





COBPEMEHHAЯ ПРОЕКТНАЯ КУЛЬТУРА

АКТУАЛЬНЫЙ секция ЛАНДШАФТ ПРОЕКТИРОВАНИЯ

Т ЛЕСНАЯ ПАНЕЛЬ

ИСКУССТВО секция **ЭТО КАК?**

ТЕСНОЙ КРУЖОК





X СЦЕНА **X**

	Брифинг
11:00 - 11:30	Знакомство с программой
Валя Ермолаева	продюсер резиденции
Лиза Владимирова Надя Кузнецова	кураторы резиденци
Данияр Юсупов	куратор секции
	Лекция
11:30 - 13:00	Город как субъект

прогнозист, футуролог, историк, со-основатель проектов «Социософт» Сергей Переслегин «РК39», автор опуса «Сумма стратегии» Мы находимся в конце индустриальной фазы развития. Как меняется

понятие города (в определениях, в схемах, в классификациях) при переходе от фазы к фазе? В лекции рассмотрены подходы к городу как способу мышления / коммуникации / деятельности, как к пространству коллективной смыслодеятельности, организованному в соответствии с некоторой онтологией, как интегратору мышления и другие. Город проходит через все фазы социально-экономического развития, и, если понимать его как способ создания сложности, неизвестности (неопределенности, возможностности), то как выглядят на каждой фазе сложная система деятельностей города и точки сборки города, и что ждет нас дальше?

	Открытый диало
13:10 - 14:50	Современная проектная культура
Данияр Юсупов	архитектор, урбанист, сооснователь и главный архитектор студии средового проектирования unit4.io
Евгения Арефьева	управляющий партнер Института территориального планирования Урбаника

Современная проектная культура существенно отличается от инженерной и радикально от архитектурной школы, не только в силу новых технологических возможностей, но и благодаря индоктринации современной философии и развития социальной культуры. Архитектурное знание как «мать всех искусств и наук» нынче отстает от динамики социокультурных процессов. Но не всецело. Мы сформируем описание и ключевые характеристики современной проектной культуры. Нам помогут прогнозисты, программисты и художники.



	Паблик-ток
16:45 - 17:45	Исповедь транспортного инженера
Степан Глушков	транспортный инженер, руководитель проектов OTS Lab
Никита Жарко	специалист по общественному транс- порту OTS Lab

Почему даже у хороших специалистов получаются шестиполосные набережные и метровые тротуары.

	Паблик-ток
18:00 - 19:30	Устойчивость и целостный подход в дизайне живых систем
Евгений Левин	основатель organicpunk, художник среды, ландшафтный дизайнер, сити фермер
Владимир Масалаб	основатель Центра Комплексной Пермакультуры «Мега», пермакультур- ный дизайнер-практик, эко-инженер

Мы расскажем об актуальных технологиях и концепциях на примере реальных кейсов, ответим на вопросы. Климат как основа энергоэффективного проекта: водный баланс территории, эффективная геопластика рельефа и многое другое Поговорим о создании живой среды в жилых помещениях и HoReCa: как работать со светом при организации зеленых зон в интерьере? Как устроен сити-фарминг и как компостировать отходы из ресторанов с последующим выращиванием еды? Экономическая эффективность для грамотной этапности реализации проектов.

	Круглый стол
15:00 - 16:30	Палитра деятельности. Где границы дисциплины и кто их рисует?
Катя Попова [модератор]	руководитель проектов Citymakers
Владимир Петросян	сооснователь студии средового проектирования unit4.io
Нехмат Самедов	ведущий архитектор, куратор бюро ludi_architects
Алина Бутакова	основатель студии WorkPlus studio
Артем Никитин	руководитель проектов Novaya labs, соведущий подкаста «в песочнице»
Юлия Ганкевич	руководитель проектов бюро Nowadays
Максим Батаев	архитектор. основатель студии AMD architects

Очередной виток изменений — это кризис, который стал слишком близко. Ближе, чем мы могли предположить в череде биологического, экономического и политического коллапса. В попытках найти точку опоры мы можем начать с «рисования» зоны своего профессионального поля — очертить или расширить ту границу нашей деятельности, за которую мы несем прямую ответственность каждый день в архитектурной практике. В диалоге с теми, кого мы называем «архитекторами», мы побеседуем о том, чем для нас остается «архитектура» в масштабе от системных городских процессов до инфраструктуры креативного процесса.

Воркшоп	
16:45 - 20:00	Unlearning разучиться управлять городом, научиться управлять неопределенностью
Света Горлатова	исследовательница и кураторка проектов про технологии и город, соведущая подкаста В ПЕСОЧНИЦЕ
Артем Никитин	архитектор и руководитель проектов компании Novaya labs, соведущий подкаста В ПЕСОЧНИЦЕ
Алексей Орлов	продюсер видеопроектов и подкаста В ПЕСОЧНИЦЕ

В рамках воркшопа участникам предлагается создать радикальные сценарии развития городского планирования, используя спекулятивный дизайн. А что если деревья будут участвовать в экономике наравне с человеком? А что если вся работа по уходу за детьми будет автоматизирована? А что если половину земли отдать экосистемам? Какими станут наши города? Участникам будет предложено представить решения по спекулятивным сценариям, чтобы открыть для себя новые альтернативный взгляд на город и сформулировать вопросы, которые помогут управлять неопределенностью.

Презентация Зин 19:30 - 20:00

	Лекция
15:00 - 16:00	Марафон желаний или как понимать искусство. Что возможно после тёмных теорий?
Вадим Зайцев	художник

Лекция предполагает краткий анализ последних тенденций в искусстве, его тяготение к мифическому. Как философские теории последних десятилетий, которые Дмитрий Хаустов назвал Темными, дали новый угол смотрения и как искусство снова все перепридумало. Медийность как новый важный инструмент и соавтор. Как общая повестка влияет на искусство и формирует его перспективы.

16:15 - 17:45	Science art: отличие спекуляции от профанации
BIOROBOTY 019	арт-группа
1 -	

Тренировка критического мышления на примерах популярных и не очень произведений science art. Разберемся, зачем ученые работают с художниками, что с этикой в биоарте и какие мотивы двигают художниками научного искусства.

бонус: уроки профанации

1 , ,	
Воркшоп [перфоманс]	
18:00 - 19:30	Введение в концепцию звукового ландшафта
Антон Щеголев	медиа-художник
<u> </u>	

Звуковой ландшафт, как идея помогает погрузиться в понимание многообразия тембров вокруг нас. Лекция, на которой мы разберемся с основными понятиями теории саундскейпа и сразу же попробуем применить их на практике.

