

Suport curs estetică

Curs I - Introducere. Istoria Esteticii

Domeniul esteticii nu are nevoie de justificare pentru studenții arhitecți, fără îndoială. Vorbim despre calitatea estetică întotdeauna cu aceeași ușurință cu care vorbim despre celelalte două attribute vitruviene, utilitatea și fermitatea structurală dar, la o mai atentă privire, frumusețea este ceva mult mai greu de definit și de determinat.

Pentru unii, calitatea estetică este un deziderat atât de subiectiv și de greu de atins încât nici nu mai are rost să încerci. *De ce, spune un tânăr inginer nedumerit, vă preocupă pe voi arhitecții să faceți casele voastre frumoase? E clar că ies mai scumpe așa și apoi la ce contează cum ies? Adică înțeleg să fie frumos interiorul că acolo trăiești dar exteriorul nu-l vezi numai când intri și ieși... Și atunci?* Sau: *nicio casă nu s-a dăruit pentru că era prea urâtă.*

Astfel de remarci pot fi comice în primă instanță dar sunt, din nefericire, dovada mai multor tendințe în arhitectura cotidiană românească și nu numai:

a. în primul rând definirea științifică a frumosului în arhitectură este un deziderat nerealizat (dacă nu nerealizabil), ceea ce conduce de multe ori la ignorarea importanței acestui aspect crucial al clădirilor cu o anume calitate

b. apoi normativele care restricționează construcțiile nu pot astfel ține cont de argumente de ordin estetic, deși este clar că piața imobiliară ține de multe ori cont de acestea. Uneori din contră, normativele prea stricte riscă să omoare orice brumă de creativitate arhitecturală ca în cazul DZ Bank din Pariser Platz, Berlin a lui Frank Gehry unde arhitectul și-a putut etala stilul caracteristic doar la interior, ascuns de o fațadă sobră, tipic germană am putea spune.



Sediul DZ Bank, Pariser Platz, Berlin, arh. F. Gehry, exterior și interior

c. în fine, din cauza celor de mai sus, tot mai mulți, specialiști dar și oameni de rând, ne vedem trăind tot mai adesea în spații urbane distopice, lipsite de calitate, pe scurt urâte.

de gustibus non disputandum - sintagma apare de obicei la finalul unei discuții în contradictoriu când unul dintre interlocutori realizează că nu are șanse de izbândă să-l convingă pe celălalt.

Esteticii și teoreticienii au încercat întotdeauna să convingă prin argumente pentru adoptarea pe scară largă a modelului estetic propus de ei, fie că glorificau stilurile antice, goticul, renașterea, barocul sau arhitectura modernistă.

Rolul esteticii este și unul de a schimba experiența cauzată de un obiect de artă/arhitectură. Astfel, dacă inițial, din lipsa completă a informațiilor, experiența putea fi eronată, în urma unui discurs (estetic) convingător, experiența se poate schimba prin raționament, chiar dacă evident obiectul în sine rămâne același.

Ce este estetica?

Estetica a apărut ca o ramură a filosofiei care se preocupa de problema frumosului, fie în artă, fie în natură. În acest sens estetica studiază valorile senzoriale și emoționale trezite de experiența frumosului, aceste valori primind uneori numele de judecăți de valoare sau de gust.

Termenul provine de la grecescul ***αἰσθητικός***, adjectiv care înseamnă *senzorial*, *simțitor*. A fost folosit pentru prima oară de Alexander Gottlieb Baumgarten în 1750.

Există trei principale etape în istoria esteticii, prima în **antichitatea greacă**, a doua în **perioada romanticistă** când s-au pus bazele sistemelor estetice și a treia mai aproape de zilele noastre, numită și **contemporană**.

De asemenea există trei perspective diferite asupra traseului esteticii de-a lungul istoriei, unii considerând că domeniul a înregistrat un *progres* continuu, alții considerând-o un *regres* față de vârsta de aur a gândirii antice, în fine a treia perspectivă considerând-o o stagnare, pe principiul zicalei "*nimic nou sub soare*".

Pe de altă parte, estetica poate fi înțeleasă ca făcând parte din triada științelor normative alături de **etică** și **logică**. Astfel dacă etica se procupă de valorile morale și logica de adevăr, estetica este responsabilă pentru judecățile de valoare aplicate operelor de artă. Estetica încearcă astfel să surprindă regulile artei, ale frumosului și condiționarea gustului.

În acest sens idealul de *bun* și *adevărat* este completat de noțiunea de *frumos*. Într-adevăr, de-a lungul istoriei a existat o întrepătrundere a sensurilor celor trei

noțiuni, după cum remarcă Umberto Eco. În India, de exemplu, sintagma "*Satyam Shivam Sundaram*" înseamnă "Adevărul este Dumnezeu și Dumnezeu este Frumos".

Scurt istoric

- apariția ideilor estetice în **antichitatea greacă**.
- totuși, s-a materializat mai întâi plastic și abia apoi la nivel teoretic ca o "expresie verbală"
- grecii prețuiau sculptura dintre artele plastice și desconsiderau pictura, fapt inversat apoi în Evul Mediu prin prisma creștinismului
- de asemenea considerau poezia, retorica și chiar istoria ca arte ale cuvântului și muzica, cea mai desconsiderată dintre toate, artă a sunetului non-articulat
- arhitectura nu se număra printre arte la greci, fiind considerată o **techne** – un meșteșug, datorită finalității ei practice
- proporția juca un rol deosebit în estetica antică greacă, de la proporțiile corpului uman la corespondențele acestora în arhitectură și de la proporția în muzică la ritmul și metrica poeziei
- Pitagora și susținătorii săi enunță în acest sens supremația numărului ca esență a tuturor lucrurilor

Socrate (470 –399 î. Hr.)

- figură enigmatică, cunoscut doar prin scrierile celui mai important discipol al său, Platon
- principalele sale contribuții au fost în domeniul eticii și epistemologiei
- în estetică s-a remarcat prin introducerea conceptului de antropocentrism (cunoaște-te pe tine însuți) – idee a funcționalismului estetic de mai târziu
- principalul său aport a fost recunoașterea faptului că frumusețea este relativă. Pentru el, fericirea imediată derivată din contemplarea artei avea un rol nesemnificativ comparativ cu rolul purificator al artei în evoluția individului în viață
- Antistene, alt discipol al lui Socrate a pus bazele ideologiei Școlii Cinicilor în filosofie, una dintre cele trei mari școli, alături de cea a stoicilor și a scepticilor

Platon (cca. 428 –348 î. Hr.)

- cunoscut pentru Dialoguri, Timaeus și Republica
- principalele teme recurente în scrierile sale sunt statul, teoria formelor, epistemologia și metafizica

- sistemul platonician își are originile în principiul socratic al unui suflet iradiind o frumusețe supranaturală
- spre deosebire de Socrate, Platon afirma că frumusețea este absolută, nu relativă, că frumosul transcende ideea obiectului frumos, devenind o idee
- Platon nu a elaborat o teorie estetică în sine dar germenii unui astfel de sistem există în gândirea sa, chiar dacă neconștientizați ca atare
- astfel distinge 4 etape în cunoaștere:
 - dragostea de forme sensibile – frumusețe corporală
 - dragostea sufletească – frumusețe morală
 - dobândirea științei – frumusețe intelectuală
 - atingerea idealului – frumusețe absolută
- frumusețea absolută este astfel binele suprem
- Platon condamna retorica, sofistica și iluzionismul artistic ca fiind triviale
- pictura era considerată ca fiind nocivă, "stăpână de erori", nedistinctivă de aproape și înșelătoare de la distanță
- teatrul, sculptura și arhitectura erau agreate ca parte a principiului suprem
- frumosul fuzionează cu binele și cu adevărul. Artă devine astfel cunoaștere prin artă și duce în final la descoperirea armoniei

Aristotel (384 –322 î. Hr.)

- a fost discipol al lui Platon și a fost mai precis în afirmațiile sale
- a conceput ideea de stat al lumii pentru Imperiul lui Alexandru cel Mare prin care urmărea promovarea valorilor grecești și asimilarea elitelor minoritare ca păstrătoare ale culturilor cucerite
- a definit frumosul ca *ordine și mărime* – o ființă este frumoasă dacă toate părțile sunt puse în ordine
- s-a spus incorect că Aristotel ar fi considerat arta ca pe o imitație a naturii (mimesis). În realitate se pare că el ar fi considerat arta ca pe o *denaturare a naturii*
- la fel ca și Platon, Aristotel vede arta ca ideal al frumuseții și binelui
- el vede însă arta ca pe ceva interior nouă, "arta este în om". Astfel o consideră drept creație, nu descoperire
- a avut marele merit de a anticipa principiile esteticii de mai târziu:
 - frumosul este superior realității, poezia mai adevărată decât istoria
 - precizia aristoteliană (statică) este astfel opusă virtualității platoniene (dinamică)
 - din această precizie derivă orientarea științifică în estetică, Aristotel și filosofia sa urmând să aibe un mare impact asupra esteticii și artei post-renascentiste

Neoplatonismul

- ultima fază antică care cuprinde trei ramuri și anume
 - cea alexandrină-romană,
 - cea siriană și
 - cea ateniană
- principalul inițiator al mișcării a fost Plotin, care a afirmat că frumusețea este unitate, formă pură și ordine
- alți gânditori neoplatonieni ar mai fi Heraclit, Democrit, epicurienii, scepticii, stoicii, Cicero
- s-au resimțit influențe ale neoplatonicismului până târziu în Evul Mediu, Renaștere și chiar sec. al XVIII-lea, gânditori influențați de acest curent fiind și Sf. Augustin, Toma d'Aquino și Leonardo da Vinci, ultimul neoplatonician proclamat

Concepte datorate filosofiei antice grecești în estetică

mimesis: a imita – o redare a naturii în opera de artă, concept apărut în scrierile lui Platon și Aristotel

Platon desconsidera poezii și actorii pentru că nu se bazează pe adevăr ci pe retorică și dădea exemplul celor trei paturi: idea patului, născută în gândire, patul tâmplarului, obiect realizat prin materializarea ideei (deci o copie imperfectă a acesteia) și patul artistului – pictor sau poet, care nu este decât o copie imperfectă a patului tâmplarului deci o copie după copie și net inferioară

Aristotel surprinde 4 cauze în natură: modelul (ideea nemuritoare), materialul, procesul (și, implicit, agentul) și scopul final al obiectului

diegesis: narație – concept opus față de mimesis, apărut în scrierile lui Aristotel. Dacă mimesis arată, diegesis povestește. Autorul narează indirect și descrie ce este în mintea și sentimentele personajelor sale

katharsis: purificarea sentimentelor prin artă. Apare în Poeticile lui Aristotel. Omul devine mai puțin afectat de problemele sale cotidiene prin experiența artei și acest fapt îl face mai bun. Provine de la *kathartico* care însemna purgativ

kalokagathia: de la *kalos ka agathos* – frumos și bun, idee preluată de Platon din scrierile autorilor antici printre care Herodot.

Kalokagathos era astfel un ideal de comportament exemplar, în speță în cadrul armatei iar de aici, kalokagathia este concepția conform căreia educația ar trebui să fie armonizată între educația corpului și a spiritului. Preluat de latini în forma *sana in corpore sano*

apolinic și dionisiac: dihotomie de termeni care opune pe de-o parte creația rațională, ordonată, specifică lui Apollo – identificat adesea cu lumina Soarelui și cu darul clarvederii iar pe de cealaltă creația haotică specifică lui Dionisos – zeul nebuniei rituale, al beției și exceselor asociate cu aceasta. Dacă Apollo era însoțit de muze, muzica era considerată de către unii haotică și, ca atare, apanajul lui Dionisos. Astfel văzul îi era specific lui Apollo, auzul fiind asociat cu Dionisos.

Apollo apare pe frontonul vestic al templului său din Delfi, iar Dionisos apare pe frontonul estic, marcând această opoziție ideatică. Tot pe frontispiciul aceluiași templu sunt marcate cele patru idealuri de conduită greacă și anume: "cel mai drept este cel mai frumos", "respectă limita", "urăște hybris-ul" și "nimic în exces". Nietzsche a fost primul care a (re)stabilit această dihotomie în filosofia recentă

Și unde e arta?

- arta Greciei antice stă sub semnul frumuseții umane, dusă la paroxism
- în acest sens este remarcabil că zeii grecilor sunt aidoma oamenilor atât din punct de vedere fizic cât și psihologic (suferă de angoase, gelozie, ură și dragoste la fel ca noi) și nu sunt deloc perfecți
- pentru a înțelege cel mai bine arta greacă este poate benefică o privire în contrast cu una dintre cele mai diferite manifestări artistice din antichitate și anume arta egipteană
- dacă pentru egipteni rigoarea geometrică este apanajul perfecțiunii, grecii preferă realismul corpului uman.
- reprezentările omului în pictura egipteană denotă aceeași poziție imposibil de realizat (fața, abdomenul și picioarele văzute din profil iar pieptul și bazinul văzute frontal). Ochii sunt exagerat de mari și ei văzuți din față. Degetele sunt stilizate, nu se diferențiază palma stângă de cea dreaptă. Totul este proporționat foarte strict după o grilă anterior trasată pe perete.



Reprezentări umane în arta egipteană: detaliu de cap și picior modulat după o grilă, respectiv mâni după *How Art Made the World*, BBC



Trecerea de la geometric stilizat la realist în cadrul reprezentării urechii la grecii antici din sec. VII-V î. Hr. după How Art Made the World, BBC

- urmărind evoluția artei grecești, ea este până la un punct sinonimă cu căutarea perfecțiunii reprezentării corpului uman. În decursul a doar câteva secole, urechea trece de la o reprezentare geometrică la una organică.
- acest parcurs este desăvârșit cu apariția *Băiatului lui Kritios*, cea mai realistă sculptură de până atunci. Dar el este repede abandonat pentru că reprezentarea realistă a fost catalogată rapid drept prea comună, plictisitoare. Evoluția artei grecești nu se oprește la realismul absolut.
- *Bronzurile de la Riacce*, considerate mult mai rafinate, poziția sculpturilor lui Phidias și micile lor exagerări față de realitate denotă preferința artei grecești mature pentru exagerare ca modalitate de a sublinia acele trăsături ideale (sau idealizate) ale corpului uman. Același procedeu se regăsește la analiza grupului statuar Laocoon și fiii săi, aflat la Vatican. Pe lângă exagerarea musculaturii lui Laocoon care pare fără vârstă, fiii săi sunt prezenți ca niște oameni maturi în miniatură, nu ca niște copii.



Băiatul lui Kritios (mijloc) este cel mai realist dar stă la jumătatea drumului dintre un kouros specific perioadei arhaice (stânga) și Laocoon (dreapta)

Apariția sistemelor estetice (sec. al XVIII-lea și perioada anterioară)

- evoluția ideilor estetice până la Kant a fost marcată de creșterea subiectivismului, a psihologicului și relativismului în judecarea artei
- Prekantienii dezvoltă două direcții disjuncte și anume:
 - intelectualismul la Leibniz și Baumgarten
 - senzualismul lui Burke
- se înregistrează astfel apariția a 8 școli distincte:
 - cartezianismul și literatura clasică franceză
 - gândirea lui Locke
 - sentimentalismul
 - leibnizianismul (intelectualismul lui Leibniz)
 - estetica afectivă – Dubos
 - psihologismul englez (Addison, Hutcheson, Burke, Young, Home, Hogarth, Webb)
 - enciclopediștii (Diderot, Rousseau, Batheaux)
 - școala germană (Konig, Gottsched, Bodmer, Winckelmann, Lessing, Baumgarten)

Rene Descartes (1596-1690)

- o estetică a clasicismului, bazată pe raționalism și introducerea spiritului metodei în artă
- arta ar fi pentru el concepută independent de calitatea sensibilului
- francezii îl văd pe Descartes împreună cu Montaigne, Voltaire și Pascal pe linia unui scepticism dezabuzat
- frumusețea este relativă, se schimbă odată cu cultura localnicilor. Astfel în India idealul include buze groase și nas plat, în Peru se preferă oamenii cu urechile mari, în unele culturi primitive se admiră dinții înnegriți sau înroșiți

Gottfried Wilhelm von Leibniz (1646-1716)

- dacă Descartes vede lumea ca pe un mecanism guvernat de legi ineluctabile, Leibniz o vede ca pe o ierarhie de ființe formând împreună o armonie desăvârșită "unitate în varietate". Astfel actul estetic mimează actul divin
- După el ar exista 4 trepte ale cunoașterii:
 - cunoașterea obscură și întunecată
 - cunoașterea clară dar confuză (fenomene identificate dar nedefinite) . Este cunoașterea estetică tratată mai mult ca un instinct
 - cunoașterea științifică, distinctă
 - cunoașterea adecvată sau intuitivă

Senzualismul englez

- pornește de la premiza că frumosul este înăscut în noi
- scrierile lui David Hume marchează originea pozitivismului, empirismului și esteticii experimentale:
 - el afirmă independența și suveranitatea gustului
 - introduce noțiunea de sublim pe care îl asociază tensiunii musculare, o durere dar o durere binefăcătoare
 - astfel dacă frumosul este generat de instinctul social, sublimul este generat de instinctul de conservare
-

Immanuel Kant (1724-1804)

- a scris trei tratate – Critica Rațiunii Pure, Critica Rațiunii Practice și Critica Puterii de Judecată, coresăunzând celor trei științe normative: logica, etica, respectiv estetica
- a împărțit ideologic lumea în mai multe perechi de termeni antinomici și anume:
 - lume obiectivă / lume subiectivă
 - lume fenomenală / lume noumenală
 - lume sensibilă / lume inteligibilă
 - lume a necesității / lume a libertății
- astfel, esteticul reunește aceste dihotomii de termeni: frumosul obiectiv-senzorial generează și sentimentul de plăcere, angajând astfel subiectivitatea
- viața sufletească cuprinde trei facultăți după Kant:
 - intelectul
 - sentimentul
 - dorința
- Trăsăturile judecății de gust-estetice :
 - plăcerea este fără niciun interes (obiectul place pentru el însuși)
 - judecata de gust este universală
 - frumosul place universal, fără un concept
 - finalitatea este văzută în contemplare
 - formalitatea este decisivă (doar forma poate deștepta sentimentul frumosului)
- După Kant există două tipuri de frumos:
- frumosul pur, liber, formal (arabescuri, flori, păsări)
- frumosul aderent la un concept (animale, arhitectură, reprezentări ale omului)
- față de frumos, sublimul nu este subjugat de forma lucrului, o transcende. Sublimul este astfel rezervat naturii iar frumosul poate apare și în artă
- frumosul are la bază jocul dintre imaginație și intelect – contemplație liniștită
- sublimul are la bază jocul dintre imaginație și rațiune – atitudine dinamică

- gustul este considerat dintr-o succesiune de puncte de vedere:
 - calitativ
 - cantitativ
 - relațional
 - modalitate de satisfacție sau atribuire a două forme sublimului
 - statică (mare, cer)
 - dinamică (furtună)
- geniul ar fi aptitudinea sufletească înăscută prin care natura dă reguli artei
- artele sunt clasificate în:
 - artele cuvântului (elocința, poezia)
 - artele figurii (sculptura, arhitectura, pictura, arta grădinilor)
 - artele sunetului (muzica, jocul senzației)
 - celelalte (teatrul, cântul, opera și dansul)

Postkantienii: Novalis, Schlegel, Goethe, Schiller, Schelling, Hegel, Schopenhauer

Friedrich Schiller (1759-1805)

- pentru prima oară Schiller nu este de acord cu Kant cu privire la reconcilierea sensibilității și raționalității
- pentru el arta și instinctul nu sunt disjuncte, arta fiind chiar o modalitate de purificare a tendințelor instinctuale – Arta este fiica libertății

Friedrich Wilhelm Joseph Schelling (1775-1854)

- exponent al idealismului absolut
- consideră doar două modalități de ieșire din cotidian: - poezia și filozofia
- arta își depășește existența temporară prin valoarea sa
- absolutul constituie obiect al artei "Urbild" – absolutul în idee, dar și al filosofiei "Gegenbild" – absolutul în reflectare
- lucrurile reale sunt doar copii imperfecte ale unor idei perfecte, fapt regăsit atât în filosofie cât și în arta care sublimează obiectul real

Georg Wilhelm Friedrich Hegel (1770-1831)

- considerat cel mai mare estetician
- încearcă reconcilierea dialectică a antagonismelor anterioare într-o "armonie a disonanțelor"
- frumusețea ar fi "apariția sensibilă a ideii"
- treptele pe care spiritul uman urcă spre Absolut ar fi Arta, Religia și Filosofia
- arta, ca raport între idee și forma sensibilă va fi la început simbolistă (nu atinge încă echilibrul de ideal artistic), clasică (arta devine actul însuși al idealului) și în final romantică (atunci când ideea nu se mai poate realiza decât în infinitul intuițiilor)

- arta orientală ar fi echivalată cu primul stadiu, arta greacă cu cel de-al doilea și arta contemporană lui cu cel de-al treilea
- în același sens arhitectura ar fi cea mai primitivă dintre arte, urmată de sculptură și, pe rangul cel mai înalt pictura, muzica și poezia

Arthur Schopenhauer(1788-1860)

- marcat de o pendulare între platonism și kantianism
- și el consideră arhitectura cea mai joasă dintre arte, apropiată de arta grădinăritului și pictura peisageră
- rangul imediat superior este ocupat de pictura și sculptura cu subiecte animaliere
- apoi ar fi pictura de interior, tablouri istorice, statui și portrete
- bineînțeles, rangul suprem ar fi ocupat de poezie (de jos în sus ca importanță: lied, romanță, idilă, epopee, dramă)
- comedia a fost exclusă ca fiind trivială

Curs II - Filosofia arhitecturii și problematica omului

To increase density in a rat population and maintain healthy specimens, put them in boxes so they can't see each other, clean their cages, and give them enough to eat. You can pile the boxes up as many stories as you wish. Unfortunately, caged animals become stupid, which is a very heavy price to pay for a super filling system!

E. T. Hall, The Hidden Dimension

We shape our buildings; thereafter they shape us.

Winston Churchill

În *The Aesthetics of Architecture*, Roger Scruton își propune printre altele să ofere o introducere arhitecților în domeniul esteticii și să explice problematica gustului. Estetica are nevoie de aplicabilitate după Scruton. El recunoaște că, nefiind de profesie, nu este destul de programatic pentru arhitecți și destul de abstract pentru filosofi.

Problematica arhitecturii. Frumosul este o aplicație a creierului uman ca și înțelegerea morală și cea științifică

Întrebările la care încearcă de fapt filosofia arhitecturii să răspundă sunt:

Ce înseamnă de fapt să-ți placă o clădire?

Ce fel de experiență derivă din contemplarea arhitecturii?

Ce este gustul?

Există reguli în exercitarea gustului pentru ceva sau altceva?

Subiectul filosofiei minții nu e **cauza** unui fenomen ci **natura** sa, adică nu **de ce** ne place o catedrală ci **ce înseamnă** să îți placă o catedrală.

Desigur, definirea unei noțiuni nu se poate face la nivel lingvistic decât făcându-se apel la alte noțiuni ceea ce duce în final la o buclă sau un cerc vicios dar definirea din aproape în aproape este singura posibilitate de a micșora diferența dintre mesajul transmis de vorbitor și mesajul receptat de către ascultător/cititor. Astfel, prin aceste definiții se încearcă nu exasperarea interlocutorului ci evitarea confuziilor de sens pe care acesta le-ar putea face.

Astfel trebuie din start făcută o diferențiere între **teoria arhitecturii** și **estetică**. Prima este un set de rețete, o viziune strict limitată la o perioadă de timp care variază astfel foarte mult pe măsură ce se schimbă epoca, tehnologia constructivă sau necesitățile umane (de confort, de exemplu). De la Vitruviu la Le Corbusier, toate stilurile arhitecturale au promovat un anume ideal, negând astfel iudealurile anterioare. Goticul a depășit romanicul, renașterea a negat goticul, neoclasicul a venit împotriva exceselor barocului, modernismul a negat tot ce era anterior și a luat-o de la "zero" etc.

Cea de-a doua, estetica, acceptă ideea că frumosul nu rezidă de fapt în respectarea unor rețete stilistice. Pentru a face o capodoperă renașcentistă nu e suficient să respecti percepțiile sau regulile lui Palladio. Estetica consideră frumosul indiferent de stil. Este de fapt cât se poate de simplu: deși tendința de a găsi o rețetă absolută de casă sau un oraș ideal este recurentă în istorie, acest lucru este practic imposibil și orice încercare în acest sens a fost/este sortită eșecului. Aceasta nu înseamnă că frumosul nu apare, doar că el este foarte greu de imitat după niște norme, ceea ce îi conferă acestuia pentru mulți un caracter arbitrar, de întâmplare.

Vom vedea dacă este cu adevărat întâmplătoare apariția unui obiect de artă autentic sau nu și dacă percepția asupra sa ca fiind frumos sau nu este într-adevăr eminamente subiectivă.

Până una alta este suficient să dăm niște exemple prin care se vede că frumosul și coerența unui spațiu nu țin de un anume stil arhitectural. Dacă ar fi să ne referim la Piața San Marco din Veneția, într-un areal foarte redus, considerat de

unii printre spațiile cele mai frumoase de altfel, vedem "colaborarea" stilului gotic la Palatul Dogilor cu stilul bizantin atipic la Bazilica San Marco de lângă și cu stilul renascentist la clădirile Procurărilor pentru a forma paradoxal un tot unitar pe care îl percepem ca atare în pofida acestui caleidoscop stilistic.

În acest sens pe filosofii arhitecturii, puțini câți sunt, îi preocupă natura acesteia și, pentru a o înțelege mai bine, fac apel la diferențele dintre arhitectură și celelalte arte.

Scruton identifică patru mari elemente prin care arhitectura se diferențiază în cadrul celorlalte arte și care, ca atare sunt definitorii pentru aceasta.

a. Funcțiunea. Prima dintre ele este și motivul pentru care grecii considerau arhitectura un meșteșug, nu o artă. Funcțiunea este evident definitorie pentru arhitectură și, eliminând-o, nu am mai putea vorbi despre arhitectură de fapt.

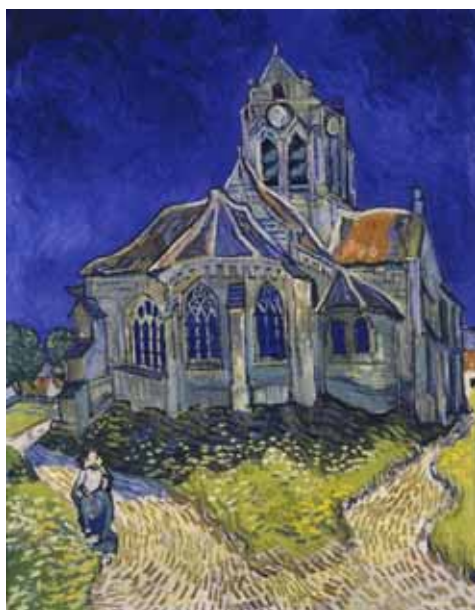
Desigur, putem spune că o piesă muzicală cum ar fi o misă sau un oratoriu poate avea o funcțiune religioasă, o altă poate fi folosită la petreceri sau ca marș sau imn dar arhitectura este singura definită de funcțiunea sa. *Form follows function* a apărut în definitiv în arhitectură.

Celelalte arte au propriul lor scop, artă de dragul artei pe când arhitectura are de cele mai multe ori un scop mult mai precis, cum ar fi locuirea, de exemplu. Se poate astfel foarte greu face o separație clară între arhitectura ca artă și arhitectura ca meșteșug.

Collingwood propusese diferențierea dintre artă și meșteșug prin faptul că meșterul știe întotdeauna ce va obține ca produs final pe când artistul nu știe decât atunci când obiectul e gata, acesta luând naștere practic sub ochii (și mâna) lui. Dar asta ar însemna iarași că arhitectura nu e o artă deoarece arhitectul știe exact ce vrea/trebuie să obțină ca produs finit.

La Collingwood, diferența esențială dintre artă și arhitectură este expresia. Artistul se exprimă printr-o serie de tehnici dar nu se rezumă la acestea spre deosebire de meșter și aceasta este valabilă și în cazul arhitecturii. Cu aceeași tehnologie constructivă poți crea arhitectură dar și non-arhitectură dacă îi lipsește ceva esențial - frumusețea. Ideea ar fi că sentimentul exprimat ar avea o stare latentă în mintea artistului, care ar simți nevoia de a-l lăsa liber. Expresia ar fi astfel un proces de durată, o frământare.

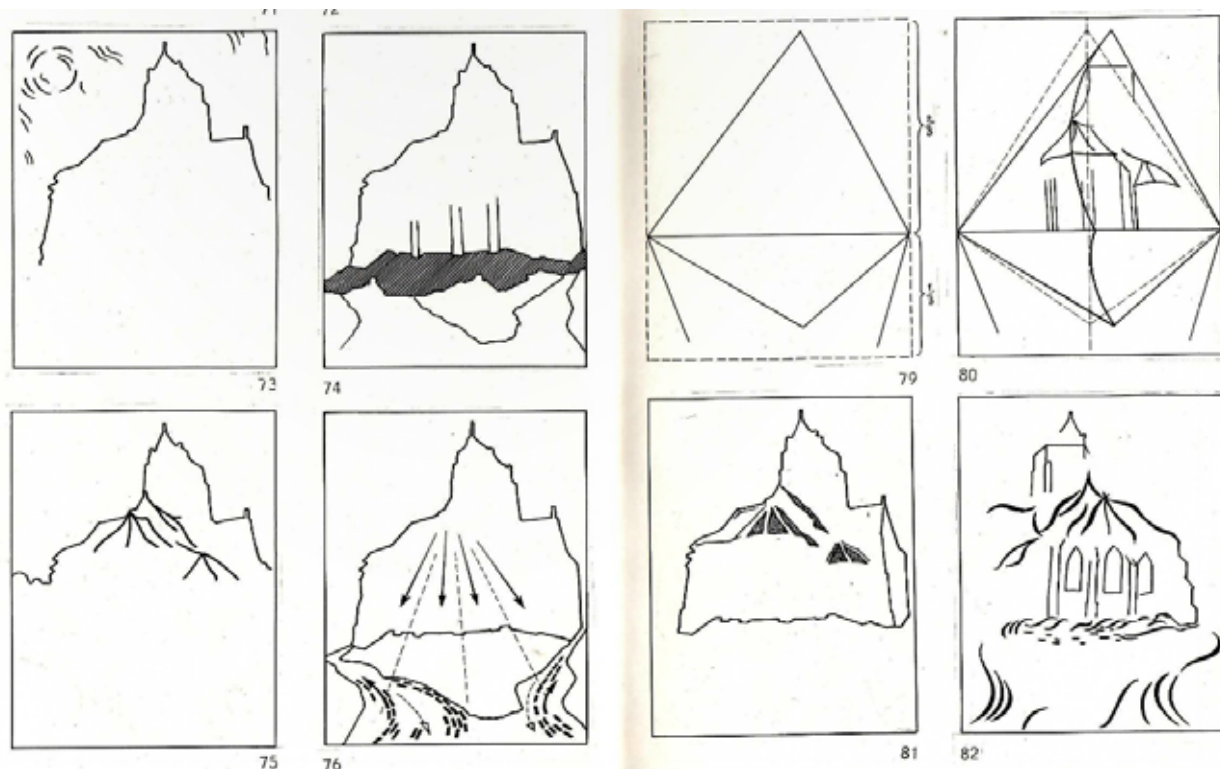
Dar în arhitectură, diferențierea dintre artă și meșteșug este practic imposibilă. Pentru un pictor, precum van Gogh care picta **Biserica din Auvers**, arhitectura este un pretext, este un mijloc prin care el își exprimă propriile idei. El simte ceva și simte totodată nevoia de a exprima ceea ce simte. Reprezentarea lui nu este realistă, tușele sunt voit exagerate, elementele de detaliu voit mărite, liniile



tremurate. Dar tocmai de aceea, pictura sa, pe lângă că desemnează obiectul real la fel cum ar face-o o fotografie, are și rolul de a evidenția acele trăsături aproape imperceptibile pentru alții pe care doar ochiul super sensibil al pictorului îl vede în obiectul real.

În acest sens arta este mai adevărată decât obiectul pentru că conține și altceva decât o fotografie la fel cum poezia este mai adevărată decât istoria.

Vedem astfel că expresia este finalitatea funcțională a artei. Artă nu are finalitate practică precum arhitectura dar nici arhitectura nu se poate rezuma la finalitatea sa practică după cum ar fi vrut Teofil Gauthier care spunea că arhitectura are perfecțiunea funcțională a WC-ului.



Posibile interpretări ale tabloului lui van Gogh după Cristian Blidariu

Arhitectura într-adevăr nu poate fi înțeleasă în afara funcționalității sale dar există obiecte de arhitectură care neagă propria lor funcționalitate cum ar fi Capela Coloniei Guell a lui Gaudi. Arhitectura lui Gaudi și nu numai devine de multe ori sculpturală dar natura celor două arte este foarte diferită.

Într-adevăr, dacă ar fi să judecăm arhitectura ca sculptură, locuirea ar fi doar un aspect curios și caraghios, la fel cum păsările își fac cuib pe statuia lui Nelson din Trafalgar Square, ceea ce ar fi evident absurd, mai spune Scruton.

Din contră, dacă ar fi să judecăm sculptura ca arhitectură, Statuia Libertății ar fi o operă submediocră pentru că spațiul său interior lasă de dorit.

Ca atare este limpede că cele două trebuie interpretate diferit. Dacă asta pare la mintea cocoșului, trebuie să recunoaștem că foarte multe clădiri noi sunt tratate doar din punct de vedere volumetric, fără nicio aplecare asupra calității spațiului interior. Arhitectura nu mai este "jocul savant al volumelor sub lumină" ci are principalul rol de a articula și defini spații după cum spunea Bruno Zevi în *Cum să înțelegem arhitectura*.

Muzeul Guggenheim al lui Gehry de la Bilbao nu este doar o sculptură, spațiul său interior fiind la fel de interesant pentru vizitatori ca și exteriorul, de multe ori eclipsând chiar exponatele și negându-și astfel funcționalitatea de muzeu.

O altă problemă a arhitecturii vine din propria sa reprezentare. Este foarte greu să redai calitatea spațiului prin imagini tehnice bidimensionale cum ar fi planurile sau secțiunile după cum remarcă tot Zevi. Percepția spațială devine astfel o chestiune de imaginație din partea criticului de arhitectură la fel ca și expresia relevată dintr-un tablou pentru un privitor.

b. Contextul. Arhitectura are sens doar în locul respectiv fiind prin natura sa o artă fixă care ierarhizează și delimitează spațiul. De aceea par obiectele din Las Vegas care copiază sfinxul, piramidele sau turnul Eiffel complet ne-la-locul lor.

Un exemplu clasic astăzi de distrugere a unui context valoros este apariția bulevardului Via de la Conciliazione care face legătura dintre piața San Pietro și Castel Sant'Angelo de la Roma. În varianta anterioară, străduțele din Spina dei Borghi cum se chema porțiunea distrusă cu această ocazie, pe lângă faptul că aveau un farmec aparte, ofereau și o surpriză vizitatorului nevizat care se trezea dintr-o dată în măreția pieței cu colonada lui Bernini ceea ce îi sporea și mai mult senzația de uimire pentru măreția aceluși spațiu total diferit celui anterior. Acest procedeu baroc al surprizei a și fost scopul lui Bernini de la bun început dar el este total pierdut astăzi, piața fiind astfel vizibilă de la bun început din cauza noului bulevard.

Desigur și noi avem exemple în care totalitarismul a distrus iremediabil contextul urban valoros pentru introducerea unui mastodont fără valoare estetică precum Casa Poporului dar asta este o altă discuție.

Christian Norberg Schulz a introdus conceptul de Genius Loci tocmai pentru a sublinia rolul foarte important pe care îl are locul asupra arhitecturii. Toate obiectele iconice de arhitectură au început de-a lungul istoriei prin a comemora ceva. De la temple la altarele votive și de la bazilicile cu martirion la mausoleuri, toate ierarhizau spațiul, îl ordonau. Chiar și astăzi Opera din Sidney sau Muzeul

Guggenheim din Bilbao nu doar se inserează în context ci îl crează, fiind repere pentru întregul oraș din jur.

Arhitectura de calitate este astăzi judecată și prin felul în care se armonizează cu contextul. Din nou nu vorbim despre o chestiune de stil ci de atitudine. Acesta este și unul dintre motivele pentru care modernismul sau brutalismul sunt atât de aspru criticate astăzi, pentru indiferența totală la context.

Există trei atitudini față de context:

1. soluții ingenioase la un context dificil: Exemplul lui Scruton este San Carlo alle Quattro Fontane care reușește în același timp racordarea la cornișa insulei pe lateral, marcarea colțului prin campanila sa, reiterarea aceleiași fântâni care se regăsește și pe celelalte trei colțuri ale pieței și care îi dă acesteia un caracter unitar și, nu în ultimul rând, marcarea axială a fațadei principale și intrării bisericii.

2. clădiri la care poziția lor într-un anumit context are un impact aparte: dacă ar fi să facem referire la templul din Agrigento, el este situat pe o culme de unde domină așezarea de dedesubt. Se folosește astfel maiestruozitatea stâncii pentru a sublinia caracterul sacru al templului

3. clădiri care subjugă contextul prin grandoare: Palatul Versailles este primul astfel de exemplu pentru că el nu doar ierarhizează contextul ci îl înlocuiește complet. Și Casa Poporului intră în aceeași categorie deși efectul și chiar contextul este altul.

c. Tehnologia. Fără progresul tehnologic de astăzi nu am fi reușit să construim cum construim. Zgârie norii erau un vis acum 150 de ani iar fațadele de sticlă păreau rupte din romane SF acum doar 100.

Tehnologia implică noi posibilități constructive iar arhitectura este direct dependentă de evoluția ei. În cazuri extreme, cum ar fi cel al Mausoleului lui Teodoric, lipsa meșterilor capabili să construiască o cupolă a fost suplimentată de dorința de afirmare a goșilor care au transportat o bucată enormă de piatră pe Marea Adriatică pentru a acoperi mausoleul dar este una dintre excepțiile istoriei.

Dar din punct de vedere estetic, problema care se pune este dacă această varietate extremă de procedee constructive care există astăzi este doar benefică pentru arhitecți sau îi poate pune în fața unei alegeri mult prea grele tocmai pentru că nu mai există restricții de ordin constructiv care să-i dea o soluție clară, logică.

d. Arta publică. Prin definiție arhitectura este o artă publică, dacă nu prin altceva prin simpla sa dimensiune. De aceea este în același timp cea politică dintre arte. Nu ne referim aici doar la exemplele clasice de arhitectură totalitară cum ar fi arhitectura fascistă sau stalinistă ci la cele mai multe clădiri din oraș.

Dacă o sculptură ca David în Florența renescentistă avea un rol de determinare clar, fiind personificarea tinerei republici în luptă cu Goliatul care era Roma papistă, orice obiect de arhitectură are un rol similar dacă nu și mai evident.

Mai mult, dacă nu îți place o piesă muzicală sau o pictură poți să o ignori cu ușurință dar arhitectura este fixă și mare deci în fiecare zi va trebui să interacționezi cu aceeași clădire, fie că îți place sau nu. Iată de ce este totuși extrem de important ca o clădire să fie bine primită de către public, mai mult decât un tablou, de exemplu.

O altă problemă a arhitecturii din ziua de astăzi este neglijarea nevoilor individuale pe care aceasta trebuie să le satisfacă utilizatorilor săi. Principalele motive pentru care se întâmplă aceasta sunt evident cel financiar, lipsa unui simț civic și a moralității din partea beneficiarului, autorității publice și a arhitectului dar și orgoliul acestuia din urmă.

Referindu-ne în continuare la aceste nevoi individuale care ar putea face o arhitectură pentru oameni cu o calitate estetică mai ridicată derivată din chiar satisfacerea lor, le-am putea categorisi în:

1. Nevoile primare (nevoia de a respira, mânca, dormi, de apă potabilă, sex, de excreție și igienă, de confort termic, lumină și soare sau nevoia de evacuare în caz de incendiu). Toate acestea sunt în mod normal luate deja în considerare de către arhitecți. Concepția conform căreia arhitectura ar trebui să fie în principal determinată de răspunsul la aceste nevoi a dus la apariția funcționalismului în arhitectură. Acest funcționalism este însă redus dacă ia în calcul doar aceste nevoi primare și de aceea a fost criticat adeseori.

2. Nevoia de siguranță Avem două paliere aici: nevoia de a fi în siguranță, care se rezolvă arhitectural prin încuierea ușii sau sisteme de alarmă și camere video, respectiv nevoia de a te simți în siguranță. Paradoxal, cea de-a doua este inhibată tocmai de către aceleași camere video, gratii sau semne de avertizare. Când le vezi te simți în pericol: sigur au fost puse acolo pentru a contracara o criminalitate ridicată în zonă. O soluție pentru a le satisface pe ambele ar fi tocmai permeabilitatea spațiului, iluminarea străzii și vitrinelor pe timpul nopții, reglementarea proprietății – public sau privat, prezența oamenilor.

3. Nevoia de intimitate. Și aici avem două paliere. Intimitatea din interiorul casei ar trebui rezolvată prin fonoizolare, camere corespunzătoare unde să chiar îți vină să stai nu să intri doar când dormi, pe întuneric. Dar la fel de important este să existe și o bucată de terasă sau grădină unde să nu te deranjeze nimeni dacă nu vrei. Ar fi curtea din spate sau curtea interioară și nici într-un caz balconul de la strada circulată pe care îl închidem să nu intre praful și zgomotul și unde uscăm rufe. Nu am văzut pe nimeni să stea la relaxare într-un astfel de

balcon. Și la nivelul cartierului sau orașului ar trebui să existe astfel de spații mai intime. Un parc precum cel central din Cluj este atât de mic și înghesuit încât aduce mai mult a „corso” sau promenadă decât a ceea ce ar fi nevoie.

Spațiile din spatele blocului, actualmente folosite la noi ca parări sau garaje ad-hoc, pot și ele să fie reconvertite în curți verzi și date în grija celor de la parter sau asociațiilor de locatari. În acest fel, cei de la parter vor avea mai multă intimitate, le-ar spori valoarea apartamentelor, copiii ar putea avea locuri de joacă mai bune și mai sigure, iar spatele blocului nu ar mai fi un dos. Sunt doar două probleme. Cea a mașinilor care ar putea fi duse la subsol, unde ar fi și mai protejate și a impunerii unui standard de curățenie și estetică în aceste grădini, care s-ar putea și el realiza prin amenzi ce ar plăti o parte din costurile strămutării mașinilor din spatele (și fața) blocurilor.

4. Nevoia de comunicare. Omul este o ființă pretențioasă. Când are nevoie de intimitate, când are nevoie de socializare. Din acest punct de vedere, „parcul” amintit este bun, poate, din nou prea mic pentru nevoile Clujului. Există nenumărate exemple în care chiar curțile propuse la punctul anterior ar putea fi un creuzet pentru astfel de evenimente care, deși necesare, se desfășoară doar spontan în marea lor majoritate.

Jan Gehl este cunoscut peste tot în lume pentru rolul său fundamental în schimbarea viziunilor despre arhitectura și, mai ales, urbanismul contemporan. Cărțile sale au ca temă recurentă ideea omului ca beneficiar al orașului, un oraș plin de viață. Pentru aceasta, Gehl identifică nevoia de comunicare ca pe o activitate rezultată, apărută spontan din celelalte două – cele necesare și cele opționale. Ca atare pentru a satisface această nevoie, este esențial să se întâmple mai multe aspecte:

- odată frontul construit să fie de calitate, permeabil, adică să ofere pietonilor puncte de interes. O stradă comercială va naște discuții spontane între cunoștiințe
- apoi trebuie ca spațiile pentru pietoni să fie suficient de largi pentru a putea permite o oprire când mai multe persoane se întâlnesc (nu pe o trecere de pietoni, evident)
- ar trebui ca aceste spații să fie mobilate corespunzător. Scaunele spate în spate nu încurajează conversația ci o inhibă.

5. Nevoia de scară. Vorbește de la sine, această nevoie este exact opusul celui de-al patrulea efect negativ enunțat la începutul capitolului. Omul are nevoie să relaționeze cu clădirile din jur. Datorită construcției sale fizice, câmpul său vizual este mult mai prezent pe orizontală decât pe verticală. Aceasta se traduce prin faptul că nu realizăm ce se întâmplă la etajele superioare ale unei clădiri decât dacă suntem foarte departe de aceasta.

Tot prin scară se poate rezolva nevoia de intimitate la nivel urban. Nimeni nu va simți prea multă intimitate în Piața Unirii din București dar pe o terasă în Lipsani

sau în Piața Muzeului din Cluj, unde și fronturile au o altă dimensiune, mai apropiată de om, acest fapt este mult mai posibil. Astfel, o piață pietonală, cu fronturile închise, devine un fel de cameră urbană, un loc ideal pentru un mic repaus diurn sau nocturn.

6. Nevoia de identitate. Și această nevoie este prezentă peste tot în lume. Și aici vorbim despre mai multe paliere. Cel mai vizibil este la nivelul întregului oraș. Obiecte iconice, precum Turnul Eiffel, Statuia Libertății sau Domul din Florența nu doar simbolizează orașul dar își lasă amprenta asupra siluetei sale, devenind repere majore pentru trecători și apar chiar pe numerele de la mașină. Dar identitatea se exprimă și la scări mai mici. Nu doar Casa Poporului joacă acest rol. Pentru locuitorii unui cartier mai mic și o bisericuță, cum ar fi Stavropoleos sau Biserica Icoanei au un rol identitar deosebit. În vest, unde comunitățile urbane au o tradiție mai veche, chiar și străduțele au elemente identitare definitorii. La catolici, în Italia, Spania și Sudul Franței este uzual ca străzile și piețele să poarte numele sfinților iar acești patroni sunt onorați adesea prin mici statuete prezente deasupra unui gang sau într-o nișă de colț. Ele dau de fapt identitate și farmec spațiului.

7. Nevoia de apartenență și context. Arhitectura a avut întodeauna un rol sacru pe lângă cel de adăpost fizic. Vatra satului sau piața urbană sunt, înainte de toate centrele unor comunități. Astăzi pare absurd să vorbim despre comunitatea Mănăstur, comunitatea Balta Albă sau comunitatea Iosefin. Dar, până în interbelic satele care au devenit azi cartiere sau cartierele vechi ale orașelor erau structurate riguros, de cele mai multe ori în jurul unei biserici parohiale care era și centrul respectivei comunități. Astăzi este greu să mai repari această pierdere. Astăzi, în același bloc stau personaje care nu au nimic în comun, de la muncitori la profesori, de la pensionari la chiriași cu viziuni emo. Nici nu ai simți această pierdere dacă nu ai vedea-o în plină vigoare atât în trecut (viața satului din secolele trecute nu este un mit și, deși nu a fost lipsită de problemele ei, era de preferat vieții la sat de astăzi), cât și în alte zone ale lumii unde a rămas importantă (și nu vorbim aici doar despre culturile non-industrializate ci despre țări mai dezvoltate ca a noastră, precum Italia unde și astăzi sentimentul comunitar este viu în unele așezări).

8. Nevoia de afirmare. Oarecum legată de cea anterioară, nevoia de afirmare implică enunțarea unui anume statut sau mândrie. Fie că este vorba de palatele venețiene de pe Canal Grande, de „palatele” țigănești din Huedin sau de vilele megalomane din Certeze, ideea este aceeași. Estetica lor este cu totul altceva și percepția asupra ei s-ar putea schimba în timp. Sau nu, nimeni nu poate ști, în orice caz meșteșugul este cel care s-a pierdut și urâtul reiese din lipsa utilității și înțelegerii spațiului însă aceasta este o altă discuție.

Dar nevoia de afirmare în cadrul comunității este fundamentală, uneori putând atinge dimensiuni absurde ca în cazul Certeze unde sătenii lucrează în Franța și

locuiesc acolo în bidon-vile-uri pentru a strânge bani să construiască în satul natal vile prea mari pe care nu le vor locui niciodată .

Este însă doar o fațetă extremă a acestei nevoi de afirmare. Ea poate prelua orice formă, de la dorința de a avea o casă mai frumoasă, la mândria de a-ți îngriji grădina de flori (obligație executată cu religiozitate în suburbiile din Germania și Austria) sau la simpla plăcere în orice lucru bine făcut.

9. Nevoia de spectacol, de iconic. Nu trebuie să uităm că arhitectura este una din cele șapte arte. Ca atare, ea are rolul de a transmite importante stări afective celor care interacționează cu ea (nu scriu privitorilor pentru că subliniez tocmai că este vorba despre toate simțurile aici). În goana după profit sau în îngroparea birocratică sub indici urbanistici (POT, CUT sau h/2), riscăm să îngropăm, așa cum spunea Schopenhauer, arhitectura „sub un noian de grinzi, cărămizi și mortar” .

Am atenționat de mai multe ori împotriva arhitecturii percepută ca sculptură monumentală și rămân la aceeași idee. Dar spectacolul poate fi perceput și prin prisma unei săli de teatru. Arhitectura se percepe treptat dar un ocol prea mare ar avea dezavantajul că ar naște plictiseală. În fond viteza medie a unui om este de circa 6 km/h și, ca atare, spațiile concave sunt mult mai apreciate decât cele convexe care necesită înconjurul lor.

10. Nevoia de varietate. Contrar efectului negativ al monotoniei, menționat anterior, simțim nevoia de varietate la nivelul orașelor noastre.

Varietatea dă personalitate fiecărei străzi, oferă repere pentru trecători și face plimbarea prin spațiul respectiv mai plăcută. Din cauza monotoniei, traversarea printr-un spațiu cu blocuri identice este un chin, ni se pare mai lungă decât ar trebui pentru că nu oferă nimic care să bucure simțurile, doar senzația unei locuri mașinale și o evităm dacă putem.

11. Nevoia de coeziune și coerență. Din nou aparent în antiteză cu cea anterioară, nevoia de coeziune se înțelege aici ca nevoia pentru o atmosferă unitară, o anumită expresie a spațiului construit. În realitate cele două merg mână în mână. Conflictul dintre cartierele noi, construite după cu totul alte principii și cele vechi, tradiționale este simțit poate cel mai bine într-un oraș care suferă de o lipsă de reguli, precum Bucureștiul. Lângă o bijuterie de vilă, parter și etaj se înalță un bloc cu 10 etaje care exprimă un singur lucru: nevoia financiară de a construi cât

mai mult pe parcelă. Interesant de observat că așezările vernaculare, deși au coerență, nu sunt monotone, fiind construite pentru individ, mai monotone fiind unele dintre proiectele noastre urbanistice, construite în serie pentru categorii de oameni „identici”.

12. Nevoia de joc și creativitate. Arhitectura este și trebuie să fie interactivă. Nevoia de creativitate a autorului nu este mai importantă decât nevoia de joc și creativitate a utilizatorului. Prima este un demers care durează de la câteva zile

la câteva luni, cea de-a doua se resimte pe durata multor decenii de folosință. O rigolă cu apă într-un oraș vara sau un jet surpriză va face fericite generații întregi de copii.

Un spațiu care oferă flexibilitate și o dimensiune ludică trecătorilor are toate șansele să atragă aici mult mai mulți vizitatori care vin din pură curiozitate și, prin aceasta, va înlesni toate acele activități care însumează ceea ce am putea numi „viață urbană”. Exemple de acest gen abundă de-a lungul istoriei, de la trompe l’oeil-urile din Renaștere la Biserica Mănăstirii Curtea de Argeș cu clopoțeii ei de argint și la folie-ile lui Bernard Tschumi din parcul La Villete.

13. Nevoia de simboluri. Nevoia de sacru. Derivată și aceasta din cea anterioară, nevoia de simboluri se situează pe palierul cel mai înalt al unei potențiale piramide a nevoilor în arhitectură. Simbolul ca dialog cultural între arhitect și receptor a avut mult de suferit în urma modernismului și manifestului prost-înțeles al lui Adolf Loos (v. p 43).

În realitate cele mai reușite opere de arhitectură sunt cele care pot reclama un simbol. De la Stonehenge cu simbolul cercului infinit, la piramide, cu simbolul movilei primordiale, la Ierusalim – cetatea cerească sau Axis Mundi și până la Opera din Sidney cu pânzele ei, arhitectura are rolul de a ordona silueta urbană, de a o ierarhiza, de a-i aduce un aport de sacru și de a diferenția de ogorul amorf din jur.

Simbolul, atâta vreme cât este legitim, nu este doar de tolerat, ci este de urmărit și este fundamental necesar unei arhitecturi de calitate, așa cum vom vedea în capitolul următor.

14. Nevoia de natură. În fine, ultima dar nu cea din urmă este nevoia cadrului natural în orice casă și în orice oraș. Am lăsat-o intenționat la urmă, nu pentru că ar fi câtuși de puțin mai insignifiantă ci tocmai pentru că este dintre cele mai importante. Dacă toate cele enumerate anterior caută rezolvarea lor în sfera culturalului, natura nu poate și nu trebuie să fie înlocuită de către acesta.

Zeci de mii de ani omul a fost obișnuit genetic să trăiască în natură iar acum este prizonier într-o lume aseptică, guvernată de aer condiționat și deodorante. În loc să urmărim bucurarea simțurilor cu miresmele și sunetele naturii cu care suntem obișnuiți genetic, o privăm de aceasta sub pretextul că produce mizerie (frunze moarte, puf de plopi, polen etc) sau alergii (când, de fapt, majoritatea alergenilor sunt artificiali).

Curs III - Psihologia arhitecturii si creativitatea

Față de Roger Scruton, Peter Smith este mai concret în abordarea sa cu privire la domeniul esteticii. De formație arhitect, el este profesor la Leeds și Sheffield și a fost vicepreședinte al RIBA. *Dynamics of Delight. Architecture and Aesthetics* este a cincea sa carte și este o sinteză a celor anterioare.

El pleacă de la premiza unei estetici bazată pe știință, nu doar pe percepțe filosofice. Amintește că la un moment dat s-a încercat chiar proiectarea unei mașini care să discearnă cât mai obiectiv posibil între obiecte cu calități estetice față de altele care nu au aceste calități. Amintește însă și faptul că acest efort a eluat lamentabil.

Smith consideră orașele ca fiind o luptă cu entropia mediului înconjurător. În acest sens pentru el sustenabilitatea cuprinde și latura estetică – "long life, loose fit". Estetica nu este un stil după cum frumusețea nu este doar o modă de moment.

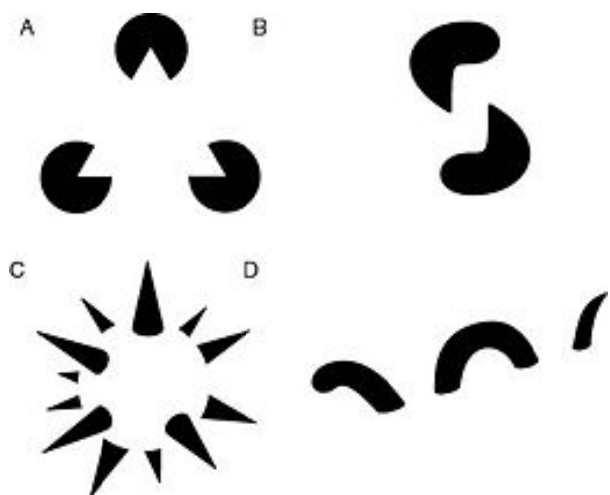
Legătura intrinsecă dintre psihologie, neurobiologie și percepția estetică. Pornind de la "științele creierului", Smith încearcă să evidențieze mecanismele experienței estetice exact acolo unde aceasta se produce, în creierul nostru.

Arta și știința rămân două domenii foarte greu de conectat deși mulți oameni de știință au afirmat nu o dată calitatea estetică a unei demonstrații matematice, de exemplu.

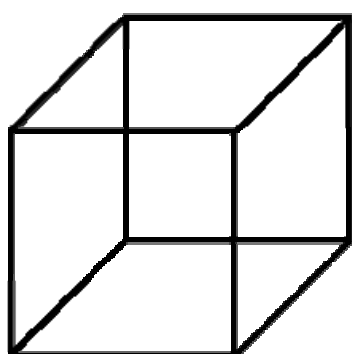
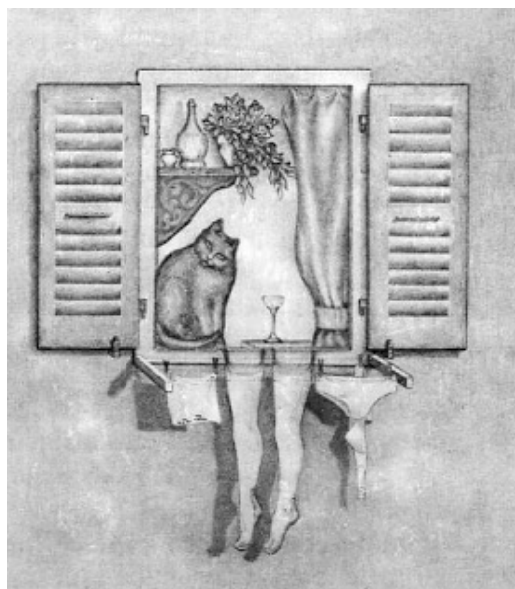
Arta ar fi după Smith legată de știință prin procesele cognitive care iau naștere în ambele situații, procese explicate în cadrul unei ramuri a psihologiei care poartă numele de *Gestalt* din germană. Ralph Weber a fost unul dintre primii care a considerat estetica prin prisma psihologiei *Gestalt*. Aceasta a enunțat câteva principii pe baza cărora ne formăm o imagine asupra unui desen chiar dacă el nu este complet. Acestea ar fi:

a. reificarea. Deși vedem niște figuri din care lipsește o bună parte, creierul nostru are capacitatea și tendința de a întregi imaginea, formând cel mai simplu întreg din părțile vizibile

b. multistabilitatea. În cazul în care desenul se poate interpreta în mai multe posibilități, creierul nostru alege pe rând una dintre cele două și oscilează apoi între cele două.

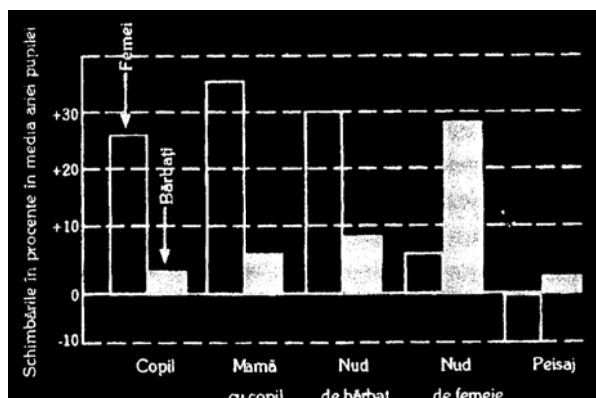


Reificarea, aspectul constructiv al percepției



Multistabilitatea – cubul Necker și vaza Rubin, tendința percepțiilor ambigui să varieze între două înțelesuri. Vedem alternativ portretul unei tinere și al unei babe cu batic în imaginea din dreapta

Psihologia Gestalt este un punct de plecare în abordarea esteticii dar evident că nu este totul. Percepția estetică se vrea a fi una **descriptivă**, nu **prescriptivă** și rezultă astfel mai multe soluții la o problemă unică ceea ce la rândul său implică o anume **creativitate**.



Schimbările în procente în media ariei pupilei la bărbați și femei

Rădăcinile percepției estetice.

Plecând de la ideea că plăcerea estetică este direct proporțională cu incitarea simțurilor s-au dezvoltat o serie de experimente pentru a determina ce anume trezește interesul la majoritatea oamenilor. Astfel s-a constatat că dacă pentru bărbați cele mai interesante imagini, care înregistrau cea mai mare dilatare pupilară erau nudurile de femei, pentru femei același rol îl jucau imaginile de mame cu copii.

Progrese legate de percepție s-au înregistrat prin studiul epilepticilor. Astfel, pentru tratarea cazurilor grave s-a descoperit că tăierea *corpusului callosum* - tubul neuronal care face legătura între cele două emisfere ale creierului - ajută la remedierea simptomelor convulsive. Desigur, separarea celor două emisfere a putut pentru prima oară prin intermediul unor scanari RMN în timp real să identifice unde anume se formează anumite procese cognitive (anterior fluxul de informație dintre cele două emisfere era neîntrerupt așa că era aproape imposibil de distins care este responsabilă de ceva anume).

Astfel s-a putut constata că

- **emisfera stângă** este responsabilă de capacitatea noastră de a forma **cuvinte**, de **gândirea în serie**, și de a distinge părțile unui întreg pe când
- **emisfera dreaptă** este capabilă de a forma **imagini**, cuprinde o **gândire în salturi**, neliniară, este cea datorită căreia distingem modele complexe și **întregi**

Creativitatea este un proces prin care se crează ceva nou din reinterpretarea a ceva ce exista anterior. Astfel creativitatea își are sursele în procesele emisferei drepte care vede imaginea de ansamblu și nu gândește liniar ci în salturi ceea ce corespunde practic momentului "evrika" pe care îl experimentează inventatorii sau chiar și artiștii uneori.

Din cauza volumului enorm de informație dintr-o singură imagine, singura capacitate a creierului nostru de a înțelege ce vede este **sintetizarea** acestei informații, gruparea elementelor similare, înțelegerea poziției corpului în spațiu în funcție de efectul de perspectivă, reducerea nivelului de detaliu perceput la esențial etc. Natura este astfel înțeleasă prin analogie, opoziție, echilibru și sinteză.

Pentru ca o experiență vizuală să aibă șansa de a deveni o experiență estetică este nevoie de cel puțin trei motivatori:

- a. stimularea trebuie să fie continuă**
- b. surpriza este esențială**
- c. perspectiva unei noi experiențe generează incitare (adrenalină)**

Experiența estetică este de fapt transpunerea complexității de forme în ordine. Creierul nostru este obișnuit să ordoneze ceea ce vede după cum aminteam. În momentul în care ceva complex este ordonat suficient prin procesele noastre cognitive, apare un sentiment de realizare, similar celui născut după un efort susținut sau chiar după rezolvarea unei grele probleme de matematică - un sentiment de plăcere profundă asimilat în acest caz unei experiențe estetice.

După Zeki, arta ar fi căutarea de a găsi constante și modele de organizare în natură. Omul caută cu frenezie schimbarea, **varietatea** dar și **unitatea**, iar estetica desăvârșită a orașelor istorice, pune emfază exact pe aceste aspecte complementare.

Factorul protean și creativitatea. Proteus era divinitatea greacă care era capabilă de a-și schimba înfățișarea după plac. Datorită acestei capacități el putea scăpa din orice împrejurare nefavorabilă. Factorul protean, în accepția lui Smith, se referă la capacitatea creierului nostru de a **gândi divergent** și, astfel, imprevizibil.

Creativitatea se bazează pe abilitatea să te rupi de modelele acceptate și învățate și să faci conexiuni non-lineare ceea ce implică o astfel de gândire divergentă. Este important de remarcat că orice gândire creativă este divergentă față de normă dar nu orice gândire divergentă este și creativă.

În ziua de astăzi, după cum am văzut în capitolul precedent, una dintre tarele cele mai mari ale spațiului urban este repetitivitatea care naște monotonie. Monotonia derivată din repetiția excesivă a unor elemente prefabricate poate fi soluția funcționalistă ideală pentru că implică costuri minime dar nu este nici pe departe soluția psihologică sau estetică ideală.

Nu este o coincidență astfel că în genul acesta de vecinătăți alienante a apărut fenomenul grafitti, pe de-o parte ca revoltă împotriva spațiilor distopice, pe de alta ca o modalitate (creativă uneori) de a însuși un spațiu lipsit de orice identitate sau detaliu estetic.



Grafitti - exemple de desene creative care fac mai ușoară parcurgerea spațiilor distopice și lipsite de identitate

Prin contrast, spațiile corespunzătoare din punct de vedere estetic sunt la baza lor creative și sunt rareori "îmbunătățite" de către utilizatorii lor prin "artă stradală".

Toate aceste spații sunt caracterizate, după cum remarcă Jaime Lerner de trei factori:

- Creativitate
- Flexibilitate
- Accesibilitate



Piața Muzeului, Cluj, imediat după pietonalizare: permitea desfășurarea tuturor activităților de relaxare specifice în acest tip de spațiu, de la evenimente organizate la manifestări spontane, întâlniri sau stat pur și simplu pe jos, bancă sau la terasă. Astăzi flexibilitatea spațiului este redusă - spațiu monofuncțional de tip "birt" în aer liber

Dar cum definim și măsurăm creativitatea?

- există o lipsă de înțelegere în ceea ce privește dimensiunile pedagogice ale creativității în învățământul de arhitectură
- există o lipsă de strategii cu privire la înțelegerea creativității la diverse niveluri și a modului în care aceasta ar putea fi evaluată
- există o lipsă de modele și unelte în evaluarea componentei creative în design

"Architectural theory is regarded as the driving force in creative design, but in general, this theory is derived from disciplines outside its field, and tends to the philosophical and esoteric. Thus, 'creativity' is measured by an often formalist response to a verbal discourse."

Anne Fitchett

Creativitatea are patru elemente distincte:

- produsul creativ
- procesul creativ
- persoana creativă
- mediul creativ

Forme de creativitate în arhitectură:

1. Arhitectura iconică a unor "Starchitects"

- obiectul de arhitectură devine un status-symbol, un reper în oraș
- forma este principalul aspect aici iar funcțiunea îi face deferență

2. Arhitectura creativă "mică"

- obiectul arhitectural facilitează activitatea și este de multe ori ignorat
- de multe ori vorbim despre reconvertirea unei clădiri existente sau de repararea unei disfuncționalități anterioare (*adaptive reuse*) funcțiunea e aspectul marcant al creativității, forma fiind un datum la care nu se intervine



Acupunctura urbană a lui Jaime Lerner la Curitiba: tubul de îmbarcare pentru autobuze dublu articulate asigură capacitate maximă de pasageri. Lipsa de fonduri a impus creșterea oilor în parcurile orașului ca soluție ieftină și sustenabilă. Cum spunea chiar Lerner: "dacă vrei creativitate, taie un zero de la buget, dacă vrei sustenabilitate, taie două"

Arhitectură creativă și creativitate derivată din arhitectură

Clădirile care au adăpostit persoanele creative au diferit foarte mult de-a lungul secolelor, de la agora Atenei la cafenele pariziene ale secolului al XIX-lea.

Una dintre cele mai ciudate clădiri care a adăpostit unele dintre mințile cele mai creative ale generației sale este MIT Building no. 20. După cum îi spune numele



MIT Building No. 20, una dintre cele mai urâte dar apreciate clădiri.

modest, clădirea a fost o improvizație și, dacă ne uităm la ea vedem că așa și este. Construită pe timpul Celui de-al Doilea Război Mondial, ea avea rolul de a grupa cei mai iluștri oameni de știință pentru a găsi soluții la problemele urgente ale războiului. Durata sa de existență a fost proiectat să fie circa 3-4 ani. Războiul s-a terminat dar, datorită efectelor pozitive pe care le-au raportat utilizatorii săi, a mai funcționat mai bine de cinci decenii până când a fost demolată în anii '90.

De ce am discuta la estetică despre una din cele mai urâte și mohorâte clădiri? Câteva motive ar fi:

- Pentru că a adăpostit cele mai multe realizări creative ale secolului trecut
- Pentru că arată cum arată
- Pentru că a rezistat mai mult de cinci decenii
- Pentru că a avut un impact pozitiv asupra creativității celor care au lucrat aici

Clădirea avea totuși câteva avantaje majore: fiind pe structură de lemn, puteau fi demontați pereți și chiar date găuri în planșee după necesitatea utilizatorilor. Fiind dispusă pe orizontală făcea necesară parcurgerea unor coridoare comune, adesea întortocheate pe care interacționau cercetători din domenii diferite și discutau adesea dezinvolt soluții interdisciplinare dintre cele mai creative, care nu ar fi fost discutate probabil într-un lift.

Cum poate o clădire să îmbunătățească creativitatea?

- trebuie să facă posibilă (sau chiar obligatorie) întâlnirea oamenilor (uneori din domenii diferite)
- trebuie să fie flexibilă și adaptabilă nevoilor locatarilor ei
- trebuie să combine munca și plăcerea

Exemple de clădiri care au învățat din lecția de la MIT Building 20: Campusul Google din New Bay View, California, clădirile Apple Campus etc.

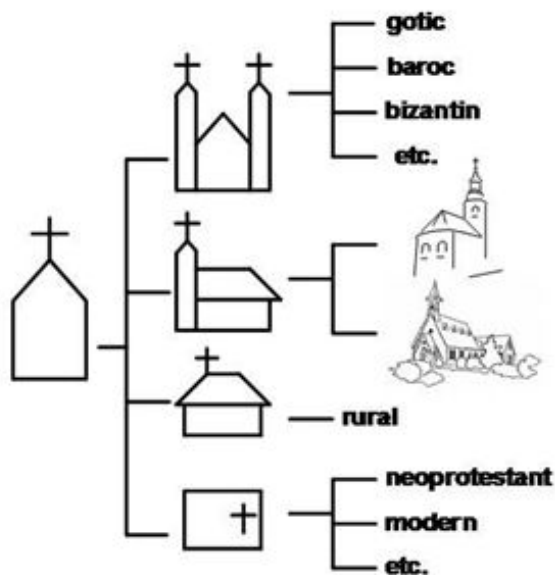
Creativitatea de grup este de multe ori mai importantă decât creativitatea individuală. În final creativitatea în arhitectură este crucială deoarece obiectul arhitectural se adresează de multe ori mai multor generații de utilizatori. Aceștia vor adapta încontinuu clădirea la nevoile lor, ceea ce este rău doar în cazul în care clădirea este prea inflexibilă să permită acest proces în mod natural. Astfel, procesul de proiectare al clădirii nu se termină decât în momentul în care aceasta se demolează.

Etapele procesului experienței estetice:

1. compararea informației cu ce știm deja
2. răspunsul simțurilor la forma obiectului de artă

Ritmul variației estetice fluctuează între stagnare cvasitotală (arta egipteană, arta sec X în Europa) la viteză delirantă (sec. XX și începutul sec. XXI)

Barlett spunea că memoria e stocată în serie dar acționează în mod coeziv pe care le-a numit ***mnemotipuri***.



Exemplu de mnemotip: biserica poate avea patru tipologii mari formale de la planul bazilical cu două turlă care flanchează intrarea la biserica clasică cu clopotniță la modelul rural fără turlă sau modelul contemporan.

Tipologia bisericii poate suferi modificări minore sau majore, caz în care pot apărea chiar subcategorii noi

Exemple discutate la curs: Centrul Pompidou, Sediul Lloyds din Londra, National Assembly - Wales, Le Grand Bleu - Marseilles, Tribunal de Grande Instance - Bordeaux, Disney Hall - F. Gehry, Boiler House - Londra, D. Liebeskind

Curs IV - Armonia si teoria haosului

La sfârșitul Celui de-al Doilea Război Mondial, multe dintre orașele Europei și nu numai erau complet distruse. Nevoia urgentă de reconstrucție pentru a asigura adăpost milioanei de oameni rămași fără un acoperiș a impus niște grave compromisuri.

Această nevoie de funcționalism imediat s-a suprapus însă și peste promovarea programatică a acestui funcționalism în mediile academice încă de dinainte de război. Lipsa de ornamente propusă de promotorii modernismului, dintre care cel mai vehement era Le Corbusier a fost impusă de restriștile economice din această perioadă.

Din punct de vedere estetic, clădirile s-au "curățat" de decorații excesive dar, excesul de zel a dus la o sărăcie a expresivității lor. **Armonia** a fost greșit identificată că conformitatea sau chiar cu uniformitatea și nu este o întâmplare că acum asistăm pentru prima oară la reproducerea pe scară largă a unui proiect de-a lungul unei străzi.

În realitate, armonia este mult mai mult decât o ordine simplistă, ea survine atunci când mai multe elemente colaborează și chiar concurează în același timp. Cu alte cuvinte pentru a avea armonie trebuie să existe un inevitabil dar rezolvabil **dialog** între elementele compoziționale. Poate, și de multe ori este chiar indicat să existe o minimă doză de **conflict** compozițional, dar nu suficient încât să distrugă echilibrul compoziției, un conflict rezolvabil adică.

În muzică, pentru că acolo este mult mai clar definită armonia, aceasta conține adesea și disonanțe dar ponderea lor este mică, per total câștigă **sincronia**. Rapoartele din muzică au fost mult mai clar definite decât rapoartele vizuale pentru simplu motiv că un sunet strident este mult mai puternic simțit ca fiind deranjant decât o imagine dezechilibrată. *Poluarea fonică* este astfel mult mai resimțită și cunoscută decât *poluarea vizuală*, deși vom vedea că și aceasta din urmă are repercursiuni nefaste asupra individului.

În muzică, timpul este totul. Melodia este succesiunea mai multor note iar armonia este suprapunerea lor în același timp. Dacă sunetele nu se suprapun perfect sau sunt prea multe avem ce se cheamă o **disonanță**. O doză de conflict este bine venită pentru că trezește interesul. Urechea o simte și apare curiozitatea asupra faptului cum se va rezolva în final acest conflict. De aceea mulți artiști folosesc tehnica vibrato - suprapunerea notei dominante cu o alta apropiată. Reverberația este un astfel de vibrație și la fel este și ecoul. Este și unul dintre motivele pentru care alegem să cântăm la duș pentru că baia păstrează o reverberație specifică.

În cazul catedralei din Liverpool, de exemplu, timpul de reverberație a fost identificat la 8 secunde după Peter Smith. Asta înseamnă că orice notă pare prelungită cu până la opt secunde și se suprapune peste cele ce urmează. Efectul sonor se potrivește cu monumentalitatea clădirii dar impune o linie melodică lentă pentru a păstra armonia, pentru a evita suprapunerea prea multor sunete. Nu orice muzică merge într-un astfel de spațiu dar cântul gregorian pare să fi fost inventat exact pentru acesta, după cum ar spune David Byrne.

Bach este considerat unul dintre cei mai mari compozitori pentru că a descoperit și dus la maxim legile armoniei. Prin tehnica fugii, mai multe voci se suprapun pentru a crea un conflict epic între forțele ordinii și cele ale haosului. În final prevalează ordinea dar după o bătălie considerabilă.

Ca atare există o predictibilitate imediată a muzicii, o așteptare a unor succesiuni deja cunoscute de note de către noi, la fel ca în folosirea unor procedee de ritm în arhitectură, de altfel. Dincolo de această limită, muzica încetează să mai fie melodioasă ci devine haotică, întâmplătoare iar rezultatul este că nu o mai urmărim, o considerăm întâmplătoare. Rezultatul este că o catalogăm instinctiv ca fiind urâtă și nu mai simțim nicio plăcere ascultând-o. Muzica clasică contemporană (la fel ca arhitectura contemporană pentru unii, de altfel) este exact așa. După cum spunea un cunoscut dirijor de la conservatorul din Cluj, te poți obișnui cu ea ca și cu un miros urât dar nu o să-ți placă niciodată.

Principiul armoniei ar fi astfel ordine peste complexitate, unitate în multitudine, asemănare limitată și diferență și se aplică la fel de bine în arhitectură ca și în muzică. Încă de la greci, frumusețea se afla la intersecția dintre complexitate și ordine. Minteă umană este echipată cu capacitatea de a desprinde modele și semnificații din forme abstracte și naturale, dintr-o aparentă entropie.

Pentru Baumgarten, frumusețea este bogăție sau multitudine combinată cu claritate. Leibniz considera căutarea perfecțiunii ca fiind obținerea a "cât mai multă varietate și cât mai multă ordine cu cât mai puține reguli". Pentru Samuel Taylor Coleridge, imaginația creativă este echilibrul dintre asemănare și diferență, dintre general și concret sau nou și familiar. Donald Belyne afirma și el: "toate căutările intelectuale, fie știință, filosofie sau arte, au un singur scop: să găsească unitate în diversitate și ordine în complexitate".

Natura însăși este bătălia dintre forțele stabilității și instabilității. În acest sens artele sunt o reflexie a naturii umane și se supun acelorași reguli. Toate artele pendulează între diferite grade de ordine rigidă, conservatoare, închisă și găsirea de noi modele, o ordine schimbătoare, efemeră, inovatoare dar controversată. În secolul al XVIII-lea, această pendulare între două extreme a coincis cu apariția a două curente artistice cu concepții total opuse:

Stilul clasicist

mitul antichității
urban, artificial
serenitate
disimulare în grup

vs.**Stilul romantic**

mitul pastoral
rural, natural
nevoia de agitație
provocare și implicare

În mediul construit, estetica formală se bazează pe două teme principale:

- modelul (diversitate coerentă)
- teoria proporțiilor

Aceste teme derivă din dorința minții de a găsi o ordine în informație:

1. nevoia de a mapa mintal mediul
2. nevoia de a crea conexiuni și modele de date similare pentru a ocupa mai puțin loc în mem.
3. nevoia de a căuta provocări pentru a găsi apoi recompense în ordonarea lumii perceptibile
4. folosirea combinațiilor de binoame

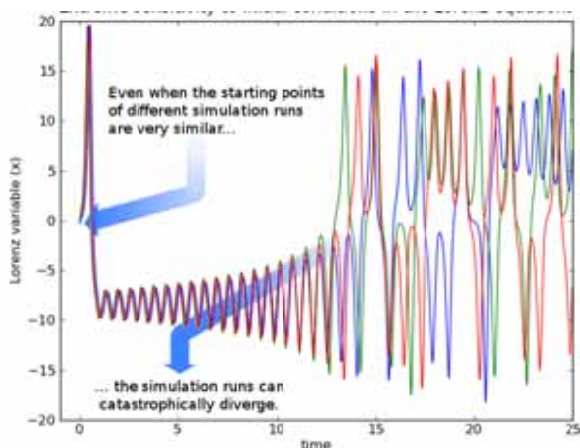
Există două tipuri de modele:

- unul uniform și simetric
- unul rupt și eterogen – predominant în natură

Ian Stewart: suntem atrași de simetrie pentru că o înțelegem și e clară. Dar e prea previzibilă și repetitivă așa că preferăm surprizele și considerăm mai frumoasă o simetrie imperfectă.

"Spargerea spontană a simetriei" pare să fie o regulă a naturii ceea ce a dus la apariția **teoriei haosului**. Teoria haosului arată că ceva aparent haotic este rezultatul unor reguli și, ca atare, predictibil. Cu alte cuvinte teoria haosului nu este despre haos!

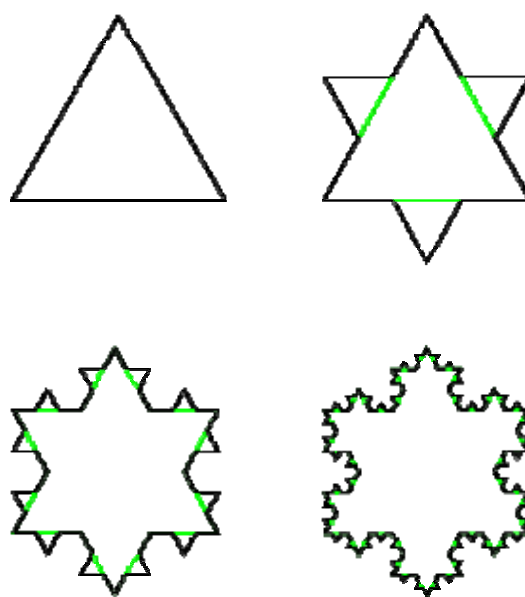
Alan Turing a inventat o formulă prin care calcula distribuția dungilor pe blana unui tigru. Ecuația Ginzburg-Landau se poate folosi pentru a explica prezența modelelor în sistemele chimice, pentru calculul materialelor supraconductoare, a activității musculare a inimii și a formei coloniilor de amibe. Aceste ecuații găsesc regulile prin care aparentul haos din natură este ordonat logic și cauzal și astfel, **predictibil**.



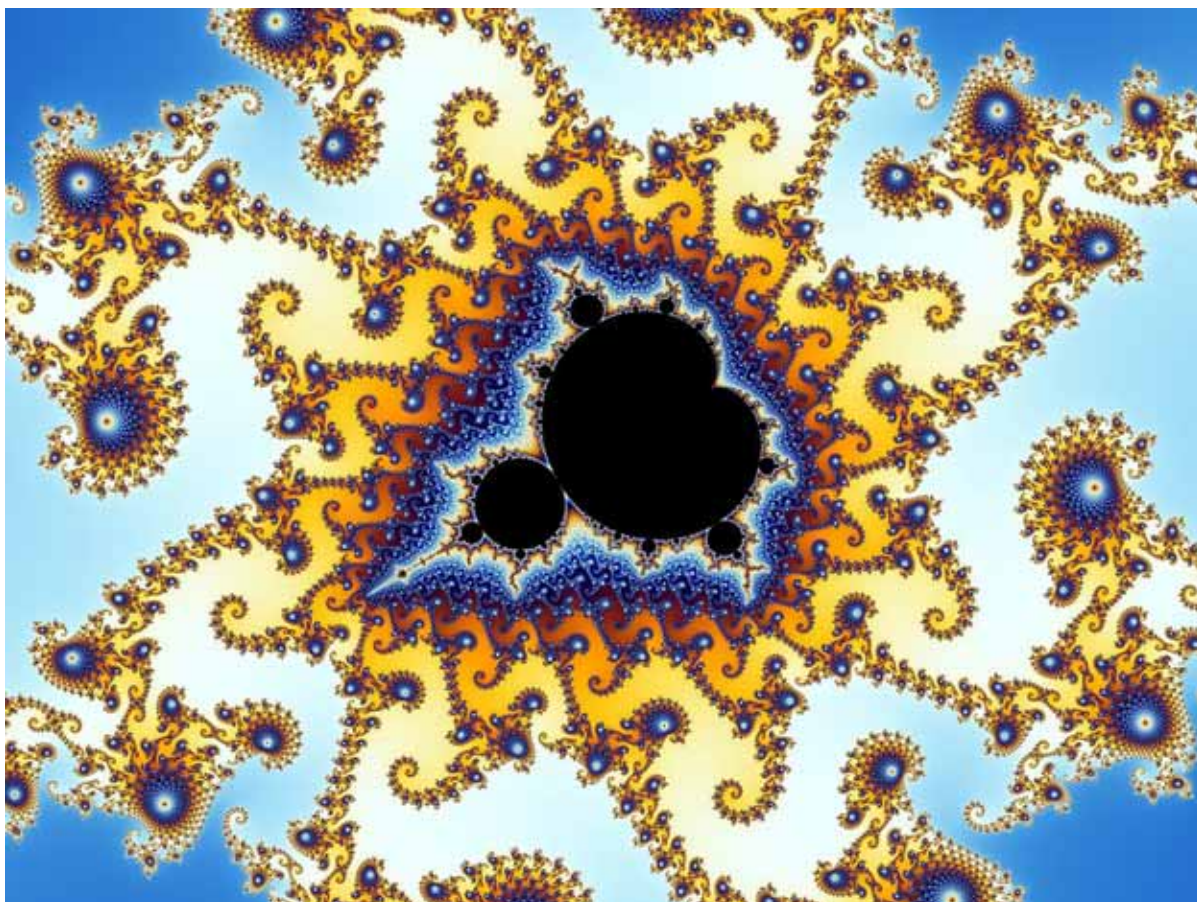
Teoria haosului: sensibilitate extremă chiar în cazul unor condiții inițiale foarte similare - ecuațiile Lorenz. Fumul antrenat de elicea unui avion trece repede de la o formă spirală predictibilă la o formă de nor haotic.

Efectul fluturului sau mai cunoscuta sa varianta în engleză, **the butterfly effect** a fost evidențiat de către Edward Lorenz, meteorolog, care, dintr-o eroare de calcul la a patra zecimală a prevăzut o evoluție a vremii total diferită față de situația reală. Astfel, variațiile infime, legate de a patra zecimală, au posibilitatea să dea efecte foarte diferite. Este clar că evoluția fronturilor atmosferice are o cauză reală, care se poate măsura, asta este însăși natura meteorologiei. Dar la variații cauzale foarte mici efectele variază enorm, ceea ce implică un aparent haos. Exemplul folosit este cel al unui fluture care își scutură aripile iar acea pală infimă de vânt se amplifică și, peste două săptămâni poate să devină un uragan la 2000 de km distanță. Sau poate nu. Acesta este *the butterfly effect*.

Dar ideea este că ceva aparent haotic în natură are de cele mai multe ori cauze reale, măsurabile. Varietatea naturii stă în această capacitate extraordinară de varietate cu mijloace și reguli minime. Tot pe ideea că se pot obține forme foarte complexe pornind de la forme și reguli foarte simple se întemeiază și fulgul de nea a lui Koch. Dacă fiecare din laturile unui triunghi echilateral se înlocuiește cu o linie frântă, formată din patru segmente și apoi fiecare segment se înlocuiește cu alte linii frânte pe același principiu, forma devine extraordinar de similară unui fulg de nea perfect. Repetarea procesului poartă numele de **iterație** și poate fi dusă la infinit. Poate și natura folosește aceleași reguli.



Fulgul de nea al lui Koch



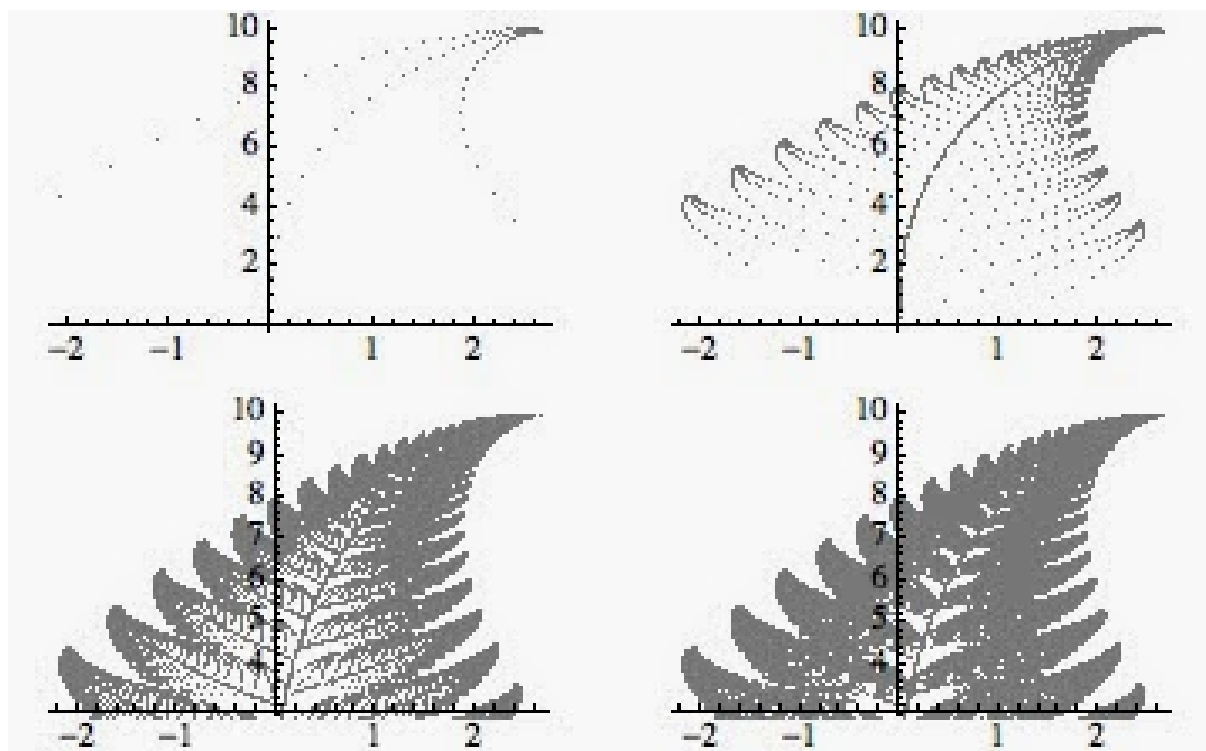
Setul lui Mandelbrot - forme de cai de mare. În mijloc forma primordială recurentă la diverse scări sau Zoom-in-uri

Înlocuirea părții cu întregul și a noilor părți rezultate cu alți întregi la infinit duc la niște figuri geometrice deosebite numite **fractali**. Fractalii sunt auto-asemănători în sensul în care, indiferent de scară, fractalul va arăta la fel. Cel mai celebru în acest sens este Setul lui Mandelbrot, un fractal ale cărei iterații duc la forme foarte complexe deși regulile de plecare sunt foarte simple.

Un caz interesant de utilizare a fractalilor este relatat de către Loren Carpenter care, în anii 70 a avut de făcut o animație care să cuprindă un zbor deasupra unor munți. Modelarea 3D a munților, pe lângă faptul că era deosebit de greoaie pe atunci nu era deloc realistă așa că Loren a folosit geometria fractalilor pentru a pleca de la niște forme foarte simple pe care le-a iterat de câteva ori până când au început să semene remarcabil cu niște munți. Animația *Vol Libre* se poate găsi la: <http://www.cartoonbrew.com/cgi/pixar-before-pixar-41121.html>. Carpenter a ajuns unul dintre membrii fondatori ai Pixar unde lucrează și astăzi.

Natura este surprinzător de plină de forme de fractali, fie că vorbim despre plămânii sau rinichii noștri sau despre copaci, ferigi, munți, valuri, râuri sau alte modele regăsite în natură. Dintre culturile lumii, se pare că fractalii sunt prezenți în lumea Africii. De văzut în acest sens conferința TED a lui Ron Eglash:

[The fractals at the heart of African Designs](#)



Reiterarea de patru ori duce la forma frunzei de ferigă

Fiecare copac sau frunză sunt unice dar regulile simple prin care au luat formă implică o direcție clară, o ***taxonomie***. Natura funcționează astfel pe principiul improvizației, nu a design-ului rigid. Creșterea și dezvoltarea sunt impredictibile și depind de cauze imediat anterioare nu apriorice, la fel ca în cazul fenomenelor meteorologice. Principiul este că fiecare bătaie a inimii depinde de cele imediat anterioare, nu de un ceas preprogramat.

Faptul că natura crește astfel organic, non-linear, permite extraordinara ei capacitate de adaptare. Einstein spunea că Dumnezeu nu joacă zaruri. Astăzi putem spune că da, joacă, dar zarurile sunt măsluite.

Universul lui Einstein, spre deosebire de cel mecanic al lui Isaac Newton admite apariția fenomenelor întâmplătoare cum ar fi formarea super-novelor, exploziile stelare etc. Mario Livio, director la Hubble Telescope, spune că a încercat o viață întreagă să găsească regulile care dau naștere minunatelor fotografii ale galaxiilor. Aparent în spatele complexității inimaginabile sunt câteva reguli simple, de frumusețe incontestabilă, care nu par a fi întâmplător alese.

Și creierul poate fi considerat o mașină a haosului, care lucrează cu echilibrul dintre autonomia părților sale constituente și integritatea întregului. Datorită faptului că emisferele cerebrale se ocupă cu activități foarte diferite după cum am văzut, cunoștiința noastră fiind astfel o sinteză a activității lor comune, creierul este capabil de rezultate dintre cele mai imprevizibile - acesta fiind chiar mecanismul creativității.



Percepția naturii se face prin decodificarea imaginii în elemente mai simple pe baza regulilor compoziționale și experiențelor anterioare – similar arhivării pe calculator.

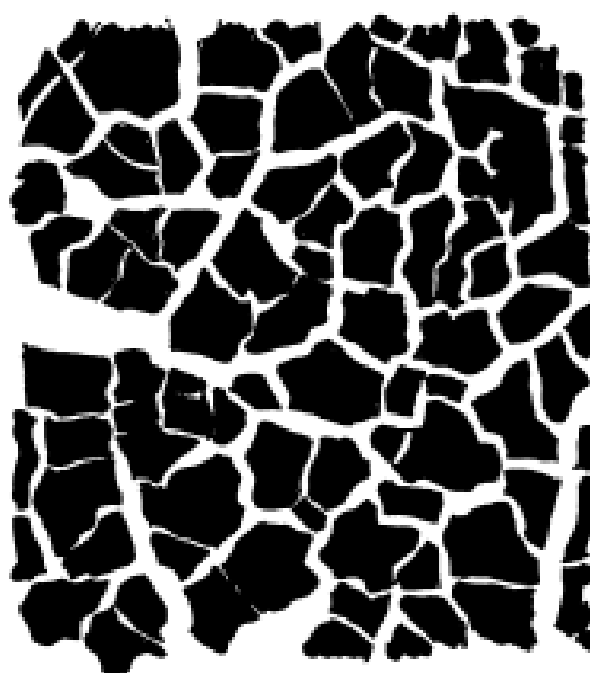
La fel, în artă, găsirea regulilor compoziționale naște un sentiment de plăcere, ceea ce reprezintă de fapt experiența estetică.

Limita dintre aparentul haos al favelelor și ordinea geometrică a cartierelor rezidențiale adiacente

Aceasta se bazează pe un echilibru între armonia sau ordinea elementelor constitutive și complexitatea acestora, fenomen care corespunde nevoii native a oamenilor de varietate unitară.



Harta orașului Bruges



Crăpături în polistiren strivit, după P. Smith

Curs V - Studii de caz. De la natură la țesutul urban

Spre deosebire de arhitectură unde valoarea obiectului arhitectural este în speță calculată la metru pătrat, în funcție în principiu de oraș și zonă, pictura are o valoare de piață bazată îndeosebi pe cota estetică acceptată la momentul respectiv a pictorului. Cu alte cuvinte dacă arhitectura este cotată cantitativ, pictura ar fi cotată calitativ. Astfel vedem cum opere de Rembrandt sunt catalogate ca similare din punct de vedere financiar cu picturi de-ale lui Jackson Pollock, spre exemplu, dar mult mai scumpe decât decât ale măestrilor flamanzi mai puțin renumiți, contemporani cu Rembrandt.

Succesul de care se bucură în acest sens pictura decorativă a lui Pollock este destul de greu de înțeles deoarece operele sale nu au o inspirație din natură sau din subiecte ale vieții cotidiene ca mai toți pictorii de până la el. Ele sunt aparent doar niște măzgălituri haotice pe o coală de hârtie și nimic mai mult. Unii "curajoși" ar spune chiar că "așa pictură știu și eu să fac".

Și totuși, în momentul în care sunt puși în fața faptei, imitațiile făcute de neaveniți se dovedesc a fi net inferioare compozițional operelor lui Pollock. Un studiu pe studenți în alte specialități decât pictura a demonstrat că 113 din 120 au ales instinctiv picturile lui Pollock deși nu știau că sunt ale lui în comparație cu un desen haotic total. Întrebarea care vine automat este de ce?



Patru imagini din ce în ce mai de aproape ale unui tablou de Pollock - același nivel de complexitate

Pentru a înțelege trebuie să plecăm de la tehnica de pictură folosită de Pollock - *drip & splash*, o tehnică inventată anterior de către Max Ernst în 1942 care folosea un stativ vertical sau un cui prins de tavan, un fir de ață lung și o conservă găurită plină cu vopsea lichidă. Prin realizarea unui pendul, mâna artistului fiind folosită doar la ghidarea firului de care e legată conserva se realiza o mișcare browniană care lăsa urme de vopsea mai subțiri sau mai groase în funcție de cum era scuturat firul. Rezultatul era o compoziție de aparent haos dar care se supunea vag atât intențiilor pictorului (care nu atingea conserva direct) cât și legilor mecanicii.

Dar cel mai interesant la picturile lui Pollock este faptul că ele oferă același grad de complexitate indiferent de apropierea privitorului (*zoom*). Se comportă în acest sens exact ca un fractal și poate acesta este un motiv pentru care sunt înțelese și apreciate instinctiv de către privitori. Întrebat de ce nu se inspiră mai mult din natură, Pollock ar fi răspuns sec: *I am nature*. Se pare că era mai aproape de adevăr decât își dădea singur seama...

În secolul al XVIII-lea, compozitorii au adoptat o metodă nouă de a crea teme muzicale, numită *Ars combinatoria*. Metoda consta în introducerea câtorva note întâmplătoare în compoziție pe baza aruncării unor zaruri, rolul compozitorului fiind apoi să creeze armonie plecând de la sunetele date. Acest procedeu avea avantajul că era o sursă inepuizabilă de varietate și a asigurat multă vreme faptul că muzica are exact câtă varietate are nevoie pentru a nu fi nici monotonă, nici haotică.



Pictură de Pollock, imagine aeriană a unui oraș și desenul unei frunze, toate trei se supun aceluiași reguli compoziționale ce asigură complexitate la orice scară

Dar poate un alt motiv pentru care arta lui Pollock a fost apreciată este și complexitatea sa aparentă. Te poți uita fără riscul de a te plictisi la un tablou de al său, lucru care nu se poate spune, din păcate despre o stradă cu blocuri sau case identice sau o fațadă de anii 70 în care există una, maxim două reguli compoziționale și acelea strict geometrice și banale.

Prin anii 60, Smith a realizat o fotografie virtuală, un colaj al King's Parade din Cambridge peste care a suprapus fațada Colegiului Fitzwilliam. Imaginea se vroia a fi anecdotică din cauza simplismului excesiv al fațadei dar efectul nu a

fost cel scontat, o serie dintre colegii săi chiar apreciind colajul ca pe o posibilă intervenție de a "ordona" strada.



King's Parade, Cambridge, studiu ipotetic de înlocuire a frontului istoric cu o intervenție tipică a anilor '60 – Fitzwilliam College tot din Cambridge

Câțiva ani mai târziu au apărut studii pentru "remedierea haosului" din Prince's Street din Edinburgh. Întreaga stradă cu clădiri vechi a fost propusă spore demolare. Argumentele inițiatorilor proiectului sunau surprinzător de similare lui Corbusier la planul Le Voisin: *"Whatever coherence Prince's Street in Edinburgh might have had in the past has long since gone"*. Din fericire planul a durat prea mult să fie implementat și țesutul istoric a scăpat de la demolare iar astăzi oamenii, arhitecți și non-arhitecți i-au redescoperit ca prin farmec coerența.



Alte străzi însă nu au fost la fel de norocoase, după cum se vede în situația de la Christ's College unde un mastodont a ajuns să domine în modul cel mai nefericit țesutul încheiat anterior, distrugându-i coerența.



Propunere a arhitecților vremii de a repara Prince's Street, Edinburgh...

...și situația reală pe King's Street

Caracteristici ale teoriei haosului:

- este holistică (întregul este mai mult decât suma componentelor sale)
- este dinamică (orice detaliu poate schimba totul)

Orașele sunt astfel cea mai avansată expresie a principiului holistic în opera omului, cele mai complexe dar și cele mai interconectate și sensibile la schimbări (calitative).

Imaginea orașului creat organic este astfel pitorească, urmează un așazis **chaos pattern** după cum l-ar numi Smith.

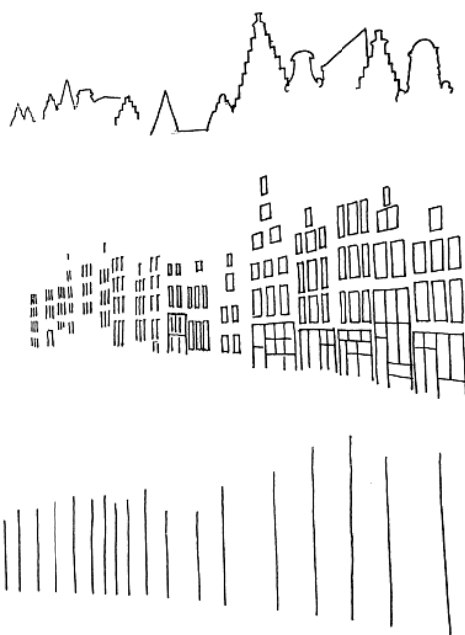
Prin contrast, regulile simplist-geometrice promovate de brutalismul anilor 60 și 70 au lăsat răni adânci pentru că erau complet oarbe la context și la regulile compoziționale ale orașului. Stilul internațional lipsit de specific local, lipsa de scară și detaliu, monotonia, toate au dus la apariția unor monștrii care astăzi sunt demolați pe bani grei sau, în cel mai bun rețadizați și ascunși.

Dar ce face oare un oraș istoric să fie atât de apreciat astăzi ca țintă pentru turiști prin contrast cu piața Primăriei din Boston, de exemplu, care nu reușește să atragă nici măcar vagabonzii fără adăpost din oraș?

Dacă ar fi să luăm exemplul Amsterdam-ului am constata următoarele:

- și în cazul orașelor hanseatice, dintre care face parte și Amsterdamul, putem vorbi despre un stil internațional, marcat prin apariția pinioanelor la stradă, a fațadelor înalte și înguste, a ferestrelor mari, de profil dreptunghiular, orientate vertical.

- compoziția fronturilor principalelor străzi este aparent haotică, nu are o regulă geometrică clară, un singur ritm. Golurile nu sunt identice și nici fațadele caselor nu sunt la fel, de multe ori fiind chiar din stiluri, perioade diferite.



Cu toate acestea există câteva caracteristici unitare ale arhitecturii hanseatice în general și ale centrului istoric al orașului Amsterdam în particular. Acestea ar fi:

- fronturi înguste, planuri dezvoltate în adâncime
- frontoane la stradă
- bogăție ornamentală a frontoanelor pentru marcarea identității
- un raport de gol mai mare decât plinul fațadelor
- preponderența anumitor culori, preferința pentru rame în special albe la ferestre
- împărțirea ferestrelor în ochiuri mai mici de geam

Ca atare vedem cum regulile ordinii reușesc să creeze o imagine coerentă în țesutul urban al capitalei Olandei dar, în același timp varietatea își are locul ei în acest dialog. Faptul că nicio casă nu este identică cu cealaltă oferă suficient interes pentru privitor. Meșteșugul constructiv este același dar el nu inhibă imaginația meșterului pietrar ba dimpotrivă, îi oferă acestuia și locatarilor casei posibilitatea de afirmare a individualității fără pericolul disonanței.

Deși, după cum am amintit, stilul hanseatic este unul internațional, aplicarea lui nu este una mecanică. Fiecare oraș hanseatic își păstrează specificul său și Bruges nu este identic cu Ghent, cu Amsterdam sau cu Lubeck.



Amsterdam și Munster, două orașe hanseatice diferite calitativ



Două încercări în Borneo-Sporenburg: prima preia aceeași casă și o repetă identic, celalaltă lasă frâu liber arhitecților cu concepții prea diferite

În acest sens este interesant de remarcat că un oraș ajuns la maturitate ca Amsterdam oferă un raport de ordine versus complexitate ideal pe când unul care a fost bombardat și reconstruit cu mijloace precare, precum Munster, Germania, de exemplu nu poate atinge același nivel de delectare estetică. Repetiția mecanică, lipsa detaliilor (din cauza lipsei timpului și a banilor, fără îndoială), fac ca orașul german, deși reconstruit cât a permis de fidel tehnologia și fondurile, să fie searbăd. Ordinea subjugă varietatea aproape de tot.

O altă problemă este chiar zona pericentrală a Amsterdamului unde s-au făcut o serie de experimente pentru a regăsi calitatea estetică prezentă în centru. În cartierul Borneo Sporenburg, astfel, s-a reglementat o ocupare a terenului cât mai apropiată de vechiul parcellar. Lățimea frontului este identică și parcelele sunt dispuse pe adâncime. Casele sunt de cel puțin două ori mai înalte decât late.

Astfel s-a optat la un moment dat pentru reiterarea unui proiect tip ca în imaginea din stânga jos dar, deși proiectul avea unele calități, rezultatul a fost unul destul de monoton, mult inferior cartierelor vechi.

O a doua soluție marșă pe creativitatea arhitecților cărora li s-au impus doar alinierea la front și la cornișe. Dar concepțiile foarte diferite, alegerea unor goluri orizontale nespecifice și plastica total diferită dă impresia unui haos total, a unei lipse de gândire la nivel macro. Cele două exemple se află astfel la cele două extreme ale spectrului, unul fiind prea riguros iar celălalt prea haotic. Cu atât mai mult pare temerar efortul antemergătorilor lor de a atinge o coerență.

Caracteristicile care pun emfază pe ordine în orașele istorice:

- folosirea materialelor locale – piatra, paianta, cărămida aparentă
- raportul consistent dintre plin-gol
- raportul consistent dintre lățimea și înălțimea fațadei la stradă
- dimensiunile ochiurilor de geam
- deschiderile optime în funcție de lemn
- așezările planificate, climatul și topografia terenului

Pe lângă aceste caracteristici generale, cele mai multe orașe care își trasează istoria în evul mediu au un caracter unitar local. Vedem astfel cum specificul local la Strassburg și în toată Alsacia surprinde o arhitectură de tip fachwerk, la fel cum orașele din nord optează pentru cărămida aparentă. Orașele italiene, în special din nord, au o serie de arcade la nivelul parterului și prezența unor obloane verzi, în contrast cu fațadele colorate. În Grecia insulară vedem preferința pentru albul simplu dar elegant al varului și geamurile mici.

Specificul local merge și mai departe, astfel în cadrul aceleiași culturi vedem orașe diferite. La Genova alternarea de asize de marmură albă și neagră pare să fie specifică pe când la Bologna este specifică flancarea ambelor fronturi ale

străzii cu portice, indiferent de orientarea cardinală. Per total orașele europene medievale oferă fiecare în parte o atmosferă unică dar în fiecare dintre ele se regăsește și dimensiunea contextului istoric, cultural, geoclimatic, economic și social care alcătuiesc rețeta unică din care a apărut.



Arcade și obloane - caracteristici ale arhitecturii ligure



Asize intercalate la Genova și portice specifice la Bologna



Imagine tipică a coastei grecești, Santorini