teme internaționale ale mobilității în nouă orașe ale lumii: Los Angeles, Jakarta, Beirut, Tokio, Beijing, Mexico City, Budapesta, aria Ruhr, Delta râului Pearl.

Rezultatul acestui proiect a constituit subiectul expoziției "*Mobility, a Room with a View*" din 2003, care a atras atenția asupra identității tuturor orașelor și a peisajului dintre ele.

STUDIUL DE CAZ III – Corb v 2.0

Într-o încercare de a reinterpretă ideile privind spațiul rezidențial formulate de Le Corbusier, de a transpune în realitate utopiile unei lumi conduse prin tehnologie și mașini, arhitectul Andrew Maynard²⁰ a făcut un studiu – controversat, de altfel, însă demn de luat în considerare, intitulat "Corb v 2.0" – ce oferă o variantă postmodernă pentru celebrele "unités d'habitation".

Locuirea adaptată tehnologiilor mobile – precum laptopurile sau telefoanele – ar însemna o nouă alternativă în modul de viață, care anulează ierarhiile spațiale, reflectă statutul social, se folosește de mobilitate, tehnologie și densitate pentru a crea nu "machines for living"²¹, ci adevărați roboți.

Proiectul pretinde că nu este doar încă o încercare de arhitectură a containerelor, dar locuințele sunt modulate, glisând pe verticală și orizontală conform unui traseu programat, de-a lungul întregii zile – astfel încât fiecare

locuitor are un apartament la parter sau la ultimul nivel, orientat către toate punctele cardinale sau de interes ale împrejurimilor, mereu în schimbare. Utopie contemporană, proiectul este interesant prin preocuparea pentru comunitatea căreia i se adresează. Grija pentru implicațiile sociale ale arhitecturii se reflectă în însuși principiul de bază (discutabil sau nu, acesta este unul egalitar, anulând ierarhiile sociale), în ceea ce privește forma complexului rezidențial — elicoidală, gândită astfel încât apartamentele să poată beneficia de orientare variată de la zi la zi și spațiul central să poată fi amenajat ca spațiu comunitar, grădina sau loc de joacă (figura 7).

5. Concluzii

Orașul actual este auto-reflexiv, înțelege și își asumă necesitățile societății eterogene care îl populează, se lasă apropiat, respins, reapropiat de aceasta cu fiecare clipă, își scrie istoria, se lasă surprins în mod dinamic, pas cu pas.

Orașul european, sedimentat în timp, este astăzi câmpul de acțiune pentru un număr nedeterminat și mereu variabil de subiecți, dintre care majoritatea mențin numai o relație temporară cu teritoriul. Acestui mediu i se aduc noi și noi coduri și interpretări, este descifrat și re-definit continuu, rescris, fără ca aproape nimic să fi fost șters în prealabil.

Dacă ne raportăm la spațiul personal, orașul devine o colecție de experiențe individuale. Scara umană, implicarea și interacțiunea sunt invitați la exprimarea individualității. Intrând, totodată, în dialog cu grupurile sociale, conversația cu orașul depășește nivelul formal, conferind identitate și modelând spațiile publice, comunitare.

Astfel, într-un oraș martor al istoriei, caracteristic european, practica de arhitectură s-ar putea concentra asupra capacității de a interveni în mecanismele de variație individuală, grija și controlul spațiilor comunitare noi sau temporare. Dar, dacă alte forme de artă stabilesc o relație unidirecțională, rezervând "audienței" un simplu rol contemplativ, arhitectura implică utilizare, îmbogățește comunicarea cu participare și experiență directă, contând în mod egal obiectul artistic, cât și ceea ce lumea — publicul — a făcut din el.

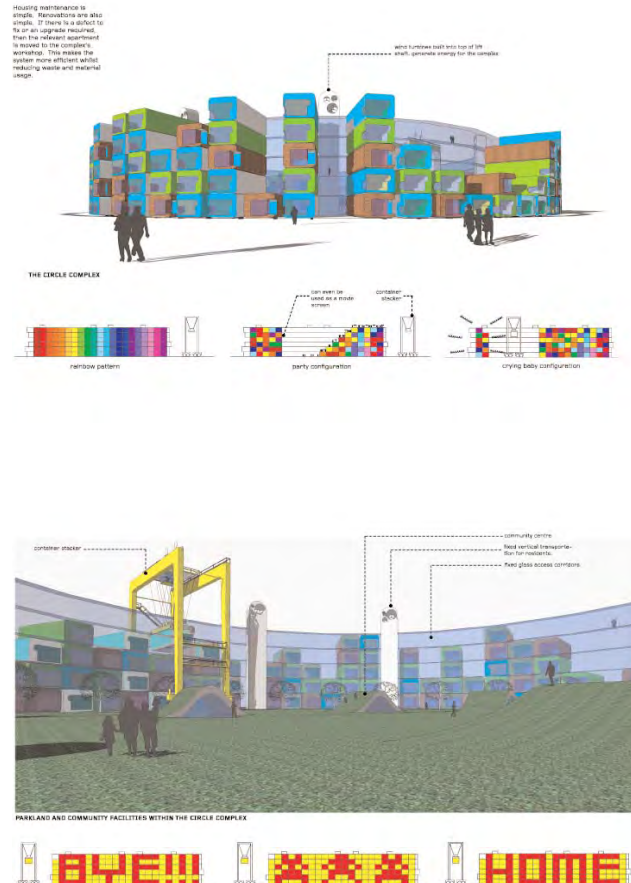


Figura 7. Corb V2.0. Andrew Maynard

Note

- 1 Într-un eseu pentru catalogul celei de-a X-a ediții a Bienalei de Arhitectură de la Veneția
- 2 Patocka
- 3 În lucrarea *L'invention du quotidien*
- 4 Christian Undurraga, arhitect Plaza de la Ciudadinia, Chile
- 5 Cum o numea Lewis Mumford
- 6 Trad. *plimbarea, mersul pe jos* - în cartea sa, *Walkscapes. Walking as an aesthetic practice*.
- 7 Trad. *traseu*, sensul din cartea *Walkscapes. Walking as an aesthetic practice*.
- 8 Proiectul Echo City, prezentat la Bienala de la Veneția, 2006 — pavilionul Marii Britanii
- 9 În cartea *Life Between Buildings*.
- 10 *The Hidden Dimension*, 1966
- 11 Hall, 1974
- 12 Pe care se bazează cartea *The Social Life of Small Urban Spaces*, 1980 și filmul cu același nume
- 13 Massimo Ilardi sublinia complexitatea situațiilor de acest tip, esențializand-o într-un slogan: *orașe fără locuri*. El a subliniat adesea ambiguitatea condiției metropolitane, în care consumul — sau absența lui — este, în mod paradoxal, unicul element de coeziune a unui spațiu rezidențial, care, deși nu mai este public, nu a fost fragmentat într-o micro-utilizare individuală.
- 14 *Autopoiesis* este o noțiune de bază în teoria lui Niklas Luhmans și constă în ideea că fiecare sistem se bazează pe resursele propriului mediu, chiar dacă aceste resurse nu iau parte la operațiile sistemului. Se poate vorbi de sisteme stabile, care își păstrează acest statut chiar dacă se află sub influențe externe permanente.
- 15 <http://makeworlds.org/node/129> - Boeri, 2003
- 16 „Re-engineering society”
- 17 www.YourDictionary.com
- 18 www.picnicnet.org.com
- 19 Mai 2008, la dezbateră Creative Construct, Ottawa — www.symposium2008.ca
- 20 Publicat pe <http://www.andrewmaynard.com.au/corb.htm#>
- 21 “Mașini de locuit”, așa numea Le Corbusier locuințele.

Bibliografie:

- COOK, Wesley John; KLOTZ, Heinrich. *Conversations With Architects: Philip Johnson, Kevin Roche, Paul Rudolph, Bertrand Goldberg, Morris Lapidus, Louis Kahn, Charles Moore, Robert Venturi & Denise Scott Brown*, 1973
- FOUCAULT, Michel. *Altfel de spații*
- GEHL, Jan. *Life Between Buildings*, 1971
- GOTTDIENER, Mark. *The Social Production of Urban Space*, 1985
- HALL, Edward. *The Hidden Dimension*, 1966
- HARHOIU, Dana. *București între Orient și Occident*, Editura Simetria, București, 1997
- ILARDI, Massimo. *La Citta Senza Luoghi: Individuo, Conflitto, Consumo Nella Metropoli*, 1990
- KOOLHAAS, Rem. *What ever happended to Urbanism?*, în *Any Magazine*, no. 9, 1994, *Urbanism vs. Architecture*
- CARERI, Francesco. *Walkscapes. Walking, as an aesthetic practice*
- LERUP, Lars. *Building the Unfinished: architecture and human action*, Sage
- SALINGAROS, Nikos; COWARD, Andrew. *The Information Architecture of Cities*, 2004
- TILL, Jeremy. *The architect and the other*, 2006
- WATTERS, E. *How Tribes Connect a City*, în *“Urban Tribes: Are Friends in the New Family?”*, 2003
- RASSEGNA, nr. 82, martie 2006, Mutazioni della citta europea, Volume, nr 16, februarie 2008, Engineering Society
- ***, *Cities, Architecture and Society* – catalog ed. a-X-a a Bienalei de Arhitectură de la Veneția, 2006 – ECHO City, participare Marea Britanie.
- ***, *METAMORPH*, Catalogul Bienalei de Arhitectură de la Veneția, 2004
- ***, *The Metapolis Dictionary of Advanced Architecture, City, Technology and Society in the Information Age*, ed. ACTAR, Barcelona, 2003
- KAJA, Pae; REIN, Ahas; ÜLAR, Mark. *Joint Space: Open Source on Mobile Positioning and Urban Studies*
- ***, *Una Plaza, un Re-Encuentro* – proiect Plaza de la Ciudadinia, catalog Chile, Bienala de Arhitectură de la Veneția, 2006
- Vector – artă și cultură în context, nr. 01/05
- Conversation with Architect, 1973 – din *The Social Life of Small Urban Spaces*
- www_onderzoekinformatie_nl – Program: Social and cultural dynamics of the city
- www.stoweboyd.com – STOWE, Boyd. *The Revolution will be Socialized: Social Architecture and the future of on-line markets*, 2006
- www.stoweboyd.com – STOWE, Boyd. *Social Architecture: The Foundation of The Blogosphere*, 2005
- <http://salrandolph.com> - *Social art forms*
- www.interactivearchitecture.org
- www.POSITIUM.ee12
- www.makeworlds.org – art. Stefano Boeri – *“Uncertain states of Europe”*
- http://project.waag.org/realtime/en_frame.html –proiectul Amsterdam Real Time, Waag Society, 2002
- <http://www.parcbarcelonamedia.com/ie/1280x1024/index.html>
- <http://www.barcelonamedia.org/laboratoris/pag/5/en/63>
- <http://3d.qdq.com/>
- <http://liftlab.com/think/fabien/2007/03/>
- <http://www.cityware.org.uk/>
- <http://www.andrewmaynard.com.au/corb.htm#>
- <http://www.urbanconcerns.org/blog/>
- <http://www.genderandpublicspace.org/>