**Conceptul proiectului**

**Space Capsule**

Proiectul de față pornește de la enunțul temei formulat de cei doi curatori ai bienalei, Farrell și McNamara (2017), care afirmă că oricine are dreptul la beneficiile oferite de arhitectură, al cărei rol este acela de a adăposti corpul și a ridica moralul. “*A beautiful wall forming a street edge gives pleasure to the passer-by, even if they never go inside. So too does a glimpse into a courtyard through an archway; or a place to lean against in the shade or a recess which offers protection from the wind and rain. [...] We are interested in going beyond the visual, emphasizing the role of architecture in the choreography of daily life. We believe these qualities sustain the fundamental capacity of architecture to nurture and support meaningful contact between people and place.*” Toate acestea devin posibile prin capacitatea arhitecturii de a afecta mintea și de a provoca stări cognitive caracterizate de efecte vizibile asupra atenției, generând repercusiuni semnificative în procesele cerebrale. Proiectul este, așadar, construit în jurul unei idei fundamentale din neuro-biologie: ființele umane au o capacitate atențională limitată.

În ultima vreme, arhitectura—întrucâtva nefericit, într-o oarecare măsură—este nevoită să împartă aceste resurse atenționale limitate cu diferitele condiționări ale vieții digitale. Un produs al societății contemporane compus din Tehnologii de Informare și Comunicare (ITC) și media sociale, digitalul acționează astăzi sub forma unei capsule tehnologice detașată de „experiențele senzoriale cotidiene” ale indivizilor (van Ditmar, 2011). Această detașare produce o serie de consecințe, cea mai notabilă dintre acestea fiind estomparea limitelor dintre oameni, spațiu și tehnologie (De Cauter, 2004). Rezultatul, așa cum afirmă van Ditmar, este o saturație a mediului și o diminuare a resurselor atenționale care ar putea fi altfel atribuite altor persoane sau mediului înconjurător. Chiar dacă viața digitală a indivizilor oferă conectivitate sporită și un caracter imediat, suntem de acord cu van Ditmar atunci când susține că astfel de capsule tehnologice îi fac pe oameni „să fie din ce în ce mai izolați, nu doar față de alți oameni, ci și față de mediul înconjurător. În acest sens, Paul Virilio subliniază faptul că, în ciuda urbanizării în creștere, oamenii devin în mod paradoxal tot mai înstrăinați de relațiile de proximitate imediată.”

Ambiția proiectului este, pe de o parte, aceea de a sensibiliza oamenii cu privire la fragilitatea legăturilor inter-umane și a conexiunilor între oameni și spațiu în societatea și arhitectura contemporană, iar pe de altă parte, de a acționa ca experiment spațial. Proiectul propune astfel următoarea strategie spațială triptică:

[1] Aproape orice spațiu, fie el public sau privat, poate fi navigat în plan orizontal „cu ajutorul” a două dintre cele mai comune elemente arhitecturale: podeaua și peretele. Acesta din urmă îndeplinește, după cum afirmă Koolhaas (2014), un rol structural și de diviziune a spațiului—iar ca atare, el structurează mișcarea. Luând în considerare sensul literal al temei bienalei de la Veneția, *freespace*, proiectul caută să elibereze spațiul prin intermediul unui „spațiu liber” care evită orice diviziuni spațiale care separă acoperișul/tavanul de sol/podea. Rezultatul este un spațiu liber simplu de formă dreptunghiulară.

[2] Spațiul liber astfel obținut este multiplicat la infinit prin placarea pereților existenți cu oglinzi. Acestea din urmă îndeplinesc un dublu rol:

- estompează limitele spațiului fizic;

- măgulesc alter ego-ul din ce în ce mai individual și mai narcisist al celor care utilizează media sociale.

[3] Chiar dacă tavanele domină toate spațiile interioare, ele nu ajută neapărat la navigarea acestora, nici nu înlesnesc traversarea spațiilor exterioare, fie ele publice sau private. Proiectul propune o răsturnare de situație prin crearea unui plafon tridimensional asemănător unui peisaj urban abstract inversat, al cărui scop este acela de a afecta în mod direct capacitatea de atenție și de a sensibiliza vizitatorii cu privire la mediul înconjurător și persoanele din imediata lor apropiere. Această răsturnare de situație este realizată prin implementarea unui set de înălțimi inconfortabile, începând de la 2,1m în zona intrării în pavilion și oscilând între 1m în cel mai jos punct și 6,8m în cel mai înalt.

Toate cele trei elemente ale strategiei spațiale sunt unificate prin culoare, conceptul de iluminare și text. Arhitecții lucrează, în mod tradițional, cu materiale concrete și tangibile, un aspect pe care proiectul îl exprimă prin intermediul materialelor alese: multistratificat vopsit și tavan extensibil pentru peisajul urban abstract inversat, oglinzi pentru placarea pereților existenți și pardoseală cauciucată pentru podea—toate în alb pentru a transforma spațiul în interpretări statice ale unor situații dinamice. Iluminatul artificial este realizat prin intermediul tavanului extensibil, în timp ce lumina naturală pătrunde prin zona de 6,8m înălțime a tavanului, prin intermediul luminatorului existent. Textul se așterne perimetral, în sensul acelor de ceasornic, pe un singur rând, pornind de la volumul care succede intrării și întârzie percepția spațiului interior, propunând un traseu spațial alternativ celui „liber ales.” Ca atare, vizitatorul este pus în fața unei alegeri:

[a] poate scana un cod QR (cu redirecționare către site-ul proiectului, unde pot fi accesate toate informațiile relevante) și poate traversa spațiul după bunul plac; sau

[b] poate urma traseul oferit de citirea activă a textului.

Fiecare dintre cele două opțiuni de navigare a spațiului duce la creșterea gradului de conștientizare spațială și alocarea sporită a resurselor atenționale către ceilalți vizitatori și către mediul înconjurător, datorită capacității proiectului de a crea circumstanțe noi, de a media interacțiunile cu/în cadrul spațiului liber, și de a promova extensia acestuia la nivel uman. Această situație reflectă afirmația formulată de Scalf și Beck (2008), potrivit cărora atunci când „mai mulți stimuli vizuali învecinați apar simultan, reprezentările lor interacționează într-o manieră de suprimare reciprocă.”

Istoricul Nicolae Iorga (1936) îi numea pe locuitorii din toate timpurile ai spațiului carpato-danubiano-pontic „oamenii pământului,” deosebindu-i de „oamenii mărilor” și „oamenii stepelor.” Această trăsătură traduce caracterul oamenilor și apare într-o serie de romane care reflectă abordarea înțeleaptă a locuitorilor și simțul perfect al proporțiilor. Această condiție poate fi observată în chiar forma culturii noastre, de la „designul” celor mai comune obiecte până la formele, dimensiunile și alegerea materialelor care alcătuiesc mediul construit. În ultima vreme, asistăm la un proces de pervertire și corupere a acestor elemente formale datorită fluxului de informații nefiltrate, aspirații mărunte, sau dorința insațiabilă de uniformitate. Chiar dacă, la o primă privire, nu există nimic care ar caracteriza proiectul ca oglindire a percepțiilor naționale, atitudinea sa față de un contact semnificativ între oameni și loc este ceea ce ancorează propunerea în cultura noastră și îi oferă expresie poetică.