

scholar architect 2022

COORDONATOR: Anda-Ioana SFINTEȘ

Editura Universitară „Ion Mincu”
București, 2022

Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”

SCHOLAR ARCHITECT 2022 –

**Cercetarea și implementarea unor tendințe, inovații și experimente
în învățământul de arhitectură și conexe**

proiect finanțat prin CNFIS-FDI-2022-0075

www.uauim.ro/cercetare/scholarh

www.facebook.com/scholarhuauim

© COORDONATOR: Anda-Ioana SFINTEȘ

© AUTORI: Magdalena STĂNCULESCU, Alexandru BRĂTESCU, Ana Daniela ANTON, Ionuț ANTON, Adrian MOLEAVIN, Sergiu Cătălin PETREA, Gheorghe CLITAN, Oana Anca ABĂLARU OBANCEA, Claudia Gabriela PIPOȘ LUPU, Andrei MITREA, Dana MILEA, Anda-Ioana SFINTEȘ, Ruxandra PĂDURARU

DTP: Diana RUSU

ILUSTRĂȚII: Ioana BOGHIAN-NISTOR

COPERTA ȘI GRAFICĂ: Diana RUSU

ISBN 978-606-638-247-2

<https://doi.org/10.54508/9786066382472>

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
Scholar Architect 2022 / coord.: Anda-Ioana Sfinteș. -

București : Editura Universitară „Ion Mincu”, 2022

ISBN 978-606-638-247-2

I. Sfinteș, Anda-Ioana (coord.)

72

Atribuire–Necomercial–FărăDerivate 4.0 Internațional (CC BY-NC-ND 4.0)



Acest material poate fi copiat și distribuit în orice mediu și în orice format, prin atribuire corespunzătoare, fără derivate și doar în scopuri necomerciale. (CC BY-NC-ND 4.0)

© 2022 Editura Universitară „Ion Mincu”, Str. Academiei 18-20, sect. 1, București, cod 010014

editura.uauim.ro / Tel.: 40.21.30.77.193



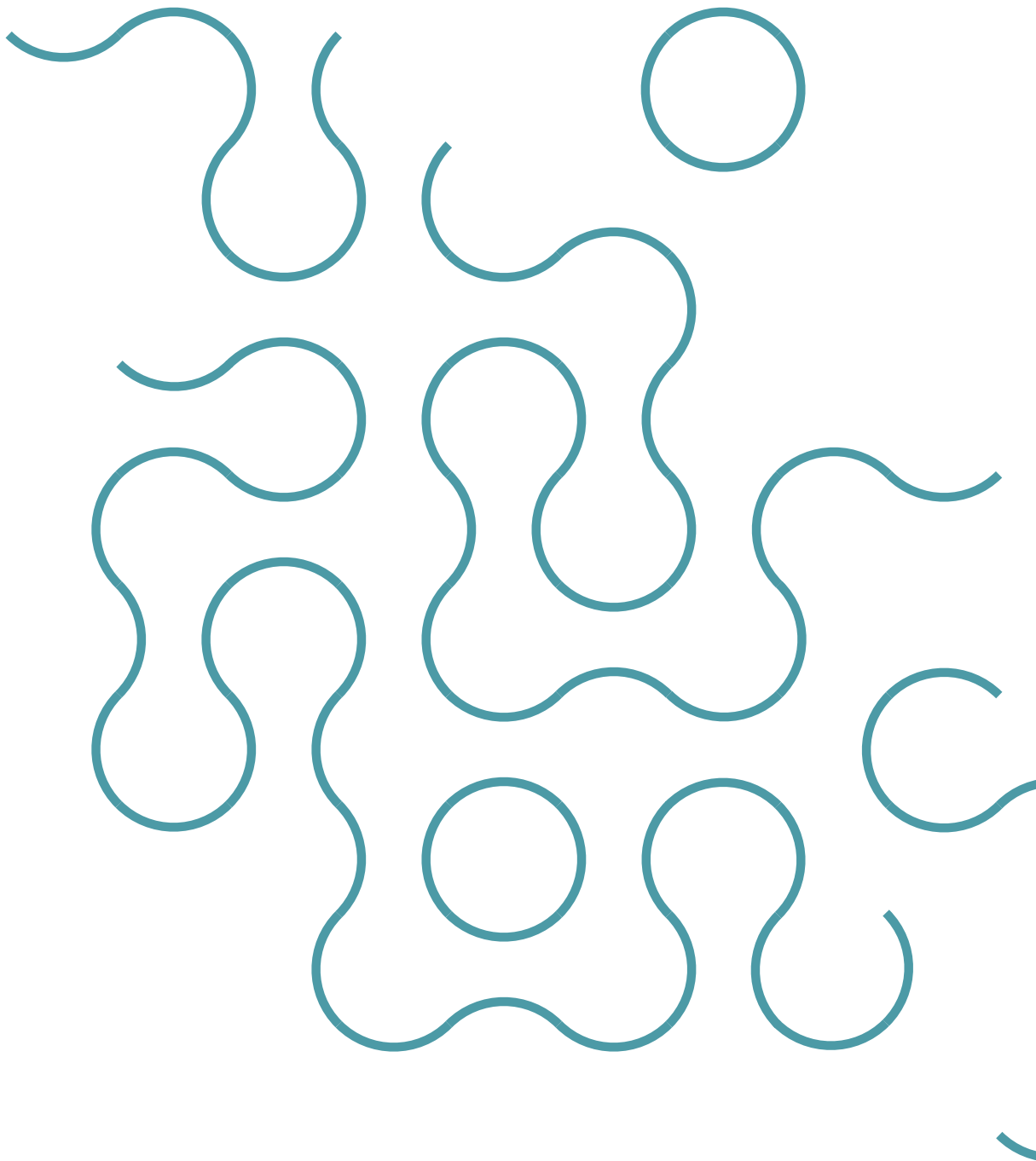
Material dezvoltat în cadrul proiectului

scholar architect 2022

**Cercetarea și implementarea unor tendințe, inovații și
experimente în învățământul de arhitectură și conex**

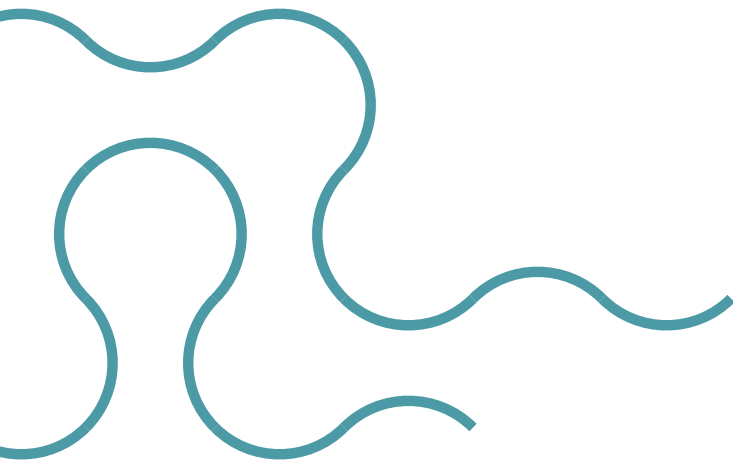
Fondul de Dezvoltare Instituțională, Domeniul 5: îmbunătățirea calității
activității didactice, inclusiv a respectării deontologiei și eticii academice.

Proiect finanțat prin CNFIS-FDI-2022-0075



<https://doi.org/10.54508/9786066382472.09>

**jurnal de
antropologie
arhitecturală.
zece idei**



Anda-Ioana SFINTEȘ
Ruxandra PĂDURARU

Primul proiect *Scholar Architect* (desfășurat în 2020) a urmărit familiarizarea studenților cu metode de cercetare și concepte specifice unor abordări esențiale în arhitectură, deși se regăsesc la intersecția cu alte discipline – într-un ghid au fost detaliate abordarea urbanistică, antropologică, istorică și sustenabilă. Abordarea antropologică, scrisă de autoarele acestui jurnal, a avut drept punct de plecare activitatea desfășurată de noi în cadrul *Atelierului de cercetare în antropologia arhitecturală – antropoarh* (înființat în anul 2016 în cadrul Centrului de Studii Arhitecturale și Urbane al Universității de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”, București). Scopul antropoarh-ului este acela de a încuraja, desfășura și îndruma, în cadrul unor activități diverse, cercetarea inter-, pluri- și transdisciplinară a spațiului urban în strânsă relație cu realitățile sociale. Această cercetare se dorește a conduce apoi la înțelegerea și interpretarea creativă a acestor realități ca răspuns dat unor nevoi reale.

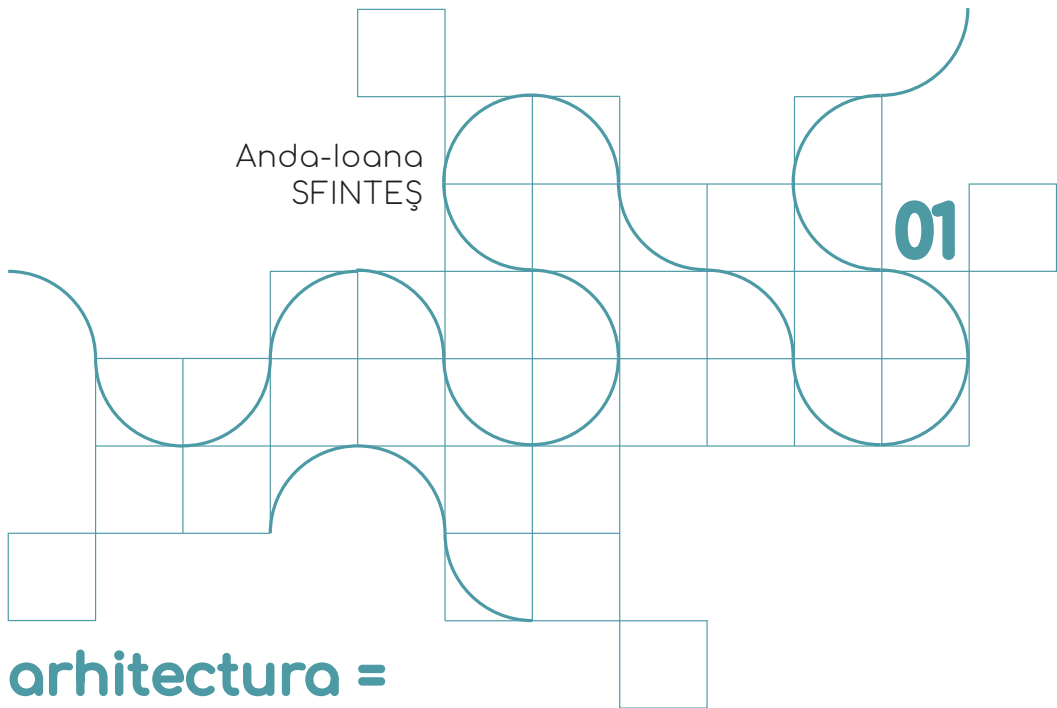
Prin jurnalul de față ne întoarcem către *antropoarh* și dorința de a genera un dialog și o colaborare strânsă între cele două discipline în contextul proiectului *Scholar Architect 2022* care este direcționat către racordarea învățământului de arhitectură din UAUM la mediul academic și profesional național și internațional.

Ideile dezvoltate în paginile următoare reflectă pasiunea comună a autoarelor, dar și perspectiva lor ușor diferită – a unui arhitect privind către antropologie (Anda) și a unui antropolog privind către arhitectură (Ruxandra). Dincolo de ideile împărtășite de amândouă deopotrivă, accentuarea unor aspecte diferite subliniază, cu atât mai puternic, nevoia gândirii împreună a celor două discipline, indiferent de proiect sau tema de proiectare.

Cele zece intrări de jurnal abordează problematici diverse, unele tangențiale, altele de o complet altă natură, demonstrând faptul că modul în care arhitectura și realitatea socială se influențează reciproc, atât în mediul fizic, cât și în cel virtual sau transformat prin intermediul tehnologiei, este o sursă inepuizabilă de subiecte de dezbătut, de înțeles și de abordat în cercetări, în intervenții de orice fel în spațiul construit, în proiectare sau implementare.

Considerăm că este esențială conștientizarea efectelor posibile pe care gesturile arhitecturale (de multe ori presupuse a fi inofensive de cei care le propun), le pot avea asupra comunităților, oamenilor și vieții acestora. Prin urmare, ideile ce urmează au scopul de a atrage atenția către necesitatea unei priviri mai largi asupra unor aspecte ce pot părea, în mod eronat, neînsemnate, comune sau lipsite de interes.

antropoarh.ro
www.facebook.com/antropoarh



arhitectura = utilizare + design

„[A]rchitecture is made by use and by design” [utilizarea și designul conferă deopotrivă statutul de arhitectură arhitecturii] spune Jonathan Hill în *Actions of architecture* (trad. ns., 2003, p. 1) și aceasta este o idee centrală în abordarea *Atelierului de cercetare în antropologia arhitecturală*. Altfel spus, un obiect de arhitectură nu poate fi considerat cu adevărat arhitectură în lipsa utilizării sau în cazul unei utilizări dificile – în cazul unei arhitecturi care, din rațiuni estetice, compoziționale etc. face mai dificilă utilizarea. În aceste condiții putem vorbi despre un obiect de arhitectură drept obiect de artă, poate. Similar, nu orice clădire, indiferent cât de utilizabilă, poate fi considerată arhitectură. Calitățile arhitecturale ale unei clădiri sunt de diverse naturi – de la unele de bază, deja menționate, precum cele estetice sau compoziționale, până la unele profunde precum percepțiile sau semnificațiile pe care le prilejuiește. Aceste calități sunt cele care conferă clădirii statutul de arhitectură, scoțând-o din simplul registru al unui obiect care oferă adăpost sau altă susținere, strict funcțională, unor activități. ...În acest context arhitectura vernaculară este arhitectură – prin calibrarea atentă a nevoilor la care răspunde la condiții de mediu și amplasament, dar și prin semnificațiile profunde care ajung să însoțească fiecare element ce compune arhitectura.

Nu este locul aici să intrăm în dezbateri terminologice. Mai degrabă vrem să punctăm câteva aspecte pe care le considerăm esențiale în înțelegerea arhitecturii contemporane. Atât utilizarea, cât și designul din citatul de început înseamnă mult mai mult decât am putea înțelege la un nivel de bază și vom explica pe scurt aceste aspecte în cele ce urmează.

Începem cu o mică paranteză ce ține de terminologie, însă, pentru că utilizarea, în limba română, a cuvântului *design* este de multe ori criticată. *Design* nu înlocuiește, sub nicio formă, cuvinte precum arhitectură, proiectare de arhitectură, dar nici definiția cuvântului, conform *Dicționarului explicativ al limbii române*, nu este suficient de acoperitoare. Conform DEX (Academia Română, 2009),

DESIGN s. n. 1. Domeniu multidisciplinar interesat de ansamblul factorilor (social-economiți, funcționali, tehnici, ergonomici, estetici etc.) care contribuie la aspectul și calitatea produsului de mare serie.
2. Aspect exterior, fel în care se prezintă un lucru (din punct de vedere estetic).

Designul nu este legat, însă, doar de obiecte de serie, iar aspectul exterior, în accepțiunea noastră, nu se reduce doar la estetică, ci se referă la aspectul strâns legat de toți acei factori enumerați în prima parte a definiției – de aspect ca rezultat al unor considerații de ordin socio-economic, funcțional, tehnic, economic, cultural, istoric etc. Acești factori – înțelegerea lor și a modului în care se influențează și definesc reciproc, traducerea lor într-o imagine, într-un obiect cu o anumită materialitate, care răspunde unor nevoi de diverse tipuri – sunt centrali în înțelegerea designului de fapt. Alte definiții, oferite de alte dicționare, sunt mai cuprinzătoare, dar mergem, mai degrabă, către o definiție derivată din verbul „to design” [a face design]. Herbert Simon consideră că a face design presupune “[a concepe] șiruri de acțiuni menite să schimbe situații existente în unele mai favorabile” (trad. ns., apud. Ken Friedman și Erik Stolterman în Manzini, 2015, p. viii). Adică *designul* și *a face design* (reușit) sunt îndreptate către îmbunătățirea unei situații, către schimbarea în mai bine a unor aspecte, dar această schimbare în mai bine se poate petrece doar ca urmare a unei cunoașteri amănunțite a factorilor care definesc situația sau obiectul.

Revenind la arhitectură, designul de arhitectură înseamnă, deci, o puternică ancorare a obiectului în realitățile care îl înconjoară și definesc pentru a răspunde mai bine funcțiilor pe care le îndeplinește, fie ele și estetice – de exemplu, frumosul fiind subiectiv, pentru ca un obiect să fie considerat frumos de cei pentru care a fost conceput trebuie să se plieze peste sistemul de valori al acestora, trebuie să poată fi decodificat și apropiat de către aceștia. ...și adăugăm observația că îndeplinirea unei funcții se judecă în relație cu categoriile de utilizatori la nevoile cărora obiectul răspunde.

Mai departe utilizarea, în sensul dat de noi, nu se referă doar la o conformare și configurare a arhitecturii care permite buna desfășurare a activităților, ci la o arhitectură care reușește chiar să eficientizeze procese, să faciliteze intersecții și interacțiuni benefice, să adauge valoare, să conducă la noi utilizări și mai ales la atribuirea de roluri și semnificații profunde acestor utilizări. Un exemplu deja consacrat în acest sens îl constituie transformarea spațiilor intermediare din universități în care se studiază mai multe specializări, din centre de cercetare sau chiar din clădiri de birouri ce adăpostesc diverse departamente în spații de întâlnire și dialog interdisciplinar ce devin, tocmai prin această funcție, motoare ale inovării.

În final facem precizarea că designul și utilizarea, pentru a conduce la arhitectură, nu trebuie privite drept elemente separate, ci împreună, drept o sumă care înseamnă mai mult decât însumarea părților. Un design rupt de realitatea utilizării (de exemplu raportat cu precădere la privitori, nu la utilizatori direcți, curenți) nu conduce cu adevărat la arhitectură. Nici un obiect strict funcțional nu este neapărat arhitectură. Aici considerăm, însă, că stă marea provocare a meseriei de arhitect, dar și cea mai mare satisfacție – în a calibra cele două aspecte astfel încât, dincolo de calități și roluri îndeplinite, să încurajeze schimbări pozitive pe paliere diverse, să faciliteze dezvoltări de la cele individuale la sociale și culturale, să informeze și să susțină educația cu privire la aspecte și valori sustenabile (privite în sensul larg al sustenabilității economice, de mediu, sociale, politice, culturale etc.).



Fig. 1. Relația arhitectură-utilizatori. (c) Ioana Boghian-Nistor

Referințe

Academia Română. (2009). *Dicționarul explicativ al limbii române* (ediția a II-a revăzută și adăugită). <https://dexonline.ro>

HILL, J. (2003). *Actions of Architecture: Architects and Creative Users*. London; New York. Routledge

Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (R. Coad, Trad.). MIT Press

categorii de utilizatori ai arhitecturii

02

Anda-loana
SFINTEȘ

Un atribut esențial al arhitecturii este reprezentat de capacitatea acesteia de a asigura o utilizare cât mai ușoară a sa, facilitând desfășurarea activităților pentru care a fost proiectată. Ce înțelegem prin utilizare și mai ales utilizatori, însă, este deschis unei discuții mai largi.

Dincolo de reguli deja consacrate de amplasare a unor încăperi unele în relație cu altele, dincolo de tipologii de clădiri complexe care au același rol de a conduce, în baza experiențelor anterioare, la o utilizare optimă, în contextul antropologiei arhitecturale privim problema utilizării și utilizatorilor la un alt nivel decât cel de bază. Pe de o parte aducem în discuție categorii diverse de actori ce pot fi priviți drept utilizatori activi sau pasivi, pe de altă parte aducem în discuție plusul pe care arhitectura centrată pe nevoile acestor utilizatori îl poate aduce calității relațiilor, activităților și chiar vieții acestora.

Este evident că orice comandă de arhitectură are în vedere în primul rând utilizatorii primari – pe cei care vor utiliza cu precădere clădirea. De exemplu, în cazul unei instituții publice, vorbim despre angajați și publicul care are nevoie de serviciile acelei instituții. În cel mai simplu mod, atât angajații, cât și publicul pot fi priviți drept parte dintr-o categorie de utilizatori nediferențiați altfel decât prin activitățile pe care le desfășoară sau prin necesitățile primare de utilizare a spațiului pe care le au, de o parte și de alta „a teighelei” ce îi desparte. O arhitectură de calitate, însă, privește mai departe de atât și ia în considerare subcategoriile de utilizatori, diferențiați în funcție de vârstă, gen, statut economic, statut social, profil cultural etc. Toate aceste aspecte aduc

în discuție alte probleme ce pot fi rezolvate într-un mod inovativ, transformând arhitectura într-una ce răspunde unor probleme de naturi complexe, fiind capabilă să determine schimbări în viața utilizatorilor săi (de la schimbări de percepție la schimbări de comportament). În acest sens dăm doar câteva exemple:

_arhitectura ce facilitează dezvoltarea de relații între generații sau între categorii diferite de utilizatori – cum e exemplul *Enabling Village* din Singapore (*Enabling Village*, f.a.);

_arhitectura care promovează diversitatea culturală – parte din muzeele Canadei și-au asumat rolul de a exprima inclusiv prin imagine, dincolo de program, diversitatea culturală a țării (Macdonald și Alford, 2007);

_arhitectura care militează pentru toleranță – muzeele devenind, în acest caz, promotoare ale luptei împotriva rasismului de exemplu (Szekeres, 2007);

_arhitectura care mediază conflicte – aici menționăm activitatea lui Teddy Cruz (2016) în zone de graniță.

Unele dintre exemplele de mai sus au pornit de la o temă clară care puncta drept element esențial în viitoarea arhitectură rezolvarea acelor aspecte. La fel de bine, însă, acestea pot deveni aspecte cel puțin secundare în orice arhitectură, mai ales în cea cu caracter public, care trebuie să răspundă deopotrivă tuturor categoriilor de utilizatori – nevoilor specifice de acces ale copiilor, ale persoanelor în vârstă sau ale persoanelor cu dizabilități, dar și nevoilor de spații care să permită dialogul și chiar negocierea între categorii de utilizatori diverși.

Pentru a ilustra această capacitate a arhitecturii de a schimba natura unor relații facem trimitere către un exemplu de proiect care, deși vizează o piesă de mobilier, demonstrează cum amplasarea și configurarea ei poate schimba major relația dintre utilizatori. Este vorba despre o teșghea amplasată în holul unei municipalități care, în decursul mai multor ani, prin remodelare, a condus de fiecare dată la schimbarea relației dintre funcționari și cetățeni (Våland și Georg, 2015). Urmărirea și înțelegerea transformărilor în timp, într-o dinamică a relațiilor sociale concomitente cu dinamica realităților de ordin social, economic, politic etc. este foarte importantă într-un discurs arhitectural și antropologic deopotrivă.

Totuși, această urmărire și schimbarea constantă nu este întotdeauna o opțiune. În acest context sunt de menționat metode și direcții importante de cercetare contemporane care la prima vedere pun accent pe latura cantitativă a unei centrări pe utilizatori – sintaxa spațială și simularea utilizării printr-o gândire parametrică. Sintaxa spațială (Hillier și Tzortzi, 2006) urmărește, într-un mod cuantificabil, utilizarea unor spații prin raportare directă a comportamentului uman la caracteristici spațiale precum integrare sau conectivitate. Pe baza acestora se pot anticipa modele spațiale care ar corespunde tipului de utilizare urmărită. Un pas

mai departe este făcut de inteligența artificială și gândirea parametrică ce pot simula utilizări și contribui la decidera de configurații optime în baza parametrilor stabiliți (*Agent Based Semiology*, f.a.; Schumacher, 2016). Trebuie avut în vedere faptul că, în toată această discuție ce pornește de la accentuarea componente sociale, este vitală stabilirea corectă a parametrilor centrați pe latura umană. Fără o analiză socio-antropologică care să identifice categoriile de utilizatori, rolul lor în context, nevoile lor specifice, problemele cu care se confruntă în interiorul categoriei dar și în relație cu celelalte categorii nu se poate atinge potențialul unei arhitecturi de a schimba în bine o situație.

În final ne îndreptăm atenția și către utilizatorii pasivi ai arhitecturii. Nu trebuie să pierdem din vedere faptul că locuitorii din proximitatea unui obiect de arhitectură sau simplii trecători ce nu au în vedere utilizarea efectivă a clădirii în discuție sunt, totuși, și ei influențați de aspectul acesteia, de modul în care este integrată în context, în sit, de modul în care este configurată. O clădire care își umbrește vecinătățile, o clădire care obligă trecătorii să circule pe o altă parte (pentru că se simt excluși, pentru că arhitectură devine neprietenosă prin amenajarea de la nivelul parterului sau prea aglomerată etc.), o clădire care i-ar putea determina pe locuitorii din vecinătate să se mute (Abushamaa et al., 2018) sunt toate exemple ce nu iau în calcul impactul arhitecturii asupra tuturor utilizatorilor săi, fie ei activi sau pasivi.

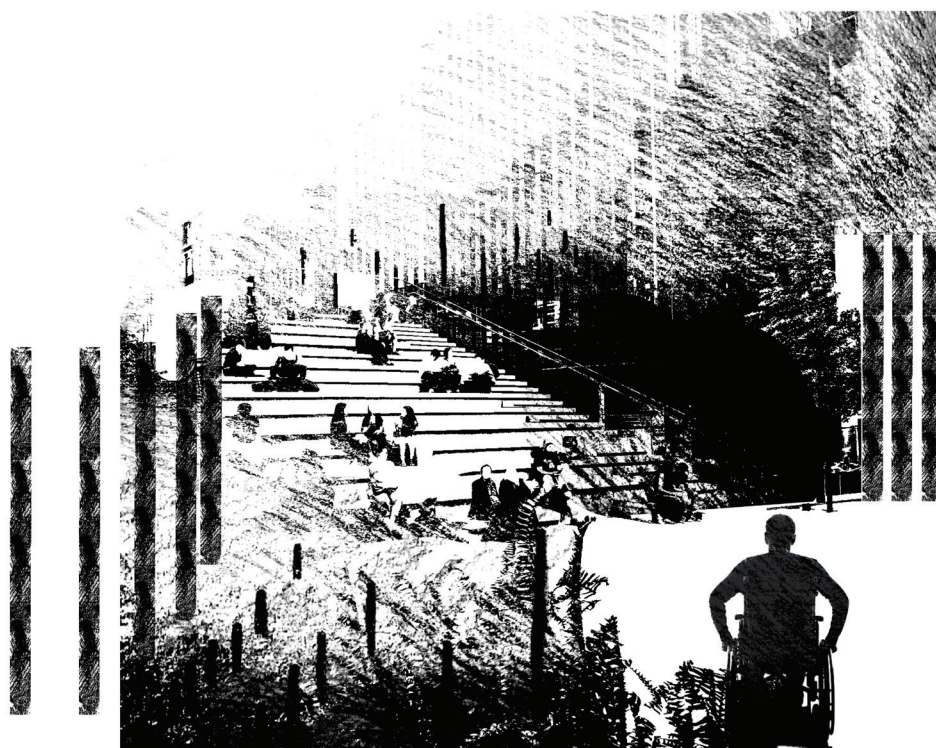


Fig. 1. Spații publice inaccesibile persoanelor cu dizabilități. (c) Ioana Boghian-Nistor

Este de reținut că și arhitectura ce prezintă calități arhitecturale deosebite poate avea un impact negativ la nivel social și atunci întrebarea care se pune este ce suntem pregătiți să ne asumăm în calitate de arhitecți? Suntem de acord ca arhitectura noastră să fie una ostilă? Sau ne asumăm rolul unei arhitecturi sustenabile din punct de vedere social? Ce rol ne asumăm, de fapt, dincolo de proiectarea propriu-zisă?

Îndemnul nostru, prin intermediul acestui scurt articol, este de a privi întotdeauna problemele într-un context mai larg, de a conștientiza efectele posibile ale proiectului și de a decide, în cunoștință de cauză, designul de arhitectură.

Referințe

Abushamaa, Y., Carlier, L., Davila, C., Debersaques, S., Declève, M., Jackson, A., Li, Y., Rabodzeenko, I., Sancakdar, B., Hollebeke, S. V., Verrier, C., și Vignes, M. (2018). Site 3: Abbaye Cultural project, community and participation. În M. Berger, B. Moritz, L. Carlier, și M. Ranzato (Eds.), *Designing Urban Inclusion* (pp. 100–119). L.Capitan

Agent based semiology – agents, art, research & architecture. (f.a.). <http://www.parametricsemiology.com/>

Cruz, T. (2016). Returning Duchamp's Urinal to the Bathroom? On the Reconnection between Artistic Experimentation, Social Responsibility and Institutional Transformation. În M. Fraser (Ed.), *Design Research in Architecture: An Overview*. (pp. 205-216). Routledge

Enabling Village. (f.a.). Enabling Village. <https://enablingvillage.sg/>

Hillier, B., și Tzortzi, K. (2006). Space Syntax: The Language of Museum Space. În S. MacDonald (Ed.), *A Companion to Museum Studies* (pp. 282–301). Blackwell Pub

Macdonald, G. F., și Alford, S. (2007). Canadian Museums and the Representation of Culture in a Multicultural Nation. În S. Watson (Ed.), *Museums and their Communities* (pp. 276–291). Taylor & Francis e-Library

Schumacher, P. (2016). Design Parameters to Parametric Design. În M. Kanaani și D. Kopec (Eds.), *The Routledge Companion for Architecture Design and Practice: Established and Emerging Trends* (pp. 3–20). Routledge

Szeker, V. (2007). Representing Diversity and Challenging Racism: The Migration Museum. În S. Watson (Ed.), *Museums and their Communities* (pp. 234–243). Taylor & Francis e-Library

Våland, M. S., și Georg, S. (2015). Designing a Counter: The Constitutive Entanglement of the Social and the Material in Architectural Design. În A.-L. Müller și W. Reichmann (Eds.), *Architecture, Materiality and Society: Connecting Sociology of Architecture with Science and Technology Studies* (pp. 24–47). Palgrave Macmillan UK



Influența mediului construit asupra modului în care oamenii interacționează cu spațiul sau între ei devine evidentă în analiza a ceea ce specialiștii denumesc „arhitectură ostilă” (Bader, 2020; Ruetas, f.a.). Această noțiune face referire la elemente arhitecturale înconjurătoare ca factori care contribuie în mod negativ la desfășurarea anumitor tipuri de activități sau la îndepărtarea unor grupuri sociale considerate a fi „indezirabile” sau în neconcordanță cu anumite spații. Tema este de interes deopotrivă pentru arhitecți și antropologi pentru că îmbină într-un mod pregnant și perceptibil influența reciprocă a spațiului asupra omului și a omului asupra spațiului.

Cel mai celebru exemplu de arhitectură ostilă este „banca Camden” (Mansfield, 2016), al cărei principal design descurajează folosirea în scopuri nedorite, precum dormitul sau utilizatul în diverse sporturi, precum skateboardingul.

Există, însă, diverse materializări ale arhitecturii ostile, printre care țepi plasați sub poduri pentru a împiedica persoanele fără adăpost să se retragă acolo, bănci incomode sau neumbrite intenționat, care nu permit șederea îndelungată, mobilier urban care se „încuie” pe timpul nopții pentru a preveni vandalismul, spații publice care necesită o plată pentru a putea fi folosite, cu scopul de a reduce utilizarea lui de către anumite grupuri de persoane.

Se poate observa, astfel, o finanțare publică a locurilor în care nu toți putem interacționa, o infrastructură care limitează puternic incluziunea socială și niște măsuri care „tratează” efectele, nu cauzele, arhitectura concentrându-se în astfel de situații pe marginalizarea și eliminarea elementelor considerate a fi „perturbatoare”. În acest context trebuie discutat nu ce ajutor poate fi acordat grupurilor sociale aflate într-o situație precară, ci cum aceste persoane indezirabile sunt împinse în afara spațiilor vizibile (Hu, 2019).

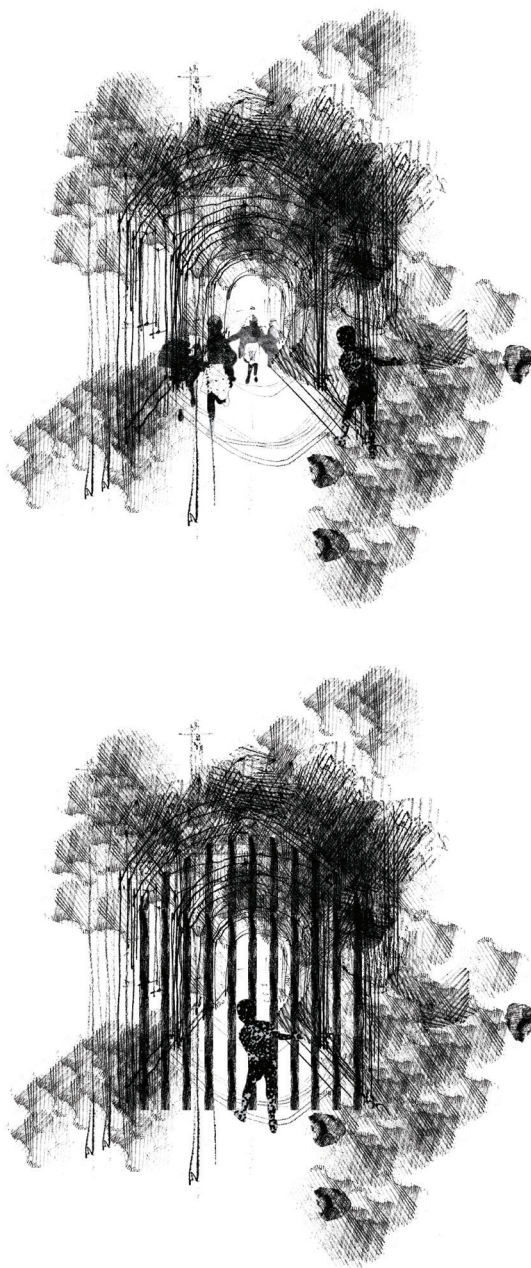


Fig. 1. Transformarea spațiului într-unul ostil. (c) Ioana Boghian-Nistor

Pe lângă o încercare de îndepărtare a grupurilor anterior menționate, uneori sunt folosite și mijloace senzoriale pentru limitarea utilizării spațiilor de către categorii diferite de vârstă. Un exemplu este instalarea unor boxe mici în diferite locuri, care transmit sunete perceptibile doar de anumite persoane. În unele zone în care prezența tinerilor după anumite ore ar putea crea conflicte, aceste boxe emit unde sonore perceptibile doar de urechea „tânără”, sunete care creează anxietate, disconfort, dureri de cap etc. Astfel, fără o intervenție directă umană, materialitatea și senzorialitatea lucrează singure pentru menținerea „ordinii”.

Data viitoare când nu ne vom simți bine într-un spațiu putem să ne gândim că nu e doar o greșală de proiectare, ci poate chiar un mod de a ne transmite că nu trebuie să stăm prea mult acolo.

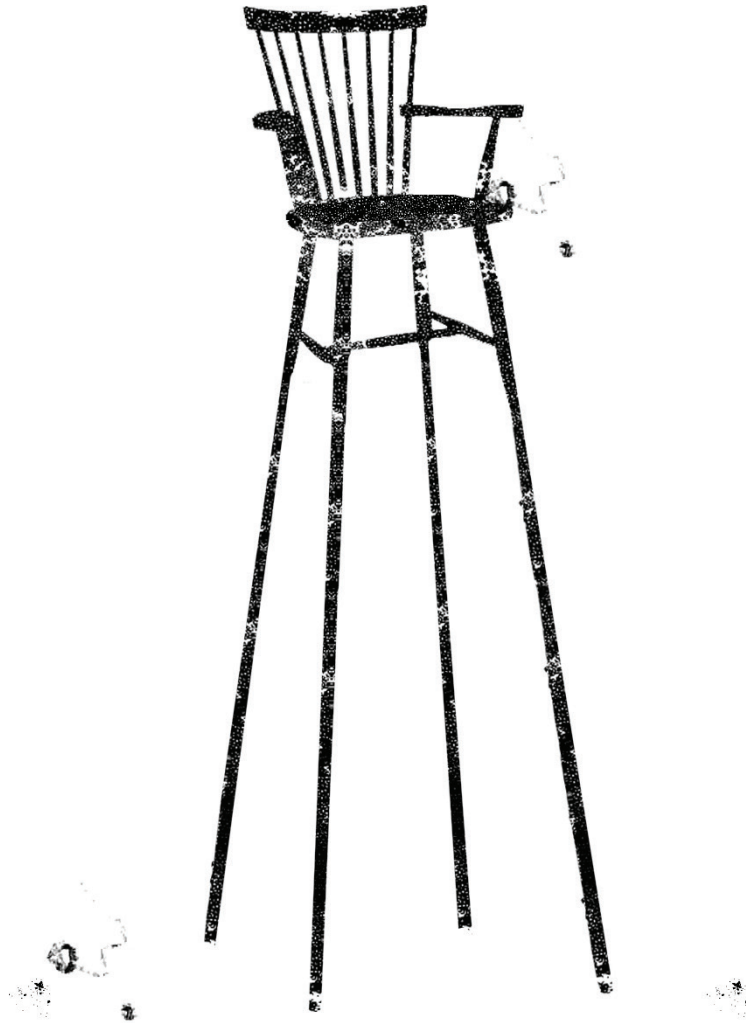


Fig. 2. Piesă de mobilier inutilizabilă. (c) Ioana Boghian-Nistor

Problema ține, însă, de cine are puterea de a decide cine are acces și unde – raportul inegal de forțe perpetuează, de fapt, inegalitățile și sporește clivajele sociale. Arhitecții pot introduce, voit sau nu, din dorința lor sau la cererea administrației publice sau a actorilor privați, elemente de arhitectură ostilă în proiectele proprii. Mecanismul rece care se află în spatele acestui design „neprimitor” face, însă, ca problemele să devină invizibile și nerezolvate pe termen lung (Savic și Savicic, 2014). De multe ori sunt abordate doar consecințele (de exemplu, lipsa de adăpost) și nu motivele (precum întreruperea carierei, violența domestică, abuzul de substanțe etc.). Arhitectura ostilă este un mod de a „ascunde sub preș”, pe termen scurt, sciziuni societale. Bineînțeles că putem să evităm crearea unor spații incluzive, dar realitatea nu se va schimba, iar discrepanțele se vor adânci. Dacă este sau nu o datorie morală să prevenim aceste lucruri rămâne să își răspundă fiecare dintre noi în parte.

Referințe

Bader, A. (2020). Hostile Architecture: Our Past, Present, & Future? *Crit.* 86. (pp. 48-51)

Hu, W. (2019). 'Hostile Architecture': How Public Spaces Keep the Public Out. În *New York Times*. <https://www.nytimes.com/2019/11/08/nyregion/hostile-architecture-nyc.html>

Masfield, I. (2016). The Camden Bench. În *ianvisits*. <https://www.ianvisits.co.uk/articles/the-camden-bench-19342/>

Ruetas, F. (f.a.). 15 Examples of Hostile Architecture around the World. În *Rethinking the future*. <https://www.re-thinkingthefuture.com/designing-for-typologies/a2564-15-examples-of-hostile-architecture-around-the-world/>

Savic, S. și Savicic, G., (2014). Unpleasant Design. Designing Out Unwanted Behaviour. În *Proceedings of the 5th STS Italia Conference: A Matter of Design. Making Society through Science and Technology*. (pp.975-988)

arhitectura în sprijinul educației sociale

Anda-Ioana SFINTEȘ

Arhitectura, prin elementele sale, poate contribui la informarea publicului larg sau poate chiar sprijini procese educative privind arhitectura în sine, funcțiunea adăpostită, ajungând până la a avea semnificații și roluri sociale, civice, ecologice, politice etc. Toate acestea pot fi transmise prin caracteristicile materiale ale arhitecturii, prin configurări planimetrice și spațiale (mai ales prin funcțiunile adăpostite și relațiile propuse între acestea), prin modul în care este rezolvată comunicarea interior-exterior sau prin ceea ce arhitectura face, efectiv. Posibilitățile de informare prin intermediul arhitecturii sunt nenumărate și, dincolo de specificațiile oricărei teme de proiectare, sunt strâns legate de acel rol pe care arhitectul și-l asumă la nivel social, despre care am vorbit și în subcapitolele „Categorii de utilizatori ai arhitecturii” sau „Ce poate «face» arhitectura”.

Discuția începută aici rămâne una deschisă, în cele ce urmează fiind exemplificate doar câteva modalități prin care arhitectura reușește să vină în sprijinul educației, punând accent pe educația socială și socio-culturală.

Un prim mod prin care arhitectura poate transmite informații sau sprijini procese educative ar fi prin imagine. Imaginea arhitecturii se poate transforma într-un element identitar, preluând rolul de a transmite, mai mult sau mai puțin explicit, mesaje legate de valorile comunității sau comunităților în mijlocul cărora este amplasată, pe care le reprezintă sau pe care le deservește. În primul caz putem vorbi despre o arhitectură raportată la contextul social chiar dacă, prin funcțiunea sa, nu își asumă acest rol, dar poate ajunge să fie acceptată și apropiată, ca imagine, de comunitate. Astfel ajunge să medieze, de fapt, relația dintre utilizatori și vecinătăți, informând utilizatorii cu privire la contextul social imediat și devenind un potențial declanșator al dialogului și colaborării inovative. În al doilea caz ne putem gândi la o arhitectură menită a reprezenta, și de data aceasta exprima explicit, anumite comunități, valorile, provocările, elementele lor identitare etc. (ne gândim, de exemplu, la muzee etnice). În acest caz utilizatorii arhitecturii doresc, de la început, să cunoască și să înțeleagă comunitatea, arhitectura putând fi, printre altele, un element ce susține sau chiar întregeste funcțiunea. Arhitectura care deservește o comunitate, spre deosebire de cazurile precedente, poate deveni un element ce contribuie la perpetuarea valorilor comunitare de-a lungul generațiilor. Privind aceste aspecte din punct de vedere socio-cultural înțelegem arhitectura drept a avea un rol important în creșterea gradului de conștientizare asupra unor elemente identitare, susținând educația socială și culturală.

Similar rolului pe care și-l poate asuma prin imagine, prin modul în care face apel la anumite materiale, la combinații de materiale, la punerile lor în operă, arhitectura poate contribui la educația socială centrată pe înțelegerea, acceptarea și, în mod ideal, implicarea în rezolvarea problemelor cu care se confruntă categorii sociale devaforizate. Ne referim, de exemplu, la arhitectura care, prin angajarea simțurilor, devine o arhitectură pentru toți, putând fi utilizată facil inclusiv de către persoane cu dificultăți de văz sau auz.

Tot prin modul în care se face uz de materiale, de data aceasta în legătură directă cu configurarea limitelor clădirii – adică prin gestionarea relației interior-exterior – interiorul clădirii propuse se poate deschide către spațiul public și astfel poate atrage publicul larg către activități către care nu ar fi fost înclinat să se îndrepte în mod obișnuit. Aici găsim exemple numeroase de muzee sau săli de spectacole ce „ies în stradă” (Sfintes, 2013).

Rezolvarea relației interior-exterior, dar și configurările spațiale și volumetrice pot facilita interacțiunea directă sau fie doar și cea vizuală, ambele având rol important în expunerea utilizatorilor la alte sisteme de valori, identități, activități. Această expunere este esențială în declanșarea sau încurajarea comunicării, colaborării uneori chiar

între categorii sociale ce nu se cunosc, recunosc sau înțeleg reciproc. Maciocco și Tagliagambe pun accent pe rolul existenței unui spațiu de întâlnire/ciocnire în care „înțelegerea greșită [între doi oameni sau între categorii sociale diferite deopotrivă] devine stimul și ocazie de a traduce limbaje, un fel de compromis ce vizează obținerea unui consens” (trad. ns. 2009, p. 138). Funcțiunile adăpostite la interior, poziția lor, relațiile în care se află unele cu altele pot, de asemenea, contribui la cele de mai sus.

Privind obiectul de arhitectură în context urban constatăm că discuția purtată până aici rămâne valabilă, și poate chiar mai importantă, la scara orașului, accentuând nevoia gândirii arhitecturii în relație cu celelalte obiecte de arhitectură ce dau formă acestui context (Tonkiss, 2013). Acest aspect subliniază afirmația cu care dorim să încheiem aceste rânduri și anume că stabilirea de la început a unui obiectiv de informare și susținere a educației sociale și socio-culturale este foarte importantă întrucât astfel de obiective nu pot fi atinse prin simple elemente, ci printr-o abordare complexă și coerentă care face uz de mai multe mijloace în acest sens. Altfel, arhitectura poate rămâne la un simplu rol de informare, fără a contribui mai departe la educare, la schimbări pozitive la nivel individual sau social. Numeroși profesioniști consideră această capacitate a arhitecturii esențială și privesc responsabilitatea arhitectului față de aceste probleme drept o responsabilitate etică ce trebuie asumată încă din timpul facultății (Jones și Hyde, 2019).



Fig. 1. Educația socială facilitată de spații care adună. (c) Ioana Boghian-Nistor

Referințe

Jones, A., și Hyde, R. (Eds.). (2019). *Defining Contemporary Professionalism: For Architects in Practice and Education*. RIBA Publishing

Maciocco, G., și Tagliagambe, S. (2009). *People and Space: New Forms of Interaction in the City Project*. Springer

Sfintes, A.-I. (2013). Muzeul din stradă. *Argument*, 5, (pp. 159–178)

Tonkiss, F. (2013). *Cities by Design: The Social Life of Urban Form*. Polity

Înțelegerea sintestezică a orașelor¹



Ruxandra
PĂDURARU

05

Ultimul secol a fost marcat de o hipertrofiere a vizualului. Dar mediul înconjurător este perceput printr-o sinestezie a simțurilor. Putem vorbi de o experiență a orașului nu doar pentru *voyeur*?

Dacă ne îndepărtăm de hegemonia văzului, da, putem decoda mediul înconjurător și cu ajutorul celorlalte simțuri. Orașele pot fi studiate în context multisenzorial – poate fi analizat întreg caleidoscopul senzorial al experiențelor încorporate, cercetând de la caracterul social al simțurilor în contexte urbane la consumul senzorial al orașelor.

Atenția acordată și celorlalte simțuri oferă informații nu doar despre configurațiile orașelor, ci și despre experiențele directe ale locuitorilor. Modul în care aspectele vizuale se combină cu percepțiile olfactive, auditive și tactile influențează calitatea locuirii. Este important de notat că sursele sunetelor, ale mirosurilor și ale impresiilor tactile nu sunt decontextualizate, nu există în afara angrenajelor multiple care le creează și modifică încontinuu. De exemplu, zgomotele străzii pot fi amplificate de amplasarea sau materialitatea clădirilor din proximitate. Mirosurile

¹ Articolul reia idei din lucrarea de disertație a autoarei – „Mirosul urban. Accente olfactive ale Bucureștiului” – susținută în anul 2021 în cadrul Universității București, Facultatea de Sociologie și Asistență Socială, Masterul de Antropologie și dezvoltare comunitară și regională.

pot fi estompate sau accentuate de diferite fluxuri și coridoare formate de arhitectura existentă. Aprecierea tactilă a unor piese de mobilier urban este întotdeauna influențată și de alți factori.

Așadar, o alegere arhitecturală nu trebuie să țină cont doar de rațiuni vizuale, ci și de impactul pe care îl poate avea asupra celorlalte simțuri. Mai jos se află o listă cu câteva recomandări de analize senzoriale ale orașelor ce pot fi un bun punct de pornire pentru înțelegerea fenomenului.

Analize ale orașelor ca obiecte senzoriale au fost efectuate de Corbin (1986), Cockayne (2007), Reinartz (2013), Low (2009), iar moduri recente de înregistrare a mirosurilor urbane din perspectiva locuitorilor au fost propuse de Barbara și Perliss (2006), de Lucas și Romice (2008) și de Diaconu (2011). De asemenea, au fost alcătuite, printr-un *modus operandi* participativ, hărți ale mirosului sau hărți senzoriale (McLean, f.a.).

Înregistrarea percepției poate fi bazată și pe metode mixte de cercetare, precum plimbări în care participanții sunt legați la ochi și trebuie să se concentreze asupra sunetelor auzite sau adunarea datelor olfactive reieșite din expresia conștientă a participantului care se plimbă în jurul unui traseu preplanificat al mediului natural și construit (*smellwalk*-uri). Scopul *smellwalk*-urilor este:

- _de a explora mirosurile detectate de indivizi și de a afla ce gândesc despre ele;

- _de a explora cum se schimbă percepția asupra mirosurilor de la un loc la altul;

- _de a investiga cum forma și părțile componente ale mediului construit influențează experiența mirosurilor urbane;

- _de a investiga semnificațiile mirosurilor și relația dintre *smellscape*-ul urban (peisajul urban creat de miros) și experiența și percepția spațiului urban, precum și

- _de a analiza tiparele temporale și spațiale provocate de miros și cum memoria olfactivă alterează percepția spațiului și a timpului în oraș.

Smellwalk-ul este, așadar, un tur ghidat al mirosurilor ambientale (de obicei neintenționale), pe parcursul căruia au loc discuții informale și interviuri în mers pentru a surprinde imersarea directă, constantă și imediată în *smellscape*-ul urban (El Helou, 2018).

O astfel de analiză atrage după sine o serie de întrebări care poate ghida deciziile pe care le luăm în proiectarea urbană: cum putem diminua nu doar poluarea olfactivă, ci și pe cea auditivă? ce impact are amplasarea unei zone de tip *food-court* pentru cetățenii dintr-un cartier? materialul ales pentru mobilierul urban destinat relaxării influențează grupurile de persoane care urmează să îl folosească? cum pot fi îmbunătățite fluxurile de aer prin arhitectura aleasă? producem discriminări neintenționate prin efectele senzoriale pe care le producem? este asepсія arhitecturală un deziderat sau trebuie încurajate particularități senzoriale specifice fiecărei zone? Și lista poate continua.

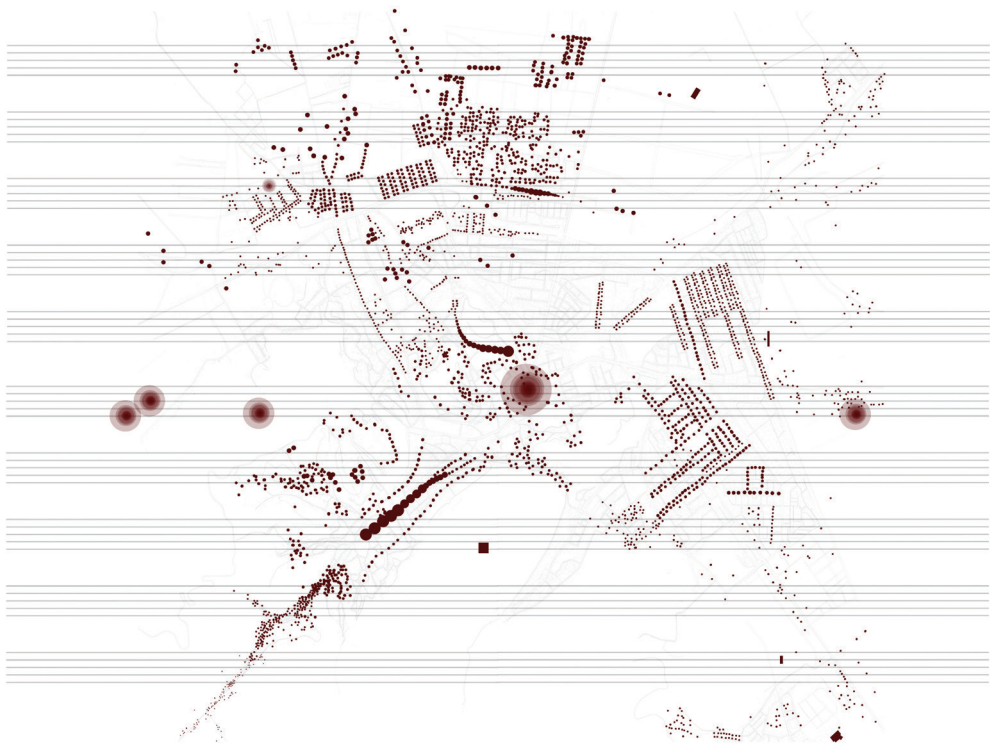


Fig. 1. Hartă senzorială imaginară. (c) Ioana Boghian-Nistor

Referințe

- Barbara, A. și Perliss, A. (2006). *Invisible Architecture – Experiencing Places through the Sense of Smell*. Milan. Skira
- Cockayne, E. (2007). *Hubbub: Filth, Noise and Stench in England, 1600–1770*. London. Yale University Press
- Corbin, A. (1986). *The Foul and the Fragrant: Odor and the French Social Imagination*. Leamington Spa. Berg
- Diaconu, M. (2011). Mapping Urban Smellscapes. În M. Diaconu, E. Heuberger, R. Mateus-Berr și L.M. Vosicky (Eds.). *Senses and the City: An Interdisciplinary Approach to Urban Sensescapes*. London. Transaction Publishers. (pp. 223-238)
- El Helou, M.A. (2018). Urban Smellscape: The Pheromones of a City and the Sense of Place. În *Conscious Cities Anthology 2018: Human-Centred Design, Science, and Technology*. <https://doi.org/10.33797/CCA18.01.05>
- Low, K.E.Y. (2009). *Scents and Scent-sibilities: Smell and everyday life experiences*. Newcastle upon Tyne. Cambridge Scholars Publishing
- Lucas, R. și Romice, O. (2008). Representing Sensory Experience in Urban Design. În *Design Principles and Practices: An International Journal*. 2 (4). (pp. 83–94)
- McLean, K. (f.a.). *Sensory Maps*. <https://sensorymaps.com>
- Reinarz, J. (2013). *Past Scents: Historical Perspectives on Smell*. DeKalb, IL. University of Illinois Press



gentrificarea - concept universal, dar cu particularități locale¹

Ruxandra PĂDURARU

Fundamentarea proiectelor de arhitectură presupune, printre altele, cercetarea unor studii pe subiecte similare și conexe temei abordate în proiect. Preluarea unor concepte sau teorii poate determina însă, uneori, o discrepanță de contextualizare și adaptare la particularitățile locale, precum se poate observa și în analiza proceselor de gentrificare. Critica adusă studiilor despre gentrificare vizează preluarea caracteristicilor vestice și aplicarea lor neadaptată în state în care procesul nu este întocmai asemănător.

Conceptul tradițional de gentrificare presupune un proces de transformare a vechilor cartiere rezidențiale în care clasa muncitoare și locuitorii săraci sunt strămuțați de către un aflux de gentrificatori, o nouă clasă formată din oameni bine educați și mai înstăriți (Glass, 1964). Kovacs, Wiessner și Zischner (2013) susțin că gentrificarea în țări din fostul bloc socialist precum Germania de Est, Ungaria, Polonia și Estonia afectează doar mici arealuri din interiorul orașelor (nu cartiere întregi

¹ Articolul cuprinde idei din teza de doctorat „Dimensiunea de clasă a mirosului”, în curs de elaborare în cadrul Școlii Doctorale de Sociologie, Universitatea din București.

precum în exemplele vestice). Proiectele de „regenerare” care presupun reînnoirea fizică și modernizarea socială a cartierelor vechi și părăsite se realizează pe segmente, compunând, astfel, un „mozaic” (Popescu, 2020). De aceea „concepțiile vestice au limitări serioase în studii urbane post-socialiste” după cum susțin Kubeš și Kovács (trad. ns., 2020, p. 7).

Într-o oarecare măsură, țările amintite mai sus sunt exponente pentru gentrificarea care a avut loc și în România. Sociologi și antropologi din Europa Centrală și de Est, printre care și români, propun, pentru contextul local, o regândire a gentrificării mai degrabă în termeni demografici și economici, nu culturali – un model care se suprapune mai bine peste realitatea din România post-socialistă (Chelcea, Popescu și Cristea, 2015).

În România, gentrificarea nu apare pe un fond omogen, deoarece foștii locuitori erau extrem de eterogeni, iar nou-veniții nu reprezintă un grup social „compact”, prin urmare nu putem vorbi de o completă înlocuire a unei clase sociale cu alta. Sykora (2005) afirmă că, în orașele post-comuniste, gentrificarea a avut loc inclusiv în spațiile decăzute în timpul comunismului dar restaurate la vechea glorie, fiind înlocuite segmente de populație care au trăit acolo pe perioada regimului.

Demantelarea bunăstării regimului socialist a provocat tipuri diferite de gentrificare. Inițial, percepția despre cartierele centrale era foarte proastă din cauza neglijării de lungă durată a acestora, condițiilor inadecvate pe care le ofereau și concentrării de grupuri marginalizate (Kubeš și Kovács, 2020). Cu referire la percepția asupra grupurilor marginalizate, Ruopilla (2004) introduce termenul de *gypsyfication* – fenomen social prin care, din cauza faptului că nu le-au fost repartizate locuințe în perioada socialistă, romii devin treptat și din ce în ce mai vizibili în zone centrale pe care și le apropiază tocmai datorită percepției negative amintite mai sus (fenomen observat și în București). Rămași fără locuințe, romii sunt nevoiți să doarmă în blocuri sau clădiri deteriorate; când zona redevine de interes pentru investitorii imobiliari, aceștia sunt evacuați și strămutați într-o altă zonă.

Apariția unor clădiri noi este cea mai frecventă formă de gentrificare în țările din Europa Centrală și de Est. Kubeš și Kovács (2020) clasifică gentrificarea, pe de o parte, din perspectiva scării la care are loc. Astfel, ei diferențiază gentrificarea în stadiu incipient (condusă de artiști, studenți la facultate, orășeni tineri), gentrificarea clasică (condusă de *yuppies* – profesioniști tineri din mediul urban – și de gentrificatori înstăriți – adesea străini) și supergentrificarea (în cadrul căreia gentrificatori și mai înstăriți îndepărtează gentrificatorii anteriori). Pe de altă parte identifică forme specifice de gentrificare: gentrificarea marginală (care se referă la un proces inițial de gentrificare – ex. București), gentrificarea controlată „moale” (în cadrul căreia încă întâlnim rezidenți existenți, cu venituri mici), gentrificarea controlată prin politici de mixare socială, gentrificarea organizată (ce conduce la îndepărtarea rezidenților cu venituri mici) și tele-gentrificarea (în care gentrificatorii sunt proprietari care stau majoritatea anului în altă țară – denumită și *Schengtrification*).

Condițiile postsocialiste specifice au condus, însă, la spațialități hibride și gentrificări „peticite”. Autorii subliniază nevoia unor cercetări în aceste contexte, care să răspundă la întrebări precum: care e impactul gentrificării asupra segregării contemporane? cum sunt și ce efect au evacuările? și care este rolul activismului politic?



Fig. 1. Efectele gentrificării asupra spațiului construit. (c) Ioana Boghian-Nistor

Chelcea, Popescu și Cristea (2015) analizează procesul de gentrificare din București. Observă că, după 2005, principalele investiții imobiliare sunt făcute în clădiri de birouri, mall-uri, centre comerciale și comunități închise (*gated communities*). Totodată, cercetarea lor relevă că în centru crește numărul persoanelor tinere între 20 și 44 de ani, cu educație superioară. De altfel, un motiv invocat de Kovacs, Wiessner și Zischner (2013), reluat și de Popescu (2020), privind declanșarea procesului de gentrificare este cel al clasei de mijloc care are preferințe și stiluri de viață orientate spre interiorul orașului. Ingredientele culturale ale gentrificării identificate de cei trei autori sunt: „noi peisaje de alimentație publică, «*slow-time*» spaces, puncte comerciale pentru consumatorii boemi, buticuri cu obiecte realizate manual și comercializarea spațiului rezidențial” (Chelcea, Popescu și Cristea, 2015, p. 123). Se creează, astfel, o tensiune între interesul boem și cel economic al clasei de mijloc, iar centrul devine un tărâm al contrastelor din capitală, caracterizat deopotrivă prin gentrificarea selectivă și parțială cu impact asupra valorii simbolice a centrului (mai ales prin atractivitatea culturală și socială – prin apariția cafenelelor, ceainăriilor, pub-urilor, restaurantelor) și prin „gentrificarea estetică” datorată exploziei *loisir*-ului (Popescu, 2020).

În concluzie, precum în cazul gentrificării, conceptele macro care descriu procese la scară largă trebuie permanent raportate la specificul local și la aspectele culturale, sociale, economice, politice și istorice care conferă particularitate contextuală. Este recomandată, așadar, o atenție sporită la premisele care fundamentează și pe care sunt construite aceste concepte.

Referințe

- Chelcea, L., Popescu, R. și Cristea, D. (2015). Who Are the Gentrifiers and How Do They Change Central City Neighbourhoods? Privatization, Commodification, and Gentrification in Bucharest. *Geografie*. 120(2). (pp. 113-133)
- Glass, R. (1964). *London: Aspects of Change*. London. MacGibbon and Kee
- Kovacs, Z., Wiessner, R. și Zischner, R. (2013). Urban Renewal in the Inner City of Budapest: Gentrification from a Post-socialist Perspective. *Urban Studies*. 50. (pp. 22-38)
- Kubeš, J., și Kovács, Z. (2020). The kaleidoscope of gentrification in post-socialist cities. *Urban Studies*. 57(13). (pp. 2591-2611)
- Popescu, R. (2020). Strada Mozaic – gentrificare parțială în București: The Mosaic street – partial gentrification in Bucharest. *Sociologie Românească*, 18(1). (pp. 33-62)
- Ruopilla, S. (2004). Processes of Residential Differentiation in Socialist Cities. *European Journal of Spatial Development*. 9. (pp. 2-24)
- Sykora, L. (2005). Gentrification in post-communist cities. În R. Atkinson, și G. Bridge, (Eds.). *Gentrification in a Global Context*. London. (pp. 91-105). Routledge

rolul spațiilor publice

07

Ruxandra PĂDURARU

Un spațiu public urban de calitate presupune, printre altele, crearea unor condiții care să încurajeze socializarea și spiritul comunitar, care să țină cont de factorii locali și care să se afle într-un contact permanent cu „viața orașului”, asigurând, totodată, o interacțiune bună între diferiți actori ai orașului.

Importanța observației comportamentului oamenilor în spații publice pentru a construi un oraș funcțional este subliniată de numeroși arhitecți, antropologi și urbanști. Pentru vitalitate urbană, siguranță și încurajarea coabitării, proiectarea spațiilor publice necesită o atenție deosebită.

Pentru Gehl (2011, 2013), când spațiile publice sunt de proastă calitate, au loc numai acele activități strict necesare. El împarte activitățile în aer liber în trei categorii: necesare, opționale și sociale (care depind de prezența celorlalți în spațiile publice și oferă posibilitatea de a vedea, de a auzi și de a te întâlni cu ceilalți). Dacă doar prima categorie este atinsă, spațiul public îndeplinește doar funcția utilitară a facilitării deplasării.

De asemenea, spațiile publice de calitate presupun mobilier urban adecvat. Whyte (1980, 1988) definește piețele în funcție de locurile de stat jos, nu după mărime sau formă. El afirmă că, de obicei, sunt prea

puține bănci, că acestea sunt poziționate prea jos și că sunt prea înguste, că sunt izolate de alte bănci și nu permit o bună vedere către alte locuri, către bulevard sau oameni. De asemenea, susține că oamenii sunt atrași de alți oameni și, totodată, că aceștia se așază dacă li se oferă ocazia.

Spațiile publice des frecventate contribuie la siguranța locuitorilor. Jacobs (1961) corelează densitatea activităților pedestre cu siguranța zonei. Un spațiu care oferă diferite oportunități pentru desfășurarea activităților și noaptea, nu doar ziua, un spațiu bine luminat sau către care accesul vizual nu este îngrădit, va conferi mai multă siguranță utilizatorilor.

Bineînțeles, proiectarea unui spațiu public trebuie să se conformeze aspectelor particulare ale zonei în care se află, însă există câteva principii general aplicabile care pot fi integrate indiferent de context. În cele ce urmează amintim și noi câteva:

_spațiile publice trebuie să permită utilizări diverse, atât comerciale, cât și non-comerciale, atât ziua, cât și noaptea;

_trebuie să fie accesibile de oriunde și oricui; de asemenea, trebuie să fie accesibile indiferent de tipul de transport – pietonal, cu mijloace de transport în comun, cu bicicleta;

_atenția acordată iluminatului este esențială – spațiul trebuie să beneficieze atât de lumină naturală, cât și de lumină artificială de calitate;

_economia locală trebuie să fie stimulată prin susținerea comercianților locali;

_străzile și spațiile publice se recomandă a fi „împărțășite” atât de pietoni, cât și de cicliști, sau, dacă e cazul, de șoferi, însă fără a se crea situații riscante – categoriile nu trebuie să reprezinte un pericol una pentru alta;

_trebuie create spații verzi care să încurajeze activitățile în aer liber și relaxarea într-un ambient sănătos;

_trebuie încurajată participarea activă a cetățenilor la designul, planificarea și administrarea spațiilor publice – spațiile publice se află într-o dinamică constantă, comunitatea fiind cea care șlefuieste spațiul;

_se recomandă ca spațiile să permită utilizări multiple, fie prin crearea unor zone distincte, fie prin hibridizare, astfel încât să coexiste locuri pentru relaxare, pentru sport, pentru citit, lucrat sau mâncat;

_mobiliul urban trebuie să fie amplasat atât în spații însorite, cât și în spații mai puțin expuse la soare, vânt sau ploaie; de asemenea, mobilierul urban trebuie să încurajeze conversațiile;

_zgomotele și mirosurile nu trebuie să fie excesive;

_existența unor toalete publice este necesară;

_este indicată propunerea de elemente cu design interactiv, atât pentru utilizatorii copii, cât și pentru cei adulți;

_pietorul este esențial să reprezinte punctul de pornire în proiectarea oricărui spațiu public;

_spațiul trebuie să fie incluziv, astfel încât să încurajeze utilizarea de către persoane cu caracteristici sociodemografice diferite; totodată, trebuie să atragă atât indivizi singuri, cât și grupuri;

_pentru sporirea siguranței, se recomandă ca în jur să existe clădiri cu suficientă vizibilitate și interacțiune cu spațiul public.



Fig. 1. Spațiul public – loc al interacțiunilor. (c) Ioana Boghian-Nistor

Referințe

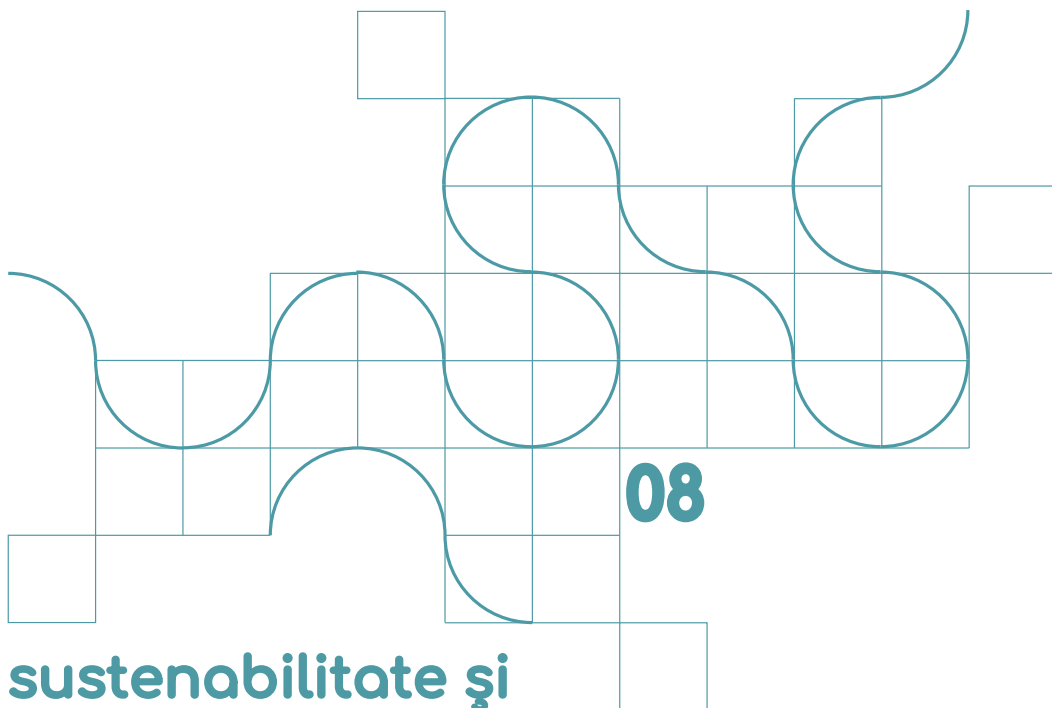
Gehl, J. (2011). *Life between building. Using public space*. Washington. Island Press

Gehl, J. (2012). *Orașe pentru oameni*. București. Igloo Media

Jacobs, J. (1993 [1961]). *The Death and Life of Great American Cities*. New York. Random House

Whyte, W. (2001 [1980]). *The Social Life of Small Urban Spaces*. New York. Project for Public Spaces

Whyte, W. H. (1988). Central cities' value for business. *Nat Civic Rev.* 77. (pp. 29-33)



sustenabilitate și responsabilitate socială

Anda-Ioana SFINTEȘ

Aducerea în discuție a unor probleme ce țin de sustenabilitatea socială a devenit una din responsabilitățile etice ale arhitecților, așa cum menționam și în „Arhitectura în sprijinul educației sociale”. Această responsabilitate poate fi aplicată în diverse moduri și în cadrul unor abordări oricât de diferite, vizând de la a inspira, prin arhitectură, schimbări de ordin social până la a găsi soluții în fața unor probleme sociale.

Sustenabilitatea socială se referă la susținerea, pregătirea, oamenilor și comunităților pentru a fi sustenabili, la oferirea de unelte și la creșterea înțelegerii și capacității de a se dezvolta mai departe singuri, în mod sustenabil. După intervenții diverse în mijlocul unor comunități ce aveau nevoie de sprijin și eșecul acestor intervenții după retragerea ajutorului venit din exterior, ideea sustenabilității sociale s-a conturat drept necesitate în vederea asigurării impactului pe termen lung și șanselor de susținere a creșterii calității vieții. Nu trebuie pierdut din vedere, însă, că de multe ori un impact pozitiv asupra anumitor categorii sociale poate însemna un impact negativ asupra altora, lucru subliniat în subcapitolul „Categoriile de utilizatori ai arhitecturii”. Forbes și Harjo

(2016) vorbesc atunci despre nevoia focalizării pe impact și efecte posibile, ceea ce în arhitectură duce inclusiv către nevoia gândirii sau dezvoltării, ca parte a proiectării, a proceselor și infrastructurii sociale astfel încât toți actorii cu un interes în spațiul construit respectiv să aibă ceva de câștigat (nu neapărat economic). Greutatea stă în găsirea mecanismelor de încurajare și motivare a celor care dețin puterea să se implice, să contribuie, să împartă resursele pe termen lung.

Urmărind privirea lui Fran Tonkiss (2013) asupra vieții sociale în spațiul urban sau paralela creată de Fermín Rodríguez Gutiérrez (2013) între sustenabilitatea socială și dreptul la oraș, putem identifica o serie de caracteristici ale arhitecturii și spațiilor arhitecturale – integrate în context urban – ce lasă să se întrevadă, într-o oarecare măsură și în mod cert nu lipsit de dificultate, posibilități de colaborare între actori diverși. O arhitectură sustenabilă din punct de vedere social trebuie, așadar:

_să răspundă nevoilor și problemelor unor categorii sociale diverse;

_să asigure accesul tuturor și să faciliteze mobilitatea în interiorul clădirii și la nivel urban;

_să dea tuturor sentimentul de siguranță și acceptare;

_să poată fi apropiată de grupuri sociale care să își exprime propria identitate, dar în același timp să promoveze diversitatea, egalitatea și incluziunea socială;

_să promoveze identitatea și identitățile de orice natură (fizice, istorice, culturale etc.);

_să încurajeze indivizii și grupurile sociale să interacționeze și să participe la activități comune, la activități civice, punându-le, totodată, la dispoziție spații propice în acest sens;

_să fie adaptabilă și flexibilă, având capacitatea de a se dezvolta odată cu societatea și nevoile acesteia.

Dincolo de o astfel de listă de început, menită doar a stârni un dialog, rămâne nevoia cercetării atente și înțelegerii contextului teritorial drept ecosistem care, pentru a se dezvolta sustenabil, trebuie să își consolideze și intensifice resursele – „locurile, activitățile, comunitățile locale și toată diversitatea socială, economică și culturală la care acestea pot conduce” (Manzini, 2015, p. 195).

Revenind, însă, la proiectare și la nevoia dezvoltării unei infrastructuri sociale, constatăm că profesioniștii din domeniu se îndreaptă azi inclusiv către o abordare integrată a proiectării efective, legând de la început „oameni, sisteme, structuri și practici de afacere într-un proces ce valorifică, la nivel de colaborare, aptitudinile și cunoștințele tuturor participanților [...] de-a lungul tuturor fazelor de proiectare, fabricație și construcție” (trad. ns., Malecha, 2016, p. 212). Alte exemple, precum proiectul *Médecins du Monde* dezvoltat în cadrul laboratorului de cercetare Metrolab din Bruxelles (Bruno et al., 2018), subliniază nevoia

activării unei rețele sociale puternice pentru a asigura funcționarea unui program delicat, cu miză nu doar socială, ci chiar umanitară – proiectarea unui centru medical dedicat persoanelor vulnerabile și imigranților.

De altfel, este ușor de înțeles că nevoia unor abordări sustenabile social și a unor intervenții responsabile social din partea arhitecților sau urbanștilor este cu atât mai pregnantă în zone de conflict, la periferii sau în contexte în care nevoi de bază ale oamenilor nu sunt satisfăcute (Cruz, 2016).

În final ne întoarcem la ceea ce spuneam la început și anume la faptul că în și prin procesul de proiectare ne putem asuma responsabilități sociale diverse, indiferent de amploarea lor acestea fiind vitale într-un context în care eșecul raportării la contextul social se poate cu ușurință traduce în eșecul obiectului de arhitectură (ca al oricărui alt serviciu).

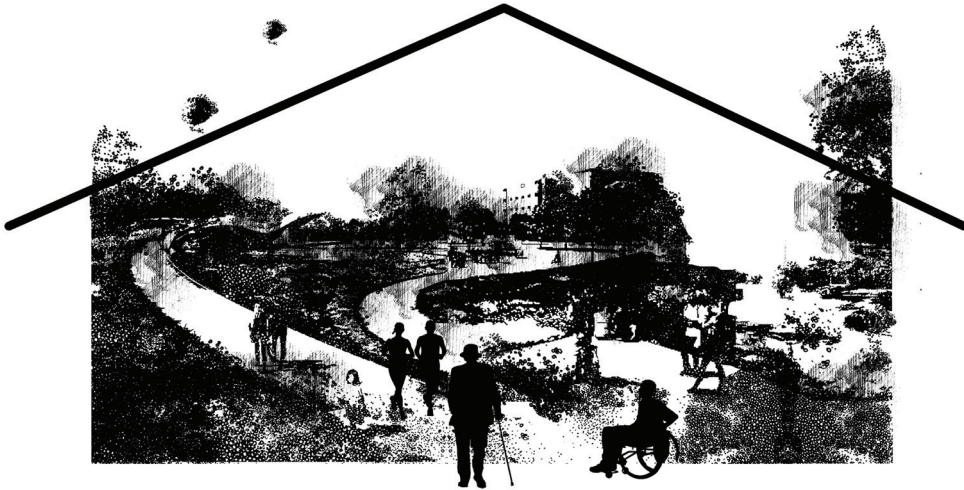


Fig. 1. Infrastructură socială. (c) Ioana Boghian-Nistor

Referințe

- Bruno, A., de Azevedo Nascimento, E. A., Milic, P., Orlek, J., Ranzato, M., Théréne, M., Thielemans, F., Tilman, A., Van Ngoc, H., și Vignes, M. (2018). Site 2. Médecins du Monde: Collective health. În M. Berger, B. Moritz, L. Carlier, și M. Ranzato (Eds.), *Designing Urban Inclusion* (pp. 78–99). L.Capitan
- Cruz, T. (2016). Returning Duchamp's Urinal to the Bathroom? On the Reconnection between Artistic Experimentation, Social Responsibility and Institutional Transformation. În M. Fraser (Ed.), *Design Research in Architecture: An Overview*. Routledge. (pp. 205–216)
- Forbes, G., și Harjo, L. L. (2016). Social Equity and Ethics in Design of Sustainable Built Environments. În M. Kanaani și D. Kopec (Eds.), *The Routledge Companion for Architecture Design and Practice: Established and Emerging Trends* (pp. 203–209). Routledge
- Gutiérrez, F. R. (2013). City, Urbanism, Social Sustainability and the Right to the City. În D. Henckel, S. Thomaier, B. Könecke, R. Zedda, și S. Stabilini (Eds.), *Space–Time Design of the Public City* (pp. 217–225). Springer
- Malecha, M. J. (2016). Integrative Design Practices. Twenty-First Century Building for Sustainability. În M. Kanaani și D. Kopec (Eds.), *The Routledge Companion for Architecture Design and Practice: Established and Emerging Trends* (pp. 211–221). Routledge
- Manzini, E. (2015). *Design, When Everybody Designs: An Introduction to Design for Social Innovation* (R. Coad, Trans.). MIT Press
- Tonkiss, F. (2013). *Cities by Design: The Social Life of Urban Form*. Polity

ce poate „face” arhitectura



Anda-Ioana
SFINTEȘ

09

În discursurile profesionale contemporane asupra arhitecturii se pune de foarte multe ori accent pe „ce face” arhitectura dincolo de funcțiile sale de bază (Jones și Hyde, 2019; Mendes et al., 2017; Kanaani și Kopec, 2016; Steane și Steemers, 2004). Comanda de arhitectură va rămâne, în marea majoritate a cazurilor, centrată pe o temă de proiectare clară, pe un program și funcțiuni clare, dar rezolvarea în sine poate adăuga funcțiuni și spații conexe, poate adăuga semnificații, poate valorifica diverse caracteristici ale arhitecturii în sine sau contextului, poate face trimitere la realități sociale, economice, politice, istorice, asumându-și un rol propriu în cadrul acestora.

În capitolul „Abordări contemporane” (Sfintes et al., 2021) publicat în volumul cuprinzând rezultatele proiectului *Scholar Architect – Creșterea calității științifice și didactice în învățământul de arhitectură* (Sfintes, 2021) am punctat câteva abordări în care arhitectura capătă valențe

diferite, grupate în mai multe tipuri de categorii. Într-o primă fază aceste abordări au fost diferențiate după modul în care arhitectura se raportează la utilizatori, la natură, la tehnologie sau la sine însăși. În ceea ce privește utilizatorii, arhitectul își poate asuma ca arhitectura sa să contribuie, de exemplu, la o utilizare cât mai facilă, să încurajeze dialogul sau cooperarea inclusiv în medii conflictuale, să răspundă unor nevoi de bază la care anumite comunități nu au acces sau să contribuie la creșterea calității vieții. În ceea ce privește natura, putem vorbi de o arhitectură ce valorifică resurse naturale, ce răspunde sau se adaptează la condiții de mediu, ce protejează în condiții climatice extreme, ce participă de asemenea, dar din altă perspectivă, la creșterea calității vieții etc. Tehnologia poate fi și ea utilizată în moduri diverse, ușurând sau făcând mai eficiente din anumite puncte de vedere (de exemplu al economiei de material) procese de proiectare sau construire, anticipând sau simulând moduri de utilizare pentru a răspunde cât mai bine nevoilor, transformând clădirea într-o clădire vie, ce răspunde în timp real unor stimuli sau nevoi etc. Toate acestea rămân într-un fel sau altul legate și de raportarea arhitecturii la ceea ce ea, ca obiect, înseamnă – la capacitatea de a fi apropiată, la capacitatea de a deveni element identitar sau emblematic, la starea pe care o poate transmite, la calitățile spațiale, formale sau materiale care ajung să însemne ceva anume într-un context sau altul.

Categoriile în care pot fi incluse abordările, așa cum este menționat și în capitolul citat, sunt la rândul lor diferite, subliniind complexitatea acestora, dar și posibilitățile nenumărate de a concepe o arhitectură care „face” și altceva, preluând elemente de naturi diferite în funcție de scopul sau obiectivele proiectului, în relație cu tema și contextul (privit în sensul cel mai larg). Astfel, abordările și arhitectura rezultată pot fi grupate și în funcție de tipul de cercetare pe care se bazează, de problemele pe care își asumă să le rezolve, de modul în care se face proiectarea, de modul în care se comportă clădirea sau de comportamentul pe care îl promovează, de relația cu cadrul natural sau comportamentul în timp etc.

În acest context punctăm importanța înțelegerii arhitecturii astfel încă din facultate pentru ca cercetarea care ar trebui să conducă în astfel de direcții să fie susținută, după cum remarcă Morrow, și prin abilități de observare, dar și printr-o „rigoare creativă și intelectuală necesară identificării [unor aspecte, de multe ori trecute cu vederea, ce țin de viața de zi cu zi]” (trad. ns., 2005, p. 40). Astfel de abilități conduc, de fapt, la identificarea potențialului oricărui context și posibilităților de dezvoltare sustenabilă din punct de vedere social, economic și de mediu. Morrow numește acest tip de gândire chiar o gândire sustenabilă.

Ceea ce arhitectura face dincolo de funcțiunile sale de bază poate fi considerată o valoare adăugată atunci când se reflectă în calitatea vieții, în impactul asupra unei vieți și societăți sănătoase, sustenabile, incluzive, diverse, multiculturale, în impactul pozitiv inclusiv asupra celor ce nu erau considerați beneficiari sau utilizatori activi ai obiectului de arhitectură în sine. Chiar și imaginea arhitecturii poate avea un

impact pozitiv la nivelul comunității, încurajând un comportament civic, schimbând percepția și odată cu ea comportamentul asociat unei zone. Pentru ca ceea ce se adaugă să fie considerată o valoare, însă, trebuie să aibă această calitate prin raportare la oameni și comunități, la sistemul de valori al acestora. De multe ori, mai ales când se lucrează în mijlocul unor comunități defavorizate, poate fi dificilă înțelegerea sistemului de valori al comunității locale față de cel propriu cercetătorilor sau proiectanților, iar calibrarea este delicată. Răspunsul dat poate fi cu ușurință neadaptat, conducând la un impact negativ. Subiectul trebuie, deci, abordat cu mare responsabilitate și seriozitate.

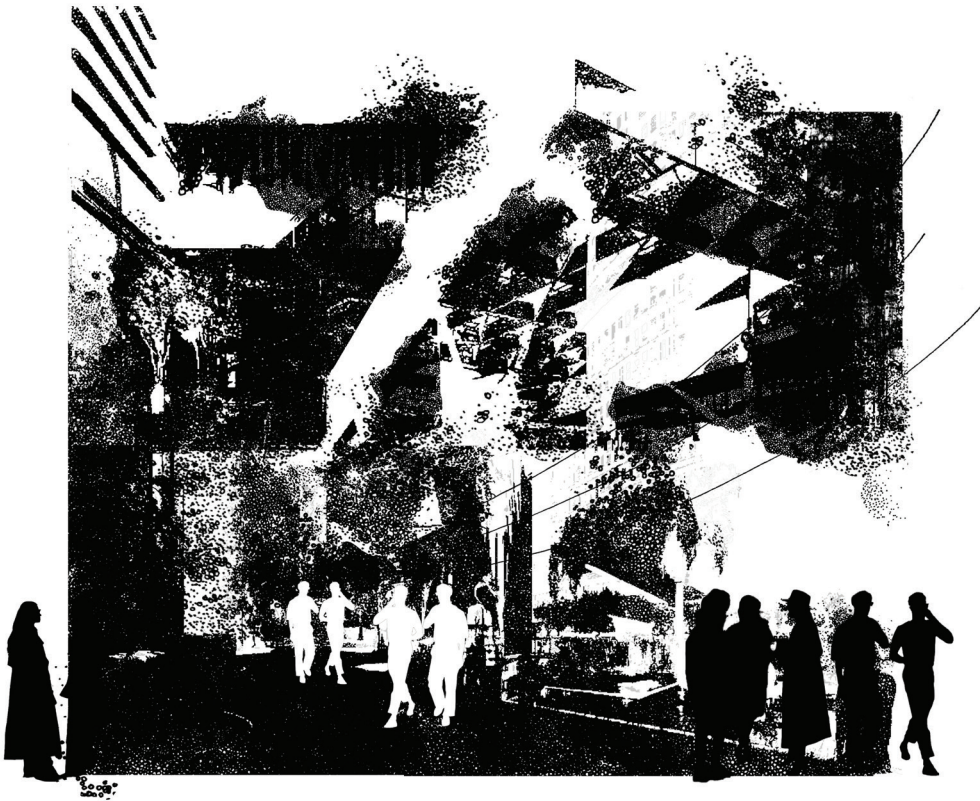


Fig. 1. Context care favorizează relațiile sociale. (c) Ioana Boghian-Nistor

Referințe

Jones, A., și Hyde, R. (Eds.). (2019). *Defining Contemporary Professionalism: For Architects in Practice and Education*. RIBA Publishing

Kanaani, M., și Kopec, D. (Eds.). (2016). *The Routledge Companion for Architecture Design and Practice: Established and Emerging Trends*. Routledge

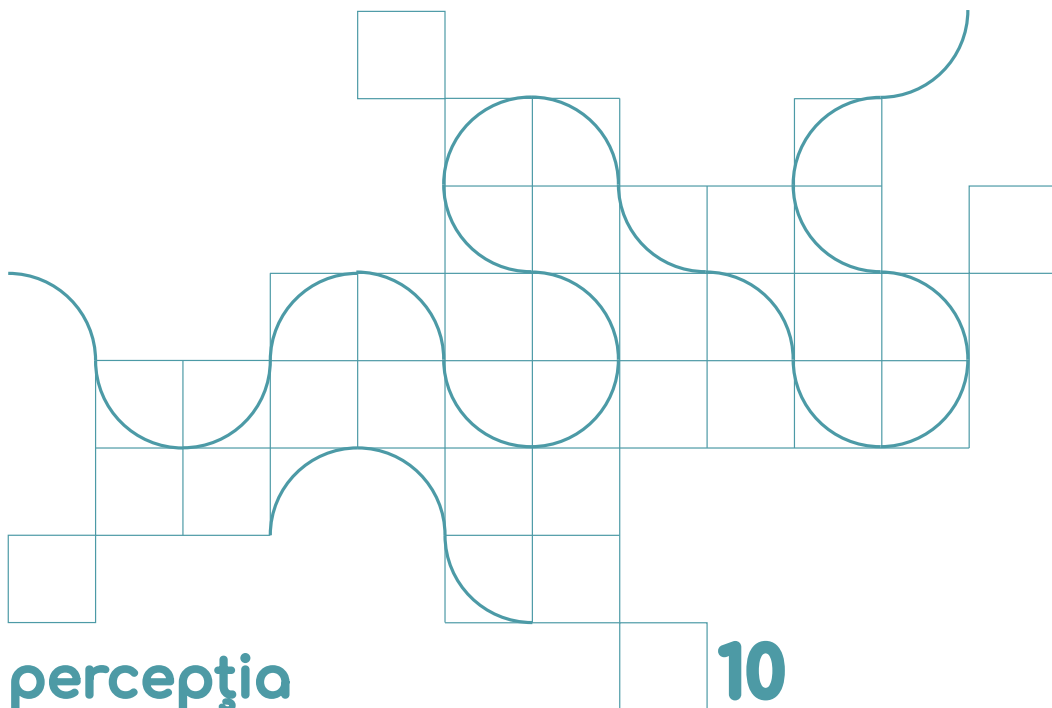
Mendes, M. M., Sá, T., și Cabral, J. (Eds.). (2017). *Architecture and the Social Sciences—Inter- and Multidisciplinary Approaches between Society and Space*. Springer

Morrow, R. (2005). Architectural assumptions and environmental discrimination: The case for more inclusive design in schools of architecture. În D. Nicol și S. Pilling (Eds.), *Changing Architectural Education: Towards a New Professionalism* (pp. 36–41). Taylor & Francis e-Library.

Sfintes, A.-I. (Ed.). (2021). *Scholar Architect 2021*. Editura Universitară „Ion Mincu”.

Sfintes, A.-I., Anton, I., și Anton, A. D. (2021). Abordări contemporane. În A.-I. Sfintes (Ed.), *Scholar Architect 2021* (pp. 94–103). Editura Universitară „Ion Mincu”.

Steane, M. A., și Steemers, K. (Eds.). (2004). *Environmental Diversity in Architecture*. Spon Press



percepția materialității în lipsa materialului

10

Ruxandra PĂDURARU

Cum percepem materialitatea în lipsa materialului?

Atât proiectarea unei simple piese de mobilier urban, cât și proiectarea unor orașe întregi, deși diferite ca amploare, scară și impact, presupun o atenție sporită acordată modului în care are loc integrarea lor în ecosistemul mai larg al elementelor cu care vor interacționa – fie ele elemente umane sau non-umane (climă, materiale, vegetație etc).

În ajutorul procesului de integrare coezivă și holistică vine realitatea virtuală (VR) care își face loc treptat și în planificarea urbană. Specialiștii se folosesc de tehnologie pentru o mai bună vizualizare a intervențiilor propuse și a impactului acestora asupra infrastructurii și a mediului, ținând cont de fiecare dată de particularitățile locale specifice (Axford, Keltie și Wallis, 2007). Această imersare digitală în designul prevăzut este propice emiterii unei judecăți de valoare care vizează calitatea conținutului prezentat – VR-ul reprezintă „proteza” tehnologică necesară pentru a înțelege la scara 1:1 materialele folosite, impactul asupra împrejurimilor, detaliile precum formarea umbrelor, cum arată designul atât în interior, cât și în exterior, cum are loc interacțiunea umană cu propunerea materială etc.



Fig. 1. Schimbări virtuale de materialități. (c) Ioana Boghian-Nistor

Astfel, VR-ul creează medii în care imersarea și interacțiunea directă cu intervențiile îmbunătățesc calitatea feedbackului și permit vizualizarea, comunicarea și evaluarea noilor dezvoltări (Gowling Wlg, 2019). În aceste cazuri propunerile nu se bazează doar pe presupuneri *ante factum* și evaluări *post factum*, ci pot fi adaptate „din mers” datorită acestui cadru digital care imită aproape în totalitate trăsăturile caracteristice spațiului asupra căruia urmează a se interveni.

Un avantaj major al introducerii VR-ului este reprezentat de creșterea utilității lui potențiale și dincolo de mediile de specialitate, cu precădere în programele de co-design și urbanism participativ. Vizualizarea instantanee în 3D aduce ideile la viață și alimentează creativitatea, atât în cazul designerilor/proiectanților profesioniști, cât și al cetățenilor participanți neinstruiți, mai ales atunci când proiectele pot fi modificate în mod interactiv în timpul sesiunilor de proiectare comună. Așadar, diferite versiuni de design/amenajare/construire pot fi testate direct și comparate pentru a alege propunerea cea mai fiabilă. Aceste versiuni nu oferă doar o imagine mai clară a scării, ordinii și proporțiilor elementelor, ci și introduc aspecte care în alte condiții nu ar putea fi experimentate simultan precum terenul și cerul, clădirile din jur, reperele, vegetația și peisajul, peisajul stradal, mobilierul stradal, chiar și rețelele pietonale și de trafic (Anke, 2019).

O astfel de înțelegere a designului, care nu mai apare decontextualizat, ci integrat în vasta rețea de elemente umane și non-umane care alcătuiesc mediul înconjurător, reprezintă un potențial imens pentru o planificare mai coezivă. Odată cu introducerea și a celorlalți stimuli senzoriali (auditiv, olfactiv și tactil) pe lângă cel vizual, tehnologia va fi capabilă să reproducă, aproape în totalitate, ceea ce înțelegem astăzi prin materialitate. Însă, până la pași viitori, VR-ul contribuie în mod pozitiv la angrenarea mai multor actori (*stakeholders*) în procesele decizionale și la formarea unor echipe pluridisciplinare care analizează, discută și înțeleg spațiul pluri...lateral.

Referințe

Anke, V.D. (2019). *The Use of Virtual Reality in Urban Planning Review paper on the (dis)advantages and a new perspective for future research*. Lucrare de disertație de master. University of Antwerp

Axford, S., Keltie, G., și Wallis, C. (2007). *Virtual Reality in Urban Planning and Design*. În: W. Cartwright, M.P. Peterson., și G. Gartner. (Eds.). *Multimedia Cartography*. Berlin, Heidelberg. Springer

Gowling Wlg (2019). *How Will Virtual Reality Change The Way We Plan A Sustainable, Smart City?* <https://gowlingwlg.com/en/insights-resources/articles/2019/how-will-vr-change-the-way-we-plan-smart-cities/>