

○○○○○  9:41 AM 100% 

< Messages **Group** Details

To: Koolhaas, Winny, Vjarke

Winny

 Кто авторы то?


Koolhaas

 Егор Орлов и Камила Халитова


1-ый международный фестиваль
спекулятивной архитектуры

LOL;) Название такое!
Супер, да?

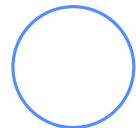
Winny

 Лан, приду...

Vjarke

 Хайпа в хату! Чего меня
последним в чат кинули?:(

 :))) Вообразим будущее? Send





Образ Будущее фестиваля

Спекулятивная архитектура - начало новой футурологической миссии. От латинского «speculation» - выслеживание, высматривание. Такие проекты, в первую очередь, отвечают на вопрос - что если? Что если допустить ряд условий и сочинить будущее, исследуя его возможности? Что если отбросить все те варианты, которые нам не симпатичны и окунуться в наиболее интересные? Собрать свою неповторимую коллекцию будущего!

1-ый международный фестиваль спекулятивной архитектуры - серия сказок о человеке будущего, его окружении и новом мире. Сказки помогают раскрыть, понять все процессы, которые изменяют мир, город, нас самих. Личность будущего - отправная точка для создания окружающего пространства. Мы считаем, что фестиваль «Зодчество» должен стать «Землей Ооо» (место обитания героев культового мультсериала поколения «Adventure Time») для новой архитектуры сегодня. Почему бы не превратить «Зодчество» из выставки достижений в фестиваль спекулятивных проектов - исследовательский институт? Лабораторию поиска архитектурных пространств будущего. Визионеры собираются здесь не для того, чтобы продемонстрировать идеи, а, чтобы эти самые идеи, так необходимые новому времени, изобрести, вообразить! Что если бы мы создали пространство для бесконечных экспериментов? Коллекций будущего? Битва величественных фантазий за будущее началась!

Структура кураторской программы

Почему архитекторы не могут создать следующий Голливудский блокбастер?

FAIRY TALE NO.1
MINDFUL SPACE



Актуальность

Формирование культурного мышления в Новую эпоху. Сказка о новом Человеке является началом всей образовательной программы кураторского блока. Она начинается конференцией о новых особенностях мира, в котором мы сегодня живем. Фабрики информации; скорости, которыми можно делиться; и неконтролируемое развитие технологий, без сомнения, формируют города будущего. Кто и как будет ими управлять? Каким будет Сознание и Осознание человека? Как личность воздействует на пространство? Мы создаем архитектурное пространство разума.

Описание:

В ближайшем будущем большинство рабочих мест были автоматизированы. Какова цель человечества, спросите вы? К счастью, Доктор Ординарио - Бог чудесной бюрократии, приходит к нам на помощь. Он демонстрирует прекрасные промодельные навыки будущего, актуальные лишь на мгновение! Он улучшает системы мышления. Мир новой утопии. Развитие восприятие пространства ведет к развитому восприятию себя в этом мире. Комбинируя пространствами. Производи разнообразие. Мы те, "как и что" мы комбинировали.

Архитектура:

От умного города к сознательному городу, основанного на автоматизации процессов и создании взаимосвязей, в сочетании с социально-эмоциональным интеллектом его героев. Абсолютная коммуникация и координация превращают город в супер-организм. Создайте пространство сознания будущего!

FAIRY TALE NO.2
FUTURE-TALKS



Актуальность

На что будут похожи разговоры будущего? Клоунада, танец, пантомима. А кто их герои? Пропагандист счастья, секретарь бота, клоны наших собственных клонов, стрим-ркетир и цифровой дракон, норовящий продать модную модель трусиков. Тенденции привели к ситуации, когда человек заранее, еще до начала любого разговора, знает все о своем собеседнике, благодаря современным девайсам и всепроникающим цифровым сетям. Следовательно, возникает вопрос - о чем тогда говорить? Какие ресурсы мы можем передавать посредством разговора, если информация обесценена? Как будут выглядеть новые формы общения? Какие пространства в городе будущего будут необходимы новых диалогов завтрашнего дня?

Описание:

Новинка! Произведите своего собственного бота-питомца, которого можно обучать! Мы предлагаем Вам смоделировать собственного цифрового идола и уже его пустить в выдуманные ситуации. А далее, Вам нужно лишь следить и вести питомца в процессе его хаотичного вступления в диалоги. Подглядывать и комментировать любимица! В финале образовательного хита, вы соберете карту из диалогов и архитектурных пространств для них!

Архитектура:

Белый шум стал настолько густым, что город начал задыхаться. Но мы уверены, что внутри него кто-то живет. Мы слышим его дыхание. Его зовут Забытый Гудини - Бог космической любви. Он структурирует белый шум и объявляет его элементом новой системы рециркуляции для любителей архитектуры - любовной революции Богов. Love is. Что если архитектуры могли бы быть любовниками? Последний разговор был завершен. Все истории были рассказаны. Разговор любви архитектур, вместо любого другого известного ранее языка. Как это отразится в новом собрании Кама-сутры?

FAIRY TALE NO.3
SUPER POWERS OF THE FUTURE



Актуальность:

Мы считаем, что предшатели современного поколения - носители уникальных супер способностей цифровой культуры, которые, до этого момента, не воспринимались, в качестве важного ресурса. Умение оказываться в непонятных и странных местах, умение работать без четких целей и задач, умение постоянно отвлекаться - под все эти супер способности сегодня не существует адекватного формата пространства, который смог бы их раскрыть. И мы задаемся вопросом - а какой город нам необходим для культивации супер сил будущего? Мы требуем новую архитектуру!

Описание:

Игра будет установлена через тысячу лет, когда люди станут супер героями! Мир, где каждый развивается и раскрывает уникальные супер силы будущего! Полагаю, вы слышали о черном рынке. Именно здесь возможно приобрести таких супер героев! Никаких гарантий и возможностей возврата, только торги и бонусы! Рискнете? Культовые интеллектуальные бои между нашими лотами, позволят продемонстрировать их супер способности. Кроме того, мы предлагаем посетить большой аукцион любимых героев - уверяем, ухода вы не откажете себе в парочке ярких приобретений. Это уникальная возможность совершить выгодную покупку во время культовых аркадных боев! Большой аукцион всегда рад встречи с вами. Место, где девочки-подростки реагируют на каждое движение супер героев, представленных в лотах горячих чартов TOP-40, визгом и тоннами просроченных лайков.

Архитектура:

Новые супер силы требуют новых уникальных пространств. Представьте себе архитектурные пространства, но не для людей, а, например, для Бэтмена, Чудо-Женщины, Энакина Скайуокера или Принцессы Боннибель Бублгума Конфетного Королевства! Как будут выглядеть города будущего с их новыми жителями? Аркадный бой Героев начинается!

FAIRY TALE NO.4
ONE-OFF FUTURE



Описание:

Одноразовые вещи, одноразовые веб-сайты и одноразовые продукты. Маленькая девочка каждое утро делает селфи, чтобы выложить его на Tinder. Но уже в следующую минуту принцесса интернета забывает, почему она здесь. Она делала это снова и снова - стыд был ей к лицу. Девушка комментирует фотографии и быстро переключается на сайт rorhub. Действительно, она растрчивает лайки, не осознавая чувств. Мир стал значительно доступнее. Спам превратился в его основной ресурс - радио заброшенных вирусом, сотни мертвых загрузок и тонны лайковой любви. Девушка получает разовые знания и создает одноразовую архитектуру. Ее одноразовое королевство, вероятно, станет следующим проявлением стабильности. Вероятно, пришло время создать одноразовую архитектуру будущего?

Описание:

Теперь начинаем, и Вы не должны это пропустить! Ведь когда мы дойдем до конца истории, Вы узнаете больше, чем знали, до этого момента. Маленькой девочке снится кошмар. Она будет делать то, что дети умеют лучше всего - комбинировать пространствами и видеть то, чего не видят взрослые. Они называли ее создательницей или просто Принцессой Одноразового Королевства. «Что, если мы поставим одноразовость во главу угла королевства нулевого цикла?», - сказала Королева, совершенно непреклонная в своей правоте. «Все циклично настолько, что становится одноразовым», - заявила она, - «в идеальном мире каждый элемент нулевого цикла становится одноразовым».

Архитектура:

Новинка! Создайте пятиминутный город! Представьте анимированное будущее! Соберите пятиминутные архитектурные пространства будущего!

FAIRY TALE NO.5
GAMES OF THE FUTURE



Актуальность:

Вы когда-нибудь играли в компьютерные игры? Это новый коллективный ум и тотальное творчество. Вы чувствуете силу игровых миров? Будущее, что они предлагают? Компьютерная игра - ежесекундный рацион нового интеллектуала, его язык, и именно на нем мы и призываем говорить! Игровое знание и эмоциональный интеллект вместо информации, являются главным особенностями следующих героев. Архитектура компьютерных игр или компьютерные игры архитектуры будущего? Киберпространства, наполненные глюками и багами - компонентами естественной среды обитания - вырвались в реальный мир. Слово пейзажи компьютерных игр, что перепелились с ландшафтом мегаполиса, став его естественным продолжением! Кстати, а не пора ли нам создать Европейский суд по правам Глюка? Игра началась!

Описание:

Мы предлагаем создать компьютерные игры будущего и игровые архитектурные пространства внутри них! Сочиним компьютерные игры архитектур будущего! Основная цель образовательного хита - это моделирование пространства игры с помощью глюков и ошибок, в качестве новых художественных элементов. Кроме того, участники будут работать в формате реальности-шоу, где они станут главными героями. После яркого кастинга, исследователи попадут под непрерывное наблюдение. У зрителя появится уникальная возможность подглядывать за любимыми героями, давать советы, комментировать его действия. Играть и воспитывать ошибочный контент игральными архитектурами!

Архитектура:

Участники будут составлять компьютерные игры будущего и архитектурные пространства внутри них. Играть на неизведанных ранее землях!

FAIRY TALE NO.6
OBJECT OF THE FUTURE



Актуальность:

Сегодня мы находимся в пространстве Новой Природы. Объекты, которые обретут искусственный интеллект и коллективный ум, станут независимыми. Новые граждане, такие как телевизионные платформы, цифровые девайсы, рыцари беспилотные дроны, интеллектуальные домашние системы, холодильники и туалеты, а также компьютерные игры, будут запрашивать свои права на новую архитектуру. Готовы ли мы справиться с этим?

Описание:

Однажды, в мире стало так много вещей и предметов, что само пространство перестало нуждаться в человеке. Мир вещей. Объекты и предметы обрели должную свободу и независимость. Их стало так много, что их разнообразие поражаало воображение. Они развили свои фантазии, страхи и мечты. Они создали первовещественное пространство для жизни, о котором давно мечтали.

Архитектура:

Утописты будут создавать объекты будущего, с собственными легендами, моделями жизни и параметрами пространств города. Визионеры создадут саморазвивающуюся архитектуру земель для следующих граждан, таких как одушевленные предметы будущего.

FAIRY TALE NO.7
ARCHITECTURE OF THE HUMAN BODY



Актуальность:

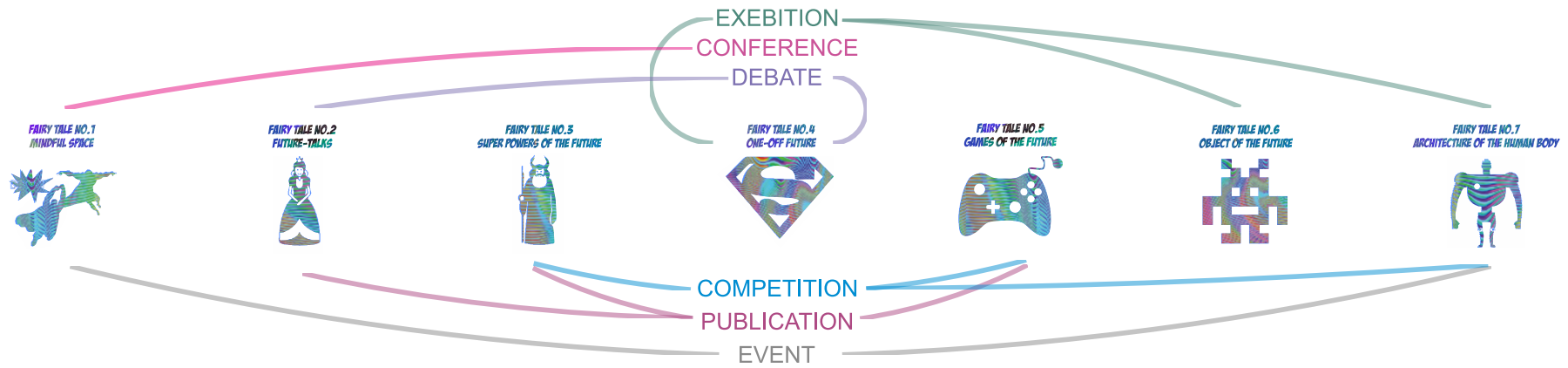
Мы движемся в пространстве оператора новых архитектур, где связь между пространствами нашего тела и города - это место для великих спекулятивных революций. Может ли архитектура тела стать частью города будущего? Может ли архитектура танца отобразить разрушительные сценарии нашей жизни? Каким будет развитие человеческого организма посредством новых технологий? Какие продукты он сможет производить? Могут ли наши тела стать завтрашней архитектурой города?

Описание:

Толпы горожан каждое утро выстраиваются в бесконечную очередь. Никто не знает, где она начинается и где заканчивается. Все они одержимы идеей того, что участвуют в показе новой архитектуры человеческого тела, созданной провидецкьюре. Революция в индустрии моды. Его продукция, вероятно, станет трендом этого сезона! Участвуют в показе новой архитектуры человеческого тела, созданной провидецкьюре. Революция в индустрии моды. Его продукция, вероятно, станет трендом этого сезона! Участвуют в показе новой архитектуры человеческого тела, созданной провидецкьюре. Революция в индустрии моды. Его продукция, вероятно, станет трендом этого сезона! Цель этого образовательного хита - создать архитектуру человеческого тела в эпоху цифровых космополитов.

Архитектура:

Создание архитектурных пространств тела нового человека и развитие их в городе. Создавайте модные коллекции архитектуры тела будущего!



Once upon a time....



Сказка #1. Индустрии сознания будущего.
 Необходимые супер способности:
 Эмоциональный интеллект, психологическое mentorство, майнд-фитнес;
 Представители: Асадов Андрей, Асадов Никита, Ахтямов Ильнар (TIArch Studio), Ахтямова Резеда (TIArch Studio).



Сказка #2. Диалоги будущего.
 Необходимые супер способности:
 Мультилингвистические способности, информационная навигация, познания в роботике;
 Представители: Куликов Дмитрий, Силантьева Алиса (Bartlett), Лисс Вернер (Liss C. Werner).



Сказка #3. Супер способности будущего
 Необходимые супер способности:
 Умение оказываться в непонятных ситуациях, сериальное мышление, стрессопоглощение;
 Представители: Анна Андронова (Bartlett), Марат Невлютов, Ник Элиас (Nick Elias, Bartlett).



Сказка #4. Одноразовый мир будущего.
 Необходимые супер способности:
 Генерация виртуальной среды, твит-генерация, стрессопоглощение;
 Представители: МАРШ, Анастасия Смирнова (Strelka Institute), Мерабудка.



Сказка #5. Игры будущего.
 Необходимые супер способности:
 Спекулятивное сознание, высокие скорости генерации идей в параллельных реальностях;
 Представители: Оскар Мамлеев, Cosmos, Калачев Александр.



Сказка #6. Предмет будущего и Сказка #7. Архитектура человеческого тела будущего.
 Необходимые супер способности:
 X-Ray мышление, интуитивное сознание, виртуальная моторика;
 Представители: Бехназ Фарахи (Behnaz Farahi), Ольга Ремнева, Кемпа Анья (Kempa Anja, Bartlett).

Пространства

Площадь

Что представляет собой площадь Будущего? Место фиксации реальных событий для того, что бы было что обсудить при виртуальных встречах. Селфи, стримы, твиты, обзоры - все рождается именно здесь.

Игры будущего

Интеллектуальное реалити-шоу со своими участниками и армией поклонников. Развлекательная интеллектуальная программа и онлайн-трансляция. Свободная площадка со стабильным интернет-подключением, превращается в сериал виртуальных миров, ограниченный лишь воображением участников.

Супер способности будущего

В ходе работы образовательного хита будут выявлены Ваши супер способности, что помогут выжить в Будущем. Супер силы, о которых Вы даже не подозревали! Самокопание, пересмысление и презентация «Нового Себя» - невозможно упустить такую возможность!

Индустрии Сознания будущего

Формирование эмоционального интеллекта и нового типа мышления, посредством трансляций. Одновременный просмотр 3-4 контентов помогает настроить клиповое мышление, прежде чем попасть на главную экспозицию.

Маяк

Где искать одно из возможных будущих? Символ фестиваля.

Диалоги будущего

Фантазия о коммуникации будущего. Создай, обучи своего бота-питомца и следи, как он находит общий, неизведанный язык с миром завтрашнего дня.

Одноразовый мир будущего

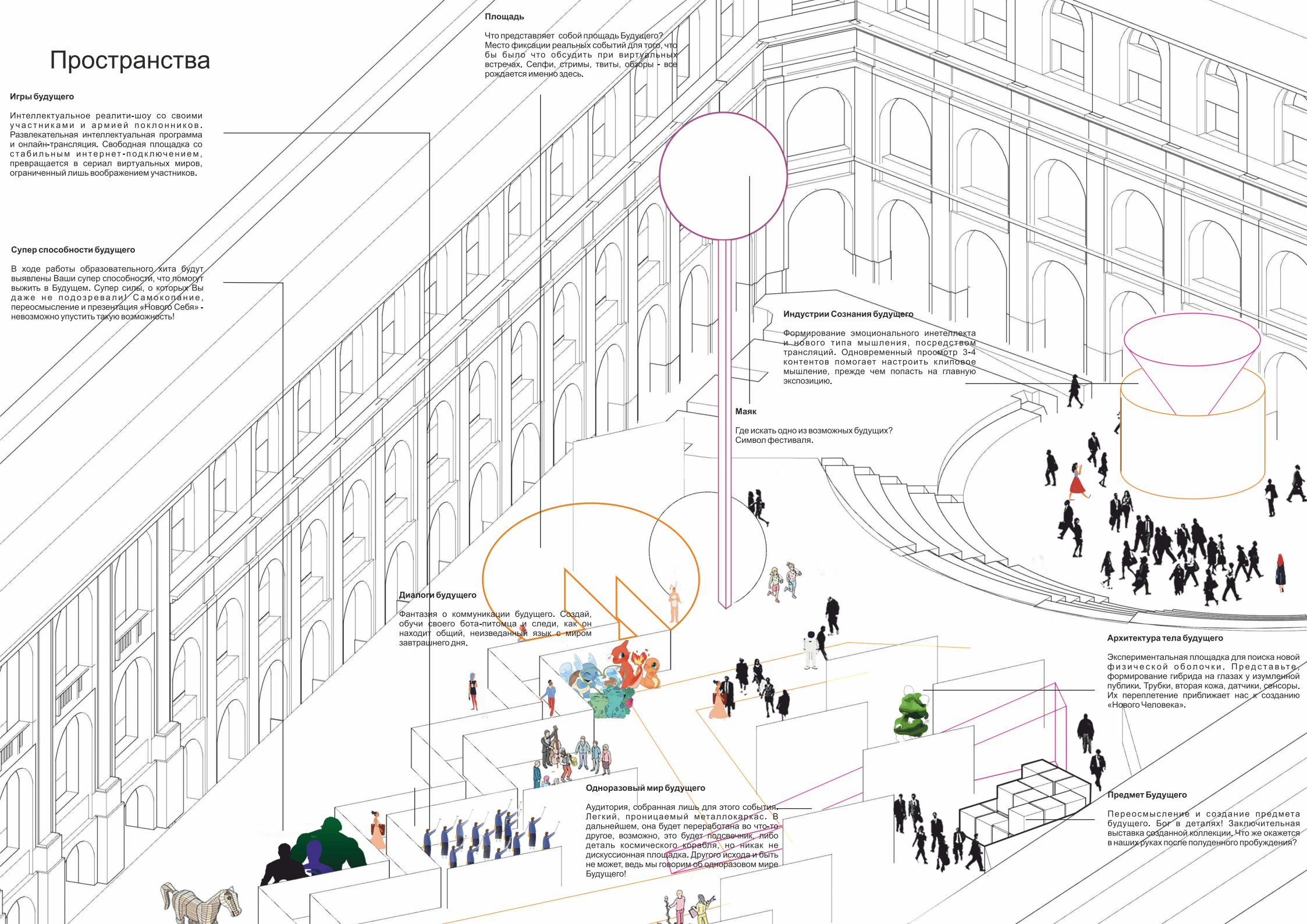
Аудитория, собранная лишь для этого события. Легкий, проницаемый металлокаркас. В дальнейшем, она будет переработана во что-то другое, возможно, это будет подсвечник, либо деталь космического корабля, но никак не дискуссионная площадка. Другого исхода и быть не может, ведь мы говорим об одноразовом мире Будущего!

Архитектура тела будущего

Экспериментальная площадка для поиска новой физической оболочки. Представь, формирование гибрида на глазах у изумленной публики. Трубки, вторая кожа, датчики, сенсоры. Их переплетение приближает нас к созданию «Нового Человека».

Предмет Будущего

Переосмысление и создание предмета будущего. Борьба в деталях! Заключительная выставка созданной коллекции. Что же окажется в наших руках после полудневного пробуждения?



Детализация

Программы кураторских секций

Сказка #1.
Индустрия сознания будущего



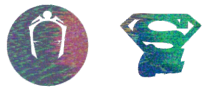
Сказка #2.
Диалоги будущего



Сказка #3.
Супер способности будущего



Сказка #4.
Одноразовый мир будущего



Сказка #5.
Игры будущего



Сказка #6 / Сказка #7
Предмет будущего / Архитектура человеческого тела будущего



Егор Орлов

Архитектор работающий в жанре спекулятивной архитектуры на грани дизайна, фанкции и футурологии. Специализируется на концептуальном моделировании городов будущего. Член Союза Архитекторов России. Окончил с отличием КГАСУ «Tlarch studio» (2014) и институт архитектуры, медиа и дизайна Стрелка (2015), под руководством Вины Маса (Winy Maas). Автор панно, представлявшее русский павильон на Биеннале Урбанистики и Архитектуры в Китае, городе Шеньжэне в 2015 году («UABB-2015 Re-living the Cities»).

26 публикаций
34 лекториев

Победитель «24 Hours Competition 5th Edition».

Дипломная работа «Кибертопия. Будущее архитектурного пространства. Смерть аналоговых городов» была выбрана, представляя свой университет на «ArchiPrix International 2015», и стала номинантом награды «Hunter Douglas Award».

Финалист «Evolvo Skyscraper 2015», «Krob 2014», «Is Arch 5th edition», «International Architecture Awards 2015», «RTF SUSTAINABILITY AWARDS 2014»

Спикер смены «Молодые архитекторы, дизайнеры, урбанисты» Всероссийского молодежного образовательного форума «Таврида» 2017

Куратор научно-образовательной и дискуссионной программы «19th World Festival of youth and students», в сессии «Проектирование будущего: архитектура и дизайн»

Публикации на «ArchDaily»

«Archspeech» «Архиру»

«Серебряный знак» фестиваля «Зодчества 2014»

Диплом первой степени МАОСАО, Диплом Российской Академии Архитектуры и Строительных Наук РААСН, Диплом Ассоциации строительных вузов и Диплом «Innovative Architectural Approaches: Visionary of the 21 Century» в международном архитектурном конкурсе «Lazar Khidkel Award».

Организатор авторских выставок, посвященных теме архитектуры будущего, одна из которых, состоялась на площадке Центра Дизайна «Artplay», в Москве, 2014

VS

Стипендиат Президента РФ (2013), DAAD (Германская служба академических обменов), 2015

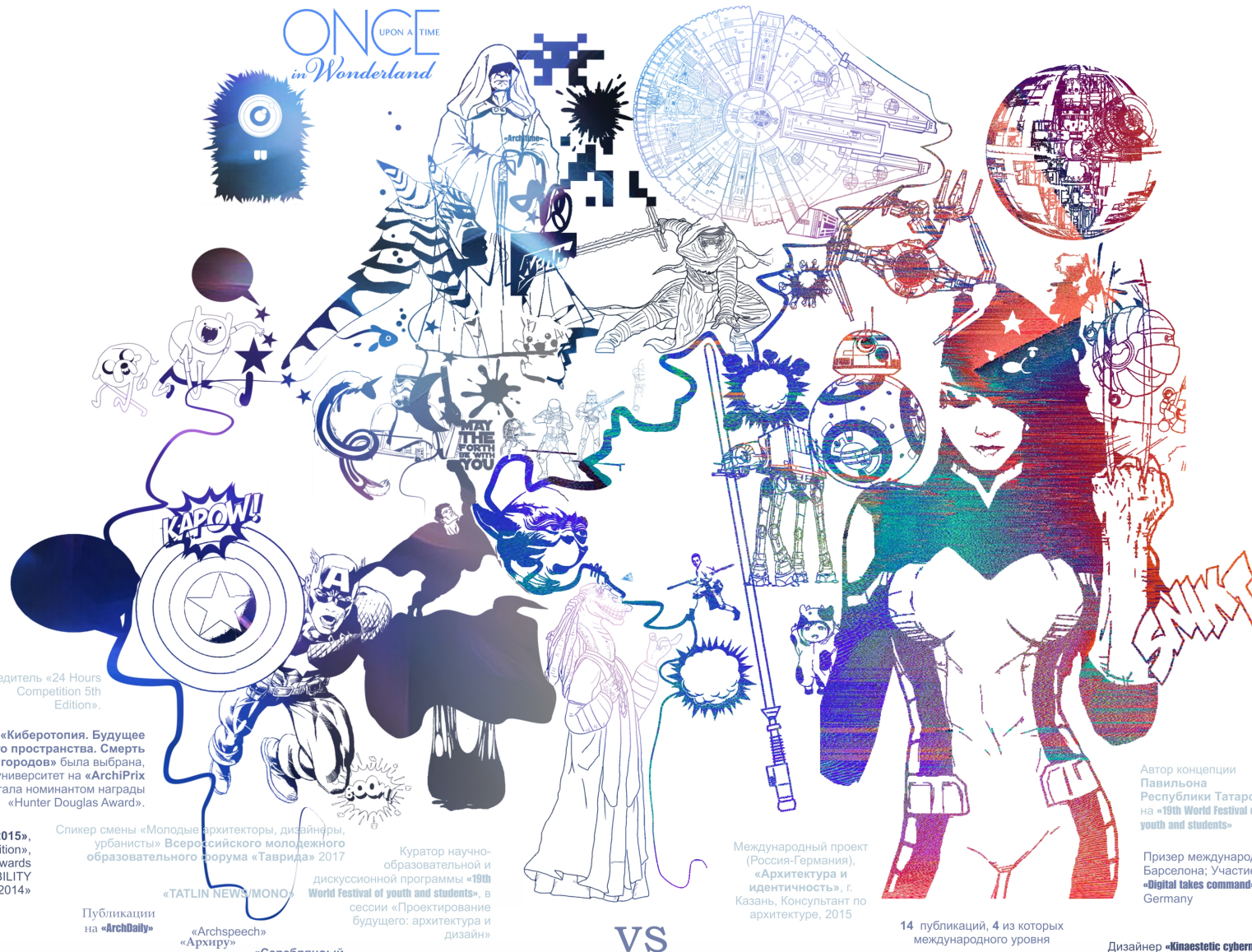
14 публикаций, 4 из которых международного уровня

Магистерский исследовательский проект «Urban Lattice» номинирована на «German Kella Competition», в качестве одного из 5 представителей DIA, 2016

Дизайнер «Kinesthetic cybernetic theatre», Bauhausfest 100, Dessau, Germany

Автор концепции Павильона Республики Татарстан на «19th World Festival of youth and students»

Призер международного конкурса «City sense», Барселона; Участие в международных воркшопах: «Digital takes command», Italy; «3d printed, Jewelry Design», Germany



Камила Халитова

Архитектор, окончила с отличием КГАСУ «Tlarch studio» (2014), магистерскую программу института архитектуры Дессау «DIA», Германия, и Политехнический институт Милана «Politecnico di Milano», Италия (2016). Специализируется на концептуальной разработке, вычислительных методах проектирования и цифрового производства