Secțiunea 2

Lumină, memorie și arhitectură efemeră în interpretarea patrimoniului construit

conf. dr. arh. Cristina Pană, lect. dr. arh. Cristina Maria Chira,
lect. dr. arh. int. Mihaela Lazăr

Domeniul Cantacuzino din Florești, Prahova, constituie un reper semnificativ al arhitecturii și peisagisticii de început de secol XX din România, ilustrând convergența dintre estetica Belle Époque și aspirațiile culturale ale elitei românești. Ansamblul este organizat în jurul Palatului „Micul Trianon", o construcție presupus a fi inspirată de modelul Trianonului de la Versailles, inițiată de Gheorghe Grigore Cantacuzino și proiectată de Ion D. Berindey, ca expresie a prestigiului social și a reprezentării simbolice a puterii. Deși nelocuit în urma izbucnirii Primului Război Mondial, palatul și grădinile sale pot fi interpretate ca o formă de patrimoniu incomplet, în care valoarea nu derivă din finalitatea materială, ci din capacitatea ansamblului de a conserva și transmite semnificații culturale, ideologice și memoriale, deschise reinterpretării în contexte contemporane.

Pornind de la necesitatea depășirii paradigmei muzeificării ca formă dominantă de raportare la patrimoniu – paradigmă care presupune stabilizarea sensurilor și conservarea obiectului istoric într-un regim al permanenței materiale – prima ediție a Festivalului Luminilor, desfășurată între 29 și 31 august 2025, a propus o activare temporară a sitului prin intermediul luminii. Conceput ca un demers artistic și arhitectural interdisciplinar, festivalul a explorat relația dintre patrimoniu, peisaj și memorie, transformând ruinele Palatului „Micul Trianon" dintr-un obiect al contemplării statice într-un spațiu al experienței sensibile. Prin proiecții, instalații luminoase, trasee și structuri efemere, domeniul a fost reconfigurat ca un laborator de interpretare imaterială, în care lumina a funcționat nu ca element decorativ, ci ca mediu de mediere între arhitectură și memorie. Intervenția temporară a privilegiat efemerul ca strategie critică, activând

fragilitatea, ambiguitatea și caracterul incomplet al sitului drept resurse pentru o formă activă și participativă de activare a memoriei.

Proiectul a fost organizat de **Fundația Cantacuzino Florești**, în parteneriat cu instituții academice, profesionale și culturale - **Universitatea de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”**, **OAR București**, **Uniunea Arhitecților din România**, **CESI – Universitatea din București**, **Asociația Română pentru Iluminat**, **Institutul Național al Patrimoniulu**i și **Asociația Prietenii Domeniului Cantacuzino** și susținut de **Flash Lighting Services** și **Zumtobel.** Acesta s-a înscris în seria de inițiative care redau domeniului o funcție culturală activă, tratându-l nu ca pe o relicvă, ci ca pe un spațiu viu - deschis experimentului și dialogului interdisciplinar.

Arhitectura efemeră poate fi înțeleasă, în cadrul teoriei contemporane, nu ca o practică secundară sau decorativă, ci ca un instrument critic de activare a spațiului, capabil să genereze sens prin experiență și temporalitate, fără a produce transformări materiale permanente. Din perspectiva lui **Henri Lefebvre**, spațiul nu este un cadru neutru, ci o construcție socială, produsă și reprodusă prin practici, utilizări și evenimente; în acest sens, intervențiile temporare pot reactiva dimensiunea trăită a spațiului, dincolo de formele sale fixate. În mod complementar, reflecțiile lui **Pierre Nora** asupra *lieux de mémoire* permit interpretarea patrimoniului ca suport al unei memorii discontinue, care necesită activări simbolice pentru a rămâne relevantă în prezent. Arhitectura efemeră funcționează astfel ca un mecanism de mediere între trecut și contemporaneitate, producând o memorie activă, situată și experiențială. Această logică este consolidată de abordarea lui **Bernard Tschumi**, pentru care arhitectura se definește prin relația dintre spațiu, eveniment și corp, iar sensul nu derivă exclusiv din

formă, ci din intensitatea interacțiunilor pe care le generează. În acest cadru teoretic, arhitectura efemeră nu operează asupra materiei, ci asupra percepției și utilizării spațiului, transformând situl patrimonial într-un dispozitiv interpretativ, deschis, reversibil și participativ.

În cadrul Festivalului Luminilor, arhitectura efemeră a funcționat ca un dispozitiv scenografic și interpretativ, în care lumina, sunetul și prezența publicului au construit o experiență spațială stratificată. Această abordare poate fi pusă în relație cu reflecțiile lui **Aldo Rossi** asupra memoriei colective, conform cărora orașul și arhitectura sunt depozitare ale timpului, iar intervențiile temporare pot reactiva sensuri latente fără a le fixa definitiv. Spațiul ruinelor a fost astfel reconfigurat nu ca fundal inert, ci ca actor al evenimentului, într-o scenografie în care realul și imaginarul coexistă.

Totodată, această strategie se aliniază conceptului de „acupunctură urbană" formulat de **Jaime Lerner**, potrivit căruia intervențiile minime, punctuale și reversibile pot declanșa procese de regenerare la scară mai largă. În acest sens, fiecare instalație luminoasă a funcționat ca o micro-intervenție capabilă să reactiveze relația dintre loc, memorie și comunitate, festivalul putând fi interpretat ca o formă de tactical urbanism cultural, orientată spre resemnificarea temporară a patrimoniului prin experiență și participare.

Conceptul unora dintre instalațiile realizate a fost definitivat în cadrul cursului opțional *Iluminat experimental*, la finalul căruia studenții Facultății de Arhitectură de Interior (FAI) au prezentat public soluțiile propuse pentru **Festivalul Luminilor – Domeniul Cantacuzino, ediția 2025**, ca rezultat al unui proces didactic complex, fundamentat pe analiza amplasamentului și pe documentarea istorică



Fig.1. Festivalul luminii la Palatul Cantacuzino.
Sursa foto: Arhiva Fundației Domeniului Cantacuzino, autor: Ștefan Stoica

și simbolică a locului. În urma acestui demers au fost dezvoltate patru concepte distincte: *ALICE*, *Tinerețe fără bătrânețe și viață fără de moarte*, *Sânzienele* și *Sfântul Ilie*, fiecare explorând relația dintre lumină, memorie, narațiune și spațiul construit.

Dintre acestea, proiectul *ALICE* s-a distins prin coerența conceptuală și profunzimea documentării, fiind selectat pentru dezvoltare ulterioară. Conceput ca un omagiu adus lui Alice Cantacuzino, nepoata Nababului, titlul funcționează simultan ca referință biografică și acronim pentru *arhitectură, lumină, istorie, cultură și emoție*. Proiectul a fost apreciat pentru complexitatea instalațiilor propuse și pentru articularea unui traseu narativ compus din două accese și patru intervenții succesive: *Umbre colorate*, *Reverberație*, *Martorii istoriei* și *Acolo unde licuricii nu mor* (Fig. 1). În etapa de selecție, s-a subliniat necesitatea completării proiectului cu detalii tehnice, specificații de material și o estimare bugetară, ca parte a tranziției de la concept la implementare.

În urma prezentării publice, proiectul a beneficiat de o propunere de sponsorizare constând în echipamente de iluminat, oferite prin colaborarea



Fig. 2. ALICE – randări din proiectul final

cu designerul de lumină Sarah Ambrozie și compania Flash Lighting Services. Acest context a determinat o reevaluare a soluțiilor tehnice, studenții fiind nevoiți să regândească instalațiile pornind de la un inventar real de echipamente disponibile, exercițiul devenind astfel unul de adaptare și optimizare în condiții concrete de producție.

Vizitele ulterioare pe Domeniul Cantacuzino și desfășurarea Școlii de vară 2025 au evidențiat limitele scenariului inițial de acces, în special în raport cu fluxurile reale ale evenimentului, accesul principal fiind realizat din zona parcării domeniului. Traseul a fost astfel parțial reconfigurat, însă proiectul *ALICE* a fost integrat cu prioritate în masterplanul festivalului, instalațiile inițiale fiind păstrate și completate cu intervenții noi, inspirate de specificul locului. În paralel, studenții au propus un exercițiu de reciclare și reutilizare, prin integrarea unor materiale și elemente constructive recuperate de pe domeniu, consolidând dimensiunea sustenabilă și contextuală a proiectului. Accesele au fost marcate printr-o reinterpretare contemporană a porților istorice, deconstruite în trei



Fig. 3. Umbre colorate. Sursa foto: Arhiva Fundației Domeniului Cantacuzino, autor: Mihai Gheorghe

elemente tridimensionale – *Zig Zag* – poziționate strategic pentru a semnala și a încadra reperele arhitecturale majore ale domeniului, precum ruinele palatului și turnul de apă. Iluminate diferențiat, aceste structuri au funcționat simultan ca elemente de orientare, cadre scenografice și obiecte expoziționale autonome.

Instalațiile *Umbre colorate* și *Martorii istoriei* au fost reunite într-un ansamblu interactiv, cu un pronunțat potențial participativ și vizual, în care publicul a devenit parte activă a discursului, generând umbre dinamice și reflecții multiple. Cortul dedicat *Umbrelor colorate* (Fig. 2) a fost conceput ca un spațiu ludic și imersiv, în care interacțiunea cu lumina a reactivat dimensiunea senzorială și ludică a experienței spațiale.

Poziționarea finală a instalației *Martorii istoriei* a fost determinată de prezența unui ansamblu de trunchiuri de arbori tăiați, context care a condus la redenumirea intervenției în *Înapoi la rădăcini* (Fig. 3). Proiectul s-a remarcat prin soluțiile ingenioase de reciclare a unor tâmplării de ferestre, tratate diferențiat cu materiale transparente, translucide sau reflectante, precum și prin atenția acordată relației vizuale dintre cadrele create și elementele naturale sau construite ale





Fig. 4, 5 Înapoi la rădăcini (ex Martorii istoriei). Sursa foto: Arhiva Fundației Domeniului Cantacuzino, autor: Mihai Gheorghe

sitului: turnul de apă, arborii maturi sau alte instalații din proximitate.

Bazinul de apă a constituit cea mai complexă provocare tehnică, în cadrul instalației *Reverberație* (Fig. 4), atât din perspectiva accesibilității, cât și a integrării simbolice a temei mării, asociată biografiei lui Alice Cantacuzino. Soluția finală a fost apreciată pentru caracterul său diafan, aflat în contrast cu ruina, și pentru dimensiunea interactivă a spațiului creat. Dinamica naturală a vântului a amplificat expresivitatea pânzelor fine, iar iluminarea LED RGB dinamică a fost corelată cu celelalte show-uri de lumină din vecinătate – teatrul de umbre și proiecțiile pe palat.

Traseul *ALICE* s-a încheiat cu instalația *Licuricii* (Fig. 5), realizată din benzi LED cu lumină punctiformă, suspendate în ramurile unui copac. Alegerea acestui simbol a fost motivată atât de relația intrinsecă dintre licurici și lumină, cât și de semnificația lor ca metaforă a speranței, extensibilă la istoria și viitorul Domeniului Cantacuzino.

Pe lângă traseul principal, studenții au realizat și intervenții punctuale menite să pună în valoare elemente specifice ale parcului: canalul de alimentare al iazului, reactivat prin lumini dinamice; platanul monumental, transformat într-un spațiu cu atmosferă intimă prin iluminat cald; podul, care a presupus o soluție tehnică elaborată; precum și băncile realizate în Școala de vară 2024, recontextualizate prin iluminat cromatic și transformate în spații de repaus și contemplare.

Festivalul Luminilor 2025 a beneficiat de un fundal de iluminat arhitectural realizat cu sprijinul Zumtobel Group Romania, rezultat al experimentelor din Școala de vară a anului precedent. Fațadele principale ale palatului au fost puse în valoare prin iluminat arhitectural, iar o fațadă laterală și turnul de apă au devenit suport pentru proiecții realizate cu tehnologii avansate de videomapping și lasere.

Școala de vară desfășurată pe Domeniul Cantacuzino poate fi înțeleasă ca un act cultural și educațional coerent, în care implicarea comunității și deschiderea către experiment au creat un cadru fertil pentru învățare și creație. Un element distinctiv al ediției 2025 a fost participarea copiilor din comunitate, care au realizat o zonă proprie de instalații luminoase și au devenit ghizi ai istoriei domeniului prin intermediul teatrului de umbre, sub coordonarea Mihaelei Lazăr și a studenților. Contribuția consultativă a designerului de lumină Sarah Ambrozie, precum și suportul tehnic oferit de arhitecții și artiștii luminii Dan Adrian Ionescu și Matei Cristian, au fost esențiale pentru transpunerea propunerilor studenților din faza de concept în realitate construită. Instalațiile realizate de aceștia au completat traseul propus, facilitând o apropiere remarcabilă între randările finale și implementarea efectivă.

Pentru studenți, experiența Festivalului Luminilor a constituit un parcurs formativ complet, articulat nu doar în jurul relației dintre lumină și material, ci și în jurul noțiunilor de responsabilitate, limită și fragilitate. Procesul de lucru a evidențiat faptul că arhitectura nu se construiește exclusiv prin desen sau reprezentare grafică, ci prin experiență directă, observație contextuală și prezență activă în sit.

Instalațiile realizate au fost integrate într-un traseu coerent, în care iluminatul nu a avut doar rol orientativ, ci și unul narativ, configurând o adevărată cartografiere luminoasă a domeniului. La intrare, instalația *Zig-Zag* marca direcțiile de explorare și introducea vizitatorul într-un parcurs secvențial, în timp ce *Licuricii*, suspendați în coronamentul arborilor, funcționau ca imagini ale memoriei suspendate, aducând un omagiu simbolic Anei Alice Cantacuzino. Alte intervenții, precum *Nostalgie* și *Înapoi la rădăcini*, au lucrat cu metafora ferestrei ca fragment de timp și ca deschidere simbolică spre memorie, în timp ce *Viziune* a reconstituit, prin lumină, o formă dispărută din peisaj, propunând o prezență construită prin absență.

O parte dintre instalații au investigat explicit relația dintre natură și tehnologie. *Typha* a transformat vegetația ripariană într-un câmp de tulpini pulsante, activat prin lumină dinamică, în timp ce *Mechanica Specie* – realizată în colaborare cu studioul Relevant și D.A.I. – a reprodus mișcările subacvatice ale unei specii oceanice prin structuri cinetice iluminate. În centrul parcului, *Platanul de foc*, amplasat în jurul arborelui secular, a devenit reperul vizual al festivalului, articulând memoria verticală a arborilor cu harta sensibilă a traseului nocturn.

Întregul proces – de la analiză și desen la cabluri, montaj și expresie poetică – a fost trăit ca un exercițiu colectiv de traducere a luminii în arhitectură efemeră. Discuțiile au oscilat constant între concepte legate de atmosferă, percepție și umbră și aspecte strict tehnice privind siguranța, alimentarea electrică și consumul energetic. Pentru mulți dintre studenți, aceasta a fost prima confruntare directă cu complexitatea unui sit istoric și cu granița fragilă dintre intervenția artistică și responsabilitatea tehnică.

Această experiență a generat o schimbare de perspectivă asupra practicii arhitecturale, înțeleasă nu doar ca producție de obiecte sau imagini, ci ca proces situat, dependent de context, de timp și de relația cu locul.





Fig. 6, 7. Reverberația.
Sursa foto: Arhiva Fundației Domeniului Cantacuzino, autor: Mihai Gheorghe

Fig. 8, 9. Licuricii. Sursa foto: Arhiva Fundației Domeniului Cantacuzino, autor: Mihai Gheorghe





Dincolo de dimensiunea artistică și tehnică, Festivalul Luminilor de la Domeniul Cantacuzino a funcționat ca o experiență comunitară profundă, în care patrimoniul a devenit un teren de întâlnire între generații, memorie și joc. Una dintre cele mai relevante dimensiuni ale proiectului a fost implicarea copiilor din Florești, coordonați în cadrul atelierelor Școlii de Vară, pentru care ruina palatului – până atunci un fundal tăcut al cotidianului – a devenit un spațiu activ, perceput și reinterpretat prin lumină.

Instalațiile realizate de copii au introdus în festival un limbaj al sincerității și al emoției directe. *Copacul cu povești* a utilizat borcane pictate și suspendate în ramurile arborilor, transformând frunzișul și solul într-un suport al desenelor copilăriei. *Dansul umbrelor fragile* a animat cocori din hârtie, ale căror siluete efemere, proiectate pe zidurile ruinelor, au compus un cor vizual al inocenței. În *Teatrul de umbre*, desfășurat într-un cort special amenajat, copiii au reinterpretat episoade din istoria familiei Cantacuzino, îmbinând fantezia cu ecourile trecutului, într-un registru în care jocul a devenit formă de transmitere a memoriei.

Aceste intervenții aparent discrete au avut un impact semnificativ: au reunit generații, au activat memoria locală și au transformat domeniul într-un spațiu comun, trăit colectiv. În serile festivalului, copiii au devenit ghizi ai propriei narațiuni, iar părinții și vecinii au redescoperit ruina prin luminile, vocile și explicațiile acestora.

Festivalul a funcționat astfel ca o formă de pedagogie socială și afectivă, demonstrând că patrimoniul poate fi înțeles nu doar prin conservare, ci și prin interpretare participativă; nu doar prin intervenții arhitecturale, ci și prin implicarea comunității în gesturi simbolice, sensibile. În acest context, arhitectura

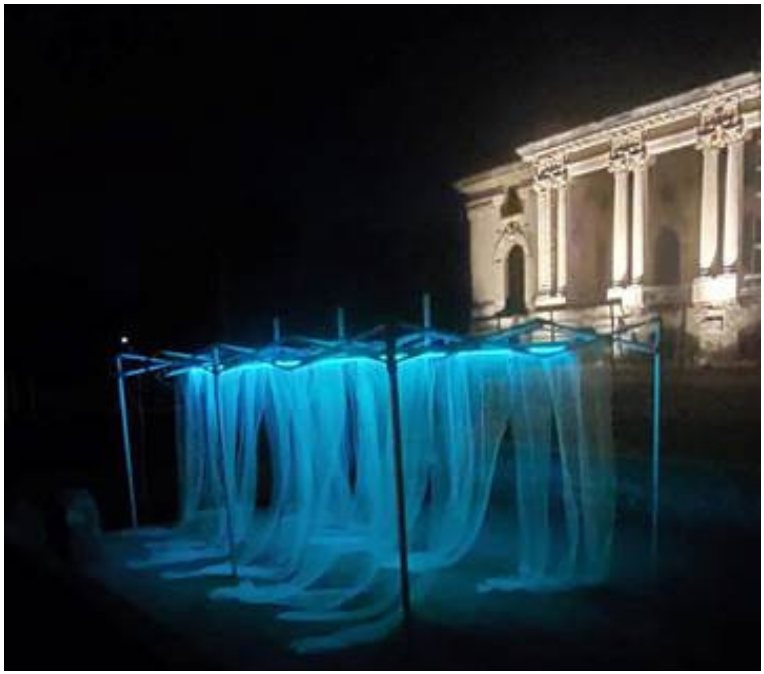


Fig. 10. Teatrul de umbre. Sursa foto: Arhiva Fundației Domeniului Cantacuzino, autor: Mihai Gheorghe

efemeră a luminii s-a afirmat ca instrument de coeziune și ca limbaj comun între generații, profesii și sensibilități diferite.

Între educație și patrimoniu trăit

Festivalul Luminilor de la Domeniul Cantacuzino nu a fost doar o demonstrație artistică, ci un proces educativ desfășurat în timp real, în care patrimoniul a funcționat ca suport activ pentru învățare și colaborare interdisciplinară. Pentru mulți participanți, a reprezentat prima experiență în care arhitectura, designul și arta au coexistat într-un context viu, marcat de constrângeri reale: resurse



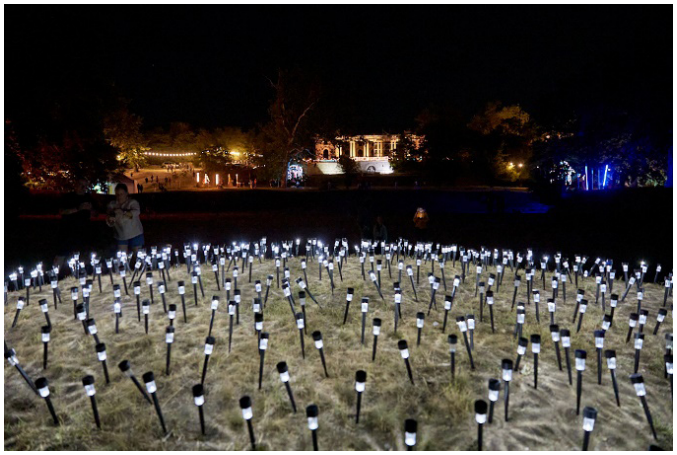
limitate de energie, necesitatea echilibrului între siguranță și expresivitate, respectul față de proporții și, mai ales, sensibilitatea față de memoria locului.

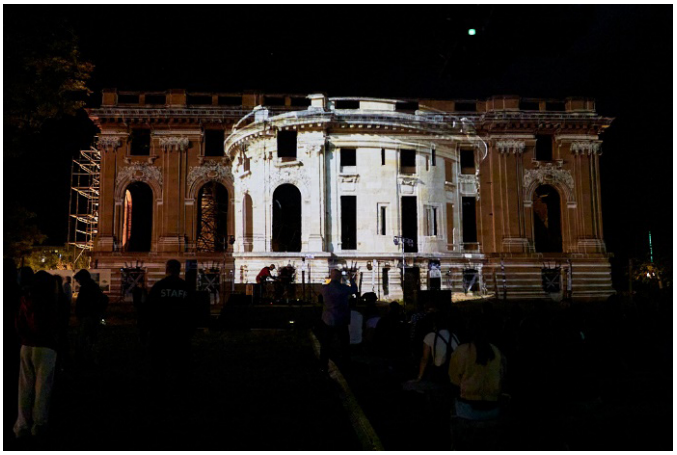
Această suprapunere de discipline – pedagogie, artă, peisaj și tehnologie – a generat o formare prin prezență, în care studenții au învățat nu doar cum să ilumineze un sit, ci cum să-l asculte și să-l interpreteze fără a-l suprascrie. Lumina a fost utilizată nu ca instrument invaziv, ci ca mediu de deschidere și revelare.

În acest sens, arhitectura efemeră s-a dovedit un instrument de interpretare critică și regenerare culturală, capabil să reactiveze locuri uitate fără a le consuma. Prin instalații temporare, practici colaborative și intervenții sensibile, festivalul a propus o perspectivă contemporană asupra patrimoniului: nu ca relicvă, ci ca spațiu viu, deschis emoției și dialogului.

Peste 3.500 de vizitatori au parcurs, pe parcursul celor trei seri ale festivalului, traseul printre ruine, vegetație, sunet și lumină. Prezența comunității – de la copii și părinți la studenți, profesori și localnici – a transformat domeniul, pentru câteva seri, într-un loc trăit, nu doar contemplat. A fost, în esență, un exercițiu colectiv de reconectare cu un spațiu încărcat de memorie, reactivat prin trasee temporare de lumină și printr-o experiență comună a locului.

Pentru un prim exercițiu de experimentare cu lumina la scară reală, această experiență a reprezentat o validare pedagogică importantă, demonstrând





posibilitatea trecerii de la ipoteză la realizare într-un context de mare complexitate. Implicarea studenților, de la primele schițe până la experiența directă a festivalului, confirmă potențialul formativ al unor astfel de demersuri. Într-un interviu, artista Yayoi Kusama afirma că împlinirea artistică se naște din zâmbetul unui singur privitor; raportând această idee la contextul Festivalului Luminilor 2025, reacția publicului devine, la rândul său, un indicator relevant al succesului și al energiei necesare pentru continuarea acestui parcurs.

Bibliografie

Lefebvre, H. (1991). *The Production of Space*. Oxford: Blackwell.

Nora, P. (1989). *Between Memory and History: Les Lieux de Mémoire*. **Representations**, 26, 7–24.

Nora, P. (ed.) (1984–1992). *Les Lieux de Mémoire* (Vols. 1–3). Paris: Gallimard.

Tschumi, B. (1994). *Architecture and Disjunction*. Cambridge, MA: MIT Press.

Tschumi, B. (1996). *Event-Cities*. Cambridge, MA: MIT Press.



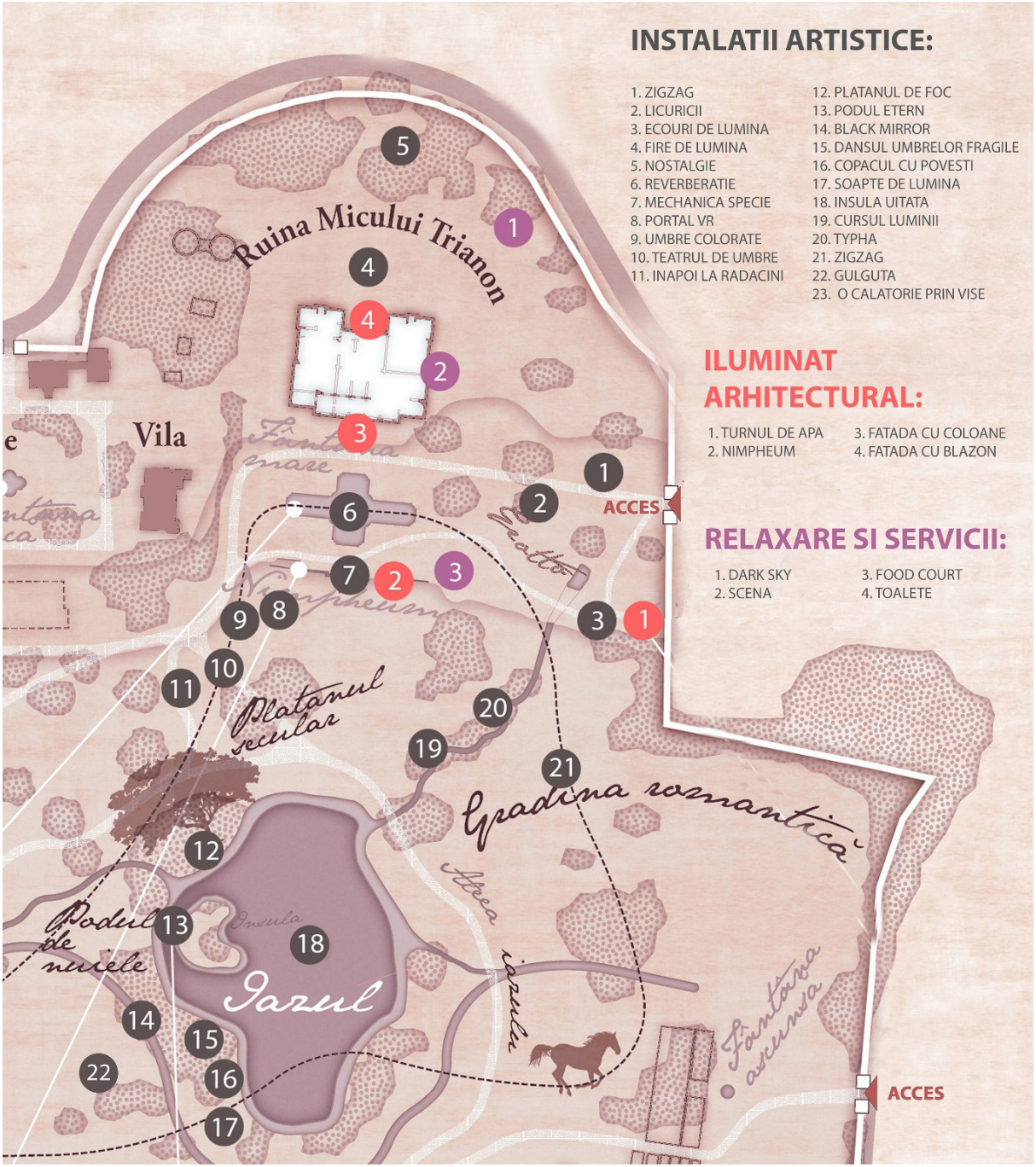











INSTALATII ARTISTICE:
1. ZIGZAG
2. LICURICII
3. ECOURI DE LUMINA
4. FIRE DE LUMINA
5. NOSTALGIE
6. REVERBERATIE
7. MECHANICA SPECIE
8. PORTAL VR
9. UMBRE COLORATE
10. TEATRUL DE UMBRE
11. INAPOI LA RADACINI
12. PLATANUL DE FOC
13. PODUL ETERN
14. BLACK MIRROR
15. DANSUL UMBRELOR FRAGILE
16. COPACUL CU POVESTI
17. SOAPTE DE LUMINA
18. INSULA UITATA
19. CURSUL LUMINII
20. TYPHA
21. ZIGZAG
22. GULGUTA
23. O CALATORIE PRIN VISE
ILUMINAT ARHITECTURAL:
1. TURNUL DE APA
2. NIMPHEUM
3. FATADA CU COLOANE
4. FATADA CU BLAZON
RELAXARE SI SERVICII:
1. DARK SKY
2. SCENA
3. FOOD COURT
4. TOALETE
Ruina Micului Trianon
Vila
ACCES
Platanul secular
Grădina romantică
Podul de nuiele
Insula
Lacul
Fântâna cu ascunsa
ACCES