

Sincronizarea atmosferelor smart

Iulia-Maria COȚOVANU TOADER

Drd. Architect, SDA-UAUIM, Bucharest, Romania

arhiuliatoader@gmail.com

Abstract

Vedem evenimentul pandemic din 2020 ca pe o oportunitate interesantă de a sublinia importanța cercetării atmosferelor arhitecturale ca influențe de comportament social. Etimologia cuvântului "atmosferă" conectează în viziunea noastră dezastrul de tip „airquake” al lui Peter Sloterdijk (concretizat iată încă o dată consecutiv dezvoltării armamentului cu gaze toxice din 1914 și supremației atmosferelor sociale curatoriate de media din era postmodernă). COVID-19 - acest nou tip de „airquake” se suprapune demonstrațiilor de putere ale rețelelor sociale și a unei accentuate globalizări. Pentru a ne pregăti pledoaria pentru sincronizarea atmosferelor inteligente, definim din nou conceptele de limită inteligentă și loc inteligent derivate din abordarea arhitecturală și tehnologică interdisciplinară, împreună cu noul concept de atmosfere inteligente. După ce C. Borch a declarat că proiectarea atmosferelor arhitecturale este intim legată de putere (2), studiem conceptul de atmosferă inteligentă care sintetizează trăsături senzoriale arhitecturale, tehnologice și politice.

Atmosferele politice inteligente vor completa în contradistincție trilogia sferică propusă de filosoful P. Sloterdijk în 2004: "bubbles" - microsferă marcate dihotomic, globuri - sau macrosferă și "foams" - - spume - plurisferă. E-guvernarea este un aspect al unei sfere digitale globale recent apărute concomitent saltului inteligent tehnologic. Acesta ar putea fi ultimul tip de sferă, și o vom defini ca meta-sferă, deoarece combină toate trăsăturile trilogiei sferelor Sloterdijk. Ea include binomul utilizator-tehnologie, plurisferăle mediilor moderne interdependente, dar autosuficiente, cu adăpostul ideologic larg al apartenenței-împreună pe care internetul (ca macrosferă) îl garantează.

În condițiile reale de pandemie, spuma atmosferelor inteligente nu mai este vagă, dar este modelată de noua meta-sferă a controlului tehnologic, favorizând ideile de apropiere socială și distanțare fizică. Atmosferele inteligente definite prin caracteristici vizuale, acustice, aromatice, haptice, politice, informaționale și arhitecturale vor suferi o schimbare ca răspuns la pandemie, de la colectiv la individual, de la ierarhic la distribuit (moduri de învățare Elmer). Acest lucru poate limita influența aspectelor arhitecturale și multisenzoriale ale atmosferelor inteligente la cele legate de locuințe, dar va diminua influența aspectelor politice și informaționale,

într-un mod în care atmosferele politice vor deveni în cele din urmă un domeniu paradoxal, concomitent familiar și îndepărtat.

Vedem sincronizarea necesară a acestor câmpuri de imunitate segregate de pandemie; sincronizarea este cuvântul generic care corelează persuasiunea e-guvernării, reducând decalajul tehnologic și arhitectural pentru a atinge dezideratul real de „gestionare a posibilităților” eficientă (Foucault).

Cuvinte cheie: loc inteligent, atmosferă inteligentă, meta-sferă, e-guvernare.

1. Articol

1.1. Atmosfere

Alegem să începem această pledoarie pentru o așa zisă sincronizare a atmosferelor arhitecturale, prin căutarea de sensuri în etimologia cuvântului **„atmosferă”** compus din *atmo* - grecescul *ἀτμός* (*atmos*) cu sensul propriu de vapori, și un alt cuvânt grecesc *σφαῖρα* (*sphaira*), cu sensul de minge sau glob. În măsura în care ne aventurăm să găsim similaritățile între limba greacă și limba sanscrită, vom ajunge la un sens mai profund, în sanscrita cel mai apropiat termen este acela de *Atman* cu sensul de suflet sau eu interior, voce interioară. E interesant cum putem lega din nou acest grup de sunete cu cuvântul german *atmen* adică a respira. În același fel, cel mai apropiat fonetic termen fata de sfera în sanscrită este *Sphur* - a străluci, a radia, cu substantivul asociat *Sphuran* - strălucire, iluminare. Este greu de trecut cu vederea asemănarea fonetică a celor două cuvinte din greacă și sanscrită, și putem astfel ajunge la valențele cuvântului atmosferă care au devenit de interes astăzi: strălucirea sinelui, sau reflecția, radiația sinelui în exterior. Atmosfera este un termen despre percepția exteriorului de către psihicul uman, și în același timp o radiație a sufletului, a psihicului în exteriorul lui.

Găsim acest termen de mare interes în contextul pandemic actual prin capacitatea lui de influențare a comportamentului uman. Un vizionar, P. Sloterdijk evidențiază în 2009 câteva tipuri de hazard, așa zise **„airquakes”** prin contradistinție față de *„earthquakes”*, definind hazardul legat de fenomene cu propagare specifică, pe calea aerului: fenomene care nu afectează letal corpul unei ființe, ci mediul în care aceasta trăiește, ca exemple date fiind utilizarea gazului otrăvitor în cursul primului război mondial, sau prevalența manipulării prin dezinformare, un alt tip de mediu înconjurător degradat, cel al informației. *Atmoterorismul*, la limită, este un tip de terorism legat de atmosfere, un hazard antropocentric care transformă mediul înconjurător al inamicului într-o armă îndreptată împotriva acestuia. Această teorie vizionară a filozofului german ne dă posibilitatea unei încadrări foarte interesante a pandemiei actuale, ca *„airquake”* - o boală necunoscută, posibil mortală, transmisibilă pe calea aerului și imposibil de pronosticat ca evoluție viitoare.

Această pandemie modifică toate componentele atmosferice, de la cele fizice (nivelul poluării și a gazelor de seră) până la cele subtile, percepute și generate psihologic, prin concurența mai multor aspecte ale vieții moderne: tehnologie,

politică, identitate. Acest shift în calitatea atmosferelor la nivel global poate fi înțeleasă poate avea calitatea unui hazard antropic de tip ideologic suprapus peste cel de tip medical, pentru că se suprapun probleme rămase nerezolvate legate de lipsa de sincronizare la nivel local și global a atmosferelor vieții ființelor umane. Prin caracteristicile răspunsului global la pandemie, interesul se muta de la atmosfera spațiului social și urban, a locului exterior, către atmosfera puțin luată în seamă până acum, a locuinței personale, care devine creatoare de atmosferă și în același timp primește influențe în același timp din exterior, atât materiale cât și psihologice. Există o migrație, folosind schema lui Elmer, dinspre un sistem social ierarhic la un sistem distributiv, dinspre caracterul colectiv spre cel individual al oricărei decizii. Aceasta va limita aspectele arhitecturale și multisenzoriale la cele mai degrabă legate de cadrul familiar al locuinței, dar va împinge domeniile politicii și tehnologiei către un câmp paradoxal al conștiinței, în același timp îndepărtat și inaccesibil și apropiat, la un click distanță, deci ciudat de familiar, de prezent în viața intimă a fiecărui cămin în parte.

Această transformare relativ bruscă a vieții sociale interesează arhitectul prin oportunitatea găsirii de soluții în noua paradigmă în care funcțiunile clasice legate de programe de învățământ, administrație, comerț, birouri ajung toate să ocupe același loc în spațiu prin augmentarea digitală a valențelor locuinței.

Pentru a înțelege mai bine condițiile de apariție a unui posibil hazard ideologic în acest context pandemic, vom prezenta în reluare și vom extinde câteva concepte specifice arhitecturii, cu noile lor variante date de societatea modernă. Aceste concepte sunt esențiale în definirea unei anumite atmosfere și foarte sensibile la modificări în calitatea atmosferelor.

1.2. Locuri si limite

Locul este o piesă de bază a construcției unei teorii arhitecturii, asociată cu fiecare act de edificare și cu fiecare grup de ființe umane care locuiesc împreună, uniți de permanența conceptului de "belonging together". Dacă ar fi să propunem un punct de plecare pentru înțelegerea lui, locul ar putea fi văzut în același fel cu literatul american Robert Pogue Harrison, în sensul buclei stranii evidențiate de Hofstadter, prin relația lui cu sufletul (*atman*): „În fuziunea dintre loc și suflet, sufletul este un recipient al locului în aceeași măsură în care locul este un recipient al sufletului” [4]. Definiția dicționarului este: o porțiune determinată în spațiu. Iată izvorul căutărilor de sens: o primă întrebare critică se naște și anume „determinată de cine, în ce fel, pentru cine?”. O alta întrebare, mai provocatoare: „ce este un spațiu?”. De-aici începe o aventură interdisciplinară, pentru că locul și spațiul sunt concepte de bază ale arhitecturii dar și ale filosofiei.

Un pas firesc ar fi să reușim să dăm acestui cuvânt atât de familiar câteva definiții de echivalență: locul este un spațiu delimitat fizic și teoretic; locul este o suprafață unic identificabilă; locul este o unitate de măsură a percepției în arhitectură. O teorie modernă, cu rădăcini în fenomenologie, a arhitecturii adaugă peste straturile de semnificație istorice și constructive, conceptul vedetă de *genius loci*, un spirit al locului care definește și influențează inevitabil atmosfera locului,

cumularea percepției cu conștiința unei *Geschichte* în sensul lui Heidegger și a unei situații politico-geografice la un moment dat. Mai mult vom continua prin discutarea unui concept de **loc inteligent**, care să unească domeniul de interes al locului ca și concept de lucru esențial al arhitecturii, cu baza de date generate de el în timp real și cu efectele analizei acestei cantități de date, respectiv capacitatea de autoreglare.

În scopul familiarizării cu acest concept de "loc" paradoxal abstract, putem să ni-l apropiem sau să ni-l apropiem atribuindu-i **limite**. Putem explica limite spațiale (cartierul, parcul), limite culturale (zone încărcate cu o tradiție unificatoare), limite exhaustive (coordinate de natura longitudinii și latitudinii care să definească o poziție geografică exactă) sau atmosfere (locuri evenimentelor stradale, ale ocultului, ale divinizării). Tot un fel de limită este și amintitul concept al lui Christian Norberg-Schulz, atât de familiar lumii teoreticienilor de arhitectură, *genius loci*. Teoreticianul norvegian redefineste nostalgic acest *genius loci* pentru teoria arhitecturii. Un concept foarte adaptabil entităților cu caracter cultural, care își extrage seva elocvenței din tradiție și care este invocat pentru justificarea și imaginarea atmosferelor arhitecturale, ajutând la identificarea unui loc față de altul, în spațiu și în timp, limitându-l deci, dar păstrându-și însă caracterul efemer și imaterial [15]: „*Architecture means to visualize the genius loci, and the task of the architect is to create meaningful places, whereby he helps man to dwell.*” [16]

Elementul definitoriu al locului așa cum este văzut în teoria arhitecturii, este limita, hotarul. Justificăm deci existența lucrului-loc prin existența limitelor care îl separă și îl identifică față de alte locuri. Cum oare însă putem explica o limită pentru **locul inteligent**? Acesta nu se rezumă la locul geografic sau edificarea lui, ci la o întregă structură virtuală efemeră și permeabilă, prin capacitatea sa de a influența alte locuri și alte sisteme, sau de a se autoinfluența, a se autogenera. Această structură se întemeiază pe sensul, direcția și modulul locului inteligent. Influențând alte locuri inteligente și influențându-se pe sine, găsim aici bazele vizualizării unui model care leagă prin determinări de tip inferențial, toate locurile inteligente la nivel global, în mod recurent, și în baza unor algoritmi generați tehnologic.

Un loc este un spațiu existențial, definit de limita acestui spațiu parcurs în timp. Un loc inteligent este delimitat asemănător, și în plus augmentat informațional. Locuința personală este un loc inteligent, deoarece întrunește toate aceste caracteristici, fiind de interes prin efectul atmosferei ei asupra vieții sociale. Ne vom referi la locuință, la cămin, în sensul de adăpost și de loc inteligent, când vom folosi termenul "loc" în continuare.

Locul și limita lui, ca și concepte esențiale ale arhitecturii, ar fi interesant de studiat cu metode care aparțin științei, cu atât mai mult când sunt văzute prin prisma ciberneticii și a tehnologiilor de ultimă generație.

Funcționarea unui loc inteligent poate fi văzută prin analogie cu cea a unui organism viu: el generează date și informații, având chiar capacități de sintetizare a acestora, el poate fi experimentat atât fizic, cât și digital; concomitent, el adună informațiile metabolizează și se poate autoregla în funcție de ele. Nu putem vorbi de capacități de reproducere, dar un fenomen interesant se observă, mai ales în ultimele luni dominate de efectele pandemiei: un loc inteligent se poate proiecta în afara granițelor lui fizice, în nenumărate replici, și poate fi perceput sau

experimentat vizual, auditiv și informațional de la orice distanță, prin intermediul interfețelor tehnologice și cu ajutorul voinței comune a membrilor societății. Putem vorbi de locuri care circumscriu virtual deja multiple alte locuri, cu tendință la limită de globalizare a locului inteligent.

Rolul **limitei inteligente** este și mai interesant, cumva rezultat din aceasta generalizare virtuală a locului pe care îl aduce în existență. Permeabilă sau poate represivă, discreționară sau impusă, limita inteligentă, prin caracterul ei fractal, ar trebui să fie în sine un obiect de studiu. Fenomenele de schimb informațional fac ca datele colectate să poată fi folosite în orice alte locuri inteligente care depind de aceste date. Putem regla nivelul iluminatului stradal în funcție de senzori de măsurare a intensității luminii naturale, dar datele furnizate de acești senzori de lumină pot fi utilizați la nivel teritorial în efectuarea de studii de evoluție a eficienței sistemelor de energie alternativă, sau de studii globale referitoare la calitățile atmosferei sau la efectele schimbărilor climatice. Aceste studii vor întoarce date în alte sisteme de locuri inteligente, sau înapoi în sistemul de bază, locul inteligent inițial. Limitele locului inteligent sunt, la extremă, supuse unei destrămări, în mod paradoxal, în beneficiul prosperității acestuia.

1.3. Identitatea neutră ca factor de risc

Globalizarea locului inteligent în paralel cu destrămarea limitei inteligente, iată un fenomen cu potențial de hazard antropoc de tip ideologic. Acesta, suprapus peste condițiile pandemiei care impun o limită fizică redusă în spațiu locului, este interesant de studiat din perspectiva teoriei catastrofei.

Am aplicat teoria catastrofei la relația dintre congruența valorilor pentru mediul social și cel de guvernare, și **identitatea locului inteligent**, cu factor de bifurcație considerat a fi controlul cedat tehnologiei, în creștere. Această teorie matematică ne ajută să supunem analizei modul în care permiterea creșterii controlului exercitat de tehnologie (acest idol contestabil), chiar mediat de moderarea politică susținută de social) poate afecta evoluția atmosferelor locului inteligent, prin crearea condițiilor de salt (negativ sau pozitiv) în gradul de acceptare socială a acestui control. Această caracteristică de comportament imposibil de prezis constituie premisa unui potențial hazard antropoc.

Un factor determinant al acestui salt o constituie valoarea **identității locului**. Conștientizarea importanței identității locului trebuie să conducă la preocupările legate de evaluarea, conservarea și predicția acestei identități care are o natură organică prin faptul că este muritoare dar se poate reproduce la infinit prin procedee de reabilitare, conservare, restaurare și ridicare la rang de condiție *sine qua non* a dezvoltării durabile.

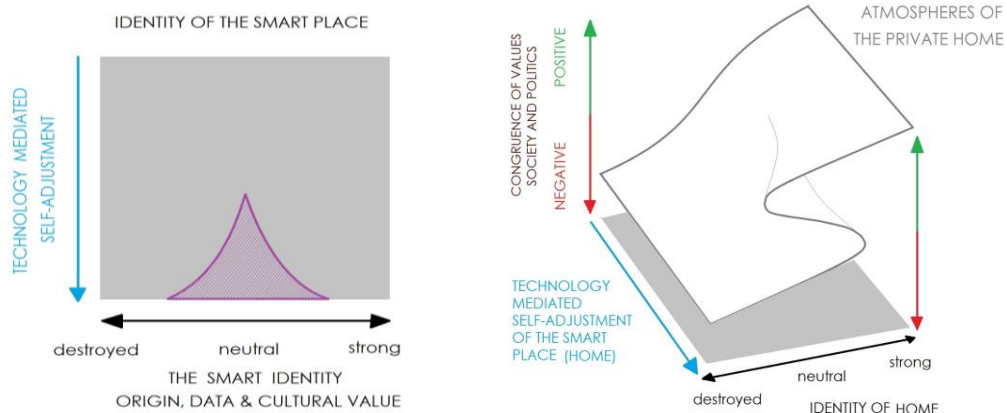


Fig. 1 și 2. Teoria catastrofei - un "cusp" de instabilitate a atmosferelor.

Identitatea unui loc inteligent poate varia liber între două limite opuse. Valoarea pozitivă o asimilăm cu o identitate puternică, susținută în timp prin continuitatea memoriei colective, o reală reprezentare culturală sau etnică și autenticitatea și multitudinea datelor în schimburile locale și externe. Aceste caracteristici cumulate pot fi vizualizate sub forma unei mandale urbane tridimensionale, cele trei dimensiuni fiind geografia, cultura și informația. Valoarea negativă este dată de demontarea sentimentului de apartenență, de pierderea sau distrugerea valorilor culturale și de inexistența sau lipsa de credibilitate corelată cu intențiile manipulative ale informațiilor ce constituie intrări-ieșiri. Între aceste două extreme, identitatea trece printr-un interval valoric de tipul *no man's land* care, în concepția noastră, nu constituie un minim al identității, ci o neutralitate specifică locurilor noi implantate artificial sau cu tradiție dar reabilite neorganic, fără repere culturale autentice sau care pot fi însușite în timp, conduse și administrate prin metode științifice și prin intermediul tehnologiei.

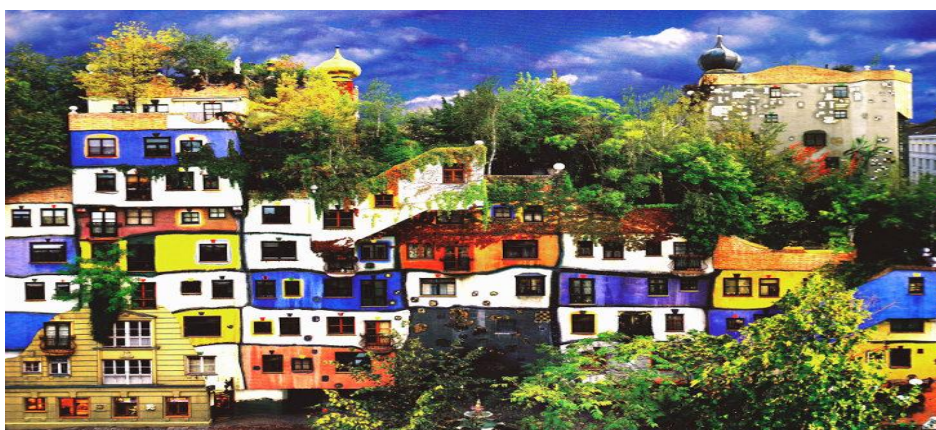


Fig. 3. Identitate arhitecturală pozitivă - Hundertwasserhaus, Kegelgasse, Vienna, Austria
 Sursa: <https://inhabitat.com/hundertwassers-incredible-living-building-hosts-more-greenery-on-its-facade-than-original-land/>



Fig. 4. Identitate arhitecturală neutră care este rejectată de locuitori în timp - bloc de apartamente, Ferentari, București, România

Sursa: <https://www.google.ro/amp/s/www.vice.com/amp/ro/article/bjdnbd/unde-a-ajuns-familia-evacuata-de-bor>

Cu cât locul are o identitate mai puternică cu atât gradul de coordonare a aspirațiilor sociale cu etica politicilor locale este mai ridicat. Cu cât identitatea locului inteligent este mai destructurată, chiar până la desființare, cu atât locul va fi trăit cu mai multă frustrare, respins și lăsat pradă descompunerii (e.g. paragină, depopulare, infrafracționalitate) prin politici nonetice.

Această aplicație teoretică este o pledoarie în favoarea curentului de arhitectură actual, având ca susținători de avangardă pe Peter Zumthor și Juhanni Pallasmaa, o nouă abordare a trăirii spațiului cu angajarea plenară a tuturor simțurilor, detronând supremația absolută a văzului, și punând într-o nouă lumină intuiția care își adună informațiile subtile și subliminale din toate sursele receptării senzoriale: auz, miros, interacțiune haptică, atmosferă. Această atmosferă, inteligentă sau nu, este cea care dă forța și reziliența locului inteligent, este acea calitate pe care un individ sau un colectiv o poate evalua instantaneu, fără chiar a distinge toate detaliile constructive sau vizuale ale acestui loc. Intuirea atmosferei locului este probabil legată de evoluția speciei noastre, de instinctul de supraviețuire a *homo sapiens* pus în fața unui adversar dotat cu aceeași armă a inteligenței, celălalt om. Această intuiție poate fi și ea manipulată, dar acesta este subiectul altei discuții.

1.4. Metasfera sau atmosfera politică inteligentă

Identitatea este un factor definitoriu al atmosferei locului, și atmosfera este întotdeauna definită printr-o pletora de aspecte care țin de arhitectural, senzorial, cultural, istoric, politic și digital. Toate aceste componente pot fi împărțite în două clase majore, o clasă de tip material, fizic (arhitectură si percepție

senzorială) și o clasă de tip informațional (suprapunerea caracteristicilor culturale, istorice, politice și digitale ale locului). Atmosferele politice inteligente sunt foarte subtil definite de toți acești factori, și nu este suficient să privim o fotografie pentru a intui atmosfera respectivului loc, pentru că ne vor lipsi determinări legate de unele simțuri esențiale ca mirosul și auzul, sau vibrația dată de această continuă conectare și interconectare cu sfera politică, media și IT, legate mereu subliminal cu *id-ul* locului, cultura sau tradițiile încă urmate, istoria percepută și întâmplată, *Geschichte* în sensul lui Heidegger.

Este interesant cum, prin atmosfera ridicată la rangul de atmosferă inteligentă, spuma atmosferelor smart nu mai păstrează un caracter vag, nedefinit,, ci se lasă modelată de **metasphera** controlului tehnologic. Distingem în continuare prezența spumei definită de Sloterdijk: inhabităm o societate care este cel mai bine descrisă ca o spumă, o concentrare sau chiar suprapopulare de bubbles, care are ca și caracteristici: o mare complexitate, un mare grad de entropie și lipsa unui centru de referință. Elementele constitutive ale spumei postmoderne sunt aceste bubbles, microsferă care susținute într-o structură interdependentă și codependentă, în același timp inaccesibile și inseparabile una față de cealaltă. Sloterdijk descrie această structură ca haotică, inspirându-se din conceptul de "connected isolations" impus de grupul de arhitectură Morphosis.

Această formațiune, acest concept abstract aplicat la nivelul social, ne descrie cu cea mai mare acuratețe societatea momentului, în care fiecare dintre noi își construiește o microsferă, o lume proprie, un cămin, dar aceste lumi personale nu se intersectează, deși se susțin unele pe celelalte. Prin urmare, această formațiune pluralistă nu are o semnificație, un scop sau o imunitate în sine.

Locuințele urbane sunt un exemplu foarte grăitor de spumă socială. În același timp, devin de mare interes în contextul pandemic, ca suport fizic absolut, pentru toate activitățile umane, în cazul impunerii unor măsuri de izolare absolută. Locuințele nu mai sunt simple decoruri, nu se mai limitează la rolul de *backstage*, ci devin locuri inteligente prin excelență, de o complexitate neanticipată până acum, cu atât mai expuse la hazardul de tip ideologic. Unitățile locative rămân în continuare, și în cazul dezvoltării lor pe verticală, și în cazul dezvoltării lor pe orizontală, microsferă comunicante dar complet inaccesibile cognitiv una față de alta. Ca locuri per se, atmosferele lor particulare sunt influențate de tipul de identitate (negativă, pozitivă, neutră) și de circumstanțele politice. În același timp locuințele urbane sunt își autogenerază propria atmosferă, prin conectarea la atmosfera inteligentă urbană și regională, radiind această atmosferă creată, în sensul etimologiei discutate inițial, în această atmosferă inteligentă socială.

În contextul pandemic actual putem contempla acest orbo sferă apărută relativ recent și care corespunde unui salt tehnologic către conceptul de smart. Acesta ar putea fi și ultima sferă, pe care o vom defini ca metasferă, pentru că va combina acest concept toate caracteristicile descrisei trilogii a sferelor filosofice ale lui Sloterdijk. Această metasferă adună atributele bulei binomiale tehnologie-user, ale plurisferelor mediilor moderne interdependente dar autosuficiente, sub acoperământul larg și protector al macrosferii de "a aparține împreună" pe care ne-o asigură internetul. În momentul actual, rolul defensiv al arhitecturii este subminat

de accesul la informație dat de internet corelat cu predispoziția la dezinformare. Totuși, o soluție poate apărea din abordarea holistică, pentru că până acum am abordat strict material și spațial atmosferele politice inteligente. Apelând la unitatea spațiu-timp, putem aborda situația actuală analizând al doilea termen, aplicând conceptul de timp peste atmosferele inteligente. Cum este timpul un subiect relevant în acest caz?

1.5. Sincronizarea atmosferelor politice inteligente

Am determinat identitatea locului, i.g. a locuinței, ca esențială în păstrarea unei atmosfere inteligente stabile. Am arătat că putem interpreta neutralitatea identității locului ca un factor de risc în dinamica atmosferelor inteligente. Există oare un factor care poate aplatiza efectul de comportament catastrofic, așa cum în teoria matematică se ajunge la graficul de tip fluture?

Identitatea în general și cea a acestei microsferă a locuinței în particular, mai are un aspect, pe care o denumim capacitatea de **sincronizare**; este vorba de o tendință și o necesitate de relaționare în armonie cu celelalte microsferă în cadrul metasferă - atmosferele politice inteligente. "Sincronizare" este un termen generic care corelează conceptele de persuasiune prin e-governance, scăderea gap-ului tehnologic, andragogia și staging-ul arhitectural în scopul de a obține obiectivul mai larg și mai important acela de eficientizare a "managementului posibilităților" (Foucault).

Factorul de timp îl considerăm interesant de aplicat o dată relativ la decursul vieții umane, și pe de alta parte relativ la evoluția tehnologiei văzută ca o desfășurare în timp a procesului dinspre Lotek (low-tech) spre Hitech (high-tech). Personajul uman adult cu putere de decizie are o evoluție temporală marcată de vârste, dinspre tinerețe către bătrânețe. Tehnica pe care o folosește comunitatea (mai mică sau mai mare, în acest caz cea familială) a evoluat istoric, sau chiar pe parcursul vieții personajelor, dinspre tehnica tradițională, bazată pe cunoștințe empirice și manufacturare, către tehnologia avansată, industrială, digitală, cu marcajul corespunzător al revoluțiilor industriale culminând cu ultima, cea de-a patra.

Timpul relativ la viața umană și relativ la progresul tehnologiei, este un factor important pentru identitatea locului inteligent, care există ca atmosferă în domeniul percepției (mereu predispusă la prejudecățile experienței), a experimentării (facilitată sau nu de dotările la îndemână) și a informației (accesibilă digital). Momentul în timp al "intuirii" și "iradierii" atmosferele este definitoriu pentru calitatea ei.

Pe axa tânăr - bătrân (neexperimentat - experimentat) găsim așa-zisul conflict între generații, care în legătură cu e-government, se materializează prin opoziția de atitudine între membrii tineri ai societății (care au o relativă apatie și lipsă de interes și de informație în legătură cu politica și administrația, evidentă prin absenteismul și scăderea prezenței la vot, accentuate în contextul pandemic din 2020) și membrii seniori ai societății pentru care aceste subiecte sunt de mare interes. Sincronizarea pe această axă are ca aspecte pe de-o parte politici de persuasiune în scopul stimulării interesului tinerilor în evenimentele politice și de

guvernare și în selectarea informațiilor media corecte, pentru evitarea dezinformării și manipulării lor (principalele medii de manipulare sunt în prezent rețelele sociale, mediul pentru noul *modus vivendi* al tinerilor). Pe de altă parte, persoanele în vârstă și care sunt interesate și angajate social în procesul democratic și electoral, sunt cele mai defavorizate la capitolul accesului la tehnologie și la andragogie, cu precădere pe tema utilizării sistemelor informatice.

Avem deci o categorie socială paradoxal apatică a tinerilor, cu competențe și know-how în tehnologie, dublată de o mare capacitate de acumulare de cunoștințe (la care ne referim cumva retoric când folosim termenul de mileniali), și o categorie socială cu vârste înaintate (baby boomers) care sunt angajați în conversația și discursul democratic, dar care nu dețin cunoștințe despre utilizarea tehnologiei, decât în mică măsură. Aceste două categorii desincronizate sunt puse mai mult în dificultate, prin așa zisa distanțare socială, mai exact fizică, prin izolarea în microsferile propriilor locuințe, rezultând o mare masă socială cu dificultăți în experimentarea democrației și a avantajelor oferite de e-government. Putem aduce un argument pentru cele de mai sus prin sintetizarea datelor referitoare la prezența la vot în România în 2020 la alegerile parlamentare, unde în ciuda mizei importante actului electoral, am avut încă o scădere prin comparație cu ultimul an electoral. Nu putem spune că motivația ar fi anxietatea de îmbolnăvire, media raportând în mod constant o aglomerare îngrijorătoare de vizitatori în shopping mall-uri și alte locații. Vedem ca motiv desincronizarea, întreruperea comunicării și susținerii reciproce, atât materiale cât și psihologice și informaționale, în contextul distanțării fizice.

Aceste politici necesare de sincronizare a atmosferelor inteligente pot porni doar din domeniul educației, cu o impulsivitate a identității locului inteligent prin introducerea în programa de învățământ a educației obligatorii despre politică și guvernare, cu începerea de la vârste timpurii, poate la aceeași vârstă la care copiii încep să utilizeze tehnologia avansată (tablete, telefon smart, etc); cealaltă jumătate de soluție o constituie găsirea programelor optime de andragogie cu accent pe stăpânirea tehnologiei legate de informație, în așa fel încât accesarea independentă a platformelor de guvernare și a informațiilor să poată fi făcută cu lejeritate fără discriminare legată de vârstă.

Pe graficul suprafețelor generate de comportamentul atmosferelor inteligente, în urma introducerii factorului de bifurcație al preluării controlului de către tehnologie, observăm o zonă intermediară, un palier de comportamente atât de improbabile încât nu sunt luate în considerare. Adăugând o variație nouă, un așa zis "*butterfly factor*", în teoria catastrofei, obținem o nouă familie de suprafețe de comportament, permițând vizualizarea unui mod de depășire a incertitudinii date de comportamentul specific cusp-ului. Un desen care să ne ajute să în vizualizarea noastră ar trebui să conțină cinci dimensiuni, dar putem aproxima o formă a suprafeței de comportament dacă păstrăm constante două variabile. Un factor-fluture poate genera o suprafață restrânsă și centrată pe tipul de identitate neutru caracteristic majorității unităților locative care constituie locul de desfășurare a majorităților activităților umane în perioadele de lock-down caracteristice unei pandemii cum e cea din 2020.

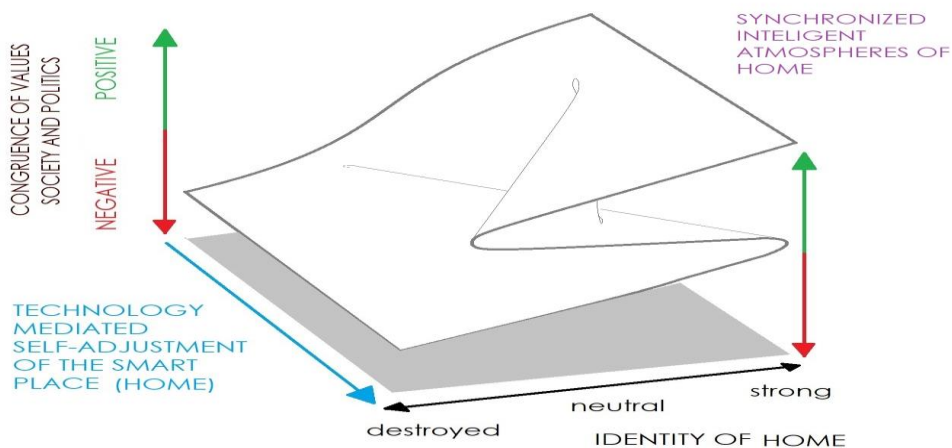


Fig. 5. Suprafața de tip fluture a comportamentelor rezultate din sincronizarea atmosferelor smart

2. Concluzii

Interpretăm posibilitatea existenței acestui palier de comportament echilibrat ca pe o șansă de reziliență în cele mai dificile condiții psihologice, acelea ale unei identități neutre a spațiului interior locuit, combinat cu lipsa interacțiunii sociale, a preluării controlului de către tehnologie prin platforme de tipul e-government, și a tulburărilor de congruență între valorile personale și cele urmărite de puterea administrativă. Sincronizarea atmosferelor inteligente împreună cu scoaterea identității locurilor din zona neutră poate oferi o șansă reală de supraviețuire în cazul unui eveniment pandemic mai grav decât cel din 2020.

References

- [1] Dictionar latin-român (1962), Editura Științifică.
- [2] Borch, Christian (2014), *Architectural Atmospheres, The Politics of Atmospheres: Architecture, Power and the Senses*, Birkhauser Verlag, Basel.
- [3] Hampden, Turner C. (1981) *The Cusp of Catastrophe: Rene Thom, Christopher Zeeman and Denis Postle in Maps of the Mind*, London, Collier Books.
- [4] Harrison, Robert Pogue (2008), *Gardens-An Essay on the Human Condition*, University of Chicago Press p.130 (traducere proprie)
- [5] Heidegger, Martin, *Construire, locuire, gândire*
- [6] Heidegger, Martin (2002,1957), Identity and Difference - „The Principle of Identity”, University of Chicago Press
- [7] Hofstadter, Douglas (1979), *Goedel, Escher, Bach: An Eternal Golden Braid*, Basic Books, ISBN 0-465-02656-7, retrieved 2016-03-02
- [8] Klinenberg, Eric, (2020) *Palaces for the People: How to Build a More Equal & United Society*, London, Vintage.
- [9] Lorenz-Spreen, Philipp, Stephan Lewandowsky, Ralph Hertwig, *How behavioural sciences can promote truth, autonomy and democratic discourse on-line*, Nature Human Behaviour 4, 1102-1109 (2020)

- [10] Liiceanu, Gabriel (2019), *Despre limită*, Editura Humanitas, București
- [11] Marion, Jean-Luc, (1946, 2002) *In Excess. Studies of Saturated Phenomena*, New York, Fordham University Press
- [12] Montagu, Ashley (1971), *Touching: The Human Significance of the Skin*, New York, Harper Row.
- [13] Norberg-Schulz, Christian. *Genius loci. Towards a phenomenology of architecture*. London, Academy Editions, 1980
- [14] Pallasmaa, Juhani (2014), *Architectural Atmospheres, Space Place and Atmosphere: Peripheral Perception in Existential Experience*, Birkhauser Verlag, Basel
- [15] Postle, Denis (1980) *Catastrophe Theory*, London. Fontana.
- [16] Saaby, Tina, (2013) *Urbanism and the Unlearning of Architecture*, Congresul Academiei de Urbanism, Bradford, 15-17 mai 2013
- [17] Sloterdijk, Peter (2016) *Foams: Spheres Volume III: Plural Spherology*, translation by Wieland Hoban, Los Angeles, Semiotext(e)
- [18] <https://www.thalesgroup.com/en/markets/digital-identity-and-security/iot/inspired/smart-cities>
- [19] <https://inhabitat.com/hundertwassers-incredible-living-building-hosts-more-greenery-on-its-facade-than-original-land/>
- [20] <https://www.vice.com/amp/ro/article/bjdnbd/unde-a-ajuns-familia-evacuata-de-bor/>