

# TRANSARHITECTURA. CONFLUENȚELE ARHITECTURII CU ARTELE CONTEMPORANE / TRANSARCHITECTURE. CONFLUENCES OF ARCHITECTURE AND CONTEMPORARY ARTS

**Sorin GHIȚĂ**

Drd. arh. / PhDc Arch.

ghitasg@yahoo.com

## Rezumat

Componente ale peisajului cultural actual, instalațiile artelor contemporane sau evenimentele media lab, au devenit un referent al dinamicii zilei. Relaționarea lor cu arhitectura, deși constituie un trend, rareori transcende aspectul artistic. Arhitecți teoreticieni sau practicieni, cu afinități în computer-science sau new-media & contemporary arts, sunt preocupați de depășirea barierei mimesisului. Putem constata istoricist faptul că suntem chemați să răspundem unei întrebări ce a apărut la începutul modernismului Revoluției Industriale: ce estetică va adopta noua arhitectură? Transarhitectura, încadrare semantică ce se dorește a viza formele prezentului, are deja un câmp experimental bine definit, din care câteva aspecte pot deja fi creionate. Ele se referă la conformarea unei interfețe om – computer – spațiu arhitectural, ca mediu organic, deopotrivă fizic și virtual, implicând o inteligență a ambientului, deja realizabilă prin mijloacele prezentului. Există un transfer al interesului – determinat de noile forme de organizare ale vieții economice și sociale –, către mediile informației și tehnologiei virtuale? Pot fi acestea atribuite unei noi estetici arhitecturale? În caz afirmativ, care sunt caracteristicile acesteia? Acestea sunt câteva întrebări la care textul de față va încerca să răspundă.

**Cuvinte cheie:** interactivitate, interfață, arhitectură lichidă, arte contemporane/ new-media

## Abstract

*The media lab's events and installations, components of the contemporary cultural landscape, are the referent of renewing. Today, the novelty's relation with the architecture doesn't imply much more than artistic aspect. Architects with interests in computer-science or new media & contemporary arts are concerned by the overtaking of the mimesis. In remembrance of the modernist past, are we capable to answer to a paradigmatic question: in which form it is associated the new aesthetic of architecture? The transarchitecture, as a personification of the present trends, bundle a well-defined domain of experiments. There are related with the interfaces human - computer - physical space, in a synthesis of organic ambient intelligence, achievable with the actual digital technologies. Few questions about its domain can be already laid down: connected with the present socio-economic changes, can we identify a new interest in these fields? Are these parts of a new architectural aesthetic? In the affirmative case, which are the specific forms? In the following pages, some hypothesis will be taking shape.*

**Keywords:** interactivity, interface, liquid architecture, new-media & contemporary arts

Motto: „Dacă îți spun că orașul spre care tinde călătoria mea este discontinuu în spațiu și timp, când mai rar, când mai dens, tu nu trebuie să crezi că poți pune capăt căutării lui. Poate că, în timp ce vorbim, el se ivește de undeva, între granițele imperiului tău; îi poți da de urmă, dar în felul în care ți-am spus”. / „If I tell you that the city toward which my journey is discontinuous in space and time, now more and now fewer condensed, you must not be thinking that you will be able to end to searching for it. Perhaps, in this time, he appears somewhere, between the boundaries of your empire; you can find it, but in the way that I have said”.

(Italo Calvino, Orașele invizibile / *Invisible cities*)

Lumea de azi e asaltată de oferte mediatice tip stimul-răspuns, rezultantă a unui consumerism generalizat, creșterea exponențială fiind nevoită să gestioneze resurse finite, cu termene de epuizare deja prognozate. Aceste oferte determină reacții comportamentale ce devin reflexe prin repetarea de-a lungul unor perioade lungi de timp. Termenii sunt menționați în legătură cu o aservire a publicului, pe care Günther Anders (în vol. *Obsolescența omului*) o încadrează în a doua jumătate a secolului al XX-lea odată cu răspândirea pe scară largă a televiziunii. Ca o consecință a fenomenului și vizând același subiect consumerist, Giorgio Agamben (eseul *Ce este un dispozitiv?*) remarcă apariția unui proces de receptare-dezinhibare, atunci când vorbește despre acapararea acestuia în dispozitivul mediativ.

Desigur, textele – cantonate în sfera culturii media – au un caracter critic, dar sunt utile pentru a arăta că, în prezent, există un transfer al interesului – determinat de noile forme de organizare ale vieții economice și sociale –, cu adaptări comportamentale inerente, către mediile informației și tehnologiei virtuale.

De asemenea, ele capătă relevanță neașteptată, semnaland un traiect estetizant la care trebuie să se adapteze o arhitectură dedicată utilizatorului. Pentru o înțelegere preliminară, estetica la care se va face referire vizează experiența subiectului, caracterul apercceptiv prin care „experiază” obiectul arhitectural. Până aici, însă, este necesară o scurtă privire spre peisajul cultural actual, acolo unde instalațiile artelor

*The sensing-reacting mass media's offers of our times consumerism evolve towards an exponential increasing status, with finite or depleted resources. These 'offers' involve behavioural-patterns which moves, for long periods of time, into reflexes. Related to Günther Anders's essay *The Outdatedness of Human Beings 1*, these terms evoke a public subjection, present in the second-half of 20th century's television era. Regarding the consumerist's theme, Giorgio Agamben (*Che cos'è un dispositivo?*) identifies a sensing-reacting process, which is embodied in the mass media culture's system. The reacting behavior represents a dynamic operator of media culture, like a virtual substitute objects of the real world.*

*Certainly, these two media culture's titles – implying a broad-critic vision – are helpful to expose the globalization interest for economic and social living, with the inherent informational and VR environments development.*

*They have also a beneficent aesthetic part, if the interest moves to the public-responsive architecture. From the beginning, this reacting aesthetic has an apercceptive mode of sensing the architectural object. In this state of things, it is necessary a focused overview of the contemporary arts installations and the media labs events, which are the typical referents of today. One more reason is to remove the problematic of a partnership between media arts and architecture, which is apparently misunderstood because of implications towards the public's behavioural-patterns, space or VR responsive*

contemporane sau evenimentele media lab au devenit un referent al dinamicii zilei. Relaționarea lor cu arhitectura poate părea forțată, dar, atunci când evenimentele noilor media și artelor contemporane apelează la aceleași reacții comportamentale specifice ale subiecților, și când sunt strâns legate de configurarea unui spațiu sau mediu virtual, legătura poate fi dedusă ușor. Nu în ultimul rând, sensul bottom-up lasă utilizatorului libertatea conducerii experienței, inversând calea non-interactivă, a autorului omni-scient; fiind din acest punct de vedere inspiratoare și inovativă pentru arhitectură. De aici se desprinde necesitatea denumirii fenomenului, particula trans<sup>1</sup> adăugată domeniului, având semnificația unei dinamici susținute prin procese multiple, diacronice, combinate și simultane, cu rezultate impredictibile.

Întrebarea căreia va încerca să îi răspundă textul prezent se referă la funcția estetică – desemnată în formă de *venustas* vitruvian, și anume dacă este conținută de obiectul arhitectural. Funcția utilitară, materializată prin aceleași interfețe computerizate – rod al multiplelor specializări<sup>2</sup> – este exclusă din sfera de interes a articolului.

*design. Last but not least, the bottom-up way of thinking involves – contrary to the all-knowing creator's paradigm – the interactivity of the user and innovative implications in architecture. From this point of view, it is necessary to name the mote that signify the multipro-cessuality of interactivity, transarchitecture<sup>1</sup> representing these characteristics of evolutionary, interchanges, simultaneity and unpredictability.*

*The answer of the boarding question of the text is related to the aesthetic which nominate the vitruvian's concept of *venustas*, and if it is represented in the (trans) architectural object. The practical function of these multidisciplinary interfaces<sup>2</sup> – from the start – has been bloated out of the article's interest sphere.*

---

1 Sintagma *transmitting architecture*, lansată de Marcos Novak în articolul *Transmitting Architecture: The Transphysical City* (v. [www.ctheory.net/articles.aspx?id=76](http://www.ctheory.net/articles.aspx?id=76), Arthur and Marilouise Kroker, Editors, 1996); în forma *transarchitecture* este utilizată de Kas Oosterhuis în *Towards a New Kind of Building. A Designer's Guide for Nonstandard Architecture*, Rotterdam, NAI Publishers, 2011.

2 HCI (human-computer interaction), AAL (ambient assisted living) sau ICT (information and communication technologies); ex. home automation, domotics/ automatizare locativă, etc., (v. Cros 2003).

---

1 *The syntagm 'Transmitting Architecture', published for the first time by Marcos Novak in Transmitting Architecture: The Transphysical City (www.ctheory.net/articles.aspx?id=76, Arthur and Marilouise Kroker, Editors, 1996); in form of transarchitecture was used by Kas Oosterhuis in Towards a New Kind of Building. A Designer's Guide for Nonstandard Architecture, Rotterdam, NAI Publishers, 2011.*

2 *HCI (human-computer interaction), AAL (ambient assisted living) or ICT (information and communication technologies); e.g. home automation, domotics, etc., (s. Cros 2003).*

Fie că au în centru corpul uman (asemeni scenariilor computaționale imaginate de Stelarc, ex. Ping Body, 1996) sau spațiul interactiv (rețeaua de senzori de răspuns la prezența și comportamentul vizitatorilor, Ada, INI: University + ETH Zurich, 2002) sau mai recente organisme Symbiomorphogenesis (Modulab, București 2013), instalațiile artelor contemporane dau viață unui mediu în care tehnologia – informatică sau automatizată – își are partea integrantă, conferind prin logica de proces un caracter în ton cu prezentul. În arhitectură, schimbarea de paradigmă a început odată cu The New Urbanism și cu postmodernismul, ce vor atrage componente sau patternuri locale în proiectele perioadei, indiferent dacă perspectiva va fi edilitară, ecologică sau social-culturală. Deja se crea premisa unei percepții diferite a arhitecturii, estetica singulară a obiectului-artefact, clasic sau modernist, primind o componentă a mediului construit sau social, care se va adăuga ca nouă dimensiune, și se va caracteriza printr-o dinamicitate deosebită de celelalte datum-uri derivate din geometrie, spațialitate sau materie. Ea se va materializa critic și conceptual, ecourile plasticizând icon-uri ale culturii pop și ale răspândirii ei mediatice (în proiecte ale ultimilor decenii ale secolului trecut, prin star-arhitecți ca R. Venturi, B. Tschumi sau P. Eisenman). Începutul fiind creat, în ultimele două decenii, o nouă generație va căuta un limbaj specific, prin care arhitectura să își aproprieze tehnologia informatică și mediile virtuale, dezvoltate la scară globală, în forme politico-economice și socio-culturale. Rapiditatea cu care apar evenimente, aflate la distanțe intercontinentale, care atrag în timp record un public multicultural și globalizat, continuate de surse aparent independente (caracterul glocal), are drept consecință o mutație survenită în perceperea și conformarea noilor arhitecturi<sup>3</sup>.

3 The Politics of Digital Architecture 2012; participanți: arh. Lars Spuybroek (NOX), fil. arh. Patrick Schumacher (Zaha Hadid Architects (ZHA)), prof. urb. Peter Trumm (Innsbruck University), prof. arh. Marjan Coletti (Innsbruck University, Bartlett School of Architecture).

*Even if we are referring to human body (like Stelarc's 'computational scenarios', e.g. Ping Body, 1996) or to the interactive space (responsive-sensor networks integrated in the walls and the deck of the gallery, Ada (INI: University + ETH Zurich, 2002), or more recently, to 'the organisms' of Symbiomorphogenesis (Modulab, Bucharest 2013), the installations represent an environment in which the digital technology have an integrant part, conferred with an updated processing logic. In the recent past, The New Urbanism's and the postmodernism's paradigm-changes have focused on the local characteristic contributions and have successfully integrated on the architectural design, either from the planning, architectural, or socio-cultural perspectives. Already, it has experienced a different perception of the singular self-contained architectural object, classical or modernist, with the complement of social and built-up environments, similar to a new dimension, based on extra-spatial dynamics or immateriality. Applied on the pop-culture's icons of these design and theory critic's fields, the latest decades projects evoke star architects like R. Venturi, B. Tschumi or P. Eisenman. From this starting point, the last two decades new generation of young architects has searched a specific architectural language, sensible to information and communication technologies, developed by the globalized politico-economics and the socio-cultural networks. The split of the intercontinental multicultural events, sensitive to glocal contributors, change the perspectives of the new designing<sup>3</sup>. In the future, it is needed to choose between a high-tech self-contained architectural object, out of the concepts like events or information networks, and a metamorphic transarchitecture, friendly to the user and his connected networks. In relation*

3 e.g. The Politics of Digital Architecture 2012; lecturers: arch. Lars Spuybroek (NOX), phil. arch. Patrick Schumacher (Zaha Hadid Architects (ZHA)), arch. Peter Trumm, (Innsbruck University), arch. Marjan Coletti (Innsbruck University, Bartlett School of Architecture).

Privind spre viitor, este necesar a alege între o arhitectură din ce în ce mai tehnologizată, la nivelul produsului finit, dar situată în afara conceptelor de flux informațional și eveniment, și o transarhitectură metamorfică, deschisă utilizatorului și mediilor conectate cu acesta. Se întrezărea astfel un câmp nou, pe care artiști contemporani, specialiști din domenii conexe, alături de arhitecți, îl vor configura, entuziași, cu uneltele efemere, dar practic nelimitate, ale biților și virtualului, descoperind, prin participare, o estetică a asamblajului mașinic, în termeni de flux și sinapse hiper-rapide. Instalația va desemna generalizat toate arhitecturi ce conțineau dimensiunea dinamico-informațională, renunțând la obiectul finit, livrat potrivit programului sau funcțiunii arhitecturale. Pentru a indica mai exact arhitectura dizidentă, voi numi câteva exemple dedicate publicului și mediilor natural sau construit. Printre instalațiile ultimilor ani, o arhitectură lichidă<sup>4</sup>, care să integreze parametri exteriori în scenariul de utilizare al interiorului, a fost realizată de NOX (Water Pavilions, Neeltje Jans, Rotterdam, 1997/ Lars Spuybroek & Kas Oosterhuis, fig. 1), fiind compusă din două secțiuni parabolice interconectate, lungi de 61m (Freshwater Pavilion) și 42 m (Saltwater Pavilion), a căror suprafață interioară să ofere – în relație cu publicul – un simbiotic spectacol de sunet, proiecții video, lumină și gheizere de apă (sprinklere dispuse după traiecte curbilinii), relaționat cu condițiile atmosferice ale estuarului Oosterschelde și, ca alternativă, capabil a fi adaptat via WEB (compușe similar conceptului ambient intelligence, Aml).

*with this problematic, a wide open field is constituted, from which contemporary artists, interdisciplinary scientists, alongside with architects will be enthusiastic to design it, with the digital data's support, for discovering an interactive machinist assemblage's aesthetic, in terms of flow rates and splitting synapses. The installation will denominate in a broad sense those architectures which have the informational dimension, relinquish to the self-contained architectural object, limited by function or domains. For a more precisely identifying of the related transarchitecture, I will denominate few examples, in whose concepts are implied the users, the natural landscape or living spaces. Among these latest years installations, a liquid architecture<sup>4</sup>, connected with the outside and indoor environment, was designed by NOX (Water Pavilions, Neeltje Jans, Rotterdam, 1997/ Lars Spuybroek & Kas Oosterhuis, fig. 1), in form of two parabolic – 61 and 42 meters longs – sections (Freshwater Pavilion and Saltwater Pavilion), on whose surfaces – interacting with the visitors – has been programmed a multimedia environment, including video projections, sound effects, water flows and RGB (lighting system) spots, related with the Oosterschelde Bay, and optional linked network via WEB (similar to an ambient intelligence; Aml).*

---

<sup>4</sup> Liquid Architectures in Cyberspace, Marcos Novak (Book Cyberspace (pp. 225-254), MIT Press Cambridge, MA, USA, 1991).

---

<sup>4</sup> Liquid Architectures in Cyberspace, Marcos Novak (Book Cyberspace (pp. 225-254), MIT Press Cambridge, MA, USA, 1991)



Fig. 1. Water Pavilions, Neeltje Jans, Rotterdam, 1997/ NOX Sursa / Source: [http://synworld.t0.or.at/level3/text\\_archive/testing\\_ground.htm](http://synworld.t0.or.at/level3/text_archive/testing_ground.htm)

Fig. 2. D-tower, 2004, Doetinchem, NL/ NOX/Lars Spuybroek & Q.S. Serafijn Sursa / Source: <http://v2.nl/lab/projects/d-tower>

Subansamblele structurii au fost proiectate pentru o rapidă fabricare și montare, pe baza unui soft CAD/CAM. Efectul estetic urmărit aici este evident, întrea-ga scenografie fiind sensibilă la prezența umană, detectată în fiecare moment. El plasticizează un ecosistem, căruia îi substituie o formă hibridă, sinergic însă cu sursa, asemeni unui cyborg antropoid sau unei persona, exterioritate umană modificată, caracteristică activității psihicului. O altă instalație cu statut de studiu de caz, ce merită menționată pentru mediile neconvenționale la care s-a făcut apel – starea emoțională al locuitorilor din Doetinchem –, intitulată D-tower (NOX/ Lars Spuybroek & Q.S. Serafijn, 2004,

*The structure`s parts were designed for a simple assemblage, with a CAD/ CAM software support. The pursuing effect was to obtain a interactive scenography, sensible to the public, virtual and physical at the same time. It was obtained a plasticized natural environment, who has substituted by a hybrid form, synergetic with the source, like an anthropoid cyborg or persona – alter ego of the human being – coordinated with the source. Another `human-related` installation has deigned to reproduce the local participants emotions (D-tower by NOX/ Lars Spuybroek & Q.S. Serafijn, 2004, fig. 2), and has materialised to a luminescent chromatics (red for love, yellow for fear etc.), transferred to a public space`s*

fig. 2), și-a propus să transmită afectele subiecților interogați, procesate în parametri de cromatică luminescentă (roșu pentru iubire, galben pentru teamă, etc.), unor membrane parabolice suspendate în exteriorul unui spațiu public. Sursa transmiterii energiei are la bază procese psihice, dar rezultatul, transpus în forme și cromatici simbiotice, reclamă aceeași latură estetică. Volumul in-between reprezintă prin rescriere suma afectelor transmise software-ului, modificarea permanentă reproducând calitatea și frecvența acestora. Același rol activ al subiectului experienței – confruntat cu medii ce sunt mai puțin vizibile dar prezente în jurul nostru – este urmărit de arhitectul și artistul new media Usman Haque, și materializat prin instalațiile Sky Ear (2004, Greenwich Park, London, fig. 3), Haunt (2004-2005, Goldsmiths College, London, fig. 4), Evolving Sonic Environment III (2005-2007, The Netherlands Media Art Institute, Amsterdam, fig. 5), Paskian Environments (2005, London, fig. 6). Cu ultimele trei, sunt imaginate reconstrucții analoage mecanismelor psihice, respectiv ale sinapselor neuronilor umani, evidențiind percepțiile fiecărui vizitator (cu aportul interdisciplinar al psihologilor Chris French, Robert Davis, respectiv a ciberneticianului Paul Pangaro, pentru Paskian Environments). Asistăm la prezența unei estetici fluide, cu rezultate diverse: cloud multichromatic luminescent (configurabil prin semnalele telefoanelor mobile ale celor prezenți; Sky Ear), mediu înzestrat cu atribute spectrale (efecte electromagnetice și acustice, iluminat adaptabil, specifice mediului; Haunt), interfață electronică de reprezentare a fluctuațiilor de sunet ale interiorului și ale prezenței vizitatorilor (rețea de senzori-reactori electronici, similară celei neuronale; Evolving Sonic Environment III), algoritm conversațional (Paskian Environments). Astfel, interactivitatea individ-mediu, facilitată de interfețe subordonate, reprezintă o calitate ce poate fi dezvoltată și integrată în programe

*parabolic membrane.*

*The flowing energy has an emotional aspect, but the physical form – the sound-chromatics –, resonate with the esthetical aspect of the assemblage. The in-between volume represents, by a retyping operation, the average of the visitors' emotions data, the interconnected membrane changing with this. The same interactive role of users, confronted with nonconventional environments, is regarded by the architect and new media artist Usman Haque, on his projects Sky Ear (2004, Greenwich Park, London, fig. 3), Haunt (2004-2005, Goldsmiths College, London, fig. 4), Evolving Sonic Environment III (2005-2007, The Netherlands Media Art Institute, Amsterdam, fig. 5) and Paskian Environments (2005, London, fig. 6). With the latest three, the intention take form in a quasi-similar behavioural (neuronal) mechanisms, with a cumulative personal-perceptions of the indoor gallery space (with interdisciplinary contributions; e.g. psych. Chris French, Robert Davis, and cyb. Paul Pangaro). Conformed in a fluid aesthetic, the results are diverse: luminescent multichromatic cloud (remoted by mobile cells signals; Sky Ear), spectral environment (electromagnetic and sonic frequencies, low-lighting that resonate with `haunt`; Haunt), `society` of electronic-interfaced devices, responsive to indoor and visitors' sounds and movements (analog with a neural network, Evolving Sonic Environment III), conversational algorithm (Paskian Environments). As a result, the interactivity subject-environment, mediated by subsidiary interfaces, may be a quality with a appropriating potential for architectural functional thematic in which spatial optimizing is requested by terms like comfort or aesthetics (dwelling), but also practical (intellectual or productive activities). For this, it is necessary to apply a related data – e.g. the aesthetic parts –, like the binomial correspondences emotion (subject)-designated object, by analogy and associativity being classified the optimal potential terms of achievements. Even if is related with few archi-*

arhitecturale specifice, în care optimizarea spațiului e cerută în termeni de confort sau estetică (locuire) dar și lucrativi (activități intelectuale sau productive). Pentru aceasta sunt necesare un set de reguli de aplicare – aici fiind vizate cele estetice, ale corespondențelor de tip afect (subiect) – obiect desemnat, prin analogie și asociativitate grupându-se termenii cu potențial optim de realizare.

Chiar dacă se referă la un număr limitat de programe – asimilabile preponderent culturii media, expoziționalului sau memorialisticii –, trans-arhitectura include un procent însemnat al asamblajului artistic, pilonii centrali fiind atragerea și participarea, regăsiți în reflexele comportamentale sau în receptarea dez-inhibantă din rândurile preliminariei ale textului. Nota bene, instalațiile arhitecturii și artelor cuprind un limbaj și o expresie comune, ce gravitează în jurul unor concepte ca eveniment, proces, inter-community, cyborg/ cybrid etc., dificil de a fi delimitate strict, potrivit domeniului de manifestare.

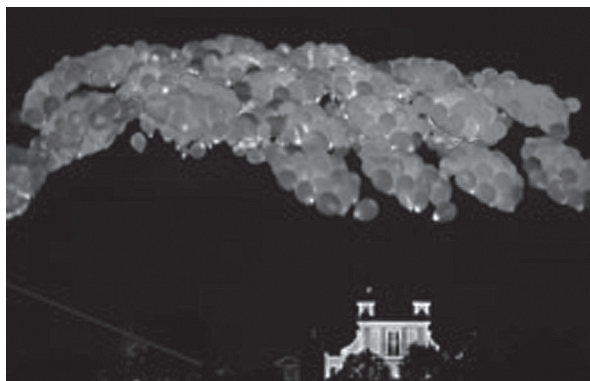


Fig. 3. Sky Ear, 2004, Greenwich Park, London  
Sursa / Source: <http://www.haque.co.uk/skyear.php>

*tectural design thematic – like media/expo/gallery or memorials/museums, the transarchitecture includes a broad percentage of aesthetic assemblage; whose key words attracting and participation were identified in above-mentioned behaviour-patterns, reflexes or sensing-reacting process. Nota bene, the architectural and arts installations have a common language and expression, terms like event, process, intercommunity, cyborg/ cybrid etc., being uneasy to defining in a specific thematic or domain.*



Fig. 4. Haunt, 2004-2005, Goldsmiths College, London  
Sursa / Source: <http://www.haque.co.uk/haunt.php>



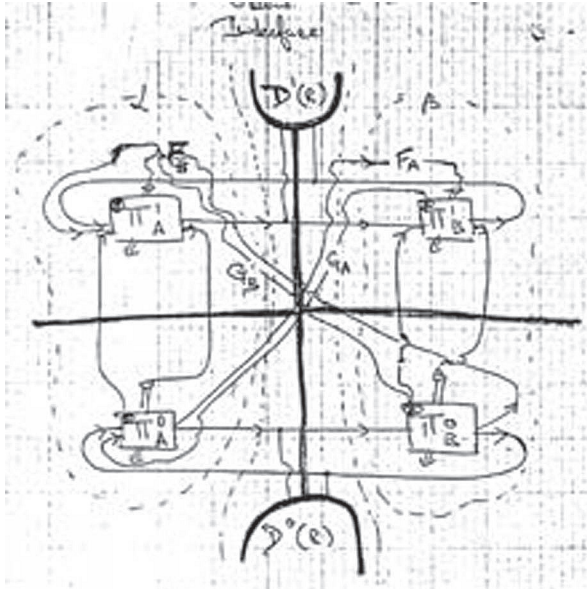


Fig. 5. Evolving Sonic Environment III, 2005-2007, Media Art Institute, Amsterdam  
 Sursa / Source: <http://www.haque.co.uk/evolvingsonicenvironment.php>

După parcurgerea ilustrativă a acestui text, în favoarea noii estetici, se desprinde o remarcă ce apropie transarhitectura de trăire (estetică înțeleasă etimologic – aistheton – ca percepere prin intermediul simțurilor), experiență și „experiere” sau înnobilare dobândită prin consonanța unor valori ce sunt metamorfozate și desemnate, în cele două medii, cu termenii in-between, interactivitate, interfață, domotics sau sinergie spațiu-mediu, lista fiind actualizabilă permanent. Nu în ultimul rând, ele implică o trans-disciplinaritate ce câștigă teren odată cu acceptarea generală paradigmei, fiind solidară cu tendința de implicare și responsabilizare a subiecților cărora le este dedicată arhitectura.

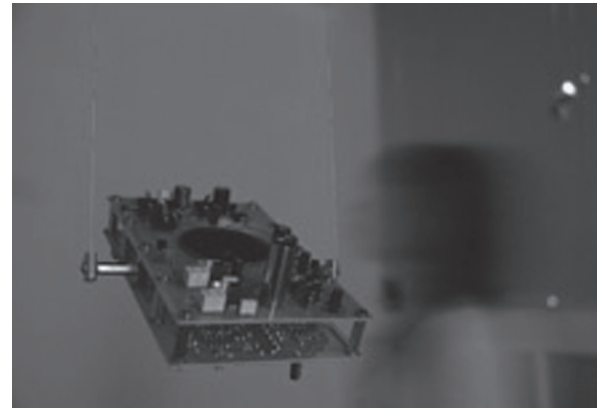


Fig. 6: Paskian Environments, 2005, London  
 Sursa / Source: <http://www.haque.co.uk/evolvingsonicenvironment.php> / Usman Haque

*After this illustrative overview, according to the new aesthetic, it is important to note that the transarchitecture has an empathetic (emotional) background (from Greek etymology, aistheton denote a quasi-sensitive feeling). This `experienced` sublimation is achieved from the agreement of metamorphic values, denominated with terms: in-between, interactivity, interface, domotics or synergy space-environment, which are continuously updated. Last but not least, these imply a transdisciplinarity that is more visible once by the acceptance of the paradigm, according to the responsible and involved tendencies of the architecture`s users.*

Pentru facultățile de profil, ea are un potențial creativ și un caracter experimental deschise tehnologiei digitale, teoriilor psiho-cognitive, noilor materiale sau medii de lucru din arhitectură. Extinzând sfera temelor de atelier, asamblajele bazate pe o interfață utilizator-mediu – fie că implică un grad mai mic sau mai mare de digitizare – pot fi integrate programelor culturii media, expozițional, sau memorialistic, fiind modalități de tranziție spre o apropiere între practica de proiectare, instalațiile sau evenimentele media lab și beneficiari.

*For the architectural schools, the thematic has a creative potential and an experimental character, wide-open to digital technology, psycho-cognitive theories, new materials or architectural labs design. Extending the labs thematic sfera, the user`s interface assemblage – rather or quite digitalised – may be connected to a multimedia culture or memorials/ museums thematic like a transitional methods towards a more integrated architectural design, media lab`s installations/events or users.*

### **Bibliografie / Bibliography**

- AGAMBEN, Giorgio, *Prietenul și alte eseuri*, Humanitas, București, 2012  
ANDERS, Günter, *Obsolescența omului*, vol. I, Trei, București, 2013  
CROS, Suzanna (coord.), *Metapolis Dictionary of Advanced Architecture*, Actar, Barcelona, 2003  
HWANG, Irene, *Verb, natures*, Actar, Barcelona, 2006  
OOSTERHUIS, Kas, *Towards a New Kind of Building, a Designer`s Guide to Newstandard Architecture in Scaleless – Seamless Performing a less fragmented architectural education and practice*, International Conference, Transactions on Architectural Education No 59, 2012: 71-85 (Voyatzaki, Maria; Spiridonidis, Constantin (editori))  
SPUYBROEK, Lars, NOX, Thames & Hudson, NY, 2004

### **Webografie / Webography**

- Ada, Swiss National Exhibition Expo.2002 <http://www.csuchico.edu/~nwylde/450/interactiveprojects.html>  
D-tower, 2004/ NOX/Lars Spuybroek & Q.S. Serafijn <http://v2.nl/lab/projects/d-tower>  
Evolving Sonic Environment III, 2005-2007/ Usman Haque <http://www.haque.co.uk/evolvingsonicenvironment.php>  
Haunt, 2004-2005/ Usman Haque; <http://www.haque.co.uk/haunt.php>  
Paskian Environments, 2005/ Usman Haque <http://www.haque.co.uk/evolvingsonicenvironment.php>  
Ping Body, 1996/ Stelarc  
<http://www.medienkunstnetz.de/works/ping-body/>  
<http://www.coventrytelegraph.net/news/coventry-news/performer-links-biology-technology-coventrys-3018786>  
Sky Ear /2004, Usman Haque; <http://www.haque.co.uk/skyear.php>  
The Politics of Digital Architecture, Innsbruck University, 2012  
<https://www.youtube.com/watch?v=5jktBDOwqQI&x-yt-ts=1422579428&x-yt-cl=85114404>  
Symbiomorphogenesis, MNAC, București 2013/ Modulab; <http://e-zeppelin.ro/modulab-symbiomorphogenesis/>  
Water Pavilions, Neeltje Jans, Rotterdam, 1997/ NOX, [http://synworld.t0.or.at/level3/text\\_archive/testing\\_ground.htm](http://synworld.t0.or.at/level3/text_archive/testing_ground.htm)