

# O DISCUȚIE: (FRAMING) IMAGINILE ÎN MIȘCARE PENTRU ARHITECTURĂ ȘI DISCURSUL CRITIC ARHITECTURAL - SEMANTICI ȘI FORME / A DISCUSSION: (FRAMING) MOTION PICTURES FOR ARCHITECTURE AND CRITICAL ARCHITECTURAL DISCOURSE – SEMANTICS AND FORMS

**Marina MIHĂILĂ**

Lector Dr. Arh. / Assist. Prof. PhD Arch., UAUIM

arh\_marina@yahoo.com

marina.mihaila@arhitectonik.ro

**Cristina ENACHE**

Conf. Dr. Arh. Urb. / Assoc. Prof. PhD Arch. Urb. Planner, UAUIM

cristinaenache@yahoo.com

cristina.enache@uauim.ro

Prezentul articol are la bază prezentarea autorilor M. Mihăilă & C. Enache în Sesiunea Științifică „Arhitectura recentă – discurs critic” organizată de Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”, București, 19-20 Mai 2016 /

*The current paper is based on the presentation of the authors M. Mihăilă & C. Enache at the Scientific Session „Recent Architecture – critic discourse” organised by the University of Architecture and Urban Planning „Ion Mincu” in Bucharest, May 2016, 19-20*  
(<http://www.uauim.ro/evenimente/arhitectura-recenta-discurs-critic>)

## Rezumat

Suntem obișnuiți să concepem arhitectura în perspective sau chiar în imagini secvențiale, fiecare având un impact asupra ochiului și a minții (a receptorului ca cititor). Desenul de arhitectură ca status și implicit definit ca exercițiu, conduce imaginația în rezultarea (uneori) a unor locuri și modele specifice. Procesul de educație în academiile de arhitectură se bazează de fapt pe desenul de mână, diagramare și sintetizări de informații prin desen, ceea ce este de fapt o acțiune-și-rezultat 2D, rezidând într-o imaginație a unui model - model spațial - a arhitecturii posibile (existente sau în procesul de fabricare). Așa cum programarea arhitecturii avansează în conformitate cu un număr

## Abstract

*We are used to conceive architecture in perspectives or even in sequential images, each having impact on the eye and the mind (of the preceptor as reader). Drawing architecture as status and by default as exercise is driven the imagination in resulting (sometimes) specific places and designs. Learning in architecture academies is actually based on sketching, diagramming and synthesizing information through drawing, which is in fact a 2D action-and-result, residing in an imagination of a model – spatial model – of possible architecture (existent or in the process of fabrication). As programming architecture is moving forward according with numbers of people, densities and present/future challenges of*

de oameni, densități și prezentele/viitoarele provocările ale secolului 21, asemenea sunt și noile resurse de percepere în procesul de framing și (rezultatul) înapoi al impactului asupra noilor perspective dezvoltate în noi tipuri de imagini în mișcare ca noi dinamici cinematice. Chiar și o listă a arhitecturii în imagini în mișcare se va rezuma pentru majoritatea publicului în filme care prezintă arhitecți, arhitectură și locuri, sau chiar obiect de design, referențialul de prezentator și al (subiectului filmului/) temei care influențează atât percepția diferită față de reprezentarea statică de imagini - de la desene de mână ale modelelor, fotografie sau chiar panoramare (stative sau reprezentări 360 de grade în mișcare). Articolul propus este condus către sensul de a avea arhitectură prezentată ca discurs în imaginile în mișcare și în noile tipuri de framing de dinamică cinematică, ca resursă valoroasă pentru învățare (pe scară) largă și academică, înțelegând transformările privind semantica de design arhitectural și stil a secolului 21. Mai multe sublinieri și observații vor fi detaliate pe câteva exemple.

**Cuvinte cheie:** arhitectură, educație, critică de arhitectură, discurs critic arhitectural, percepția cinematică.

*the 21st century, so are the new resources for perceiving in framing process and backwards of the impact on the new perspectives developed in new kinds of motion pictures as new cinematic dynamics. Even a list of architecture in motion pictures will resume for the most of the public at movies presenting architects, architecture and places, or even object design, the referential of presenter and of the (film topic) theme both influence the perception differently than in static representation of images – from sketching designs, photography or even panoramas (static or 360 degree moving representations). The proposed article is driven the sense of having architecture presented as discourse in motion pictures and new kinds of framing types of cinematic dynamics, as valuable resource for wide and academic learning, understanding the transformations on architectural design semantics and style of the 21st century. Several highlights and observations will be detailed on several examples.*

**Keywords:** architecture, education, architecture critics, architectural critic discourse, cinematic perception.

## 1. Idei pentru început

### 1.1. Scurtă introducere

Suntem obișnuiți să concepem arhitectura în perspective sau chiar în imagini secvențiale, fiecare având un impact asupra ochiului și a minții (a receptorului ca cititor). Desenul de arhitectură ca status și implicit definit ca exercițiu, conduce imaginația în rezultarea (uneori) a unor locuri și modele specifice. Procesul de educație în academiile de arhitectură se bazează de fapt pe desenul de mână, diagramare și sintetizări de informații prin desen, ceea ce este de fapt o acțiune-și-rezultat 2D, rezidând într-o imaginație a unui model - model spațial – a arhitecturii posibile (existente sau în procesul de fabricare). Așa cum programarea arhitecturii avansează în conformitate cu un număr de oameni, densități și prezentele/viitoarele provocările ale secolului 21, asemenea sunt și noile resurse de percepere în procesul de framing și (rezultatul) înapoi al impactului asupra noilor perspective dezvoltate în noi tipuri de imagini în mișcare ca noi dinamici cinematice. Chiar și o listă a arhitecturii în imagini în mișcare se va rezuma pentru majoritatea publicului în filme care prezintă arhitecți, arhitectură și locuri, sau chiar obiect de design, referențialul de prezentator și al (subiectului filmului/) temei care influențează atât percepția diferită față de reprezentarea statică de imagini - de la desene de mână ale modelelor, fotografie sau chiar panoramare (statice sau reprezentări 360 de grade în mișcare). Articolul propus este condus către sensul de a avea arhitectură prezentată ca discurs în imaginile în mișcare și în noile tipuri de framing de dinamică cinematică, ca resursă valoroasă pentru învățare (la scară) largă și academică, înțelegând transformările privind semantica de design arhitectural și stil a secolului 21. Mai multe sublinieri și observații vor fi detaliate pe câteva exemple.

## 1. Ideas for beginning

### 1.1. Short introduction

*We are used to conceive architecture in perspectives or even in sequential images, each having impact on the eye and the mind (of the preceptor as reader). Drawing architecture as status and by default as exercise is driven the imagination in resulting (sometimes) specific places and designs. Learning in architecture academies is actually based on sketching, diagramming and synthesizing information through drawing, which is in fact a 2D action-and-result, residing in an imagination of a model – spatial model – of possible architecture (existent or in the process of fabrication). As programming architecture is moving forward according with numbers of people, densities and present/future challenges of the 21st century, so are the new resources for perceiving in framing process and backwards of the impact on the new perspectives developed in new kinds of motion pictures as new cinematic dynamics. Even a list of architecture in motion pictures will resume for the most of the public at movies presenting architects, architecture and places, or even object design, the referential of presenter and of the (film topic) theme both influence the perception differently than in static representation of images – from sketching designs, photography or even panoramas (static or 360 degree moving representations). The proposed article is driven the sense of having architecture presented as discourse in motion pictures and new kinds of framing types of cinematic dynamics, as valuable resource for wide and academic learning, understanding the transformations on architectural design semantics and style of the 21st century. Several highlights and observations will be detailed on several examples.*

## 1.2 Metodologie și abordare

Articolul se bazează pe prezentarea unui dialog între doi arhitecți, colegi universitari și foști colegi de facultate, ambii (ambele) implicați în procesul academic de educație – Facultatea de Arhitectură, și respectiv Facultatea de Urbanism în cadrul Universității de Arhitectură și Urbanism “Ion Mincu”, București – dar și implicați în procesul de fabricare/proiectare de arhitectură și urbanism. De asemenea, unul dintre avantajele dialogului pornește din experiența didactică, discuția derivând dintr-o convergență de situații cu un important grad de diversitate. În mod evident având o bază comună, educația de arhitectură și educația de urbanism sunt mai mult decât complementare, sunt intrinsec, organic relaționate și dependente spațial, funcțional, estetic, cultural. Complexitatea discursului rezultă astfel din profunzimea aspectelor implicate în abordarea unui subiect esențial în procesul didactic de specialitate.

Metodologia și abordarea se bazează și pe identificarea și etichetarea câtorva noțiuni referitoare la noi instrumente de a crea, investiga și folosi percepția asupra arhitecturii (obiectului de arhitectură) și asupra spațiului arhitectural-urban. Articolul pornește de la și se bazează pe câteva observații de imagine arhitecturală făcute de autorul principal, M. Mihăilă, proces experimentat prin fotografie panoramată.

## 2. Investigații și comentarii asupra procesului de fabricare a arhitecturii

„Sălile de clasă, ca și cărțile de texte, sunt tot mai mult proiectate ca să facă studenții să gândească – mai mult decât să transmită informații. Ce a determinat schimbarea de la o paradigmă de instruire la o paradigmă de învățare? De ce învățarea a trecut de la o activitate distinctă care se petrece în anii formați ai

## 1.2 Methodology and approach

*The paper is based on presenting a dialog between two architects, university colleagues and former scholar colleagues, both involved now in process of academic education – Faculty of Architecture, respective Faculty of Urbanism within “Ion Mincu” University of Architecture and Urbanism, Bucharest, - and also involved in the process of producing architectural and urban design.*

*Also, one of the dialogue’s advantages starts from the didactic experience, the discussion deriving from a convergence of situations with an important grade of diversity. Obviously having a common basis, architectural education and urbanism education are more than complementary, and they are intrinsic, organically related and spatial-functional-esthetical-cultural dependent. The discourse complexity is thus resulted from the depth of the aspects involved in addressing an essential subject in the specialized teaching process.*

*Methodology and approach are based also on identifying and labeling some notions regarding new instruments of creating, investigating and using architecture (as object) and architectural-urban space perception. The article is started and based on several observations on architectural image made by the main author, M. Mihăilă, process experimented through panoramic photography.*

## 2. Investigating and comments on the process of fabricating architecture

*“Classrooms, like textbooks, are increasingly designed to get students thinking rather than simply transmit knowledge. What has caused the change from an instruction paradigm to a learning paradigm? Why has learning gone from being a distinct activity which happens in the formative years of a person’s lifetime to a daily experience which takes place anywhere and at any*

vieții unei persoane, la o experiență zilnică care are loc oriunde și în orice moment? De unde provin aceste tradiții de cunoaștere în schimbare? Sunt acestea conduse de tehnologii noi sau sunt astăzi metode de predare și învățare a manifestării unei schimbări mai largi în ce gândesc și speră oamenii care activează în educație?” Farshid Moussavi, Kate Kilalea (Moussavi, 2015).

Se tot vorbește despre intenția de a păstra tradiția în educație și în aceeași măsură de a inova pe măsura ce generațiile devin mult mai conectate la lumea virtuală și digitală. Ambele sunt deopotrivă importante. Dar pe măsură ce studenții deprind tehnicile tradiționale prin învățare în timpul necesar istoric, instrumente contemporane ar ajuta la grăbirea formării unei gândiri spațiale complexe, cuprinzătoare, aplicate și corelate cu spațiul plin-gol pe care obiectul de arhitectură l-ar putea reprezenta. (o ipoteză...)

Felul în care arhitectura este „fabricată” ar trebui corelat (în opinia noastră) cu prezentarea proiectului, coerența spațiului oferit interior-exterior. Subtilitatea în care ideile intră în compoziția creionării inițiale a unui conținut conceptual, a procesului de design arhitectural (Armstrong, 2008), ar trebui să fie prezentă în vibrarea imaginilor de ilustrare, în măsura în care tehnologia este prezentă la nivel temporal, de parcurs, dar și de “apariție” în prim-cadru a elementelor dominante de spațiu.

Adesea educația tradițională, de care ne bucurăm încă din plin ca participanți în toate etapele de formare, este prea adânc legată de a conforma și răspunde la constrângeri de context, și chiar de unele de necesitate de reperare, puncte de perspective, iconografie volumetrică sau forme fascinante. În aceeași măsură designarea arhitecturii contemporane presupune reperare nu numai prin contrast ci și armonizarea cu esența spațiului urban sau environmentul, definit la scară mai amplă. Felul în care această suită

*time, throughout a person's life? Where do these changing knowledge traditions originate? Are they driven by new technologies or are today's methods of teaching and learning the manifestation of a broader shift in what people think of, and hope for, from education?” Farshid Moussavi, Kate Kilalea (Moussavi, 2015).*

*It is still talking of the intention to keep tradition in education and to innovate as much as generations become more connected to the virtual and digital world. Both are important. But as students learn the traditional techniques by learning in the time historical necessary, contemporary instruments would help to speed up the formation of complex, comprehensive, applied space-based thinking and correlation with the full-empty space that the object of architecture might represent. (a hypothesis...)*

*The way in which architecture is “fabricated” should be correlated (in our opinion) with the presentation of the project, the coherence of the inside-out space offered. The subtlety in which ideas are part in the composition of the initial sketch of a conceptual content, of the architectural design process (Armstrong, 2008), should be present in the vibration of the presented images as far as the technology is present at the time, in the path, but also in the framework “appearance” of the dominant elements of space.*

*Often the traditional education, which we are still very much enjoying as participants in all the stages of training, is too deeply tied to conform and responds to constraints of context, and even to some of need for sighting, perspective points, volumetric iconography or fascinating forms.*

*To the same extent, the designation of contemporary architecture implies sighting not only through contrast, but also by the harmonization with the essence of urban or environmental space, defined on larger scale. The manner in which this suite is inherited in the fabrication of architecture is similar and supports the criti-*

este înșiruită în fabricarea arhitecturii este similară și susține discursul critic al diagramelor cuprinse în caietul designului/proiectului (de arhitectură) (Fawcett, 2003).

Mai mult ca oricând este importantă fluiditatea, curgerea, într-un continuum temporal, spațial, narativ. Trecerea între scările de percepție este o caracteristică a erei globale, în care sintagma spațiu – timp este integral reevaluată. Tranziția de la detaliu la teritoriu se produce uneori aproape instantaneu, dacă vorbim de viteza de transmitere a informației, și în câteva ore cu mijloacele de transport (automobil, tren etc.). Obiectul de arhitectură capătă atât un rol de reper, cât și de articulare a spațiului a cărui dimensiune este din ce în ce mai dificil de perceput, și a cărui diversitate necesită de multe ori un element „traducător”, „moderator”, care să preia informațiile mediului înconjurător într-un limbaj subtil vizual, cultural, sustenabil.

Ca explicație... Arhitecții mari și operele lor au fost adesea suspectați de dimensionalitate plată (în concepție, dar și rezultat) atunci când fațadele au fost rezultatul unor prelucrări multiple, bidimensionale, „designate” abia după ce planurile fuseseră deja concepute. Și acest lucru se întâmplă încă în gândirea tradițională strategică, atunci când finisarea fațadelor rămâne să se realizeze la sfârșitul fabricării arhitecturii.

Un lucru similar se întâmplă și atunci când proiectarea arhitecturii pornește de la designul volumetric pur formal, în care clădirea va fi percepută doar, sau majoritar dintr-o anumită perspectivă sau un anumit punct.

Imaginea arhitecturii este astfel (în ambele cazuri) calculată strategic să răspundă unor exigențe devenite constrângeri sau limitări bazate pe prezentarea bidimensională în proiect, dar apoi și în imaginile rezultate în promovarea urbană – fie plată pentru fațade, fie din unghiul calculat avantajos pentru dominantă de perspectivă care va fi prezentată în proiect ca soluție de reperare.

*cal discourse of the diagram contained in the design / architectural design notebook (Fawcett, 2003).*

*More than ever important is the fluidity, the flow, in a temporal, spatial, narrative continuum. The passing between the perception scales is a characteristic of the global era, in which the syntax – space-time is completely reevaluated. The transition from the detail to territory is produced sometimes almost instant, if it is about the speed of information transmitting, and within few hours using transportation (by car, train, etc.). Architecture object is receiving a landmark role, but also of articulated link space of which dimensioning is increasing difficult to perceive, and of which diversity necessitates often a “translator”, “moderator” element, to take over the environment information in a subtle, visual, cultural, sustainable language.*

*As an explanation... Few great architects and their works were often suspected of flat dimensionality (in conceiving but also in result) when their facades were the result of multiple processing, flat, designed only after the plans were already conceived. And this is still happening within the strategic design thinking, when the facades are remaining a product to finalize at the end of fabricating architecture. A similar reaction is happening when architecture designing starts from the pure formal volumetric shape, in which the building will be perceived only, or major from a certain specific perspective, or a certain point.*

*Imagining architecture is thus (in both cases) strategically calculated to respond some exigencies become constrains or limitations based on bi-dimensional presentation from the project design, but also after in the resulted images in urban promotion – either flat for facades, or the angle calculated in advantage for perspective dominant which to be presented in the project as land marking solution.*

Și pentru că adesea parcurgerea spațiului, traseul, senzația locului ca mediu sunt importante, nu numai ca imagine în mișcare care trece pe lângă noi, ci și ca interacțiune (posibilă), metode noi în arhitectură și urbanism introduc studiul pe cadre cinematice multiple rulate pe ecrane paralele (atelier Zaha Hadid Architects) și promovarea arhitecturii/arhitecturii-ca-produs urban în cadre cinematice, animație și desfășurare de suprafețe continue pentru înțelegerea mai bună a integrării în țesuturi largi urbane sau areale ample de peisaj cărora li se adresează produsul de design arhitectural sau intenția de a arăta micile gesturi spațiale ce completează dezvoltarea progresivă a imaginii.

Este esențial de înțeles faptul că aparținem unei perioade de tranziție, de schimbare de paradigmă, în care se redefinesc sensuri, semnificații. Spațiul fizic are nevoie să se redescopere într-o abordare de secol 21, în care însăși existența cotidiană este duală. Astfel, e necesar ca abordarea să aibă în vedere integrarea dimensiunii virtuale, care a devenit o parte extrem de prezentă a vieții umane.

Testarea ideilor arhitecturale ca modele-replici în concepte poate fi o premisă dezvoltată cinematic secvențial matricial-imaginar în propunerea de schițare-diagramare, așa cum este prezentată de arhitect Steven Holl – Sail Hybrid Casino Knokke-Heist, Belgia - (Holl, 2007), pentru descrierea conceptului ca o însumare de trei limbaje: volumetric, planimetric, poros.

Designul dedicat interactiv poate deveni un instrument interesant pentru arhitecți ca cei de la MVRDV atunci când se adresează și reconfigurării Parisului în cazul proiectului Grand Paris: Paris Plus petit. (MVRDV, 2008) Fabricarea arhitecturii, motivația și creativitatea prezentării sunt astfel concepute încât să prezinte activ fragmentele spațiale ce vor completa și reintegra țesutul urban.

*And because often in space crossing, the path, the place sensation are important, not only as image in motion that is passing by (us) , but also as (possible) interaction, new methods in architecture and urbanism are introducing not only the study on multiple viewed cinematic image on parallel screens (workshop Zaha Hadid Architects), but also the promoting of architecture / architecture as urban product in cinematic images, animations and developments of continuous surfaces for a better understanding of the integration in large scale of urban patterns, or large area of landscape to whom architectural design product is addressed to, or intention to show small spatial gestures that completes progressive development of the image.*

*It is essential to be understood we are belonging a transition time period, paradigm change, in which senses, significations are to be redefined. Physical space needs to be rediscovered in a 21<sup>st</sup> century approach, in which regular present is dual. The approach is necessary to follow the virtual dimension setup, being already a very presence of human life.*

*Testing architectural ideas as models-replies in concepts could be a premise developed cinematically - sequential matricial - imaginary in the proposal of sketching - diagramming, as it is presented by architect Steven Holl - Sail Hybrid Casino Knokke-Heist, Belgium - (Holl, 2007), for describing the concept as a sum of three languages: volumetric, planar, porous.*

*Dedicated interactive design could be an interesting instrument for architects as the ones from MVRDV when addressing and reconfiguring Paris in case on project design Grand Paris: Paris Plus petit.(MVRDV, 2008). Architecture fabrication, the motivation and presentation creativity are designed such that to represents active the spatial-architectural fragments which will complete and reintegrate the urban fabric.*

Uneori, diferența dintre educație și practică rezidă exact în aceleași diferențe între imaginarea și reprezentarea obiectului de arhitectură amplasat în contextul dedicat și, separat, fotografierea corelată în context animat, exprimând conexiuni pe multiple paliere senzoriale, intuitive sau de proporție cu orientare spațială.

„Conceperea arhitecturii este o practică epistemologică unică, un mod unic de cunoaștere a rezultatelor dintr-un complex proces de negocieri conceptuale. Arhitecții nu rezolvă doar probleme tehnice și creează obiecte estetice, dar facilitează un proces în care viziunile clădirii dobândesc o simbolică particulară sau un sens cultural.” (Piotrowski, A., & Robinson, 2001, chp.3. On the Practices of Representing and Knowing Architecture, Andrzej Piotrowski p.40).

### 3. Imaginarea și imaginea arhitecturală

O altă componentă a educației arhitecturale se bazează deopotrivă pe tendințele contemporane legate de densificare (Mihaila & Enache, 2012) și mod de viață și pe documentarea online. În spațiul virtual, al Internetului, se mută nu doar colecțiile și arhitectura muzeelor (Sfinteș, 2013), ci și percepția documentării asupra precedentelor arhitecturale de succes. Metodele de diagramare nu mai prezintă doar povestea proiectului / storyboards, ci și gândirea sintetică animată prin succesiune de imagine progresivă sau direct filmulețe cuprinzătoare cu secvențe multiple compuse-decompuse și panorame la 180-360 de grade.

Astfel, imaginea proiectului devine tot mai cuprinzătoare și necesită o atenție locală și globală, ea apropie și depărtează obiectele vizualizate în funcție de locul și momentul parcurgerii spațiului. Este și cazul panoramelor închise în care mutarea cursorului focusează echidistant spațialitatea sau a panoramelor

*Sometimes the difference between education and practice resides exactly in same differences between the imagining and representation of the architecture object placed in the dedicated context, and separately the photography correlated in animated context, expressing connections on multiple sensorial levels, intuitive or spatial orientation proportion.*

*“Designing architecture is a unique epistemological practice, a unique way of knowing resulting from a complex process of conceptual negotiations. Architects not only solve technical problems and create aesthetic objects but facilitate a process in which visions of a building acquire a particular symbolic or cultural sense.” (Piotrowski, A., & Robinson, 2001, chp.3. On the Practices of Representing and Knowing Architecture, Andrzej Piotrowski p.40).*

### 3. Architectural imagining and image

*Another component of the architectural education is based not only on the contemporary tendencies connected to densification (Mihaila & Enache, 2012) and living manner, but also on online documenting. Not only collections and the architecture of their housing, of the museums (Sfinteș, 2013), are moving in the virtual space, but also the perception on documenting upon the architectural successful precedents are moving in the same space of the internet. Models of diagrams are not representing only the story of the design project / storyboards, but also the synthetic design thinking animated through a successive of progressive images, or directly comprehensive movies with multiple sequences composed-decomposed, and panoramas 180-360 degrees (view).*

*In this regard, the image of the project becomes not only comprehensive, but it necessitates in the same time local and global attention, approaches and departs away function on the place and the moment of space brows-*



deschise realizate dintr-un anumit punct al spațiului. Mediul astfel deformat devine formativ sau reperabil, focusabil, la nivelul interesului pe detaliu sau pe accesibilitate. Imaginea nu mai este doar un mijloc de promovare a obiectului de arhitectură gândit special pentru a fi perceput dintr-un anumit punct.

Ce ar lipsi acestui tip de spațiu proiectat ar fi o temporalitate reală, o oarecare interactivitate și un început de comunicare și imaginare asupra realului. Imaginile de tip StreetView se bazează pe același principiu, iar generațiile contemporane pot afirma ca au „vizitat virtual” foarte multe locuri de pe scaunul de la birou. Așadar, lipsește zgomotul spațiului, senzorialul tactil al deplasării, calitatea aerului poate...dar și temporalitatea mișcărilor relative în spațiu. Imaginea oferă, însă, fără îndoială, informații complexe asupra arhitecturii, mediului urban sau natural, informații de culoare și scalare relativă.

O imagine reală a locului, de tip cinematic activ, va fi totală, va cuprinde lumina, vibrația, dar și mișcarea trecerilor prin spațiu, utilizarea efectivă a acestuia. Este cazul filmelor și al panoramelor, ce presupun, pe lângă un punct de amplasare, și o surprindere a temporalității – prelungiri de siluete umane, animale sau mașini în spațialitatea respectivă, amintind poate și de Futurism și reprezentările sale. (fig.1)

Amplasarea în spațiu a receptorului face ca imaginea arhitecturală să fie specifică și, adesea, diferită față de unghi, înclinație, înălțime, autorul punând o amprentă artistică uneori unică asupra imaginii-cadru rezultate.

Abordările contemporane în conceptul de arhitectură mizează tot mai mult pe unicitate. Iar unicitatea poate fi obținută nu numai prin inovație permanentă, care poate deveni la un moment dat forțată, ci și prin specularea temporalității. Identificarea unui specific al locului, a unui moment aparținând ciclicității cotidiene sau ocazionale (fenomen natural, răsăritul sau

*ing. It is also the case of closed panoramas in which the moving of the mouse cursor focuses equidistant spatiality, or of opened panoramas realized from a specific point of the space. the environment thus deformed, becomes formative, or easy detectable, focusable, at the level of detail or accessibility interest. And the image is not longer one of promoting architecture object special thought for being conceived to be perceived from a certain point (of the space).*

*What would be missing from this kind of space is not only the real temporality, but not a certain interactivity and beginning of communication and imagining upon the real. Street View images type are based on the same principle, and the contemporary generations might affirm they “virtually visited” very many places still from their own work place.*

*Therefore the space noise is missing, and also the tactile sensorial of the displacement, maybe also the quality of the air... but also the temporality of relative movements in the space, the image yet offering complex information upon the architecture, urban or natural environment, color or relative scaling information.*

*An image nevertheless real, cinematic active type of place, through its totality, will content the light, the vibration, but also the movements of space passages, the effective use of them. It is the case of movies/films but also panoramas, that supposed beside an emplacement point, also a capture of temporality - extensions overtime of human, or animal, or cars silhouettes in the specific spatiality, remembering maybe also of Futurism and its representations. (fig.1)*

*The spatial location of the preceptor makes the architectural image to be specific, and often different with angle, inclination, height - the author putting an artistic imprint sometimes unique on the resulting image.*

*Contemporary approaches within architectural concept are counting more and more on the uniqueness of the city that could be obtained not only through con-*

apusul soarelui etc.) nu este doar o simplă motivație, este chiar acel element de continuitate adus chiar de unicitatea evocată – comunicarea cu spațiul major, cu peisajul natural sau urban, integrarea mai mult decât spațială a obiectului de arhitectură, utilizatorului / vizitatorului, mediului cuprinzător.

Specificul unui amplasament în relație cu peisajul natural – aici înțelegând nu numai relieful, ci și orientarea, deschiderea, altitudinea, vecinătățile, caracterul climatic al zonei – sunt date pe care proiectul de arhitectură le valorifică în specularea aceluși moment unic al unui apus de soare, privitorul transformat în martor unic percepe atât temporalitatea, cât și dinamica momentului și a spațiului. (fig.2)

Panoramarea și filmarea unui spațiu vor rezida într-o oarecare curbare a imaginii finale rezultate. Dacă imaginarea și imaginea arhitecturală diferă în aceste situații specifice cinematice, ele diferă într-o măsură mai mică față de imaginea plată bidimensională raportat la complexitatea prezentării datelor de volum și percepție exactă și volumetrică, dar uneori raportat și la scara umană. (fig.2-3)

Această curbare permite, pe lângă vizualizarea de spații largi urbane, și corelarea între vizibilitatea și transparența spațiilor rezultate în percepția directă sau în mișcare (fig.4), permițând vizualizarea panoramică de 180-360 de grade. (fig.5)

În măsura în care hologramele încearcă tridimensionalitate în vizualizare/reprezentare, același lucru se translatează în spațiile digitale, la nivelul reconstruirii realului – conținut și informație arhitectural-urbană. Realitatea augmentată lucrează în același nivel ca exercițiu arhitectural de spațialitate, la nivelul testării locației ca loc (pentru arhitectură).

*tinuous innovation, becoming forced at some point, but also through temporality speculation. Identifying a place specificity, of a moment belonging to everyday or occasional cyclicity (natural phenomenon, the sunrise or sunset, etc.) is not a simple motivation, it is even those element of continuity brought by the uniqueness evoked – communication with the major space, with natural or urban landscape, more than spatial integration of the architecture object, user/ visitor/ comprehensive environment.*

*The specificity of a emplacement in relation with natural landscape – this understanding not only the relief, but also the orientation opening, altitude, vicinity, climate areal, - are data which the architecture project is valuing for emphasize this unique moment of a sunset; the perceiver transformed in unique witness levies both temporality, as the moment and space dynamics (fig.2) Panorama zooming and also filming a space will also result in some curved bending of the final image setup. If the imagination and the architectural image differ in these cinematic specific situations, they differ to a lesser extent from the two-dimensional flat image compared to the complexity of presenting volume data and accurate and volumetric perception but sometimes also reported to the human scale. (fig.2-3)*

*This curved bending allows, in addition to viewing large urban spaces, the correlation between the visibility and the transparency of the resulting spaces in direct perception or on the move. (fig.4) This curved bending might allow viewing development until 180-360 degrees. (fig.5)*

*To the extent that holograms experiment three-dimensionality in visualization / representation, the same mechanism translates into digital spaces, at the level of rebuilding real-contents and architectural-urban information. The augmented reality works at the same level as an architectural spatial exercise, at the level of site testing as a place for architecture.*



Fig.1 Panoramă – temporalitate: Coloseum, Roma /  
*Panorama – temporality : Coliseum, Rome*  
 © Marina Mihaila, 2016

Fig.2 Panorama – unicitate: orre de Comunicacion de Montjuic /  
*Panorama – uniqueness : Torre de Comunicacion de Montjuic, Santiago Calatrava, Barcelona.*  
 © Cristina Enache, 2017



Fig.3 Panorama – curbarea spațiului odată cu percepția superan-  
 gulară: Opera din Copenhaga, arhitecți Smith, Hammer&Lassen  
 / *Panorama – space bent together with over-angle view : Opera Co-  
 penhagen, architects Smith, Hammer & Lassen.*  
 © Marina Mihaila, 2015



Fig.4 Vizualizare – continuitate: interior Novecento Museum  
 – Piața Domului din Milano /  
*Visualizing – continuity: interior Novecento Museum  
 – Milan Dome Plaza.*  
 © Marina Mihaila, 2015

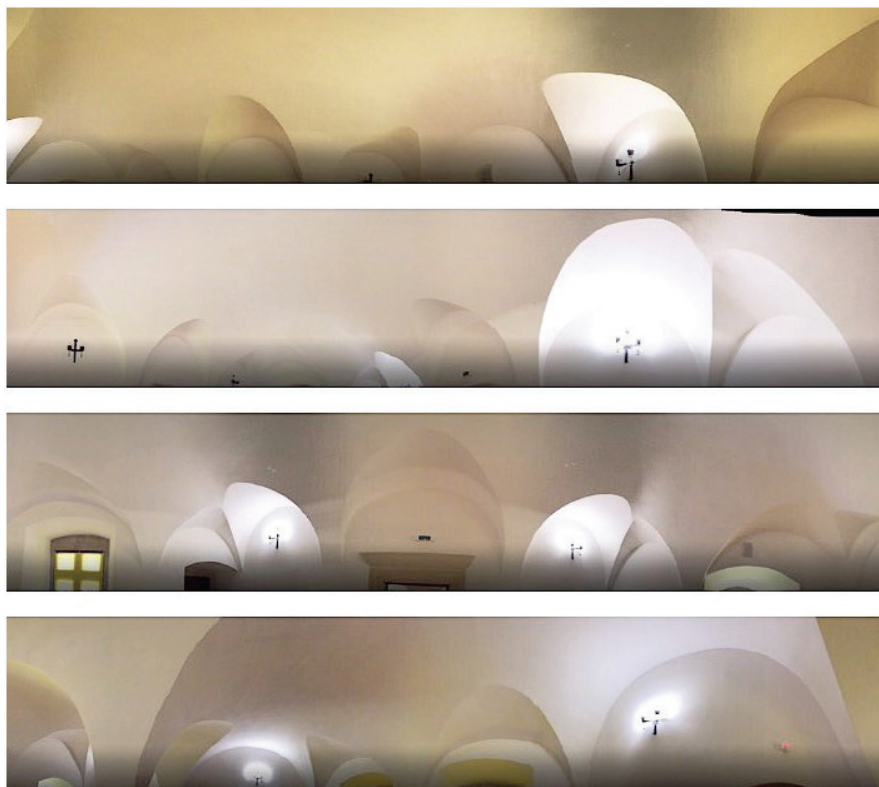


Fig.5 Vizualizare – continuitate, simultaneitate: panoramă 180-360 de grade, suită/sucesiune panorame.  
 Boltire plafon: Cetatea Făgăraș, România / *Vizualizing – continuity, simultaneous: development 180-360 degrees.*  
*Ceiling vaults: Fagaras Fortress, Romania.*  
 © Marina Mihaila, 2014

Diferă și în aceste cazuri trecerile și mișcările prin spațiu percepute static sau dinamic, funcție de apropierea lor față de punctul de percepție, dacă acestea sunt reprezentate/prezente în vizualizare.

Perspectivile asupra orașelor sau a desfășurărilor de skylines pot deveni elementele interesante sau chiar emblematice, de tip brand atunci când sunt prezentate în panorame puțin forțate până la 360 de grade.

*In these cases, passages and movements in statically or dynamically perceived space also differ depending on their proximity to the point of perception, if they are represented / present in the visualization.*

*City or skyline development views can become exciting or even emblematic, brand-name when presented panoramic, from slightly strained panoramas up to 360 degrees.*

#### **4. O discuție: (Framing) Imaginile în mișcare pentru arhitectură și discursul critic arhitectural - semantici și forme**

Prezentarea în imagini în mișcare, cinematică - de tip panoramare sau film este posibil să fie o re-prezentare și vizualizare mai potrivită arhitecturii contemporane și să fie mai adecvată pentru verificarea scenariilor și exercițiilor din școala de arhitectură, la diferitele faze de testare a discursului critic propus, mai ales că procesul de fabricare a designului presupune programare asistată pe computer, așadar ieșirea și reintrarea în scara proiectului vizavi de context.

De asemenea, analizarea prin metode cinematice a contextelor ample, stratificate urbane și culturale, la faza de lectură a tiparelor de formare de amplasament, poate aduce un plus de înțelegere și de comunicare a prototipării arhitecturale propuse.

Vorbim despre un moment în care sustenabilitatea aduce în discuție nu numai aspectele tehnice, ci și o filosofie a percepției care trece dincolo de obiect, îl amplasează într-un context complex care cuprinde environmentul – cu specificul său, societatea care locuiește spațiul, individul care îl percepe, trecutul și viitorul peisajului care se constituie. Arhitectura devine globală și unică totodată, este necesar să aparțină privitorului într-un moment unic aparținător al continuumului spațial-temporal, iar conceptorul are rolul de a putea oferi această oportunitate.

Continuitatea, transparența, simultaneitatea, curbarea, unicitatea și temporalitatea, succesiunea și întregirea dezvoltărilor/desfășurărilor de imagini cinematice pot aduce un plus de informație percepției curente în prezentarea și promovarea de produs arhitectural și de spațiu urban real, prin interactivitate și focusare scalată față de detalierea posibilă a senzorialității spațiului, dar și de o oarecare emisie a sensului locului, reperare și rezonanță.

#### **4. A discussion: (Framing) Motion pictures for architecture and critical architectural discourse – semantics and forms**

*Presentation in cinematic motion pictures of architecture - of a panorama or film type - is likely to be a re-presentation and visualization more suitable to contemporary architecture, and to be desirable for verifying scenarios and exercises at the school of architecture at various stages test of the proposed critical discourse, especially as the design process involves computer-aided programming, therefore the exit and re-entry into the scale of project design vis-à-vis of context.*

*Also, the analysis of ample, urban and cultural stratified contexts through cinematic methods, either at the reading stage of site-building patterns, can bring added understanding and communication of the proposed architectural prototype.*

*We are talking about a moment in which sustainability brings in discussion not only technical aspects, but also a philosophy of perception that is beyond the object, and situates it in a wider context contented the environment – with its specificity, society of the space, the perceiving individual, the constituting landscape past and the future. Architecture becomes thus global and unique, and it is necessary to belong to the viewer in a specific moment of the spatial-temporal continuum; the concept designer has the role of giving this opportunity. Continuity, transparency, simultaneity, curved bending, uniqueness and temporality, succession and completion of cinematic imaging developments can bring added insight information into current perception in the presentation and promotion of both architectural and real urban space through scalability interactivity and focus on detail possible sensory space, but also some emission of the sense of place, sighting and resonance.*

## **Bibliografie / Bibliography**

ARMSTRONG, J. (2008). Design Matters. Springer-Verlag London Limited

FAWCETT, P. (2003). Architecture : Design Notebook. Architectural Press

HOLL, S. (2007). Sketchbook. The Architects' Journal; Sep 20, 2007; 226, 10; Arts & Humanities Full Text, pg. 58

MIHĂILĂ, M., Enache, C. (2012). Density and landscape\_working paper. in Cultural landscape, architecture trends. EUIM, București. pp.195-205. DOI: 10.13140/RG.2.1.2174.1606

MOUSSAVI, F. (2015). Education for the 21st century. FunctionLab.

MVRDV. (2008). Vision for Grand Paris: Paris: Paris Plus petit. <https://www.mvrdv.nl/projects/421-grand-paris>

PIOTROWSKI, A., & ROBINSON, J. W. (2001). The discipline of architecture. Minneapolis: University of Minnesota Press.

SFİNTEȘ, A-I. (2013). The Architecture of Virtual Space Museums. European Scientific Journal, suppl. Special Edition 3, 238-244.