

233

Patrimoniu posibil

Director	arh. Bruno Andreșoiu
Redactor-șef	arh. Anda Zota
Grafică	Cătălin Artenie
Secretar de redacție	Andreea Amzoiu
Redactori	Manuela Zipsi, Iuliana Dumitru, Viorica Buică, Anca Rotar
Colaboratori	Mădălin Ghigeanu, Ioana Man
Fotografie	Șerban Bonciocat, Andrei Mărgulescu, Vlad Pătru, Sabin Prodan, Arthur Țințu
DTP, Procesare imagine	Cristian David
PR & Comunicare	Simona Gabriela Noaptes, Ana Liana Grigore
Publicitate & Marketing	Petre Lică – petre.lica@igloo.ro Alexandru David – alexandru.david@igloo.ro
Financiar	Ioana Nastea, Magnolia Boștinaru
Abonamente / Distribuție	Alina Dobrinou – abonamente@igloo.ro Adrian Buicliu – distributie@igloo.ro
Tipar	BT Production

A	Brezoianu 4 050023, București S5
T	021 313 411 8
@	office@igloo.ro
igloo.ro facebook.com/igloo.magazine instagram.com/igloo.magazine	
București, © igloomedia, 2026 ISSN 1583-7688	
Toate drepturile sunt rezervate. Ele sunt protejate de legile în vigoare privitoare la dreptul de autor. Orice reproducere totală sau în detaliu, prin orice fel de mijloace de copiere sau transmisie, este interzisă fără acordul editurii Igloo Media.	
 ORDINUL ARHITECTILOR DIN ROMÂNIA	Timbrul de arhitectură
Copertă: Palatul Telefoanelor din Cluj-Napoca, arh. Vasile Mitrea. Desen de fațadă. Sursă: revista <i>Arhitectura</i> , nr. 2, 1979. Arhiva Uniunii Arhitecților din România	

Agendă

16	Structura unei noi lumi. <i>Brokers of Modernity</i> de Martin Kohlrausch
18	Dincolo de imersiune. Ce am aflat de la peste 150 de oameni despre realitatea virtuală
22	Cub roșu pe fond negru <i>A.REST 1989 – Arhiva video a Securității</i> , expoziție la Muzeul Național de Istorie a României
26	MuzA la Palat. Arhitectura în stare <i>soft</i>
28	Frumoase și imposibile. În intimitatea colecției <i>Gio Ponti Objects</i> de la Molteni&C
32	Între iluzie și realitate. Leandro Erlich la Grand Palais, Paris

din România

Arhitectură

- 34 Phoenix Aparthotel: o arhitectură
a fundalului
- 40 O prezență tectonică în textura
peisajului rural

Interior

- 50 Casa pe trei străzi: mineral, organic, vibrant
- 58 Space Oddity. Designul ca armonie a contrastelor
- 64 ukyo X. Un listening bar ce redefinesc
intimitatea urbană



Patrimoniu

- 70 Cula din Ciacova. Un martor tăcut
al peisajului bănățean

Critică de arhitectură

- 74 Fixați centurile: decolează arhitectura!

Spațiu public

- 80 Grădina Măgura sau regenerarea
din jurul unui „zid ruină”

Design

- 84 Obiectul ca relație între material, timp și
transformare. O conversație cu Marius Rițiu

Administrativ

- 88 Cum rămâne viu un sat protejat.
Viscri între reglementare și viața satului

În dialog

- 94 „Nevoia de a fi mereu în flux”.
Restul, neuitarea și trecutul continuu.
Ana Maria Zahariade – Călin Dan

Dosar

101	Cum judecăm un patrimoniu dificil
102	Arhitectura trecutului apropiat. Arhitectura modernă a secolului 20
106	Arhitectura perioadei comuniste <i>reloaded?</i>
108	Institutul de Matematică „Simion Stoilow” al Academiei Române
112	Palatul Telefoanelor din Cluj-Napoca
116	Palatul Radiodifuziunii
120	Biblioteca Academiei Române, filiala Cluj-Napoca

Seen City

146	Bazele sportivității pierdute
-----	-------------------------------

Internațional

Arhitectură

150	Ucraina. Arhitectură în vreme de război
152	AEROTIM Hangar – forme industriale ale zborului
156	Shift House: designul gesturilor esențiale

igloo înCerc

170	Corbu. Popas la Marea Neagră
172	deStat: La Razelm Luxury Resort, între ape și liniște
176	deGustat: Cherhana La Plage, Corbu: tradiție și ingrediente locale

126	Casa de Cultură Mangalia
130	Edificiul Roman cu Mozaic, Constanța
134	Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” – „școala nouă”
138	Corpul central al Institutului Politehnic București (astăzi Universitatea Națională de Știință și Tehnologie POLITEHNICA București)
142	Biserica Romano-Catolică din Orșova



160	Lubov & Ludy, un loc al luminii
164	„De unde vine toată această putere... e un mister și pentru noi.” Trei perspective despre ce înseamnă să fii arhitect azi în Ucraina



178	deAflat: Liniște, briză și poveste în vinurile Cramei Hamangia
182	deVăzut: Cetatea Histria, o poveste care străbate secole

Dincolo de imersiune. Ce am aflat de la peste 150 de oameni despre realitatea virtuală

Text

Pietro Dorissa



Un participant la workshop stă în mijlocul unui spațiu gol
Poartă un headset HTC Focus 3 și întinde mâna spre un raft de lemn. Raftul există fizic, în fața lui, și există și în mediul virtual pe care îl vede prin lentile: în aceeași poziție, la aceeași scară, cu același aspect. Când mâna atinge suprafața fizică, ochii confirmă suprafața virtuală. Granița perceptuală dintre fizic și virtual devine funcțional irelevantă. Aceasta e configurația centrală a celui de-al treilea workshop dintr-o serie condusă în 2023, în parteneriat între Extend Reality și Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” din București, în scopul de a înțelege mai bine rolul experiențelor imersive în proiectarea de arhitectură și în comunicarea cu clienții sau utilizatorii. Fără contextul întregii serii, experimentul rămâne cel mult interesant și neinformativ.

Potențialul de a revoluționa arhitectura cu ajutorul realității virtuale nu a fost încă atins, nici după două decenii. Headseturile s-au îmbunătățit, randarea în timp real a avansat, costurile au scăzut, însă adopția în practică rămâne, totuși, selectivă și fragmentată. Anul 2023 a adus un moment de claritate legat de adopția tehnologiei în general, nu doar în arhitectură: Meta a pierdut 25 de miliarde de dolari prin Metaverse, iar piața globală de căști de realitate virtuală a scăzut cu 40%. Privind în urmă, înțelegem acum că a fost mai degrabă un eșec al premiselor, nu al tehnologiei în sine. Întrebarea „De ce nu adoptă arhitecții realitatea virtuală?” pornește și ea de la o falsă premisă. Cercetările noastre ne-au

arătat că răspunsurile utile ar fi mai degrabă la alte întrebări: adoptată pentru ce, în ce fază, în locul a ce?

Ce am testat

În 2023, am organizat trei workshopuri consecutive pentru a afla când ajută realitatea virtuală într-un proiect de arhitectură și când e, de fapt, inutilă. Și pe cine ajută mai mult? Pe arhitect în proiectare sau pe client în înțelegerea proiectului de arhitectură?

157 de oameni au participat în total la workshopuri. Unii arhitecți sau studenți la arhitectură; alții, fără nicio legătură cu domeniul. Am vrut să vedem dacă pregătirea profesională contează. Și da, contează enorm. Am lucrat cu HTC Focus 3 și Oculus Quest 2, cu aplicații Unity 3D, cu controllere, dar și cu hand tracking. La ultimul workshop am adăugat ceva neobișnuit până atunci: obiecte fizice reale integrate direct în experiența virtuală, pentru a verifica cât de mult contează asta ca punte în percepția obiectelor și a caracteristicilor acestora.

Seria de evenimente a mers de la simplu la complex. Prima sesiune a testat ceva de bază: ce se întâmplă cu percepția când scara în VR este greșită? Răspunsul a deschis a doua întrebare. Dacă pui trei metode față în față pe același spațiu (render 2D, model 3D navigabil, realitate virtuală), care câștigă din punctul de vedere al clarității și în ce situație? Workshopul 3 a adăugat un strat suplimentar: feedback haptic, obiecte fizice în cameră și posibilitatea de a modifica în timp real materialele și lumina.

Workshop 1: ce efect are scara incorectă a spațiilor și obiectelor

127 de participanți, cel mai mare lot din serie. Scenariul: un spațiu virtual în care scara obiectelor putea fi modificată pe măsură ce utilizatorul îl explora. La finalul fiecărui workshop, participanții au completat un chestionar. După primul eveniment, răspunsurile la chestionare au spus mai multe despre privitor decât despre metoda de vizualizare. 68% dintre nespecialiști au experimentat disconfort moderat până la sever în condițiile unei scale incorecte. Printre arhitecți și studenți de arhitectură, același nivel de disconfort a apărut la 34% dintre participanți. Diferența, susținem noi, vine din formare: arhitecții lucrează ani de zile cu desene la scări diferite, cu modele care comprimă sau distorsionează proporțiile reale, ajungând să gestioneze mental discrepanța automat. Publicul general nu a trecut prin acest proces de educație vizuală și vine cu altă perspectivă în același context. Implicația practică e directă: calibrarea 1:1 între spațiul fizic și cel virtual e premisa de utilizabilitate pentru orice participant fără formare spațială specializată. În implementare, nu este atât de ușor de obținut și este necesară atenție și testarea spațiilor înainte de a le prezenta nespecialiștilor, dacă se dorește o bună înțelegere a proiectului. Rezultatul este relevant pentru proiectanții care folosesc realitatea virtuală sau augmentată pentru a prezenta clienților proiectele lor. Aceștia trebuie să ia în considerare diferența de percepție a nespecialiștilor, și să nu se bazeze exclusiv pe cât de imersivă este o experiență de prezentare a unui proiect.

Workshop 2: mai multă imersiune ≠ mai multă înțelegere

40 de participanți, trei medii de vizualizare, aceleași spații arhitecturale. Când adaugă realitatea virtuală ceva față de o randare sau o explorare 3D interactivă pe desktop? 84,2% dintre participanți au spus că VR i-a ajutat mult mai mult decât randările să înțeleagă spațiul. Prima etapă arătase deja ceva similar: 79,5% au ales VR drept cel mai bun mediu pentru percepția proporțiilor, un rezultat în linie și cu studii recente pe același subiect (Azarby și Rice, 2023). Luat ca atare, pare să confirme superioritatea generală a realității virtuale, însă privind mai îndeaproape tipul de sarcini, tabloul se complică.

Pentru comunicarea rapidă a unui concept, a fost preferată o simulare 2D față de alte medii. La sarcina de a înțelege forma unui spațiu, tipică fazelor în care încă nimic nu e fixat, simularea navigabilă 3D și VR au ieșit aproape la egalitate: 46,2% față de 48,7%. Realitatea virtuală și-a arătat valoarea maximă în fazele finale: 71,8% au ales-o pentru înțelegerea înălțimii spațiului, 60% au identificat-o ca pe mediul care redă cel mai bine lumina și umbrele față de imaginile randate, iar 68,4% consideră că oferă o percepție mai detaliată a materialelor și texturilor. Date similare apar și în literatură: un studiu dedicat percepției luminii în VR a raportat o înțelegere a ambientului luminos cu 45% mai bună față de metodele tradiționale (Portela, Roupé și Johansson, 2020).

Utilitatea realității virtuale depinde, așadar, foarte mult de faza proiectului. Învățăm din aceste experiențe că instrumentul potrivit e cel adecvat tipului de decizie care trebuie luată, nu cel mai imersiv disponibil.

Workshop 3: când atingi virtualul

30 de participanți și o configurație care nu mai fusese testată în această formă. În centrul spațiului de experiment: un raft Kallax de la Ikea și un fotoliu alb. Ambele existau simultan în spațiul fizic și în cel virtual, în aceeași poziție, la aceeași scară. Participanții puteau atinge suprafețele fizice ale obiectelor în timp ce le vedeau exclusiv în mediul virtual.

Pe raftul fizic erau dispuse mostre de materiale de 25×25 cm cu corespondent direct în configurația virtuală. Respectiv, ceea ce atingeau utilizatorii cu mâna, dar cu cască la ochi, devenea materialul vizualizat în cască.

Rezultatele celui de-al treilea workshop sunt cele mai clare din serie.

Scorul de prezență (cât de „reală” ai simțit experiența) a fost cu 34% mai mare în condițiile cu obiecte fizice față de experiențele standard de VR, confirmat și de cercetări despre feedback-ul multisenzorial (Cooper et al., 2018). E cel mai mare salt înregistrat în serie, iar marja e consistentă. 81,25% dintre arhitecți au spus că obiectele fizice au îmbunătățit mult experiența în ceea ce privește claritatea asupra imaginii mentale a modificărilor făcute în VR. Și de data aceasta, efectul a fost mult mai pronunțat la ei decât la participanții fără pregătire în domeniu.

78% dintre participanți au preferat interacțiunea prin hand tracking față de controllerele tradiționale. Controllerul e un obiect absent din spațiul virtual, o barieră suplimentară față de mediu. Eliminat, distanța psihologică scade, iar navigarea devine mai intuitivă.

Cel mai semnificativ rezultat a venit din a doua experiență a workshopului: posibilitatea de a modifica, în timp real, culorile, materialele și iluminarea în mediul virtual.

Participanții au petrecut cu 40% mai mult timp explorând activ spațiul decât în condițiile fără această opțiune. Rolul participantului se deplasează de la observator la configurator activ. 68,75% dintre arhitecți au raportat că posibilitatea de modificare în timp real a îmbunătățit semnificativ experiența.

Pragul de abstractizare

Toate cele trei workshopuri conduc spre același concept explicativ, pe care l-am numit pragul de abstractizare.

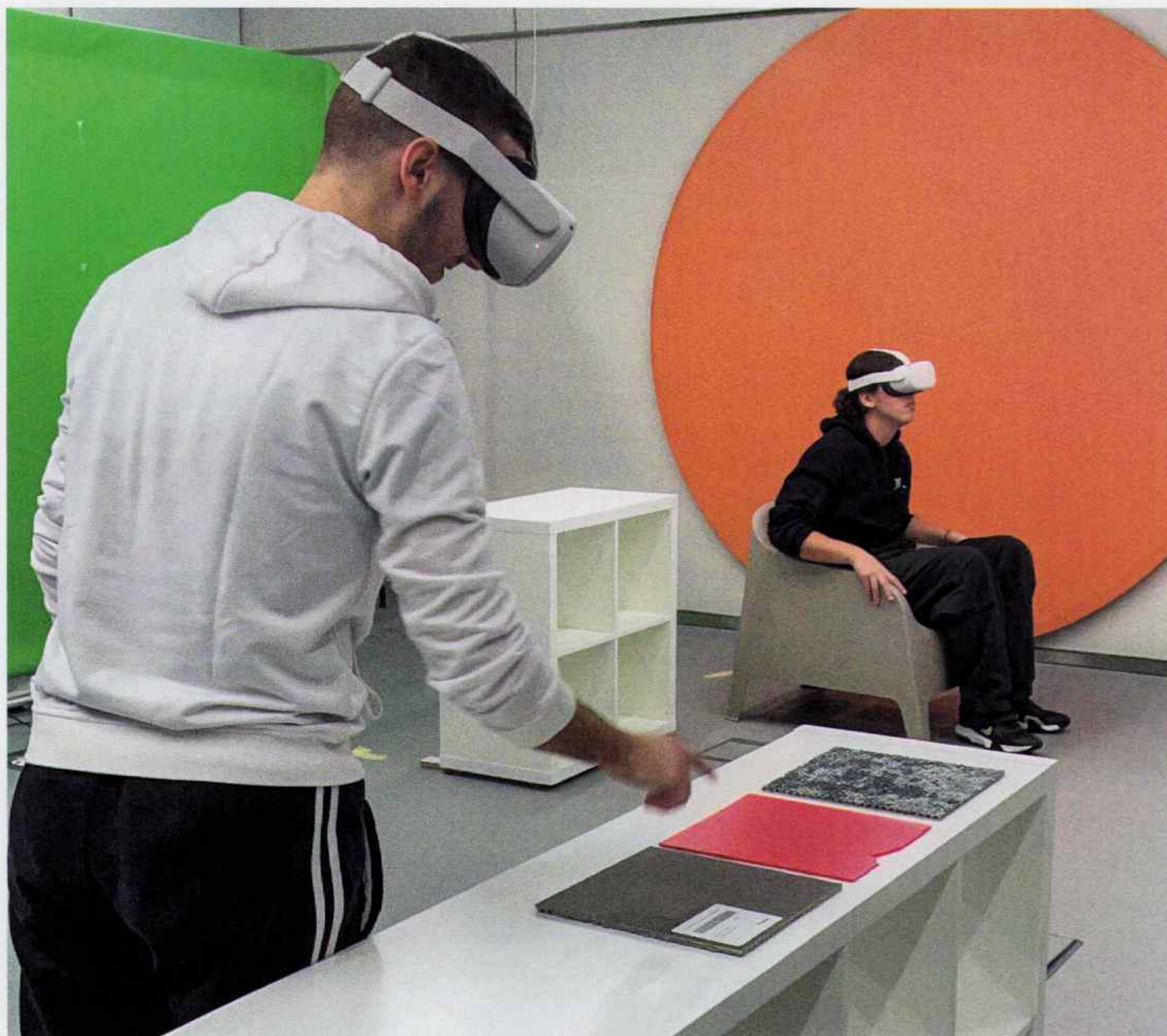
La începutul proiectului, potențialul, vagul, e o unealtă utilă. Schița, diagrama, secțiunea schematică lasă lucrurile neterminate în mod deliberat, conferind valoare co-creației în acest fel. Poți schimba direcția oricând, poți ține două variante în minte simultan, iar aici reprezentarea concretă strică.

Imersiunea face exact opusul. Un mediu VR bine construit te pune direct în spațiu: cu scară, atmosferă, materiale, lumină, toate acolo în același timp. Asta e ceva necesar la final de proiect, când comunicăm alte valențe ale acestuia. Când proiectul nu e rezolvat, aceeași precizie devine o problemă: nu mai gândești la ce-ar putea fi, ci la cum arată ce e deja acolo. Pragul de abstractizare este momentul în care proiectul este suficient de rezolvat ca realitatea virtuală sau mixtă să aibă sens. Workshopul al doilea l-a localizat destul de precis: e granița dintre 3D navigabil pe desktop, util când încă modifici, și imersiunea completă, care câștigă detașat la evaluarea finală a luminii și materialelor. Înaintea lui, schița și modelul abstract. După el, coordonare, execuție, comunicare, verificare pe șantier. Pragul nu apare la același moment în orice proiect: vine mai repede într-o renovare de interior, unde volumul spațial e dat de la început, și mai târziu într-un proiect urban cu decizii mari încă deschise.

Ce înseamnă asta în practică

Cercetarea se încheie cu o întrebare mai precisă, adresată fiecărui moment din procesul de proiectare: care instrument, pentru ce decizie, cu cine? Recomandarea de adoptare sau respingere a realității virtuale, ca atare, este prea generală ca să fie utilă și nu face obiectul acestui studiu.

În practică, un proces tip arată cam așa: scanezi terenul cu LiDAR, modelezi în BIM, intri în VR când proiectul e suficient de rezolvat, verifici cu AR direct pe șantier. Proiectarea cu ajutorul experiențelor imersive este un flux în care fiecare metodă de vizualizare (și nu numai) preia exact



de unde precedentă nu a mai putut continua, cu efect optim asupra capacității de a lua decizii – atât a specialiștilor, cât și a nespecialiștilor.

Ecologia reprezentățională

100% dintre arhitecții participanți și-au exprimat interesul pentru utilizarea continuă a realității virtuale. Cifra nu e surprinzătoare, iar asta e semnificativ. Arhitecții știu să citească o scară, să interpreteze o schiță incompletă și să tragă o concluzie de proiect din ce văd în headset. Instrumentul funcționează pentru ei tocmai pentru că au deja contextul necesar pentru a-l citi.

Decalajul apare la celălalt capăt. Participanții fără formare specializată și, prin extensie, clientul din procesul real de proiectare nu au același aparat de interpretare. Datele o arată direct: disconfortul la scară incorectă a fost dublu față de arhitecți; efectul ancorării haptice a fost perceput semnificativ diferit în funcție de formare; beneficiile configurării în timp real au ajuns mai puțin la nespecialiști. Același instrument, experiențe fundamental diferite. Mai multă imersiune ajută pe cineva care știe deja ce să facă cu ea. Pentru ceilalți, ceea ce contează e cum e condus procesul: ce întrebări pune, cine stă între ce se vede în headset și decizia care urmează. Asta e o problemă de proiectare a procesului, nu de rezoluție a ochelarilor sau de utilizare a controllerelor.

Relevanța realității virtuale nu stă într-un metavers abstract, ci într-o ecologie de instrumente, un flux de lucru în care realitatea virtuală, schița, modelul, BIM-ul și AR-ul pe șantier au fiecare locul lor. Workshopurile noastre au arătat că dacă pui întrebarea greșit, răspunsul nu te ajută cu nimic. Au arătat, de asemenea, că rolul experiențelor imersive, odată definit, ajută atât la eficientizarea procesului de proiectare, cât și la comunicarea anumitor caracteristici ale

spațiului în etapele potrivite. Cel mai important, însă, ne-a arătat că există o diferență de percepție importantă între specialiști și nespecialiști, iar aceasta nu este de ignorat. Dacă rolul experiențelor imersive este să ajute clienții de arhitectură să aibă un impact mai puternic în procesul de proiectare și să ia decizii mai bune, aceștia trebuie ghidați mai atent în evaluarea lor. Nu ajunge să privească, la scară reală, un spațiu în realitate virtuală ca să-l înțeleagă. Un eșafodaj la nivel de flux de lucru general este necesar pentru a putea acomoda un schimb real de informații între specialist și nespecialist, astfel încât ambii să contribuie la proiect din rolul potrivit, cu impact real.

Mulțumiri

Acest articol este rezultatul unui parteneriat de cercetare între Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu” și Extend Reality, finanțat de UE prin grant de cercetare. Numele proiectului: „Cercetarea aplicațiilor realității augmentate și a realității virtuale în domeniul arhitecturii și a designului interior.” Codul SMIS al proiectului: 122055.

Surse

Azarby, L., & Rice, M. (2023), „Spatial perception in virtual environments: A comparison of head-mounted displays and desktop screens”, *Technologies*, 11(1).
Cooper, N., Milella, F., Cant, I., & Pinto, C. (2018), „The effects of substitute multisensory feedback on task performance and the sense of presence in a virtual reality environment”, *PLOS ONE*, 13(2).
Portela, C. F., Roupé, M., & Johansson, M. (2020), „Virtual reality for lighting design: A study on the user experience”, *Journal of Building Engineering*, 32.

Arhitect și cadru didactic, Pietro Dorissa activează la intersecția dintre proiectare, cercetare și educație. În mediul academic, coordonează ateliere de proiectare și cursuri dedicate game designului, automatizării și digitalizării în arhitectură, fiind interesat de modul în care noile tehnologii transformă analiza și reprezentarea spațiului construit.

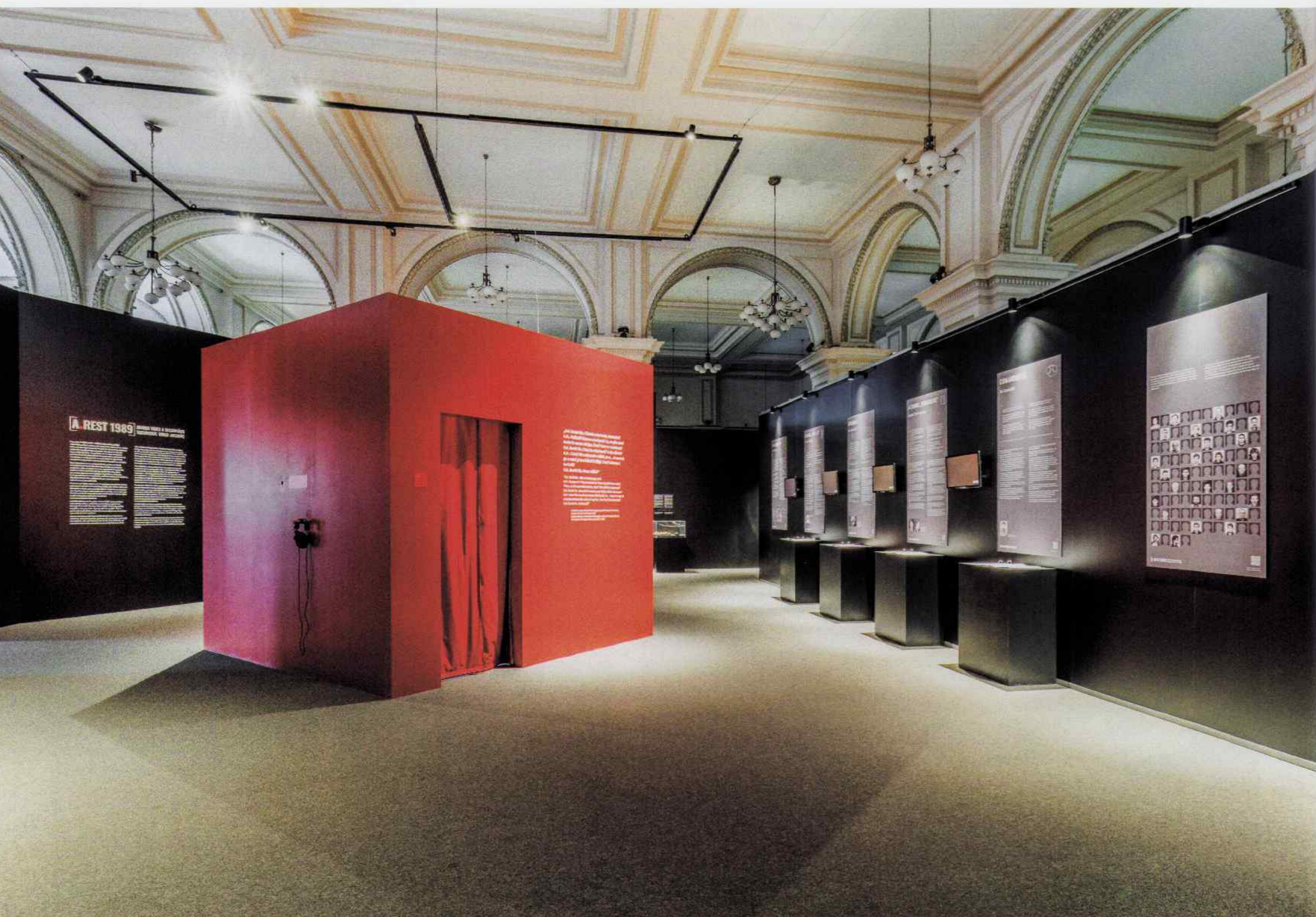
Cub roșu pe fond negru

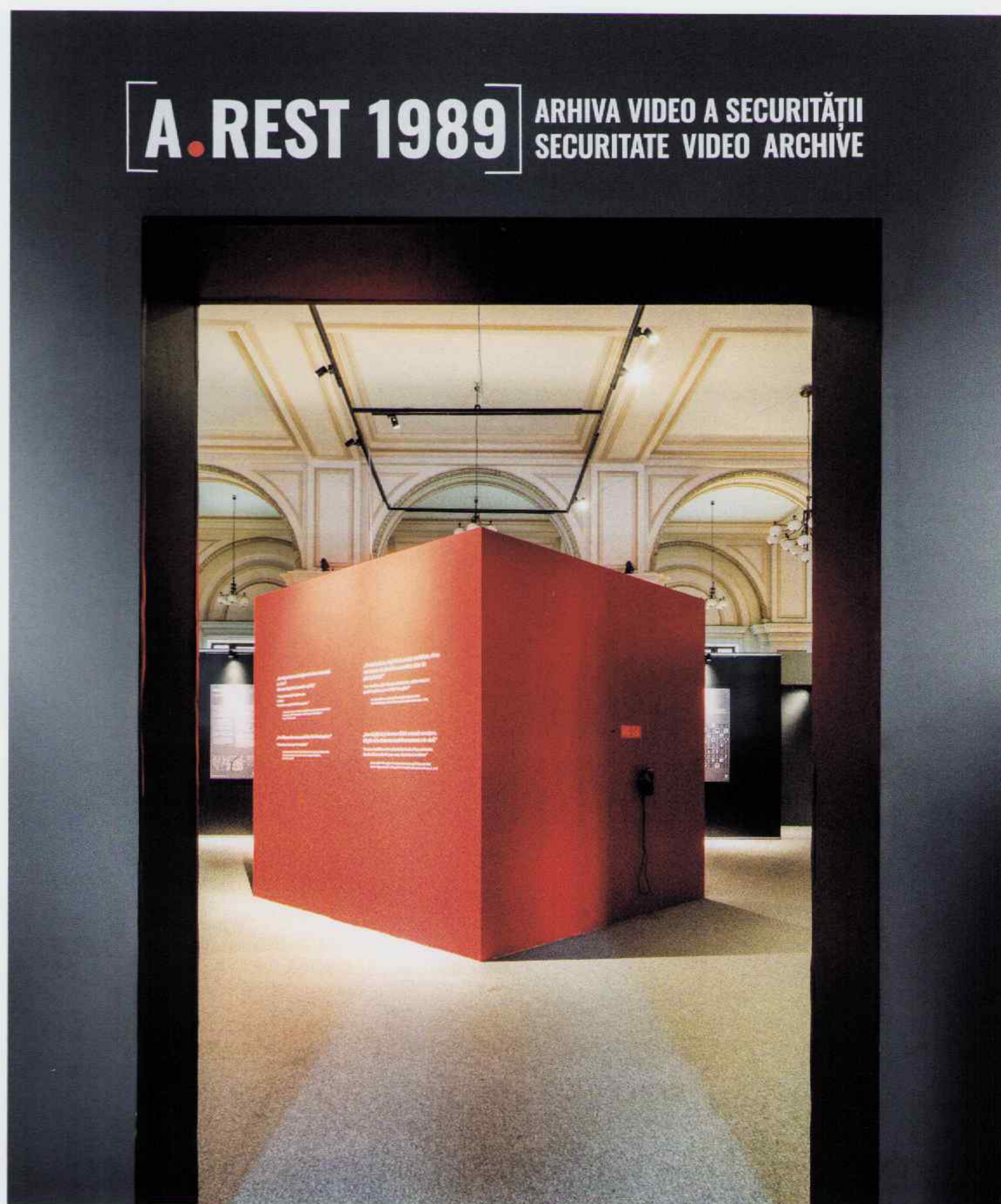
A.REST 1989 – Arhiva video a Securității, expoziție la Muzeul Național de Istorie a României

Primul contact cu Arhiva video a Securității l-am avut pe ecranul unui computer obișnuit, în banalitatea familiară a unui birou. Atmosfera relaxată și calitatea aproximativă a filmărilor nu au putut anula sentimentul de disconfort prilejuit de imaginile cenușii. Lumea sinistră pe care anii au îngropat-o adânc mi-a rânjit brusc, redeșteptând sentimentele de precaritate, teamă și dezgust dintr-o epocă pe care idioți diverși se chinuie astăzi să o revalorizeze.

Text
Foto

Oana Ionel Demetriade, Bruno Andreșoiu
Cristina Stamate





Conținutul

În documentarea represiunii din perioada regimului comunist, rarissime sunt cazurile când cercetătorii au la dispoziție surse primare brute, neregizate sau necenzurate („cenzura” este implicită în documentele scrise, în care s-a consemnat cu atenție un anumit subiect, de către o instituție interesată).

Arhiva Consiliului Național pentru Studierea Arhivelor Securității păstrează un fond unic de casete VHS, înregistrate în birourile de anchetă și în celulele Arestului Direcției Cercetări Penale ale poliției politice, în anul 1989. Prin ele luăm contact direct cu securiști și opozanți în confruntarea din anchete și cu timpul petrecut de cei din urmă în celulele arestului. Aceste filmări au fost făcute în scop operativ, doar pentru uzul anchetatorilor. Fiind mijloace ilegale de probă, ele nu erau prezentate nimănui din afara Securității; magistrații aveau acces doar la documentele scrise pe hârtie, „cenzurate” atent de securiști și care se păstrează în arhiva scrisă a fostei poliții politice. Până la prelucrarea Fondului Casete Video, represiunea din anii 1980 era studiată doar plecând de la aceste documente scrise.

Cercetarea minuțioasă a acestui fond, împreună cu celelalte urme din arhiva scrisă, pe fondul inflaționist al diferitelor revizionisme nostalgice și recuperatorii din ultimii ani, având în centru fie figura lui Nicolae Ceaușescu, fie „paradisul epocii de aur”, ne-a determinat să gândim o formulă mai ofensivă de valorificare a acestui patrimoniu cu totul special. Scopul a fost să imaginăm reconstituitiv spațiul cercetărilor penale, să ajutăm publicul de astăzi, decuplat și nefamiliarizat cu practicile represive conspirate, să înțeleagă mai bine, nemijlocit, cum era să fii prizonier în mâinile unei puteri politice brutale.

Curatorii au ales să prezinte în expoziție patru „cazuri”, prin panouri explicative și clipuri video: Acțiunea „Badea” (grupul ziariștilor din jurul lui Petre Mihai Băcanu, care a tipărit un ziar clandestin), „Consemn 11” (răpirea și reținerea ilegală în arest, timp de 11 zile, a unei doamne, suspectată că ar avea legături cu americanii), Acțiunea „Fotograful” (memorii trimise de un inginer Comitetului Central al PCR, în care denunța planificarea greșită a economiei și cultul personalității) și „Comandantul” (colonelul Morariu Pătru, cel care a condus Direcția Cercetări Penale a Securității în anul 1989). (Oana Ionel Demetriade)

Spațiul

Când cercetătorii Oana și Mihai Demetriade, reprezentanții CNSAS, ne-au propus să ne ocupăm de amenajarea expoziției pe care o proiectau, am acceptat fără ezitare, dar și fără să ne imaginăm dificultățile pe care demersul avea să le presupună. A imagina punerea în scenă a zeci de ore de filmări din carcere și camere de interogatorii nu e ceva nici obișnuit și nici banal. Spre deosebire de alte proiecte, propunerea noastră a trebuit să se contureze într-un mediu saturat de întrebări complicate și incomode. Reiau câteva dintre ele.

Cum să produci un spațiu care să exprime deopotrivă grozăvia actelor expuse și banalitatea cotidiană a răului pe care cei care nu l-au trăit cu greu și-l mai pot imagina?

Cum să exprimi spațial cinismul securiștilor anchetatori și eroismul discret al celor interogați, prezent în fiecare dintre filmele expuse?

Cum să redai sutele de ore petrecute de oameni obișnuiți în celule sordide, timp împărțit între tăceri, conversații sau momente de disperare?

Cum să propui publicului, la mai bine de 35 de ani distanță, mai mult decât o experiență exclusiv vizual-informativă?

Cum să spațializezi o serie de filmări, de calitate pe care o permitea tehnologia anilor '80?

Cum să recreezi câte ceva din atmosfera anilor în care filmele au fost înregistrate, ca să oferi puțin context celor care vizitează expoziția?

Cum să eviți tentația unei expuneri exclusiv documentare, către care materialul de expus părea să indice?

Cum să arăți că în inima unui regim drapat în discursuri triumfale, exista încă, la câteva luni înainte de implozie, instituția detenției discriminatorii și brutale?

Cum să sugerezi spațial că în chiar centrul unei capitale europene exista un teritoriu al terorii arbitrar și al violenței instituționale?

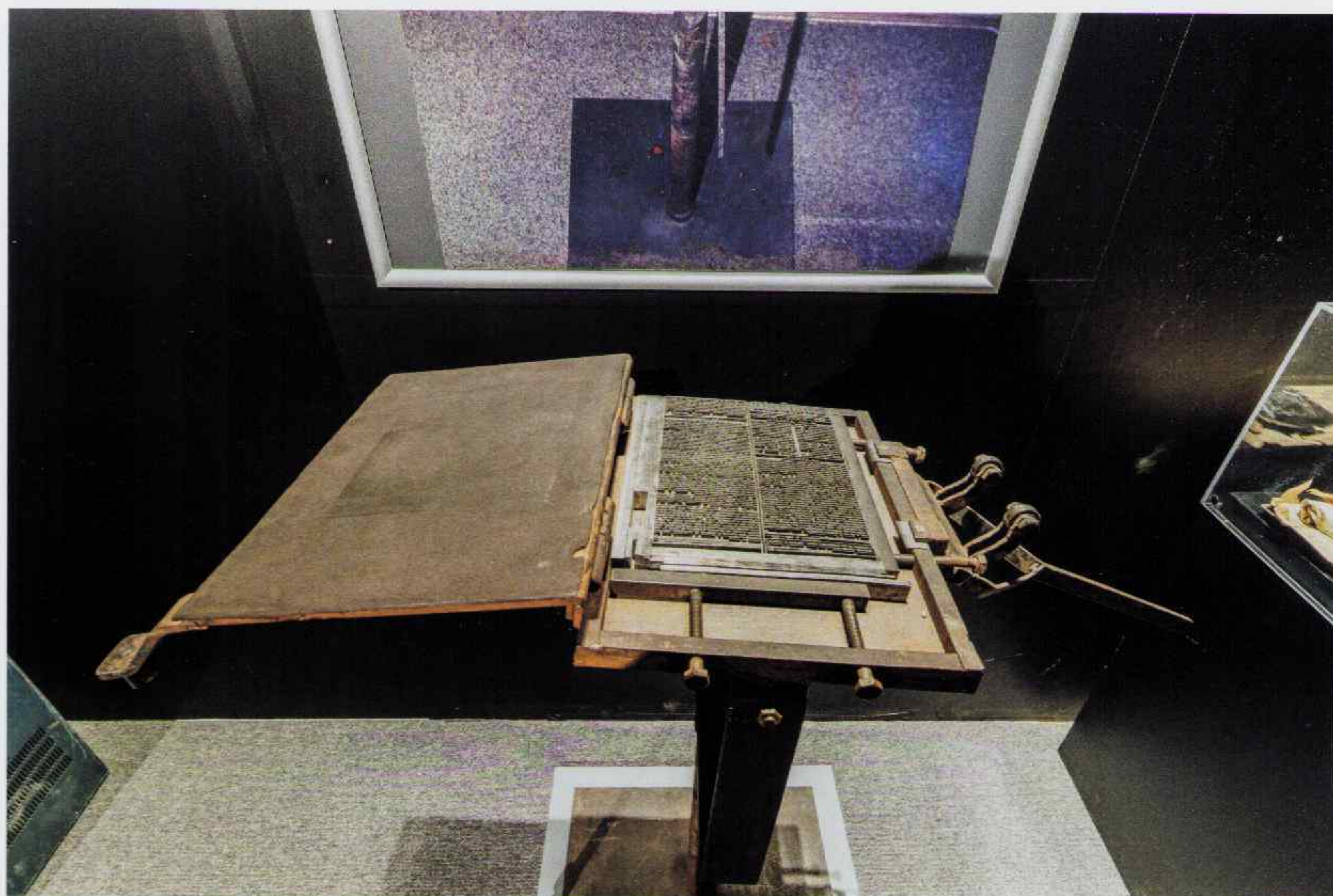
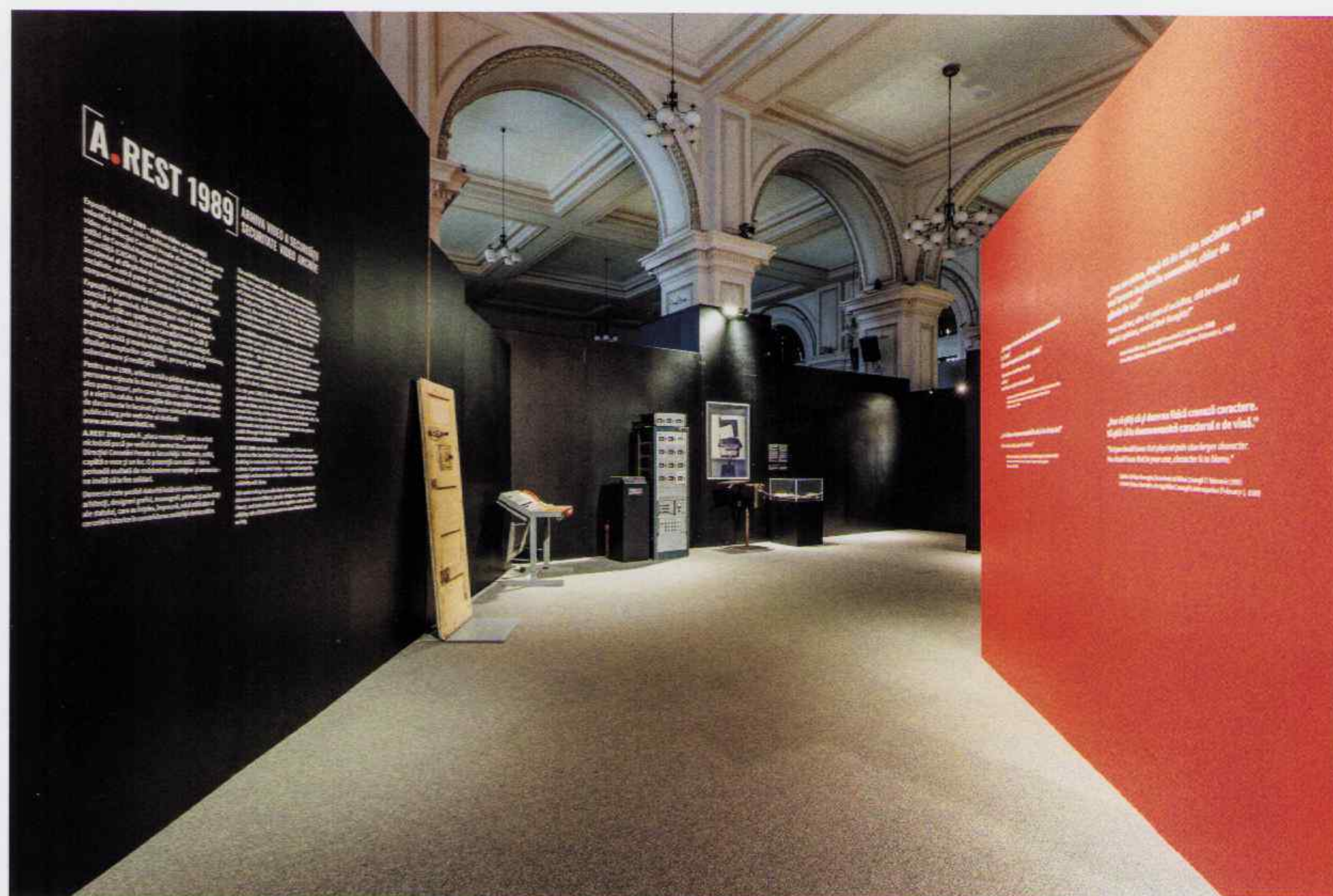
Cum să înțelegi tragedia unor oameni închiși și deținuți ilegal uneori luni de zile, fără să experimentezi fizic și personal celula închisorii?

Răspunsul igloo a fost reproducerea fidelă a unui celule de arest, învelită într-un cub roșu (acoperit de citate și găurit de vizoare), amplasat în mijlocul unui spațiu întunecat, populat de artefacte originale* și filmări condensate.

(Bruno Andreșoiu)

** presa de tipărit realizată după ideea lui Petre Mihai Băcanu, o ușă din arestul MAI, aparatură de înregistrare audio (folosită de Securitate în birouri și celule), obiecte din patrimoniul unor opozanți (familia Uncu și Constantin Geangu).*





Proiect

Echipa CNSAS
Echipa MNIR

Specialist în comunicare
Concept, design

Design grafic
Multimedia
Producție
Realizare website

A.REST 1989 – Arhiva video a Securității

Oana Ionel Demetriade (curator), Mihai Demetriade (curator)
Cornel Constantin Ilie (curator), Oana Ilie, Cristina Păușan,
Marius Neculae, Adela Stan, Cristina Moiescu, Pompilia
Dozza, Ionel Ene
Simona Gabriela Noapteaș (Igloo Media)
Igloo Associated Architects: arh. Bruno Andreșoiu,
arh. Oana Radu
arh. Doriană Mărășoiu
Ștefan Schultz
Atelier Mob SRL, arh. Ovidiu Niculică
Valentin Ungureanu

MuzA la Palat. Arhitectura în stare soft

MuzA la Palat, prima expoziție a Muzeului de Arhitectură din România, a propus o ieșire majoră din convenția expoziției de arhitectură. Demersul, înființat de Asociația Ideilagram și co-curatori de Ilinca Pop-Gălățianu și Tudor Elian, păstrează instrumentele disciplinei, însă le schimbă statutul, printr-o transformare a felului în care sunt folosite elementele convenționale ale arhitecturii. Planul, desenul, obiectul sau ansamblul devin instrumente ale investigației, iar muzeul, în program hibrid, devine o rețea de procese și de acumulare, care călătorește în 11 destinații până se reîntoarce, în 2029, la București.

Text

Anda Zota

Jos: Foto: Lucian Călugăreanu. Dreapta sus: Foto: Roald Aron. Dreapta jos: Foto: Roald Aron



Fantezia ca instrument critic

Tema inaugurală a MuzA a fost *fantezia*, urmărită în patru direcții (gândirea utopică, reprezentarea, proiectarea și locuirea) și coboară din registrul spectaculosului, aducând fantezia în contact cu realitatea obișnuită a orașului.

„Fantezia, a însemnat, la București, explorarea imaginarului orașului, a modului în care se construiește discursul despre oraș. Am privit fantezia ca pe un mecanism prin care ne explicăm lumea, prin care o investim afectiv, prin care ne-o apropiem și, totodată, un instrument prin care putem pune la îndoială manierele canonice de a gândi despre toate acestea. Fantezia e ceva cu care poți gândi. Expoziția a reunit obiecte de arhivă, fotografii, proiecte realizate și nerealizate – obiecte care au aparținut unor momente istorice diferite și despre care noi credem că au capacitatea de a condensa discursuri despre arhitectură și oraș și, totodată, fantezii pe care acestea le provoacă. Pentru arhitecți, poate că e vorba cel mai adesea de o fantezie a proiectului, a măsurii în care proiectul constituie chiar distanța dintre fantezie și realitate. Pentru societate, fantezia poate fi motorul acțiunilor civice, a organizării colective pentru schimbarea orașului, pentru nuanțarea condițiilor sale de locuibilitate. Pentru noi toți, orașul poate fi un proiect comun sau o colecție de fragmente fără sens: ne-am dorit să oferim fantezia ca instrument colectiv care le poate da sens. Pentru că, cel mai adesea, vorbim despre București ca fiind *o problemă*.”

(Ilinca Pop-Gălățianu, co-curatoarea expoziției)

Fantezia ca reprezentare

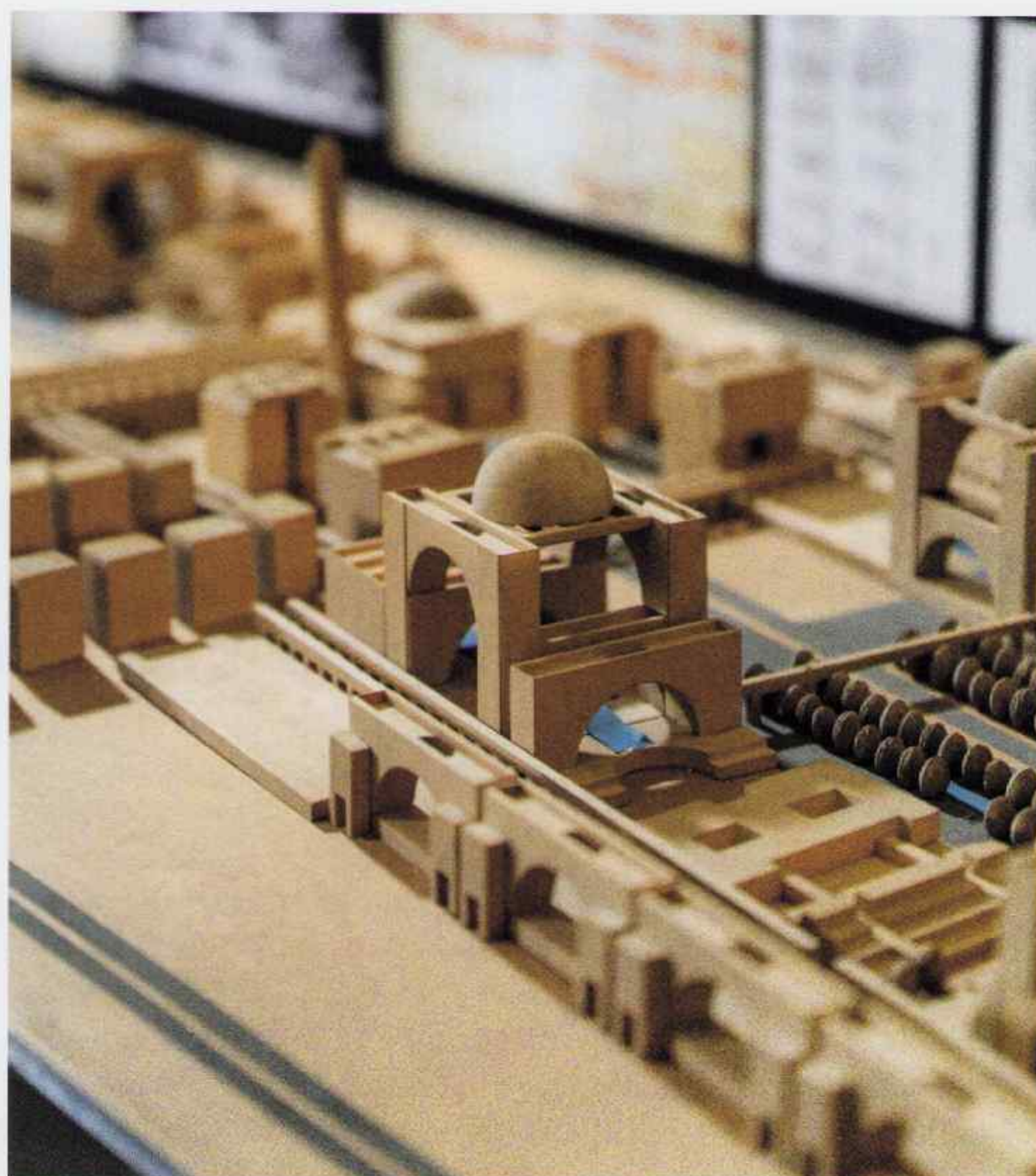
Una dintre cele mai interesante direcții de cercetare ilustrate în expoziție este derivată din studiul lui Tudor Elian, co-curator al MuzA. În cercetarea sa, Bucureștiul este privit prin prisma reprezentărilor sale. Două descoperiri interesante – planul administrativ al lui Friedrich Jung și fotografiile realizate în același an de Ludwig Angerer – descriu două capitale diferite: una ordonată prin măsurare, cealaltă surprinsă în negocierile, improvizațiile și discontinuitățile vieții cotidiene. Între orașul administrat și cel trăit se deschide un spațiu critic în care reprezentarea își pierde presupusa neutralitate. Mai târziu, ghidurile și presa anilor 1950 vor transforma același oraș într-o geografie monumentală și într-o promisiune politică, prezentând proiecte încă inexistente drept fragmente ale unui viitor iminent. Fantezia nu mai este aici o evadare din realitate, ci chiar mecanismul prin care realitatea urbană este selectată, ordonată și făcută credibilă.

Palatul ca prim exponat

Palatul Creditului Funciar Rural este simultan subiect al cercetării, suport al amenajării, arhivă construită la scara 1:1 și primul nod al viitorului muzeu itinerant. Corpul principal a fost proiectat de Paul Gottereau în 1875 și a fost extins ulterior către stradă de Paul Smărăndescu. Odată cu diferitele regimuri politice au urmat schimbările de funcțiune, consolidările parțiale, închiderea îndelungată și redeschiderea temporară ce arată că o clădire nu există niciodată într-o singură versiune. Palatul este ilustrat, astfel, drept o construcție istorică formată prin adaosuri, adaptări și schimbări ale raportului său cu orașul, iar expoziția nu ocupă spațiul, ci îl citește, prin intervențiile expoziționale realizate de alt.corp care se articulează stratului existent. Expoziția lasă astfel vizibilă biografia fragmentară a locului și acceptă că orice expunere este deja o formă de interpretare.

Desenul care cercetează

Poate cea mai convingătoare expresie a acestei metode este atlasul realizat de cryptic.k împreună cu 60 de studenți



ai Universității de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”. Miza depășește cantitatea impresionantă de planșe și se concentrează în felul în care desenul de mână este recuperat ca operație lentă de cunoaștere. Desenul e privit ca o metodă de observare: îl obligă pe autor să măsoare, să compare, să urmărească discontinuități și să formuleze ipoteze. Palatul apare astfel ca un „obiect-conglomerat”, alcătuit din mai multe istorii arhitecturale și urbane.

Muzeul în mișcare

MuzA nu pornește cu un sediu permanent și cu o colecție deja stabilizată. Timp de patru ani, muzeul va călători prin 11 locuri din România, fiecare oprire adăugând un nou modul unei expoziții cumulative.