

REAL AND VIRTUAL IN CONTEMPORARY ARCHITECTURE

Claudiu-Alexandru TUDORAN, Assist. Prof., PhD, “Ion Mincu” University of Architecture and Urban Planning

Abstract: In architecture, materialization produces an object. The territory, rather than the object, constitutes the subject of creation. The architectural concept is the idea that generates spatial organisation, from which the design is elaborated; also it gives the key in proper understanding of the work to be performed. The concept has to take into consideration that the result will not be received as an object, but as a situation. In each stage of the elaboration process, the idea can be read differently, and so, ideally, even the details emerge from the whole concept, which it reflects.

Keywords: concept, abstract machines, virtual, real(ity), territory.

Accepțiunea conceptului a suferit modificări o dată cu societatea capitalistă. În ceea ce privește arhitectura, aceste modificări s-au manifestat în primul rând prin înlocuirea ideologiei (*politice*), ce a avut dintotdeauna o amprență capitală asupra imaginii și compoziției spațiale, cu o nouă organizare ce a căutat să stabilească noi relații între obiect și subiect. Însăși distincția obiect-subiect a determinat lansarea unor explorări conceptuale, ce au lărgit și mai mult câmpul de manifestare al arhitecturii.

Dacă luăm în considerare textele marilor gânditori francezi de sfârșit de secol XX, în special cele rezultate din colaborarea lui Gilles Deleuze cu Félix Guattari, constatăm că schimbările societății aduse de capitalism au determinat o superficializare a naturii universale a lumii înconjurătoare, accentul fiind pus pe produs, ca rezultat al dihotomiei subiect-obiect. În aceste condiții conceptul fluctuează de la un caracter universal în domeniul imediat, ceea ce reconfigurează întregul proces de *ființare*.

Tehnologia, ca mobil principal al acestor schimbări, devine la rândul său un obiect de studiu. În arhitectură, relația dintre tehnologie și edificare este una vitală astfel încât, în ultimă instanță, ființarea are un caracter pur material. Putem considera așadar arhitectura ca palier de manifestare ce este fundamentat pe artă (prin caracterul estetic al obiectului realizat), știință (edificarea și organizarea spațială) și filosofie, aceasta din urmă intrând în discuție în special datorită schimbărilor din societate.

Dacă privim puțin asupra textelor lui Deleuze și Guattari, constatăm că:

“filosofia nu este o simpla artă de formare, inventare, sau fabricare de concepte, deoarece conceptele nu sunt neaparat forme, descoperiri, sau produse. (...) filosofia este disciplina ce implică *crearea* de concepte. (...) Obiectul filosofiei este de a crea concepte ce sunt mereu noi.”¹,

iar

¹ în Deleuze, Gilles; Guattari, Félix (1994[1991]) *What is Philosophy?*, Columbia University Press, New York, p. 5, trad. mea

“Filosofia, știința, și arta ne îndeamnă să rupem firmamentul și să plonjăm în haos. (...) filosoful aduce înapoi din haos *variațiuni* (...) acestea reprezintă reconectări printr-o zonă imprecisă dintr-un concept. (...) Omul de știință aduce înapoi din haos *variabile* (...) [ce] intră în relațiile determinabile ale unei funcții (...) Artistul aduce înapoi din haos *varietăți* ce (...) stabilesc o ipostază a senzorialului, (...) a senzației.”²

Arhitectura se situează așadar pe această joncțiune dintre cele trei planuri de imanență stabilite de artă, știință și filosofie în traversarea haosului:

“haosul are trei fiice, în funcție de planul care îl traversează: acestea sunt (...) arta, știința și filosofia – ca forme de gândire sau de creație (...) [sau] realitățile produse în planurile ce traversează haosul.”³

Fiind stabilită noua ontologie, creația de arhitectură ajunge să fie din ce în ce mai susceptibilă interpretării, ceea ce implică relația subiect-obiect ca mobil principal al ființării. Corpul arhitectural capătă o complexitate ce *poate fi controlată* prin intermediul mediilor tehnologice, complexitate ce încearcă să exprime valențe cu *caracter virtual*:

“Existența, ca proces de deterritorializare, reprezintă un proces inter-mașinic ce se suprapune dezvoltării de instanțe existențiale singularizate. (...) Existența nu este (...) reprezentabilă.”⁴

Mașinile abstracte propuse de Deleuze și Guattari⁵ reprezintă mobilul ce traversează simultan cele trei planuri de imanență stabilite prin haos, mobil ce *validează* succesiv conceptul până în momentul decisiv al enunțării:

“Este (...) imposibil să negăm participarea gândirii umane în esența mașinismului. Dar până în ce punct poate fi aceasta descrisă ca umană? (...) Mașina depinde întotdeauna de elemente exterioare pentru a fi capabilă să existe. (...) acesta se află într-o relație de alteritate cu alte mașini virtuale sau actualizate.”⁶

Mai mult,

“Mașina, fiecare categorie de mașini, se află întotdeauna la joncțiunea dintre finit și infinit, în punctul de negociere dintre complexitate și haos.”⁷

² *Ibid.*, pp. 202-203, trad. mea

³ în Deleuze, Gilles; Guattari, Félix (1994[1991]) *What is Philosophy?*, Columbia University Press, New York, p. 208, trad. mea

⁴ în Guattari, Félix (1995[1992]) *Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, p. 52, trad. mea

⁵ în Deleuze, Gilles; Guattari (2005[1980]) *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*, University of Minnesota Press, Minneapolis

⁶ în Guattari, Félix (1995[1992]) *Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, pp. 36-37, trad. mea

⁷ în Guattari, Félix (1995[1992]) *Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, p. 111, trad. mea

Privind asupra proceselor mașinice de creație se constată că mintea umană ajunge să fie limitată în fața complexității expuse. Francisco Varela descrie o mașină ca fiind “un set de relații interne ale componentelor sale independente de ele însăși”⁸. Organizarea unei mașini așadar nu are nici o legătură cu materialitatea acesteia. Acesta distinge două tipuri de mașini: mașini *allopoietice*, care produc altceva decât pe ele însele, și mașini *autopoietice*, care își generează și își specifică propria organizare și limite.

În acest context, Félix Guattari susține că:

“Autopoiesisul merită să fie gândit în termeni de entități evoluționare, colective, ce își mențin diverse tipuri de relații de alteritate, mai degrabă decât să fie inevitabil închise în ele însele.”⁹

Proiectarea de arhitectură, așadar, trebuie să-și poată păstra o zonă deschisă a produsului final, în scopul liberei interacțiuni dintre acesta și utilizator. Arhitectul însuși organizează mai degrabă *teritorii virtuale*, zone de interes cu un potențial înspre materializări multiple. Acest lucru determină o posibilitate de reconfigurare sporită a spațiilor create, astfel încât utilizatorii primesc un grad mărit de libertate de explorare și manifestare a necesităților contextuale și/sau momentane.

Félix Guattari susține că realitatea este un construct subiectiv:

“Ar trebui să considerăm separat producțiile semiotice din mass media, informatică, telematică și robotică de subiectivitatea psihologică? Nu cred. (...) mecanismele tehnologice de informație și comunicare acționează în esența subiectivității umane, nu doar în cadrul memoriei și al inteligenței, ci și în cadrul sensibilității, afecțiunii și a inconștientului.”¹⁰

Accepțiunea acesteia ține deci de individ. Realitatea are o serie de componente ce o definesc, între care spațiul este unul dintre cele mai importante.

Spațiul, este o coordonată foarte importantă și la îndemâna umanității. Definește teritoriul de lucru, domeniul de activitate, în care motivul este activitatea. Generații trec, spațiul rămâne *același* – neschimbat: o însumare a valorilor moștenite prin cumulul societății.

Spațiu și timp: în perspectiva temporală spațiul suferă un constant proces de teritorializare și deteritorializare între virtual și real. *Proiectarea* unei idei - poate în vremurile apuse, a unei ideologii - determina apariția unui spațiu.

În condițiile influenței noilor tehnologii asupra procedului artistic, Guattari susține că:

“transformările tehnologice ne obligă să fim conștienți atât de caracterul universal și reducător al omogenizărilor subiectivității, cât și de o tendință de eterogenitate (...)

⁸ în Maturana, Humberto; Varela, Francisco (1972) *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*, D. Reidel Publishing Company, Boston & London, p. 77

⁹ în Guattari, Félix (1995[1992]) *Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, pp. 39-40, trad. mea

¹⁰ în Guattari, Felix (1995[1992]) *Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, p. 4, trad. mea

Designul asistat de calculator conduce la producția de imagini ce trimit către Universuri plastice fără precedent.”¹¹

Așadar, spațiul este ceea ce *ne dorim* să fie. Societatea navighează într-un spațiu în care reperle unanim acceptate reprezintă ghidaje.

Spațiul implică totodată utopicul și distopicul. În dimensiune temporală, valențele unui spațiu evoluează o dată cu utilizatorii. Spațiu de fapt niciodată nu este *același*. Ceea ce este împărtășit de către utilizator (senzații, amintiri, etc.) asigură legătura necesară dintre real și virtual. În acest sens spațiul, inevitabil, este sacru. Fiecare referință conține o legătură nescrisă, o mărturie imaterială, o concretizare a unui spațiu.

Spațiul este astfel polivalent. Pentru fiecare individ reprezintă altceva. Putem discuta mai degrabă atunci despre unități de spațiu. Timpul aici devine un artefact tehnic: timpul nu poate fi divizat în unități temporale aferente celor spațiale. Timpul devine referința ce integrează unitățile spațiale.

Dimensiunea utopică, în care se presupune că indivizii sunt *generici*, și propune o lume *egală*, este una inconformă cu natura fizică a realității. Distopia, prin dezordinea aranjată, prin libera manifestare a eului, prin atingerea unei unități *absolute* și integratoare a eului reprezintă *adevărata* armonie a lumii contemporane.

Binaritatea utopie – distopie este analizată aici în contextul dihotomiei minte – corp. Revenim astfel la constructul spațial.

Aici ne întâlnim cu un aspect important al paradigmei arhitecturii contemporane: unitate în varietate. Arhitectura este profund limitată din punct de vedere constructiv în elaborarea unor spații cu caracter ~meta. De-a lungul istoriei, arhitecții au folosit artificii artistice pentru a elabora constructe spațiale *polifonice*¹².

Prin folosirea tehnicilor asistate de calculator, arhitecții pot explora și verifica mai eficient spațiile viitoarelor construcții. Care sunt noile reperi spațiale ale arhitecturii contemporane? În ce fel (mai) poate influența societatea tendințele arhitecturii? Ce înseamnă cu adevărat frumosul în procesul actual de design? Toate aceste întrebări converg de fapt într-una singură: care este legătura dintre spațiu și formă? Ce determină astăzi configurările spațiale arhitecturale? Să fie oare societatea (confuză din cauza avansului tehnologic) sau nevoia, clasicul *utilitas*?

Prin proiectarea parametrică, generarea și evoluția construcției permit o flexibilitate a modificărilor ce intervin de-a lungul procesului de proiectare și implementare. De aici se observă cum *utilitas*-ul are o prestanță dominantă, iar *venustas*-ul intervine progresiv, coordonând fiecare decizie ce trebuie luată.

Dar acestea sunt în continuare instrumentele arhitectului. Unde este de fapt utilizatorul? Revenind la utopie, utilizatorii sunt *forțați* într-un spațiu, într-o comuniune.

O dată cu cyberspațiul, constructul spațial s-a extins. Proiecția bidimensională din interiorul monitoarelor computerelor are repercursiuni integratoare în realitatea fizică. Capacitatea *formală* a arhitecturii a dispărut; *forma* nu mai contează. Materialul nu mai

¹¹ *Ibid.*, p. 5, trad. mea, italicele îmi aparțin

¹² Termen preluat din textul lui Guattari (1995[1992], pp.15-17), ce implică cristalizarea *asamblajelor* existențiale.

are aceleași valențe. Căutările stilistice încep să nu mai aibe același sens în această nouă eră. Arhitectura are un *nou* scop: utilitatea.

În condițiile în care materialele inovative sunt utilizate din ce în ce mai mult în domeniul construcțiilor, proiectarea de arhitectură trebuie să fie orientată către evoluția ulterioară a clădirii. Putem enunța procese evolutive care să încorporeze factori comportamentali estimați, pe care să le transpunem în arhitectură. Noi concepte, nu noi stiluri.

În accepțiune contemporană, stilul, similar ca și forma, este diminuat ca relevanță. Conceptul pornește de la societate. De la tendințele acesteia. De la stilul de viață. Caracterul *terminal* estimat în descrierile distopice trebuie reevaluat în sens constructiv. Terminalul se manifestă prin dominanța statică a individului și lipsa de socializare. S-a moștenit totuși o tendință de independizare a individului, de separație a habitatului personal, și mai ales de *artificializare* a acestuia. Astăzi totul trebuie să fie facil, la-îndemână. Indivizii mișcă capital, însă ei nu mai necesită să se deplaseze datorită facilității oferite de avansul sistemelor de comunicații. Individul încă *inhabitează* un corp. Acesta are nevoie de un ambiant și de un ritm convențional.

Sisteme de comunicații și sisteme de control. Inteligențe artificiale. Mașini și mașinism. Unde este locul arhitecturii în această nouă ordine?

Realitatea fizică suprapune mai multe nivele de accepțiune. Dacă privim la nivel micromolecular, acolo au loc anumite procese, la scara cărora energiile disipate sunt foarte mari. La nivel *vizibil*, lucrurile funcționează în conformitate cu legile fizicii clasice. La nivel astral (interplanetar, galactic) există alt set de legi ce guvernează spațiul. Așadar, în funcție de scara de referință, legile de *mișcare în spațiu* sunt diferite ceea ce presupune că spațiul însuși are o accepțiune polivalentă.

Universuri de referință. Acestea funcționează în legătură cu planurile de imanență care le descriu *parțial* în momentul traversării *haosului*. Haosul însuși deține o ierarhie în organizare. *La suprafață* complexitatea este redusă din cauza repetabilității variabilelor, datorită posibilității de structurare, de organizare în tipare, iar pe măsură ce avansăm, acest tipar nu mai este evident datorită măririi complexității.

În *construcțiile artificiale* s-a ținut seama de aceste observații, astfel încât ideea de tipar, cod până la urmă, a ajuns să fie reperul în generarea și *evoluția* sistemelor.

Tehnologia *gândește* diferit de umanitate. În schimb aceasta poate fi folosită eficient în rezolvarea de atribuții ce depășesc capacitatea cogniției umane. Problema ce apare în acest context constă în faptul că un computer, de exemplu, nu poate oferi o rezolvare, dar nu și o explicație. Utilizatorul trebuie să se rezume în a formula întrebarea și a primi răspunsul. Acesta este *impedimentul* condiției umanității în contemporaneitate. Prin aceasta se manifesta o înlocuire a *științelor* clasice cu această nouă metodă de cunoaștere și dezvoltare a, și în cadrul societății.

Conform accepțiunii filosofiei, conceptul este extras din planul de imanență ce traversează haosul¹³. Conceptul *pur* este un construct abstract. O *mașină abstractă*¹⁴. Conceptul reprezintă o *entitate* extrasă din altă *dimensiune*, din alt Univers de referință:

“Un concept nu reprezintă un set de idei asociate ca o opinie. (...) Ideile pot fi asociate doar ca imagini și pot fi ordonate doar ca abstracțiuni; pentru a ajunge la concept trebuie să privim dedesubtul acestora și să ajungem *cât de rapid posibil* la obiectele mentale determinate ca entități reale.”¹⁵

Are loc astfel un proces de deterritorializare și reteritorializare în momentul enunțării. Pentru arhitect nu mai este relevantă enunțarea, ci evoluția conceptului. Conceptul este un proces evolutiv în contemporaneitate:

“trebuie să ne eliberăm din referința izolată la mecanismele tehnologice și să extindem conceptul de mecanism astfel încât să putem asocia ansamblul mecanismului cu Universurile imateriale de referință. (...) Ceea ce deosebește metamodelarea de modelare este modul în care folosește termeni pentru a dezvolta posibile deschideri înspre virtual și înspre procesualitatea creativă.”¹⁶

Față de alte discipline, știința în speță își ființează procedurile epistemologice pe obiectivitate. Subiectul (propriu-zis) este ales *aposteriori*, și apare ca rezultat al unei aplicații. Obiectul de studiu este însă ceea ce fundamentează, și, în cele din urmă, motivează procedurile științifice. Subiectul, ca enunțare a specificității epistemologice nu are în general un caracter singular (subiectiv), ci posedă o natură universală (obiectivă).

Acest lucru nu este specific filosofiei și artei. În cadrul acestor discipline, subiectul este specific și enunțat *apriori*, iar ulterior au loc procedurile de analiză, observație și expunere. Aici intră în rol două *personaje conceptuale*¹⁷: Creatorul Universal (divinitatea) și creatorul contextual (artistul sau filosoful, după caz).

În ultimele decenii, datorită avansului științific, și mai ales datorită implementării sistemelor de calcul computaționale, știința a suferit o mutație. Conform descrierii anterior expuse, se constată că subiectul științific, motorul epistemologic, devine propriul obiect de studiu.

În artă și filosofie, obiectul de studiu constituie motivația operei. De aceea, alegerea unui obiect “convenabil” reprezintă parte din realizarea propriu-zisă. Aici intervine bineînțeles creatorul contextual care își manifestă trăsături subiective.

¹³ în Deleuze, Gilles; Guattari, Felix (1994[1991]) *What is Philosophy?*, Columbia University Press, New York, p. 35, trad. mea

¹⁴ în Deleuze, Gilles; Félix, Guattari (2005[1980]) *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*, University of Minnesota Press, Mineapolis

¹⁵ în Deleuze, Gilles; Guattari, Felix (1994[1991]) *What is Philosophy?*, Columbia University Press, New York, p. 207, trad. mea

¹⁶ în Guattari, Felix (1995[1992]) *Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis, p.31, trad. mea

¹⁷ cf. Deleuze și Guattari (1994[1991]), “conceptele necesită personaje conceptuale pentru a juca un rol în definiția lor”, p. 2, trad. mea

Subiectivitatea operei asigură o polivalență, o polifonie a registrelor de interpretare și accepiune ce sunt obiectiv transpuse în registre stilistice.

Prin deplierea procesului, constatăm că acel creator contextual este supus unei proceduri de deconstrucție stilistică nu numai în cadrul expunerii propriu-zise, ci și în momentul conceperii operei. Tehnica este mediul prin care un concept poate fi transpus într-un obiect. Aici subiectul se confundă cu conceptul; obiectul are un caracter subiectiv, respectiv conceptul denotă obiectivitate.

BIBLIOGRAPHY

- Caciuc, Cosmin (2010) *Transdisciplinaritate si Arhitectura*, Paidea, Bucuresti
- Carpo, Mario (2017) *The Second Digital Turn. Design beyond intelligence*, MIT Press, Cambridge & London
- Deleuze, Gilles; Félix, Guattari (2005[1980]) *A Thousand Plateaus. Capitalism and Schizophrenia*, University of Minesota Press, Mineapolis
- Deleuze, Gilles; Guattari, Félix (1994[1991]) *What is Philosophy?*, Columbia University Press, New York
- Gregory, Paola (2003) *New Scapes. Territories of Complexity*, Birkhäuser – Publishers for Architecture, Basel
- Guattari, Félix (1995[1992]) *Chaosmosis. An Ethico-Aesthetic Paradigm*, Indiana University Press, Bloomington & Indianapolis
- Hillier, Bill în (2007[1984]) *Space is the Machine*, Space Syntax, London
- Janson, Alban; Tigges, Florian (2014) *Fundamental Concepts of Architecture*, Birkhäuser, Basel
- Leach, Neil (2006) *Camouflage*, MIT Press, Cambridge, Massachusetts; London, England
- Maturana, Humberto; Varela, Francisco (1972) *Autopoiesis and Cognition. The Realization of the Living*, D. Reidel Publishing Company, Boston & London
- Naill, Lucy (2004) *A Derrida Dictionary*, Blackwell Publishing, Oxford
- Pagels, Heinz (1988) *The Dreams of Reason: The Computer and the Rise of Sciences of Complexity*, Bantam Books, New York
- Pawley, Martin (1998) *Terminal Architecture*, Reaktion Books Ltd, London
- Prakash, Gyan (2010) *Noir Urbanisms: Dystopic Images of the Modern City*, Princeton University Press, Princeton
- Schumacher, Patrik (2011) *The Autopoiesis for Architecture: A New Framework for Architecture*, Wiley, UK, Vol. 1, Vol.2
- Tudoran, Claudiu-Alexandru (2017) *Design și concepte arhitecturale contemporane implementate prin hibridi bio-nano tehnologici*, Editura Universitară "Ion Mincu", București
- <https://neilleach.files.wordpress.com/2009/09/new-materialism.pdf> (23.05.2021)