

# AR(T)CHITECTURE\_ARTĂ, IMAGINAȚIE, PERCEPȚIE, ARHITECTURĂ\_

## Lector drd. arh. Marina MIHĂILĂ

**Ar(t)chitecture** se dorește a fi o nouă interpretare a arhitecturii, ca artă acceptată în spațiul urban, social, public, ce poate fi trăită ca manifestare emoțională aparte.

**Ar(t)chitecture** presupune înscrierea arhitecturii pe un drum al artei, la scara clădirii, a zonei, a orașului, se opune ideii de non-loc și vehiculează facil informații, viziuni, concepte, mesaje, care pot fi decriptate de către publicul larg, receptor al spațiului urban, prin crearea de stări emoționale simultan cu identificarea spațiilor și a codurilor transmise.

**Ar(t)chitecture** este arhitectura ce se opune conceptului industrial și imobiliar, creează spații, dar numai spații emoționale, sensibile. Funcțiunea este doar o reinterpretare a vieții cotidiene, iar beneficiarul ("de lux") devine interesat de autorul-artist ce ridică valoarea locului, a spațiului, a mediului construit și, în ultimă instanță, produce și o creștere a valorii de promovare (posibil și imobiliară).

Căutând esența, arhitectura definită prin manifestările contemporane competiționale se depărtează de motivațiile funcțiunii, ale formei compuse volumetric, de umplerea urbană a golului spațial, devine liberă de intenția, rațională în sine și liberă ca exprimare artistică. Contextualismul nu rămâne decât o măsură de apreciere a dialogului cu matricea spațială. Arhitectura este "experiment" sau suită de experimente, de căutare a profunzimilor, a spiritului local și universal, pendulează, pe de-o parte, între conceptual și inversul său (non-conceptual), definind și redefinind incontinuu elemente vechi de limbaj și teorie și, pe de altă parte, între simplu, autentic și referință, eliberându-se de orice tip de formalism și manieră considerate clișee. Metoda și abordarea, ca și repetarea de pași de creație, ritualul creării operei de arhitectură se schimbă, arhitectul devenit artist al operei sale își schimbă abordarea de la o creație la alta, evoluând ca experiment și demers.

Arhitectura actuală cuprinde, dincolo de concepte, maniere, clădiri, tehnologii, numeroase teorii noi și eseuri ce definesc tendințele și redefinesc limitele noțiunii. Bienalele de arhitectură devin ele însele militante și manifest pentru această expunere plenară de păreri, experimente, discursuri tematice, interculturale, globalizante și interdisciplinare.

Spațiul public, dezbaterea socială, evenimentele globale și locale, promovarea designului, a ideologiilor noi, cererea de tehnologie, discursurile interprofesionale, algoritmi formalii fac din arhitectură o nouă artă militantă, globalizantă și informală.

*"Arhitectura avansată reprezintă pentru era informației ceea ce arhitectura modernă reprezenta pentru era industrială. Tehnologiile digitale, economia cunoașterii, conștientizarea și interesul individual privind problemele mediului generează un nou tip de acțiune arhitecturală".<sup>1</sup>*

Arhitectura avansată presupune corelarea tuturor elementelor posibile în motivația creației, tinde către infinit nu prin teorie matematică, ci prin lărgirea continuă a limitelor, este conștientă de importanța viitoare a schimburilor relaționate și a informației, este o arhitectură care caută să vorbească despre prezent, să promoveze expresia, bucuria și proșpețimea evenimentelor ordinar emergente ca stimul nou de viață, redefinesște spațiul urban ca spațiu al libertății sociale și ca spațiu public, de comunicare și conversație între layer-ele spațiului. Arhitectura avansată își propune un interspațiu atractiv, "playful", "joyful", continuu, vizibil, distinct, real, facil, uman.

Mediul construit este un discurs al arhitecturii, urbanului, politicii, socialului, al haosului, al ordinii, al ierarhiilor și non-ierarhiilor, văzut ca un tot globalizant, ca specific și nuanță sentimentală aparte, de care arhitectura trebuie să țină cont și căruia trebuie să i se adreseze, regenerând. Noua arhitectură ia în considerație posibilitatea iminentă a unui viitor pe care dorește să îl construiască, schimbările posibile sau necunoscute, viitoarele revoluții informaționale, posibilitățile lumii digitale de a schimba, inventa și reinventa noțiuni, de a simplifica realități.

*"Digital architecture", "algorithmic architecture", "blob architecture"* sunt tendințe actuale ce au extins limitele proiectării, designului și experimentării formelor arhitecturale și structurale în lumi virtuale, extensii ale celei reale.

### **Imaginație și percepție, arhitectură. Tipuri de public, cerința ca arhitectură și mesaj**

Arhitectura actuală se adresează orașului, peisajului și background-ului metropolitan, societății, localului, globalului, contextului, politicului, mesaj formulat prin comanda de arhitectură. Dar arhitectura se adresează și omului, cel mai adesea ca individ, ca element definitor al comunității și relațiilor cu spațiul urban și social creat sau cu fondul construit, cu ceilalți indivizi în prezența mediului construit, definit într-un anumit mod particular.

Obiectul de arhitectură odată creat este perceput, înregistrat ca imagine grafică în sine, ca mesaj al comenzii de spațiu, dar și ca trăire emoțională aparte, a fiecărui individ. Faptul că societatea se află la un punct de redefinire a ierarhiilor, a statutului tranzitoriu incert, a "salariatului", face din individ o măsură exactă a aprecierii și a tipului de trăire senzorială, funcție de loc, profesie, determinare socială și spiritual-afectiv-culturală.

Percepția este, fără doar și poate, o chestiune de șansă și nuanță și ține de capacitatea de a recepta cât mai multe elemente reale (din lumea reală), dar și elemente subtile ce țin de limbaj, concept, viziune și cultură. Ce receptează individul este o rezultată între percepția reală și cea emoțională. Percepția emoțională ține de natura sensibilizării la scară locală sau globală — evenimente, de natură geopolitică — sau de natura mesajului transmis, ce apelează una din sursele posibile ale emoției mai multor categorii de public.

**Înțelegerea unei opere de artă necesită atenție, cultură, pregătire, educație, răbdare de parcurgere emoțională a mesajului, disponibilitate, dar și o bună cunoaștere a realității locale și globale, pentru ca înțelegerea să se poată înscrie în contextul corect emoțional. Similar, procesul funcționează și în cazul arhitecturii: opera de arhitectură are un concept, un miez central, un înțeles și o idee (centrală), o viziune a artistului-creator, un parcurs emoțional de decodificare a deplasării prin traseul menit receptorului, o limită finită și una infinită, a mesajului concluziv.**

Cui se adresează arhitectura?  
Trebuie să aibă un adresant?

oraș + context + reperi urbane  
natură + mediu + peisaj

**PUBLIC:**

**public elitist**

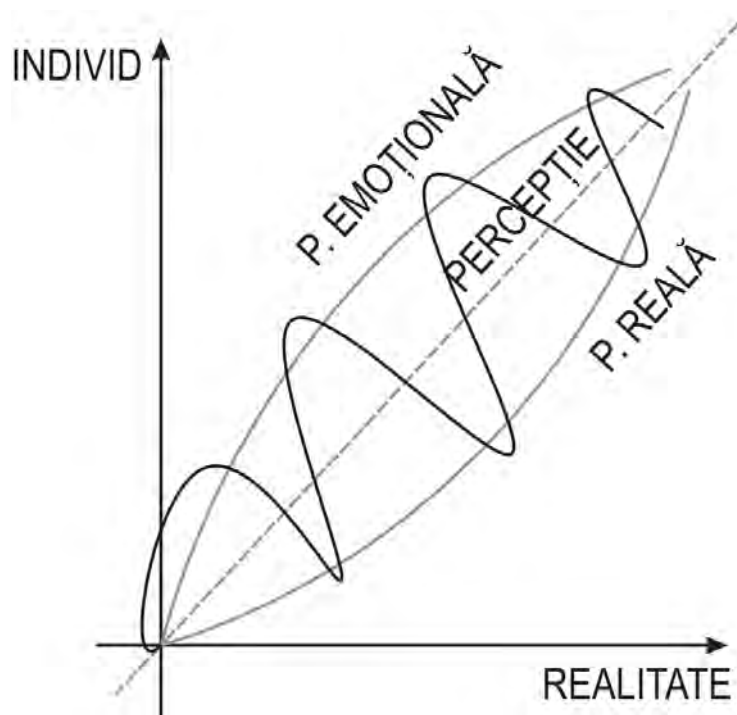
arhitecți & artiști  
designeri  
oameni de cultură

**public cu bani**

investitori  
producători de bani  
firme marketing și management,  
publicitate  
jurnaliști

**public larg**

public larg/neinformat  
public funcțional



Parcurgerea spațiului nu se identifică întotdeauna cu parcurgerea traseului mesajului și cu decodificarea elementelor necesare finalizării traseului. Poate fi considerată aici arhitectura o artă? Mesajul apelează la emoțional, spațiul creează o stare și un loc în imaginația fiecărui individ sau a fiecărui individ generic al comunității?

Creează arhitectura o imagine la nivel mental, suprapusă peste nivelul arhitectural, real și fizic?

Creează arhitectura o corespondență între lumea imaginară a individului și lumea vizuală a mesajului transmis?

Coerența receptării este legată, fără îndoială, de simț de observație, de eliberarea sistemului mental și de cultură vizuală.

Felul în care opera de artă/arhitectura reușește să facă tranziția/transferul între lumea reală și lumea virtuală este strâns legat de capacitatea de a forma și transmite din esența mesajului central al ideii sau a acelei părți ce conține trăirea emoțională — viziunea/vision — și de modul în care face apel la vis/dream ca referință mentală a individului și la magie/magic ca referință emoțional-spirituală ce depășește granițele rațiunii și dezvăluie mesajul ca adevăr relevant.

Spațiul real presupune în permanență o reprezentare materială a modelului, materialitate fără de care nu își demonstrează existența. Spațiul virtual este doar o lume a imaginarului cu limite necunoscute, dar în genere, până în prezent, construit după legile generale ale realului. În spațiul virtual, ca și în cel real, modelul este reprezentat formal, lumina există pentru a da sens percepției, necesară umanului.

Arhitectura ca artă — art-chitecture — își propune, asemeni unei arte la scară globală, să exprime toată gama de trăiri dedicate individului, pentru o cauză prezentă, viitoare și, posibil, pentru toate tipurile de manifestare a existenței sale.

**informare/inform  
experiență/experience  
distracție/entertain  
inspirație/inspire  
eliberare/free  
dialog/talk**

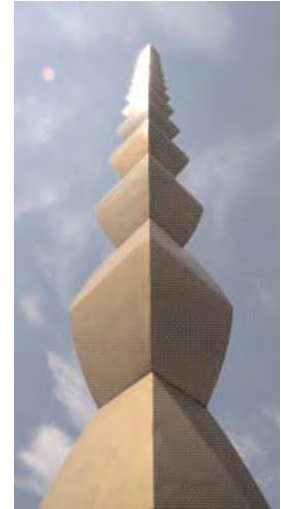
**impresionare/impres  
emoție/emotion  
relaxare/relax  
atragerea atenției/set attention  
uimire/amaze  
experimentare/experiment**

**dezvoltare/evolve  
imaginație/imagine  
călătorie/travel  
exprimare/express  
uimire/amaze  
inovare/innovate**

Modul de formare a individului prin percepție și mesaj ține și de natura mesajului inclus în cerința de arhitectură — acest mesaj este în sine o parte din mesajul global transmis către individ de opera de artă/arhitectură.

STUDY 01\_Walking through/Parcurs prin  
SCULPTURAL ENSEMBLE OF CONSTANTIN BRÂNCUȘI/  
ANSAMBLUL SCULPTURAL CONSTANTIN BRÂNCUȘI,  
TÂRGU-JIU

Destinație:	MONUMENT DEDICAT EROILOR ROMÂNI DIN PRIMUL RĂZBOI MONDIAL		
Elemente:	MASA TĂCERII	pregătirea luptei	
	ALEEA TĂCERII, SCAUNELE	reculegerea	
	POARTA SĂRUTULUI	trecerea în cealaltă dimensiune	
	COLOANA INFINITULUI	ascensiunea spre înalt	



Amenajat de-a lungul unei axe, cu lungimea de 1275 m, traseul fizic de parcurgere a spațiului diferă de traseul mesajului operei de artă. Traseul nu poate fi parcurs fizic așa cum este conceput de artist, dar așezarea, poziționarea și mesajul cuprins în exprimarea emoțională a spațiului sunt transmise și citite coerent și discursiv, făcând elogiul celor ce au fost Eroii României în Primul Război Mondial.

Traseul emoțional presupune traseul Eroilor, care poate fi urmat doar senzorial și imaginat, presupunând un al doilea spațiu de trăire afectivă-virtuală. Spațiul parcurs este un spațiu emoțional de natură românească și, în același timp, ortodoxă: spațiul nu este un memorial oarecare - cei care s-au jertfit, Eroii, sunt elogiați, slăviți asemenea sfinților. Spațiul este destinat contemplării și bucuriei, nu unei comemorări triste sau unei speranțe. Este un spațiu definit în jurul unei arii de renaștere și ascensiune spirituală.

**Destinație:** MONUMENT DEDICAT COMUNITĂȚII EVREIEȘTI  
**Elemente:** AXA CONTINUITĂȚII evaluarea memoriei, elogiul memoriei și oamenilor  
AXA EXILULUI grădina exilului  
AXA HOLOCAUSTULUI turnul holocaustului și ascensiunea spre lumină  
**Amplasament:** În zona centrală a Berlinului, în apropierea Reichstag, lângă o clădire de patrimoniu, fosta gară (presupune o călătorie), integrată în traseul muzeal



**Traseul emoțional** urmează toate cele 3 axe — drumuri pe care comunitatea le-a parcurs, urmărind destinele emoționale ale indivizilor: *axa continuității* și finalitatea sa — evaluarea memoriei, elogiul memoriei și al oamenilor —, *axa exilului* și finalitatea sa — grădina exilului — și *axa holocaustului* și finalitatea sa — turnul holocaustului — ascensiunea spre lumină.

**Traseul spațial** este unul de tip memorial, la fel ca și cele 3 axe, ce se pot urmări succesiv sau nu, trecând dintr-o zonă/axă în alta. Deopotrivă contrastant și emoțional, spațiul exterior și cel interior, cel real și cel virtual exprimă 3 faze ale aceleiași memorii — starea și stările unui popor aparte, ce fac parte din starea și stările tuturor popoarelor. Există o călătorie — emoțională, imaginară, senzorială — în lumea ideii obiectului de arhitectură, ca și în cea a obiectului de artă. Există o intrare în acest traseu care, odată parcurs, descifrează o serie de elemente-mesaj ce conduc la mesajul final.

Arhitectura este o artă. La o scară globală poate fi considerată o artă aplicată, avansată, dar nu poate fi trasată o linie de separare între artă și arhitectură, cel puțin nu din punct de vedere al traseului, mesajului, motivației. Ea lucrează cu imaginația și virtualul ca dublu al realului, utilizează metode experimentale, dar pleacă de la premise de comandă diferite — manifestul urban și social aplicat la scară largă.

<sup>1</sup>“Advanced architecture is for the information age what modern architecture was to the industrial age. Digital technologies, the knowledge economy, environmental awareness and interest in the individual are giving rise to a new kind of architectural action.” (The METAPOLIS Dictionary of Advanced Architecture - City, Technology and Society in the Information Age, Actar, Barcelona, 2003).

## Bibliografie

- DOESINGER, Stephan. *Space between people*, How the virtual changes physical architecture, Prestel Verlag, Munich, 2008
- FINIZIO, Gino. *Architecture & Mobility*, Tradition and Innovation, Skira, 2006, Milan
- GAIVORONSKI, Vlad. *Matricile spațiului tradițional*, Paideia, Colecția Spații Imaginate, 2002, București
- Imagination Ltd., *Imagination*, Phaidon Press Limited, London, 2001
- De Meredieu, *Arta și noile tehnologii*, Arta video, Arta numerică, în Enciclopedia RAO, LAROUSSE 2003, București, 2005
- LIBESKIND, Daniel. *The space of encounter*, Universe Publishing, New York, 2000
- MIHALI, Ciprian. *Artă, tehnologie și spațiu public*, Paideia, Colecția Spații Imaginate, 2005, București
- NAYLOR, Maxine. *Form follows idea*
- BALL, Ralph. *An introduction to design poetics*, 2005 Black Dog Publishing Limited, The artists and authors, London, 2005
- RAUTERBERG, Hanno. *Talking architecture. Interviews with architects: Cecil BALMOND, Gunter BEHNISCH, Peter EISENMAN, Norman FOSTER, Frank GEHRY, Meinhard Von GERKAN & Volkwin MARG, Zaha HADID, Jacques HERZOG & Pierre DE MEURON, Philip JOHNSON, Rem KOOLHAAS, Daniel LIBESKIND, Greg LYNN, Oscar NIEMEYER, Frei OTTO, I.M. PEI, Robert VENTURI & Denise SCOTT BROWN, Peter ZUMTHOR*, Prestel, Hamburg, 2008
- RUHRBERG, Karl. *Art of the 20<sup>th</sup> century*
- SCHNECKENBURGER, Manfred. *Painting, Sculpture, New Media, Photography*. FRICKE, Christiane, Taschen, GmbH, 2005, Koln.
- HONNEF, Klaus, ED. WALTHER Ingo, WEAVING, Andrew. *High-rise living*, Gibbs Smith Publisher, Salt Lake City, 2004

## Concursuri/Evenimente/Premii

- EUROPEAN UNION PRIZE FOR CONTEMPORARY ARCHITECTURE, *MIES VAN DER ROHE AWARD 2005*, Actar, with the support of the CULTURE 2000 Programme of European Union, Actar and Fundacio Mies van der Rohe, Barcelona, 2005
- EUROPEAN UNION PRIZE FOR CONTEMPORARY ARCHITECTURE, *MIES VAN DER ROHE AWARD 2007*, Actar, with the support of the CULTURE 2000 Programme of European Union, Actar and Fundacio Mies van der Rohe, Barcelona, 2007
- LA BIENNALE DI VENEZIA 11.MOSTRA INTERNAZIONALE DI ARCHITETTURA, *Out there — Architecture beyond building*, Volume 1 - Installation; Volume 2 - Hall of fragments; Volume 3 - Experimental architecture; Volume 4 - Participating countries, special and collateral events; Volume 5 - Manifestos, Rizzoli, Marsilio, 2008, 2008 FONDAZIONE LA BIENNALE DI VENEZIA [www.labiennale.org](http://www.labiennale.org)