**OVERFLOW**

**RO:**

**A se revărsa (to overflow)** - verb - (cu referire mai ales la lichide) a trece peste marginile unui recipient; un loc se umple până la refuz, ori oamenii sau lucrurile se revarsă de undeva, trebuie să iasă dintr-un spațiu care nu ii mai poate adăposti.

Orașul a fost întotdeauna un spațiu greu de definit; un spațiu în care timpul pare că nu are răbdare sau curge altfel decât într-un oraș mic sau la sate. Foarte adesea pare că este la un pas de haos; la un pas de a se revărsa (într-o oarecare logică) mai ales la orele de vârf. Și asta din cauza faptului că mai toată lumea se grăbește.

Orașul este mereu condiționat de timp, o oră fixă, în care trebuie să te încadrezi. Discursul timpului dictează ritmul orașului. Ce a fost înainte se constituie într-o limită.

Este nevoie de un sentiment al irealității, o lipsă sau de ceva „intangibil” pentru ca orașul să se compună și să evolueze. Dezvoltarea orașului înseamnă extinderea limitelor, deci premisa este revărsarea, depășirea limitelor, iar formele regulate ale piețelor publice determină aglomerațiile spontane din interiorul lor.

În contextul pandemiei, orașul pare că se revarsă, mai ales din cauza regulilor stricte ce trebuie urmate, dar și a distanțării fizice.

Proiectul Overflow (Revărsarea) invită la o privire asupra orașului din perspective aflate în contrapunct: plin-gol, statică-mișcare, lumini-umbre, expus-ocultat, pentru a-i recupera relieful, perspectivele căile tectonice invizibile și originalitate.

Proiectul este o instalație interactivă, care face posibilă simularea fluxurilor de oameni din interiorul catacombelor din Brașov, spațiul BUM. Vizitatorii pot controla simularea prin intermediul panoului de control, schimbând cei 4 parametri: aglomerare, coeziune, viteză și răspândire. Și modul de vizualizare a simulării poate fi modificat.

Conceptul își propune să exploreze posibilitatea de a găsi informații despre Timp concentrându-se pe analiza modului în care este influențat de mișcarea și comportamentul în oraș și acum în catacombe.

**EN:**

**Overflow** - verb - (especially of a liquid) flow over the brim of a receptacle; a place overflows, or people or things overflow from somewhere, some people or things have to come out because it cannot contain them all.

The City has always been a place that could not be explained; a place where time seems to move faster or at least differently than in a small town or in the rural areas. It most frequently feels like it's on the verge of chaos; on the brink of overflowing (in a very ordered way), especially during rush hours, that being a direct consequence of imposed time constraints that have become the rule for a majority of people.

The city is subordinated to a special time, a time of the end, oriented and at the same time finite. The discourse of temporality dictates the city; what precedes, what was before, as a regulatory landmark.

There is a need for an ireality, an absence or an ‘intangible’ for the city to build itself and evolve. The evolution of the city consists in the emancipation of the limits, so the precinct is about overcoming, the limit about crossing, the regular shape of the market about the spontaneous agglomeration inside it.

In the pandemic context, very often, The City feels like it's overflowing, for the most part because of the strict rules we have to follow, and the social distancing.

The Overflow project invites us to look at the city from its contradictory points, full-empty, static-movement; light-shadow, exposed-hidden; to recover its relief, depths, invisible tectonic paths and originality.

The project consists of an interactive installation, through which it is possible to simulate the movement of people inside the catacombs of Brașov, the Brașov Underground Museum space. Visitors can control the simulation through the Control Panel, changing the 4 parameters: Congestion, Cohesion, Speed ​​and Spread. The simulation view can also be changed.

The concept tries to explore the possibility of discovering information about Time, focusing on the analysis on how it influences movement and behaviour within the city, and now **within the catacombs**.