

MANIFESTĂRI ALE TIMPULUI ÎN ARHITECTURĂ: ASPECTE ALE RELAȚIEI TIMP - PARCURS / MANIFESTS OF TIME IN ARCHITECTURE: ASPECTS OF THE RELATION BETWEEN TIME - PROMENADE

Alexandra PĂCESCU

Asist. dr. arh. / Teaching Assist. PhD. Arch., UAUIM

alexpacescu@yahoo.com

Rezumat

Un al treilea aspect propus al temporalității în arhitectură este legat de cunoașterea obiectului prin parcurgere, înțelegă ca investiție de timp. Spațiul arhitectural, în ipostaza sa de spațiu experimental, încorporează un efort al trăirii și al înțelegerii. Aceasta înțelegere pornește de la interior, prin experimentarea unui volum locuindu-l sau parcurgându-l ocazional, dar și de la exterior, descoperind un obiect în sit, prin mișcare, stabilind conexiuni cu obiectele din jur. Parcursul arhitectural este un proces de asimilare, în același mod în care artele performative transformă timpul în experiență și mesaj.

Este vorba despre multiple interpretări și variațiuni ale conceptului de „promenade arhitecturale” propus de le Corbusier dar și de „atmosfera” lui Zumthor, de filtrele emoționale proprii prin care privim arhitectura dar și de filtrele incorporate în proiect prin sensibilitatea celui care transmite mesajul. Promenada implică mai mulți factori: un participant - receptor, un cadru construit cu care acesta să interacționeze și un peisaj. Cadrul construit face medierea între receptor și peisaj și poate alege să ascundă sau să integreze, ca o cortină cu diferite grade de opacitate, care prezintă realitatea într-un mod controlat de către voința creatoare a arhitectului.

Abstract

A third aspect of temporality in architecture is related to the comprehending of the architectural work by promenading through it and thus investing Time into the process. To feel and understand the architectural space seen as experiential space involves an effort on our part. This comprehension stems from exploring the inside of the building while living in it or occasionally passing by as well as exploring the outside. We can then assess the work as part of a specific site, as perceived in motion, while also discovering the connections it forms with the surrounding objects. The architectural promenade consists of an assimilation process, in the same way as performing arts turn Time into performance and message. The article deals with multiple interpretations and variations of the concept of „promenade architecturale” proposed by le Corbusier as well as with the „atmospheres” of Zumthor, with our own emotional filters through which we perceive architecture but also the filters incorporated into the project by the sensitivity of the one transmitting the message. The promenade implies several factors: a participant - recipient, a built environment for it to interact with and a landscape. The built environment mediates between the receptor and the landscape and chooses to hide or reveal, like a theatre curtain with several degrees of opacity that shows reality in a manner that is imposed by the will of the architect.

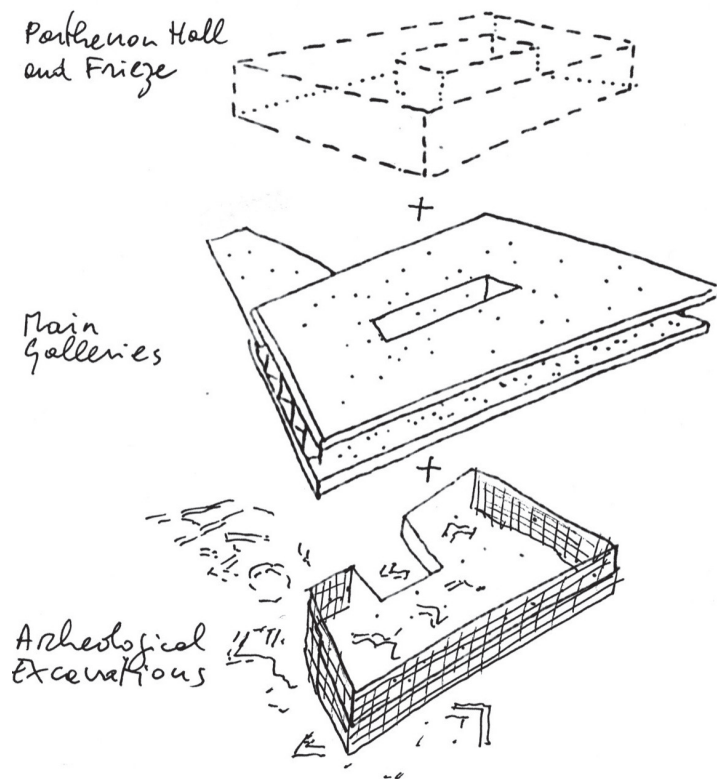
Intenția acestei lucrări se referă la cercetarea diferitelor aspecte ale relației Timp - Parcurs, ca parte definitorie a obiectului arhitectural, care îl ancorează în spațiul înconjurător. Acest studiu are caracterul unei incitări la dezbateri, cu conștiința faptului că subiectul Timp nu poate fi abordat decât fragmentar.

Cuvinte cheie: experiență, parcurs, temporalitate, mișcare, subiectivitate

The aim of this work is to study several aspects of the relation between Time and Promenade, as a defining part of the architectural work that connects it with the surrounding environment. This study serves to initiate a debate, bearing in mind that the complex topic of Time can only be dealt with in a fragmentary way.

Keywords: experiential, promenade, temporality, movement, subjectivity

Bernard Tschumi – New Acropolis Museum, 2009.
Foto / Photo: Alexandra Păcescu.



Introducere

Articolul de față își propune să investigheze parcursul, o temă recurentă în arhitectură, din perspectiva investiției de Timp necesară înțelegerii obiectului. Traseul implică o transformare mentală a unei colecții de imagini bidimensionale într-o reprezentare tridimensională care decodifică mesajul arhitecturii. Astfel, decodificarea se realizează în timp prin acumularea informației.

Clădirea nu poate fi înțeleasă decât apropiindu-ne din exterior, descifrând un sit și percepând legăturile spațiale și de semnificație pe care acesta le stabilește cu obiectul inserat. În aceeași măsură, există o parcurgere interioară, în procesul continuu de locuire sau într-o străbateră ocazională.

Obiectul de arhitectură reprezintă un artefact creat de către unul sau mai mulți indivizi pentru a fi decodificat de către ceilalți. Astfel, el este un mijloc de comunicare în sine, între arhitect și beneficiar, fie acesta individual sau colectiv. Spre deosebire de obiectele de artă contemporane care de cele mai multe ori nu răspund unui comanditar și se supun exclusiv voinței celui care le creează, arhitectura răspunde unei comenzi și reflectă cerințele unui beneficiar, dar se prezintă, în egală măsură, judecării publicului larg.

Clădirea nu mediază doar comunicarea între arhitect și beneficiar ci și contactul între utilizator și spațiul exterior. Ea devine un ecran cu multe filtre, atâtea câte și-a imaginat arhitectul dar și atâtea câte generează sensibilitatea celui care interpretează mesajul. Ambele decodificări presupun o experiență temporală. Aceasta nu este niciodată constantă. Astfel, putem percepe o clădire într-un anumit fel, pentru ca ea să ne apară într-o altă lumină la o parcurgere ulterioară.

Arhitectura nu este obiectivă. Ea vorbește diferit pentru oameni diferiți, în timp.

Introduction

The present article aims to further investigate a recurring theme in architecture, the promenade, from the perspective of the Time invested in the process of comprehending the architectural work. The path implies a mental transformation of a collection of bi-dimensional images into a 3D representation that decodes the message of architecture. Decoding takes time, as the information accumulates.

The building is to be deciphered as we are approaching it from the outside, decrypting the site and perceiving the spatial connections and the associations of meaning it forms with the work of architecture that stands on it. At the same time, we assess the building from the inside, while continuously living in or just occasionally passing by.

The work is an artefact created by one or more individuals to be decoded by others. Therefore, it is a means of communication in itself between the architect and the user, be it individual or collective. As opposed to the contemporary works of art, which are rarely commissioned and for the most of times are a result of the will of the creator, architecture is commissioned and reflects the initial demands of its beneficiary but at the same time stands to be judged by the public.

The building not only mediates communication between architect and beneficiary, but the contact between the user and the outside space as well. Thus, it becomes a screen with many filters, as many as imagined by the architect but also as many as allowed by the sensitivity of the one decoding the message. Both processes of decoding involve a temporal experience that is never constant. We may comprehend a building in a certain way at first contact but at the next visit it appears to us in a different light.

Architecture is not objective, it speaks differently to different people, in time.

1. Narațiunea – arhitectura ca experiență

Kevin Lynch în studiul său „What Time is this Place?” ne spune că „timpul este un dispozitiv mental care ordonează evenimentele, identificându-le ca simultane sau succesive”¹. El afirmă mai departe că ființa umană este perfect echipată să perceapă succesiunea și simultaneitatea, mai ales folosindu-se de auz. În schimb, percepem cu dificultate date și durate, pentru că ceasurile noastre interne sunt înșelătoare și fluctuante. Raportarea ființei umane la timp este mai mult o preocupare filozofică decât parte a cercetării în arhitectură, dar este surprinzător că nu există o abundență de studii pe această temă, având în vedere faptul că arhitectura este strâns legată de conceptul de Timp, prin însăși natura sa. Fiecare experiență este una personală iar raportarea noastră la timp este relativă, direct dependentă de starea noastră de bine sau de disconfort. În acest fel, și parcurgerea arhitecturii este subiect al unui ceas intern dificil de citit, asocieri mentale și trăiri care amestecă simțurile făcând o parte a unei istorii personale.

Nigel Coates în „Narrative Architecture” afirmă că „în arhitectură liniaritatea funcției narative dispare, pentru că dimensiunea spațială interferează cu timpul”². Narațiunea nu este secvențială ci, dimpotrivă, „anti-secvențială” cum o numește acesta, pentru că în perceperea ei apar o multitudine de sensuri asociative: „hărțile mentale”.

Parcursul arhitectural este unul de tip secvențial. O succesiune de „instantanee” sunt colecționate într-o înșiruire liniară, dar apoi sunt suprapuse în mod aleatoriu, pentru a forma o structură spațială mentală. În acest joc, experiența acumulată anterior își spune

1. Experiencing architecture - the narrative

In his writing “What Time is this Place?” Kevin Lynch affirms that “time is a mental device to give order to events, by identifying them as coexisting or successive”¹. He further says that human beings are perfectly equipped to perceive succession and simultaneity, especially using their hearing sense. Nevertheless, it is difficult for us to estimate dates and duration, since our internal clocks are deceiving and fluctuating. The relation between humans and time is more of a philosophical quest than part of the architectural research. Still, it is surprising that there is not an abundance of bibliography regarding this topic, taking into consideration that architecture is closely tied to the concept of Time, because of its very nature. Each experience is personal and our relation to time is a relative one, being directly dependent on our state of well being or discomfort. Much in the same way, comprehending architecture relates to an inner clock that is difficult to read, because mental associations and feelings that involve different senses are part of a personal background.

In “Narrative Architecture”, Nigel Coates tells us that “in architecture the linearity of the narrative function dissolves as the spatial dimension interferes with time”². The narrative is not a sequential process but quite the opposite, an “anti-sequential” one, as he calls it, because in receiving it a multitude of associative meanings occur, in the shape of “mental maps”.

The architectural route is sequential. A succession of “snapshots” are gathered into a linear construct, but are then juxtaposed in a random manner to form up a spatial mental map. In this game, prior experience is crucial, since an already familiar spatial typology is more easily

1 Kevin Lynch, What Time is This Place. Massachusetts and London: The MIT Press Cambridge, 1972, pag. 1

2 Nigel Coates, Narrative Architecture. Wiley, 2012, pag. 16

1 Kevin Lynch, What Time is This Place. Massachusetts and London: The MIT Press Cambridge, 1972, pag. 1.

2 Nigel Coates, Narrative Architecture. Wiley, 2012, pag. 16

cuvântul iar o tipologie de spații deja cunoscută este mai ușor asimilată. A incorpora Timpul în arhitectură înseamnă, în fapt, a incorpora schimbarea, a accepta subiectivitatea, în aceeași măsură cu a crea un cadru care „spune o poveste”.

Exacerbarea acestei practici în arhitectura spațiului public contemporan este strâns legată de cultul pentru „experiență”, nu doar în arhitectură ci în tot ceea ce circumscrie „economia experienței”, care valorizează dezvoltarea personală și viața ca o colecție de trăiri în locul unei acumulări de bunuri. Cu toate acestea, discursul despre arhitectură ca spectacol din ultima perioadă își schimbă tonalitatea față de ultimele decenii, spectacolul fiind înlocuit cu „narațiuni”, adică nu doar expunere în slujba senzaționalului ci povești încărcate de semnificații personale, locale, culturale.

Conceptul de „weak architecture”, folosit de către Juhani Pallasmaa, dar prezent și în scrierile altor arhitecți (Ignasi de Solà-Morales, Eisenmann) pledează pentru o arhitectură non-invazivă și nuanțează explicația raportând-o la timp: „geometria și reducția formală servesc linia arhitecturii eroice și utopice care respinge timpul, în timp ce materialitatea și forma fragilă evocă un sentiment al modestiei și longevității.”³ Există în arhitectură două convingeri extreme, între care își găsesc loc alte atitudini nuanțate. Prima crede că arhitectura trebuie să modeleze, să formeze și să impună un cadru de viață, convingerile moderne fiind parte a acestei extreme. La polul celălalt se găsește arhitectura de tip „bits and pieces”, convinsă că rolul arhitectului este de a „re-țese” elemente disjuncte pentru a reîntregi povestea sitului, arhitectura echipei spaniole Torres & LaPeña fiind un asemenea exemplu și, într-un mod diferit, cea a lui David Chipperfield.

³ Juhani Pallasmaa, „Hapticity and Time – Notes on fragile architecture.” in *El Croquis* No. 158 (John Pawson), pag. 82, 2000

assimilated. In fact, to integrate Time into architecture means to incorporate change, to accept subjectivity and at the same time setting the background to “tell a story”.

Exacerbating this practice in contemporary public space is closely related to the cult for “experience”, not just in architecture, but in everything that is linked to the “experience economy” that values personal growth and life as a collection of experiences rather than goods. Nevertheless, the discourse about architecture and “performance” has shifted its tonality over the last decades, performance being replaced by the “narrative”, meaning not only a quest for the sensational, but a deeper search for stories that are significant in a personal, local or cultural way.

The concept of “weak architecture”, used by Juhani Pallasmaa but also present in the writings of other architects (Ignasi de Solà-Morales, Eisenmann) pleads for a non-invasive architecture and nuances the explanation by linking it to Time: “geometry and formal reduction serve the heroic and utopian line of architecture that rejects time, whereas materiality and fragile form evoke a sense of humility and duration”³. In architecture, we encounter two extreme convictions and a lot of in-between shades of gray. The first one states that architecture should mould, shape and impose the setting for everyday life, the Moderns being on this side of the argument. At the other end, we have the “bits and pieces” type of architecture, one that is convinced that the role of the architect is to “re-connect” disparate elements in order to make the story of the site whole again. The Spanish architects Torres & LaPeña are on this team and so is David Chipperfield, although in a different way.

³ Juhani Pallasmaa, „Hapticity and Time – Notes on fragile architecture.” in *El Croquis* No. 158 (John Pawson), pag. 82, 2000.

Arhitectura este un cadru care mediază realitatea. Ea nu trebuie să fie constrângătoare, ci să predisună la visare. Conștiința că experimentezi o iluzie face parte din plăcerea jocului. Rolul arhitecturii este de a transmite o narațiune, fie că aceasta este o narațiune a sitului, a obiectului sau a celui care o locuiește. Arhitectura trebuie să apeleze la o latură emoțională, suficient de narativă cât să atingă capacitatea de empatie a receptorului dar suficient de reținută cât să lase loc visării personale.

O exemplificare a acestui parcurs narativ o găsim în proiectul New Acropolis Museum din Atena al lui Bernard Tschumi (Fig. 1). Mai multe narațiuni paralele coexistă într-o clădire perfect contemporană dar neutră ca expresie: situl arheologic pe care clădirea se așează pe piloni, povestea cronologică a locuirii Acropolei în traseu ascendent și Galeria Parthenonului, tratată într-un volum separat și rotit, care se aliniază pe direcția Parthenonului, fiind în același timp un periscop pentru observarea celei mai importante dintre narațiuni, Atena însăși. Miezul muzeului, atriumul central, pare o succesiune de timpuri suprapuse. Grade de transparență de la diverse niveluri, inclusiv al acoperirii, creează o conexiune organică între interior și exterior, dar în același timp pare să realizeze un colaj al timpurilor în muzeu: cel istoric, cu toate etapele sale, și cel prezent, al vizitatorului. Suntem în permanență ancorați în prezent dar transpuși în timp și conștienți de iluzie, având un cadru arhitectural care povestește, dar care lasă locul central narațiunii în sine, fără a fi invazivă. Proiectul devine astfel o cutie de rezonanță și „strânge laolaltă” mai multe spații, fiind, din perspectivă personală, o exemplificare a modului de a locui Heideggerian care creează limite pentru a permite spațiului să existe.

Architecture supplies a background that filters reality. It should not be corset-like, but instead should put us in a state of dream. Knowing that it is all part of an illusion adds up to the pleasure of taking part in the game. The role of architecture is to narrate, whether this narrative is one of the site, the work or of the person inhabiting it. Architecture should appeal to the emotional side, narrative enough as to reach the capacity for empathy in the receptor, but restrained enough as to leave room for personal dreams.

An example of this narrative trajectory is to be found in the New Acropolis Museum by Bernard Tschumi in Athens (Fig. 1). Here several parallel narratives coexist in a perfectly contemporary building that takes on a neutral look: the archaeological site that the building stands on, mounted on pillars, the chronological story of the inhabiting of the Acropolis in an ascending path and the Parthenon Gallery, a glazed box that is shifted from the rest of the museum, aligned to the Parthenon itself, at the same time a periscope to observe the most important of the narratives here: Athens itself. The core of the museum, the central atrium, seems like an overlapping of different Times that coexist. Different degrees of transparency between levels, including the roof, make up an organic connection between inside and outside at the same time creating a collage of Times in the museum: the historical one in all its succeeding periods and the present one, the one of the visitor. We are anchored in the present at all times, as well as back in time and aware of the illusion, by having an architectural background that both narrates and leaves the central spot for the narration itself, without invading it. The project thus becomes a resonating box “gathering” several spaces. From our point of view, this is a perfect embodiment of the Heideggerian dwelling, creating limits that allow the space to come into existence.

2. Între „promenade arhitecturale” (Le Corbusier) și „atmosfera” (Zumthor)

„Promenada arhitecturală” a lui Le Corbusier din 1928, apărută în descrierea vilei Savoye, era legată de termenul „circulație”. Intenția lui Corbusier era să includă acest concept în noile forme de locuire „savoir habiter”, iar promenada servea pentru a reconecta oamenii cu natura. Apoi acesta concept s-a extins încet către spații publice, cu multiple roluri. La Wright, Guggenheim New York, acesta marchează ascensiunea, factuală și simbolică, ce însoțește un parcurs de muzeu. La OMA, Kunsthall, promenada rezolvă în secțiune diferența de cote între două străzi perpendiculare, impunând în același timp un parcurs ascendent. La Prada Store (New York, Rem Koolhaas), parcurgerea subliniază un eveniment. Utilizarea promenadei este un aspect recurent al istoriei, din cele mai vechi timpuri, de cele mai multe ori cu o componentă filozofică pronunțată. Orașele medievale mizează pe parcurs și descoperire în timp, mai mult accidentală, iar orașul baroc constituie chintesenta scenografiei și traseului impus, planificat în cele mai mici detalii. Le Corbusier propune un nume pentru un concept utilizat în arhitectură încă din perioada Antichității (ansamblul Acropole), dar îl folosește în cheie utilitară, legat de nevoia de lumină și aer.

Comparând Kusthall (1992) al lui Rem Koolhaas cu predecesorul sa Neue Nationalgalerie (1968) a lui Mies, constatăm că OMA face o reverență formală proiectului funcționalist, păstrându-se pe aceeași amprentă și în același gabarit, dar parafrazându-l. Astfel, Kunsthall introduce narațiunea și evenimentul printr-un traseu ascendent, voit cinematografic, cu fațade diferite între ele, în raport cu fațadele identice ale lui Mies. La OMA, „timpul experimental” se substituie „timpului liniar” al National Galerie, iar traseul impus înlocuiește spațiul flexibil. Este o interpretare fundamental diferită a arhitecturii, care ghidează utilizatorul în spațiu, oferind spectacol, evenimente pe parcurs, surpriză.

2. Between „promenade architecturale” (Le Corbusier) and „atmospheres” (Zumthor)

„Promenade architecturale” of Le Corbusier first occurred in 1928, in the description of villa Savoye, linked to the term “circulation”. The intent of Corbusier was to include this concept in the new form of dwelling habits “savoir habiter”; the promenade serving to reconnect people with nature. The concept further extended towards the public space with multiple roles. At Guggenheim New York by Wright, it underlines factual and symbolic ascension, following the linear construct of a museum. At OMA, Kunsthall, the promenade solves in cross-section the difference in height of two perpendicular streets, at the same time setting an upward movement. At Prada Store (New York, Rem Koolhaas), the path generates an event. Designing promenades is a recurrent practice in history, from olden times and mostly with a philosophical implication. Medieval towns rely on given trajectories and gradual discovery, mostly accidental. The Baroque city is the quintessence of scenography and urban routes, planned to the smallest of details. Le Corbusier actually comes up with a name for a concept that had been used in architecture ever since Antiquity (the Acropolis ensemble), but his use of it is a utilitarian one, linked to the necessity for light and air. By comparing Kusthall (1992) of Rem Koolhaas with its predecessor Neue Nationalgalerie (1968) of Mies, we see how OMA takes a bow to the functionalist project, by keeping the same footprint and mass, but paraphrasing it. Thus, Kunsthall introduces narrative and event in an ascending trajectory that is intended to be cinematic, with different façades, as opposed to Mies’s identical ones. At OMA, “the experiential time” replaces the “linear time” of Nationalgalerie and the imposed path replaces flexible space. This is a totally different architectural approach that guides the user in discovering the space by supplying performance, events on the way.

„Atmosferele” lui Zumthor nu se referă la parcurs, ci la o „primă impresie” a clădirii. Este o citire în cheie fenomenologică, o reacție spontană față de o arhitectură care este capabilă să emoționeze apelând la elementele fundamentale umane: „Acest fapt este foarte diferit de gândirea liniară, de care suntem în egală măsură capabili, și pe care o iubesc de asemenea: a gândi un traseu din punctul A în punctul B într-o manieră mentală organizată”⁴.

Cele două concepte nu se suprapun ci se completează. Timpul de reacție joacă un rol primordial în ambele moduri de percepție a arhitecturii. În arhitectura contemporană, mare parte a laturii emoționale este neglijată în favoarea programului. Acest fapt este legat de o funcționalizare excesivă, tradusă în fapt prin pragmatism, care nu lasă timp „poeziei” spațiului să apară decât în rare cazuri. Prezentul este marcat de o transformare, atât a modului de a ne comporta la locul de muncă, cât și în înțelegerea conceptului de „locuire” și acest lucru credem că se datorează în primul rând mobilității. Această neatașare de loc generează spații de lucru uniforme și utilitare și locuințe temporare care nu au nevoie de personalizare, pentru că sunt interschimbabile. Totuși, există un contracurent, iar proiectele premiate în ultimii ani îl subliniază. Din ce în ce mai mult apar în discuție industriile creative iar birourile de tip „cubicle” sunt înlocuite de spații cu amprentă. Locuințele non-convenționale au început să fie revalorizate, tocmai datorită schimbărilor în societate. În acest context, cât timp alocăm ambiențului, parcurgerii și înțelegerii acestuia și, mai ales, apropiării sale?

Pallasmaa afirmă că „experiența arhitecturală depinde de vederea periferică (anticipativă)”⁵. Cu alte

The “atmospheres” of Zumthor are not about paths, but about the “first impression” of the building. This is an interpretation in a different key, of phenomenology, a spontaneous reaction towards an architecture capable to generate emotion by relying upon fundamental human elements: “this is very different from linear thought, which we are equally capable of, and which I love, too: thinking our way through things from A to B in a mentally organized fashion”⁴.

The two concepts do not overlap, but complete each other. The time of reaction plays a crucial role in both ways to perceive architecture. In contemporary works, a large part of the emotional aspect is neglected in favour of the programme. This is due to an excessive functionalism, actually pragmatism, that only leaves room for “the poetics of space” on few occasions. The present is influenced by a transformation, both in the way we conduct ourselves at the work place and in the way we see “dwelling”. We believe this to be a consequence of mobility. This un-attachment to place leads to uniform, utilitarian, work spaces and temporary dwellings that do not need any kind of personal touch, because they are interchangeable. Still, a shift in this current is presently felt and the projects that received awards over the last years are accounting for this. More and more we speak of the creative industries and the cubicles are being replaced by spaces with character. Unconventional dwellings are starting to gain value due to the changes in society. In this changed context, how much time do we spend to assess the environment, to experience and comprehend it and, more important, to appropriate it? Pallasmaa affirms that “the experience of architectural reality depends fundamentally on peripheral and anticipated vision”⁵. In other words, humans need visual

4 Peter Zumthor, *Atmospheres Architectural Environments*. Birkhauser, 2006, pag.13

5 Juhani Pallasmaa, „Hapticity and Time – Notes on fragile architecture.” în *El Croquis* No. 158 (John Pawson), pag. 83, 2000

4 Peter Zumthor, *Atmospheres Architectural Environments*. Birkhauser, 2006, pag.13.

5 Juhani Pallasmaa, „Hapticity and Time – Notes on fragile architecture.” în *El Croquis* No. 158 (John Pawson), pag. 83, 2000.

cuvinte, individul are nevoie de o complexitate vizuală, de un „dincolo de” pentru a percepe o trăire ca fiind semnificativă. Simplificat, arhitectura trebuie să încorporeze un timp al percepției, pentru a fi apropiată. O vedere de tip carte poștală este insuficientă pentru o trăire autentică, pentru că succesiunea secvențelor narative este ceea ce face obiectul bogat în experiență. Timpul este implicit, pentru că timpul parcurgerii este opus trăirii instantanee, în care citirea se face într-un singur gest. Dimpotrivă, nevoia mai multor straturi de lectură, utilizând toată paleta senzorială, generează o arhitectură umană prin faptul că are semnificație: o „promenade arhitecturale” cu „atmosferă”.

3. Cadrul construit – mediator interior/ exterior

Anvelopanta reprezintă un prag, o limită între exterior și interior. Aceasta mediază tranziția, prin grade de opacitate, perspective controlate, zone ascunse. Este un mod de a stabili un dialog, în acest caz dialog impus de arhitect, pe care utilizatorul îl acceptă ca provocare. Parcursul nu este însă neapărat necesar să se realizeze la limita anvelopantei, acesta putând avea loc și în miezul clădirii, cu puncte de tangență la fațadă, cazul cel mai frecvent al muzeelor.

Fațada devine asemenea unei cortine de teatru, înăuntru având loc „evenimentul”. Contemporaneitatea a depășit momentul sincerității în arhitectură, fațada fiind în sine de multe ori un eveniment sau o narațiune. Totuși, acest fapt nu este de cele mai multe ori în sprijinul arhitecturii, chiar dacă o face mai ermetică și mai învăluită în mister. În momentul în care anvelopanta (fațada, dar de multe ori și învelitoarea) pierde contactul cu exteriorul și rolul de mediator, ea nu mai servește în mod corect utilizatorul. Faptul de a fi în contact cu schimbările exterioare, mediate de limita clădirii, aduce un plus de experimentare sen-

complexity, something “beyond” in order to assign significance to what they experience. Simplifying the matter, architecture needs to incorporate the time we need to comprehend it in order for it to be appropriated. A postcard-type image is insufficient to generate an authentic emotion, because it is the succession of the narrative sequences that makes the work rich in experience. Time is implicit because the time it takes to stroll is opposed to the instant grasp, where the reading is only one layer deep. On the contrary, the need for several layers and the use of the whole sensory palette generates a humane architecture full of significance: a “promenade architecturale” with “atmosphere”.

3. The built environment – mediator between interior and exterior

The envelope is a threshold, a limit between the outside and the inside. It mediates the transition through degrees of opacity, controlled perspectives and hidden areas. It is a way to establish a dialogue that is in this case imposed by the architect challenging the user. The promenade is not necessarily situated by the edge of the envelope. It can occur at the core of the building, only sometimes touching the façades to emphasize an event on the way. This would be the case of most museums.

A façade is similar to a theatre curtain and on the other side the “event” takes place. Contemporary times have almost surpassed honesty in architecture in the sense that the façade becomes, in many cases, an event or a narrative in itself. Still, most of the times, this is not to architecture’s benefit, even if it makes it more hermetic and shrouded in mystery. At the moment when the building’s envelope (either façade or roof) loses contact with the exterior and its ability to mediate, it does not serve the user in a right way anymore. Being in close connection to the outside changes that are felt at the edge of the building, brings about a heightened sensory

zorială, experiență care în multe cazuri s-a pierdut, printr-o climatizare excesiv controlată care face clădirea eficientă din punct de vedere energetic. La polul opus, o transparență absolută poate fi o experiență negativă din punctul de vedere al utilizatorului. Justificabilă în cazul funcțiilor publice, în care un spațiu de tip acvariu este atrăgător pentru că mulțimea generează mulțime, ea poate deveni ușor un spațiu de tip Panopticon pentru o funcțiune de birouri, în care utilizatorul se simte în permanență supravegheat și controlat. O gradație de spații, o filtrare a luminii și un gradient de opacitate funcționează în folosul utilizatorului și arhitectura nordică este o dovadă în acest sens.

Promenada implică mai mulți factori: un participant-receptor (utilizatorul), un cadru construit cu care acesta să interacționeze și un peisaj. În această interpretare, ea este un filtru cu diferite expresii, de la „ochiul” lui Marcel Breuer la Whitney Museum, la fațada „cu o mie de ochi” a lui Mansilla & Tuñon pentru Auditoriul din Leon, la diferitele tipuri de tratare a sticlei pe registre, care marchează perspective diferite, la muzeul din Atena al lui Tschumi.

Se impune a sublinia faptul că obiectul de arhitectură este mai mult decât o interfață pentru interacțiunea cu peisajul. Dincolo de „ramă”, el constituie limita, în interpretare filozofică o extensie a spațiului propriu și o circumscriere a unui „loc”. Privim anvelopanta mai mult decât ca pe o fereastră către lume sau ca închidere protectoare. Pentru că nevoile utilizatorului nu sunt doar cele funcționale ci și cele legate de dimensiunea existențială, dominată de timp, anvelopanta clădirii, ca punct de contact, capătă semnificație. Ea trebuie să aparțină utilizatorului și să se subordoneze contextului. Permanența în arhitectură coexistă cu efemerul, iar un proiect trebuie să fie o reflectare onestă a acestei dualități nerezolvate.

experience that in many cases is now lost through excessive climate control and energetic efficiency. At the other end, we have absolute transparency that can generate a negative experience for the user. Justifiable for public functions when an aquarium-type space is attractive because crowds attract more crowds, it can easily turn into a Panopticon space in the case of offices, where the user feels watched and controlled at all times. Spatial gradients and filtered light as well as degrees of opacity serve the user well and Northern architecture is proof of this.

The Promenade consists of several factors: a participant-recipient (the user), a built environment for him to interact with and a landscape. From this standpoint, it can be seen as a filter expressed in many ways, from “the eye” of Marcel Breuer at Whitney Museum, to the façade with “a thousand eyes” of Mansilla & Tuñon for the Auditorium in Leon, to the many types of glass treatments to enhance different views on each level at the museum in Athens of Tschumi.

One idea deserves to be stressed here: the work of architecture is more than an interface to interact with the landscape. Beyond the “frame”, it forms the limit in its philosophical understanding, as an extension of the personal space and the means that help shape the “place”. Thus the envelope is much more than a window towards the world or protective enclosure. Because the users’ needs surpass the functionality to include the existential dimension that is governed by Time, the envelope is also filled with meaning. So, it belongs to the user and to the context as well, and must submit to the rules of the context. In architecture permanence and ephemeral coexist, thus the project needs to acknowledge this unresolved duality.

Concluzii

Parcursul nu apare în arhitectură dintr-un considerent funcțional ci simbolic. Menirea sa este de a intensifica participarea emoțională a utilizatorului și de a spune un tip de narațiune printr-o succesiune de secvențe. Înțelegându-l ca un proces care presupune o investiție de timp, el poate fi privit ca o modalitate de a incorpora Timpul în obiectul de arhitectură. Acest Timp este unul al înțelegerii și aproprierii clădirii, care se alătură altor ipostaze ale sale, discutate în articole anterioare: un timp al Sitului și un timp al Clădirii, în curgere liniară (istorică) sau ciclică (variații diurne și sezoniere)⁶. De asemenea, reprezintă unul dintre modurile, nu singurul, de a spune o narațiune. Existența sa îmbogățește experiența descoperirii, generând spectacol, în special în cadrul programelor care presupun funcțiuni publice. Poate fi chiar afirmat că este o reprezentare laică a „procesiunii”.

Pentru a „nara”, un spațiu trebuie să fie o experiență totală, multisenzorială. Vederea periferică anticipează și devine componentă esențială. Arhitectura contemporană ia în calcul prea puțin acest aspect, încercând să creeze gesturi puternice, memorabile, lăsând de multe ori de o parte gesturile mărunte care umanizează obiectul de arhitectură, apropiindu-l de receptorul său. În momentul în care Alvar Aalto imagina profilul clanțelor din Paimio Tuberculosis Sanatorium pentru a fi ergonomice, el făcea un gest pe care îl considera de aproape egală importanță cu proiectarea sanatoriului. În momentul în care Carlo Scarpa gândea alternanța de texturi din Queralia Stampa și rolul apei în compoziție, el apela la toate simțurile, în egală măsură. Parcursul liniar a spațiului High Line New York este o experiență diferită în funcție de anotimp.

⁶ Alexandra Păcescu, „Manifestări ale Timpului în arhitectură: aspecte ale relației dintre sit (istoric) și clădire.

Conclusions

The promenade is not born out of a functional but out of a symbolic criterion. Its meaning is to enhance the emotional involvement of the user and serve a narrative function by a succession of sequences. If we look at the Promenade as process requiring an investment of Time, we can establish that including the Promenade in design is one way to inscribe Time into the work of architecture. This is the Time spent in the process of comprehending the space by exploring trajectories. It joins the other aspects of Time, as discussed in previous articles: a time of the Site and one of the Building, both linear (history) or cyclic (daily and seasonal variations)⁶. It also represents one of the ways, not the only one, to narrate. The Promenade enhances the experience of discovery, generates performance, especially in programmes that serve public functions. It can even be stated that it stands for a laic representation of a „procession”.

In order to “narrate”, a work needs to consist of a total, multi-sensory experience. Peripheral vision anticipates and become a crucial component. Contemporary architecture takes this too little into account by trying to come up with bold, memorable gestures and leaving the small gestures aside. But these are the gestures that make a building humane and, in the end, bring the user closer. When Alvar Aalto was designing the ergonomic door knobs for Paimio Tuberculosis Sanatorium, he was doing something which he thought was of almost equal importance as the design of the building itself. When Carlo Scarpa came up with the array of different textures in Queralia Stampa and assigned a crucial role to water in his project, he was equally calling on every sense. The linear sequence of High Line New York is a different experience with the changing of the seasons.

⁶ Alexandra Păcescu, „Manifestări ale Timpului în arhitectură: aspecte ale relației dintre (istoric) sit – building.

Narațiunea se bazează pe asocieri mentale, pe care arhitectul le introduce în proiect sau pe care sensibilitatea noastră le creează, în baza experiențelor pe care le-am avut în timp. Anumite spații au o „atmosferă” familiară, nu pentru că le-am mai văzut, nu pentru că le recunoaștem tipologia, ci câteodată pentru că apelează la anumite experiențe senzoriale din trecut: texturi, mirosuri, culori. De aceea, arhitectura neutră este incapabilă să emoționeze. Narațiunea este un mod de comunicare.

Un parcurs este o interacțiune între sensibilitatea arhitectului și sensibilitatea receptorului. De aceea, codul comunicării trebuie să fie clar structurat. În articularea traseului, secvențele impuse de arhitect trebuie să găsească reflectare în sensibilitatea utilizatorului, altfel mesajul este pierdut. Marcel Breuer „înărmăază” o imagine, unică și de aceea specială. Dacă gestul ar fi fost repetitiv, și-ar fi pierdut forța de transmitere. Fațada Auditoriumului din Leon este o familie de „rame”, pentru că mesajul este diferit. Arhitecții vor să surprindă o succesiune de secvențe ale pieței, în timp ce parcurgi rampa din spatele fațadei-ecran la diferite cote. Dacă Breuer pune în valoare exponatele muzeului, „ramă” fiind un moment de pauză pe traseu, Mansilla & Tuñon expun de fapt piațeta din fața clădirii, percepută în mișcare. În acest mod, o abordare aparent similar poate ascunde atitudini și mesaje foarte diferite.

Parcursul arhitectural este o întrupare a narațiunii. Deși în fapt el este un gest care dirijează, nu ar trebui să devină constrângător. Parcursul în sine reprezintă un cadru, care în funcție de formalizarea sa, poate face parte dintr-o arhitectură „puternică” sau „slabă”. În momentul în care proiectul se suprapune cu parcursul, adică nu este parte a sa, ca în cazul muzeului lui Tschumi din Atena, ci îl definește în totalitate (Steilseeet, Zumthor sau Wright, Guggenheim), putem spune, asumându-ne o oarecare libertate, că Timpul nu mai este doar incorporat în arhitectură ci o generează.

The narrative relies on mental associations which the architect includes into the project or which we as users create ourselves based on our prior experiences. Some spaces have a familiar “atmosphere” not because we have seen them before, not because we recognize their typology, but because sometimes they relate to sensory experiences from the past: textures, smells, colours. This is the reason why neutral architecture fails to move. The narrative is a means to communicate.

An itinerary is an interaction between the sensitivity of the architect and the one of the recipient’s. Hence, the code must be clearly structured. The sequences envisioned by the architect must find an echo in the sensitivity of the user, otherwise the message is lost. Marcel Breuer „frames” an image which is unique and thus special. If the gesture had been repeated, its force would have been lost. The façade of the Auditorium in Leon is a family of “frames”, because the message is different. The architects wanted to capture a succession of sequences of the square in front while one walks the ramp from behind the screen-façade at different heights. If Breuer stresses upon the museum’s exhibits, “the frame” being a moment of pause on the way, Mansilla & Tuñon in fact display the outside scene, as perceived in motion. Consequently, an apparently similar approach can hide attitudes and messages that are, in fact, very different from one another.

The architectural promenade is an embodiment of the narrative. Although it takes the form of a guiding gesture, it should not turn into a constraint. The path itself is a frame that, depending on its formalization, can be part of a “strong” or “weak” architecture. When the project overlaps the path, meaning it is not just part of it as in the case of Athens’ Tschumi, but defines it completely (Steilseeet, Zumthor or Wright, Guggenheim), we can affirm with a certain degree of liberty, that Time is not just inscribed into architecture but it generates it fully.



Sursa / Source: Inventing questions. An interview with Bernard Tschumi, <http://www.uncubemagazine.com>

Bibliografie / Bibliography

COATES, Nigel. *Narrative Architecture*. Wiley, 2012

LYNCH, Kevin. *What Time is This Place*. Massachusetts and London: The MIT Press Cambridge, 1972

NORBERG-SCHULZ, Christian. *Genius loci – Towards a Phenomenology of Architecture*. New York: Rizzoli, 1991

PALLASMAA, Juhani. "Hapticity and Time – Notes on fragile architecture." in *El Croquis No. 158 (John Pawson)*, pp. 78-84, 2000

ZUMTHOR, Peter. *Atmospheres Architectural Environments*. Birkhauser, 2006

ZUMTHOR, Peter. *Thinking Architecture*. Birkhauser, 2006.