

CANVASSING THE CONCEPT 2023. **Arhitecți în dialog**

CANVASSING THE CONCEPT 2023. **Architects in Dialogue**

Matei Alexandru MITRACHE

Facultatea de Arhitectură Bartlett , UCL, Regatul Unit
The Bartlett School of Architecture, UCL, United Kingdom

mateimitrache@gmail.com



Rezumat

Evenimentul „Canvassing the Concept” 2023 s-a desfășurat în luna mai, sub forma unui dialog între tineri absolvenți de arhitectură din Londra, în format online. Organizarea, scenariul precum și moderarea celor 4 sesiuni au fost asigurate de Matei Alexandru Mitrache, arhitect și asistent universitar la Bartlett School of Architecture, UCL și University of Westminster, Londra.

Ideea acestor întâlniri a fost prilejuită de Forumul Educațional de Arhitectură și Urbanism - FEdAU – desfășurat în cadrul Universității de Arhitectură și Urbanism „Ion Mincu”, proiect ce promovează conectarea UAUIM cu mediul educațional internațional și național. Într-o lume a excelenței în comunicare, astfel de manifestări par să se încadreze într-un mod de funcționare și educare firesc.

Începând cu 2021, organizarea acestor manifestări a adus periodic în atenția studenților experiențe inovatoare

Abstract

“Canvassing the Concept” 2023 took place in May, in the form of a dialogue with presentations held by young London architecture graduates - in online format. The overall concept of the series and the coordination of the event were provided by Matei Alexandru Mitrache, architect and lecturer at The Bartlett School of Architecture, UCL and University of Westminster, London.

These meetings were part of FEdAU -Educational Forum of Architecture and Urban Planning IMUAU, which aims to connect the university with main national and international actors in the field of architectural education. In a world of excellence in communication, such manifestations seem to fit into a natural mode of operation and education.

Since 2021, these recurrent talks have brought to students' attention the innovative experiences of fellow

ale colegilor arhitecți din spațiul european și nu numai, precum și experimentele, preocupările, reușitele sau studiile materializate în proiecte inedite - o lume a ideilor, a căutărilor și cercetării concretizate final în concept.

Ediția din anul acesta a „Canvassing the Concept” a găzduit opt tineri arhitecți, designeri și cercetători din Londra ce împărtășesc abordări diferite ale procesului creativ și felul în care aceștia au gestionat soluții posibile diverselor provocări în experimente recente.

architects from the European space and beyond, as well as experiments, endeavours, successes and research materialized in original projects - a world of ideas, research and innovation, all part of the architectural concept.

This year, “Canvassing the Concept” hosted eight young architects, designers and researchers from London, ready to share different approaches to creative process, and how they balanced problem-solving and experimentation in recent experiments.



Fig. 1. Obiectul ca proces. Colecția de artă a Muzeului Thorvaldsens, Copenhaga 2023 © Matei Mitrache / Object as process. Thorvaldsens Art Collection, Copenhagen 2023 © Matei Mitrache

Sursa / Source: <https://www.uauim.ro/en/events/canvassing-the-concept-2023/>

Introducere

Evenimentul a avut loc în zilele de 10, 17, 24 și 31 mai 2023 sub forma unui dialog cu prezentări ale unor tineri absolvenți arhitecți londonezi - în format online. „Canvassing the Concept” vizează procesul de design. Ca arhitecți, ne bazăm pe procesul de proiectare ce dezvoltă concepte prin intermediul proiectului (Fig. 1). Transpunem idei în spațiu, descriem în imagini sau film virtutea unei idei și repetăm secvența până când imaginile și ideile ce le-au generat se contopesc. În tot acest proces, câteva întrebări își găsesc răspunsul în timp ce altele ridică noi semne de întrebare:

Cum ne putem păstra încrederea în menținerea echilibrului între cunoaștere și necunoaștere?

Cum putem inova și în același timp atinge solicitările temei?

Introduction

The event took place on May 10th, 17th, 24th and 31st, as an online open dialogue presentation featuring the work of young architecture graduates based in London. “Canvassing the Concept” involves the design processes development. As creatives, we rely on design process to develop concepts into projects (Fig. 1). We translate ideas into spaces – describe with images or film an idea - and repeat the sequence until boundaries between images and ideas are blurred. During this process some questions receive answers while others rise anew:

How can we keep a confident attitude towards the balance between known and unknown?

How can we innovate and simultaneously meet demanding brief requirements?

Fiecare întâlnire a inclus două prezentări a câte 30 de minute urmate de întrebări și discuții. Dialogul a fost înregistrat și pus la dispoziția studenților UAUIM pe platforma educațională online ALLBIM NET.

„Canvassing the Concept” 2023 a detalia, pe rând, următoarele subiecte:

10 mai 2023	„Empiric devenit propoziție” Nikolas Kourtis, Eva Tisnikar
17 mai 2023	„Implicare activă” Francesca Savvides, Lee Chew Kelemen
24 mai 2023	„Implicare și scop: Interactivitate dezvăluită” Freddie Taewoo Hong, Jolanta Piotrowska
31 mai 2023	„Timp peste spațiu peste timp...” Carlota Nuñez-Barranco Vallejo, Alex Fox

Empiric devenit propoziție

Nikolas Kourtis (Fig. 2) este architect și designer urban lucrând, în prezent, la Hawkins Brown Architects, în Londra. Parcursul său variat în lumea educației de arhitectură (UCL, TU Delft, Westminster University) i-a relevat un interes particular în privința spațiului public și a jocului urban, reutilizarea creativă și mediul urban construit ca reflexie a statutului grupurilor care îl locuiesc. Nicolas este în prezent cadru didactic (proiectare) în cadrul Universității Ravensbourne. Din perspectivă academică, prelegerea sa a explorat modul în care ambele tipuri de investigații - fizică/în sit precum și fenomenologic/istorică pot fi considerate elemente catalizatoare, instrumente utile în procesul de design, ghidând și informând deciziile din proiectare.

Eva Tisnikar (Fig. 2) este cercetătoare, realizatoare de film și fotograf, desfășurându-și activitatea la Londra. Cu o bogată experiență în istoria arhitecturii și studii interdisciplinare, Eva interoghează inerentele relații spațiale dintre tehnologie, gen și mediul urban. Unele dintre cercetările sale recente se concentrează pe investigațiile teoretice și practice ale spațiului prin sunet - în care folosește abordări specifice pentru analize spațiale ale peisajelor sonore stratificate. Împreună cu un grup talentat de creatori a regizat un scurtmetraj feminist sci-fi, intitulat Counterproductive in 2021, care a primit numeroase premii

Each event included two 30-minute talks followed by Q&A. The sessions were recorded for internal academic use and are available on the online educational platform ALLBIM NET.

“Canvassing the Concept” 2023 has approached the following subjects:

May 10, 2023	“Empirical turns propositional” Nikolas Kourtis, Eva Tisnikar
May 17, 2023	“Hands On” Francesca Savvides, Lee Chew Kelemen
May 24, 2023	“Means and Ends: Interactivity Revealed” Freddie Taewoo Hong, Jolanta Piotrowska
May 31, 2023	“Time over Space over Time ...” Carlota Nuñez-Barranco Vallejo, Alex Fox

Empirical Turns Propositional

Nikolas (Fig. 2) is an architect and urban designer currently working at Hawkins Brown Architects, in London. Through his diverse journey in architecture education, (UCL, TU Delft, Westminster) he has developed a particular interest in public space and urban play, creative re-use, and the urban built environment as a reflection of the state of the societies that inhabit it. Nikolas is presently teaching as a design tutor at Ravensbourne University. Through academic work, the lecture explored how site investigations, both physical studies/surveys and phenomenological/historical research, can be a catalyst and leading tool in the design process, guiding and informing design decisions.

Eva Tisnikar (Fig. 2) is a researcher, film-maker, and photographer based in London. With a background in architectural history and interdisciplinary studies, she interrogates the inherently spatial relations between technology, gender and urban environment. Some of her recent research focuses on theoretical and practical investigations of space through sound - in which she employed site-specific approaches for spatial analyses of layered sonic landscapes. She directed a feminist sci-fi short film Counterproductive in 2021, together with a talented group of creatives, which was awarded numerous



Fig. 2. Nikolas Kourtis, Eva Tisnikar

la festivaluri internaționale. În prezent, lucrează la Foster + Partners ca cercetător în arhitectură.

Reunite sub titlul *Empirical turns Propositional*, prezentările celor doi invitați s-au aplecat asupra modalității de a asculta situl studiat – un amplasament central din orasul Mostar, Bosnia și Herțegovina – cazul lui Nikolas Kourtis și asupra criticii practicii spațiale: în scrierea cu/ în vânt din Isola, Slovenia în cazul Evei Tisnikar. A fost pusă în discuție relația arhitectului cu amplasamentul studiat și cu obiectul ce urmează a fi propus în sit. Analiza istorică, antropologică, dar și cea funcțional-urbană s-au dovedit a fi elementele de operare și lucru în construirea conceptului. Privind dintr-o altă perspectivă, tatonând zone aparent imateriale, ca cea a vântului (Tramontana – în cazul localității Isola) sau a imaginației surprinse în și prin text, în și prin modul de scriere, se naște întrebarea asupra raportului ce se stabilește între autorul propunerii și obiectul studiului: este o relație fizică, o conexiune conceptuală, o relație emoțională sau una a imaginarului? Răspunsul poate fi extrem de interesant și variat receptat de fiecare în parte, dar firul comun ce pare să aducă ambele prezentări împreună este modul în care autorii au transformat aspectele culturale, istorice sau de mediu în instrumente ordonatoare ale conceptului de design.

awards at international festivals. She is currently working at Foster + Partners as an Architectural Researcher.

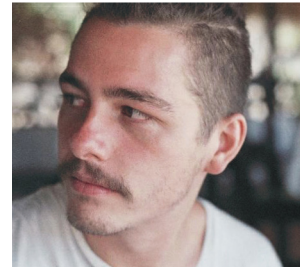
Under the title *Empirical turns Propositional*, the presentations focused either on ways of listening to the site, a centrally located space in Mosar, Bosnia and Herzegovina in the case of Nikolas Kourtis, or on a criticism of spatial practice: writing with/ in the wind – Isola, Slovenia for Eva Tisnikar. The relationship of the architect with the location studied and with the object to be proposed on the site was also debated. Historical, anthropological and also functional - urban analysis proved to be key elements of operating when building the concept. From another perspective, groping seemingly immaterial areas, such as that of the wind (Tramontana - in the case of Isola) or the imagination captured in and through the text, the question arises about the relationship established between the author, the proposal and the object of the study: is it a physical relationship, an emotional relationship or one of the imaginary? The answer can be extremely interesting and received differently by each individual, but the common thread that seems to bring both presentations together is how the authors have transformed cultural, historical or environmental aspects into ordering tools of the design concept.



Implicare activă

Francesca Savvides (Fig. 3) este arhitectă în Londra, unde lucrează la proiecte rezidențiale de anvergură în cadrul biroului Hawkins\Brown. În urma studiilor absolvite la Facultatea de Arhitectură Bartlett UCL, Francesca a câștigat o experiență bogată în mai multe domenii, etape de lucru și practici în Marea Britanie și SUA. Pe lângă practica de proiectare, Francesca este implicată în mai multe activități de mentorat și are articole publicate în *Architect's Journal* și *Catalogul Bienalei de la Veneția*. Susținătoare entuziastă a desenului de mână, Savvides consideră că relația directă dintre mână și intelect permite exercițiul proiectării în mod inovator și este hotărâtă să exploreze acest concept în activitatea academică.

Lee Chew Kelemen (Fig. 3) este în permanentă căutare a unor noi moduri de a privi lumea și ce modalitate ar putea fi mai bună pentru a realiza asta, decât creând-o. Arhitectura a fost o alegere evidentă, iar masterul său la Bartlett s-a concentrat asupra animației stop-cadru. Cu această ocazie s-a apropiat de aparatul foto, de dispozitivele de lumină, machetele miniaturale și de lucrul cu timpul. Lee profesează în domeniul arhitecturii, dar și-a păstrat și pasiunea pentru animație colaborând cu designeri de modă, muzicieni și prieteni în căutarea unor modalități alternative de a construi universuri.



Hands on

Francesca (Fig. 3) is a London based architect, currently working on large scale residential projects at the studio Hawkins\Brown. Following her studies at the Bartlett School of Architecture UCL, she has gained a breadth and depth experience across multiple sectors, work stages and practices in the UK and US. Alongside practice work, she is involved in multiple mentoring schemes and has published in the *Architect's Journal* and *Venice Biennale*. She is an enthusiastic proponent of hand drawing, believing that the direct relationship between hand and mind allows one to design innovatively and she is determined to explore this concept through her academic activity.

Lee Chew Kelemen (Fig. 3) is constantly in the search for new ways of looking at the world and what better way to look at it than create it. Architecture was an obvious choice and in his Masters at the Bartlett he chose to focus on the craft of stop motion animation. There he became good friend with the photo camera, lighting devices, model miniature and work with time. Lee works in the architectural design field but he maintained his passion for animation collaborating with fashion designers, musicians and friends in search for alternative ways of building worlds.

Fig. 3. Francesca Savvides,
Lee Chew Kelemen

Francesca Savides a încercat și ilustrat iscusit, prin desen, depănarea poveștii unui teritoriu frământat de istorie – Nicosia, Cipru, surprins în proiectul *Past, Present and Future*. Reprezentarea prin intermediul desenului de mână a înfățișat un teritoriu destructurat, aflat într-un stadiu de degradare avansată, mărturie a 50 de ani de abandon – de o parte și de alta a limitei de încetare a focului pentru cele două comunități ale insulei – cea greco-cipriotă și cea turcă. Urmare a unei intense cercetări, răspunsul arhitectural a cuprins un ansamblu de componente ce implicau latura economică, socială și politică deopotrivă - nu doar o simplă reconstrucție. Problema viza un nivel mult mai profund; cum poți atrage, din nou, locuitorii în acel loc, pentru a trăi, a crește familii, a investi și a-și petrece timpul? Așa s-a conturat ideea propunerii unor spații de tip piață *pop-up*, magazine de cafea, librării, grădini, parcuri de stat, terenuri de baschet, intervenții ușor și ieftin de implementat și care ar atrage din nou utilizatori în zonă. Proiectul propunea spații cu caracter temporar în relație directă cu ruinele, spații ce puteau reuni comunitățile aflate de o parte și de alta a conflictelor.

Dintr-o altă perspectivă, Lee Chew Kelemen construiește lumi, sugerând faptul că arhitectura nu vorbește numai despre crearea structurilor, ci, în egală măsură se referă la construirea poveștii, a identității și a simbolisticii asociate. John Hayter este unul dintre promotorii ideii conform căreia arhitectura este un mijloc de comunicare și exprimare a ideilor, emoțiilor și experimentelor. Aliat acestui punct de vedere, Lee a prezentat propunerea sa ce a implicat un set de creaturi imaginare și povestea lor asociată, demonstrând ideea că arhitectura are puterea de a crea medii imersive și transformative ce influențează experiența umană în stabilirea relațiilor spațiale ce depășesc limitele fizice. Se vehiculează ideea unor timpuri nomade, în lumea modernă oamenii sunt mai nomazi ca niciodată, atât fizic, cât și digital. Ne mișcăm dintr-un loc în altul, schimbăm locul de muncă, experimentăm frecvent un flux constant de informații și stimuli. Clădirile și spațiile ar trebui să se adapteze nomadismului, ar trebui să fie adaptabile, flexibile și capabile să găzduiască nevoile în continuă schimbare ale membrilor comunității. Ambele prezentări au înfățișat propuneri inedite prin subiect și abordare,

Francesca Savides tried and skilfully illustrated, through drawing, the story of a territory troubled by history – Nicosia, Cyprus, captured in the Past, Present and Future project. The hand-drawn representation presented a destructured territory, in a stage of advanced degradation, testimony to 50 years of abandonment on both sides of the ceasefire, for the two communities of the island - the Cypriot- Greek and the Turkish one. Following an intense research, the architectural response included a set of components involving economic, social and political aspects alike - not just a simple reconstruction. The problem was of a much deeper complexity: how can you attract people back to that place to live, raise families, invest and spend their time? This is how the idea took shape, thus proposing pop-up markets, coffee shops, libraries, gardens, parks, basketball courts, interventions that are easy and cheap to implement and that would attract new users to the area. The project proposes temporary spaces in direct relation to the ruins, spaces that could bring together communities on either side of the conflicts.

From another perspective, Lee Chew Kelemen builds worlds, suggesting that architecture is not only about creating structures, but is equally about building story, identity and symbolism. John Hayter is one of the promoters of the idea that architecture is a means of communication and expression of ideas, emotions and experiences. Backing up this point of view, Lee presented his proposal that involved a set of imaginary creatures and their associated story, demonstrating the idea that architecture has the power to create immersive and transformative environments that influence human experience in the stability of spatial relationships that transcend physical limitations. The idea of nomadic times is vehiculated, in the modern world people are more nomadic than ever, both physically and digitally. We move from one place to another, we change our workplace, we frequently experience a flow of information and stimuli. Buildings and spaces should adapt to nomadism, they should be adaptable, flexible and able to accommodate the ever-changing needs of communities. Both presentations proposed innovative and exploratory strategies which although computer aided at one point,

care, deși ajutate de computer la un moment dat, au fost învăluite în istorie și cultură și au demonstrat un înalt nivel de implicare ce le va păstra rezonanța și relevanța în timp.

Implicare și scop: interactivitate dezvoltată

Freddie Taewoo Hong (Fig. 4) este artist și cercetător în Londra și explorează relația dintre tehnologiile digitale și societate prin artă interactivă și spectacol. Freddie a absolvit ciclul de licență în arhitectură și are un master în Artă Computațională, iar în prezent este doctorand la Imperial College în Londra. Cercetările sale vizând rolul factorului uman în sistemele computaționale au fost publicate în prestigioasele conferințe ACM. Prezentarea lui a pus în discuție impactul tehnologiei și al instrumentelor computaționale asupra arhitecturii, inclusiv influența acestora asupra designului mediului construit și felul în care oamenii ocupă și utilizează spațiul urban.

Jolanta Piotrowska (Fig. 4) este arhitectă, absolventă a Facultății de Arhitectură Bartlett, UCL Londra. De-a lungul timpului a lucrat la o multitudine de proiecte culturale în Marea Britanie și în afara granițelor. Cariera sa a debutat în cadrul biroului Asif Kahn, unde a fost implicată în proiecte dedicate galeriilor de artă și designului expozițional. Proiectul Dragonfly Shed, realizat în colaborare cu Nyima Murry a câștigat o competiție organizată de Grizedale Arts și a fost construit împreună cu o echipă alcătuită în totalitate din femei, în 2020. În parcursul său universitar, Jolanta a explorat egalitatea de gen în profesia de arhitectură. Prelegerea ei și-a propus să ridice problema valorilor în procesul de design și a felului în care echitatea poate afecta modul de proiectare și mediul de lucru.

Cu o experiență vastă atât în arhitectură cât și în științe informatice, Freddie lansează o dezbateră referitoare la potențialul interdisciplinarității, în mod particular în relația dintre tehnologie, instrumente digitale și experiment arhitectural. Primul proiect prezentat se concentrează pe adaptarea fabricării digitale printr-o abordare intuitivă, orientată către utilizator, folosind instrumente familiare cum ar fi controlerele Xbox pentru a încuraja interacțiunea. În încercarea de a provoca și

were steeped in history and culture and demonstrated a high level of engagement that will retain their resonance and relevance over time.

Means and Ends: Interractivity Revealed

Freddie Taewoo Hong (Fig. 4) is a London-based artist and researcher who explores the relationship between digital technology and society through interactive artworks and performances. He earned bachelor's degrees in Architecture and Masters in Computational Art, and is currently a PhD candidate at Imperial College London. His research has been published in prestigious ACM conferences such as Human Factors in Computing Systems. His presentation discussed the impact of technology and computation on architecture, including their influence on the design of built environments and how people occupy spaces in urban areas.

Jolanta Piotrowska (Fig. 4) is an Architectural Designer educated at the Bartlett School of Architecture. She worked on a variety of cultural projects in the UK and abroad. Her career started at Asif Khan Studio where she was involved in developing Art galleries and exhibition designs. Her Dragonfly Shed project designed in collaboration with Nyima Murry won a competition organized by Grizedale Arts, and was built in participation with an all-female building crew, in 2020. In her university project, she has been exploring equality within the architecture profession. In her presentation the goal was to discuss the importance of values in the design process and how creating equality could affect the way we design and the work environment. Having a background in both architecture and computer science, Freddie emphasizes the opportunities of interdisciplinary link between technology, digital tools and experimental architecture. In the first project, Freddie's work focuses on adapting digital fabrication to a more user friendly, intuitive approach in order to encourage user interaction and exploration, by introducing tools that are familiar to the users, such as Xbox controllers. In order to overcome the limitations of fabrication tools, he draws inspiration from previous design innovations

depăși limitările instrumentelor de fabricație, Freddie apelează la referințe și inovații anterioare, cum ar fi, de exemplu, Sagrada Familia, proiectată de Gaudi, precursor al designului computațional așa cum îl înțelegem în prezent, cu mult înaintea apariției computerelor. În mod similar, Freddy s-a aplecat asupra conceptului de *Boolean*, provenit din domeniul matematicii, componenta binară putând deveni un instrument de modelare a spațiului prin procesul extragerii unui obiect A și generării negativului său, obiectul B, utilizând o prismă de polistien.

Proiectele *Just smile*, *Bonner Road* și *Entangled* reprezintă căutări de natură aproape filosofică în raport cu natura umană și interacțiunile dintre oameni, respectiv dintre oameni și mediu. *Just smile* speculează cu privire la modul în care comportamentul uman poate avea impact asupra mediului construit, alterând natura sa statică. Gestul de a zâmbi este perceput ca interacțiune socială pozitivă, un mod convențional de a transmite emoție, prin urmare transformarea gestului într-un instrument de modelare sau de interacțiune cu mediul (ca de exemplu condiționarea deschiderii unei uși) îi asigură un potențial nelimitat. *Bonner Road*, un proiect desfășurat în timpul pandemiei Covid-19, reprezintă o instalație sonoră în timp real, la distanță, între Londra și Coreea de Sud, care elimină granițele generate de distanța fizică, iar *Entangled* transformă mișcarea corpului uman prin spațiu într-o experiență vizuală.

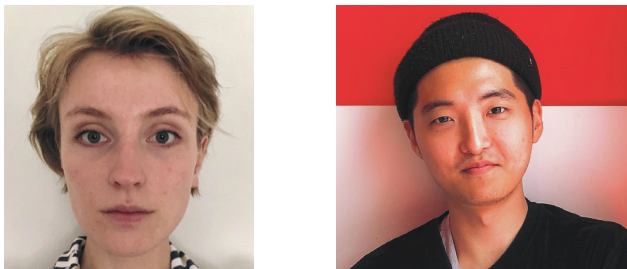


Fig. 4. Jolanta Piotrowska, Freddie Taewoo Hong

such as Gaudi's Sagrada Familia which Freddie identifies as a precursor of computational design as we understand it today, long before the development of computers. In the same way Freddy embraced the concept Boolean, or the mathematical concept of binary that can become an instrument for shaping space by extracting object A and generating its negative, object B, from a block of styrofoam.

The projects *Just smile*, *Bonner Road* and *Entangled*, are almost philosophical enquiries on human nature and human-to-human or human-to-environment interactions. *Just smile*, speculates on how human behaviour could transform the built environment, challenging its mainly static nature. Smiling is perceived as a positive social interaction, it is a conventional display of emotion, so using it as a tool that could shape and interact with the built environment (like having the power to physically open a door) has unlimited potential. *Bonner Road*, a project developed during COVID-19 pandemic, is a real time sound installation between London and South Korea which eliminates the boundaries of space and distance through sound as physical manifestation and *Entangled* transforms human movement through space into a visual experience.



Fig. 5. Carlota Nuñez- Barranco Vallejo, Alex Fox

Conceptele vehiculate în cadrul discuției, printre care interactivitatea, angajarea utilizatorului, sau responsabilitatea în raport cu mediul construit pot deveni fundamentul unui nou mod de a aborda procesul arhitectural, o abordare adresată utilizatorului final, având ca resursă domenii noi, neconvenționale sau experimentale ale practicii de arhitectură. Instrumentele de lucru vor fi întotdeauna înlocuite sau perfecționate, iar ceea ce impulsionează inovația pare să fie mereu provocarea creativă, bazată pe intuiție și pe ceea ce ne este direct accesibil.

Timp peste spațiu peste timp...

Alex Fox (Fig. 5) este arhitect, designer și artist ce trăiește și lucrează în Londra. Atras de alegorie, direcții viitoare ale domeniului și probleme la nivel global, lumea propusă de proiectele sale instruește printr-o satiră inversată, întrebându-se dacă aceasta este, oare, lumea pe care ne-o rezervă viitorul. Lucrând la Woods Bagot, o firmă de arhitectură de anvergură mondială, Alex contribuie la dezvoltarea unor strategii comerciale ce vor transforma imaginea zgârie-norilor din Londra City, în paralel cu modul său manifest de a imagina sau proiecta viitorul. Mai multe expoziții recente au inclus filmul „The Digital Biosphere” în importante galerii naționale.

Carlota Nuñez- Barranco Vallejo (Fig. 5) este pasionată de povești. Ea se concentrează pe relația între timp, spațiu și felul în care oamenii le parcurg. Interesată în mod particular de diferite tehnici de narațiune ce pun accentul pe personaje, Carlota a experimentat o bogată varietate de metode de lucru – plecând de la maparea personajelor de film într-un sit specific și atribuindu-le traseul camerei video, pe care acestea îl pot învăța și specula, până la transpunerea unei povești într-o machetă fizică ce se mișcă prin intermediul unui braț robotic. Activând, în prezent, ca vizualizator 3D la Jason Bruges Studio în Londra, Carlota are proiecte în domeniul editării de film, nu numai ca instrument de reprezentare, ci ca element decisiv al procesului generator și de design.

Concepts such as engagement, interactivity, movement, environmental responsibility can become foundation stones for a new practice, one that can switch once again the focus on the end user of the built environment by drawing inspiration from more unconventional, experimental fields. Tools will always be replaced and perfected, what drives innovation is the creative, intuitive challenge of what is directly available to us as professionals and creative thinkers.

Time Over Space Over Time...

Alex Fox (Fig.5) is an architectural designer and artist living and practising in London. Driven by allegory, future-casting and global issues his work educates through a twisted satire asking the question: is this what we want our future to look like? Working for Woods Bagot, a global architectural firm, Alex has contributed to large commercial schemes which will change the City of London skyline while continuing his manifesto imagining or designing the future. Recent exhibitions include "The Digital Biosphere" which has been exhibited at nationally significant galleries.

Carlota Nuñez-Barranco Vallejo (Fig. 5) has a passion for storytelling. Carlota focuses on the relationship between time, space and the way people navigate them. She is particularly interested in different narrative techniques that center around characters. She has experimented with a wide variety of methods - from mapping film characters in a specific site and overlaying them to learn about camera movement and speculate it, to projecting a story into a physical model moved by robotic arm. She is currently working as a 3D Visualiser at Jason Bruges Studio in London, her work in particular incorporating video editing not only as a representational tool, but as a crucial part of the generative process and design.

Invitații acestei sesiuni au avut ca element comun în dezvoltarea temelor noțiuni precum timpul sau spațiul - timp peste spațiu, spațiu peste timp. Alex Fox, este adept al convingerii conform căreia arhitecții imaginează și proiectează pentru viitor, iar pentru aceasta prezentul trebuie înțeles, analizat, pre-vizionat. Ca orice creație artistică proiectul are nevoie de o temă, de intrigă și de soluție – varianta de răspuns în cheia narațiunii cercetate și progresiv imaginate. În cazul lui Alex proiectul a purtat numele: *Future Casting: Issue, Igniter, Inquiry*. Dintr-o perspectivă diferită, însă, Carlota Nuñez-Barranco Vallejo și-a derulat conceptul proiectului *Film producer's residence* sub semnul materialității transformate – reciclate permanent, a elementelor evocative ce pot organiza spațio-funcțional compoziția ansamblului și a conceptului *aeroponics* ce unifică întregul ansamblu. Prin imaginație, spirit cercetător, dar mai ales prin perseverența cu care au abordat și înfățișat conceptul spațiu arhitectural versus timp – conceptele, viziunile, compozițiile de ansamblu ale celor doi arhitecți – designeri reflectă o abilitate dobândită de a comunica în maniere de prezentare media, posibila personificare a arhitecturii.

Concluzie

„Canvassing the Concept 2023” a parcurs în fiecare dintre cele 4 sesiuni, modalități diferite de reconsiderare conceptuală a spațiului arhitectural, a modului său de organizare, conformare sau metamorfozare în timp. Nikolas Kourtis și Eva Tisnikar ne-au prezentat „empiricul devenit propoziție”, Francesca Savides și Lee Chew Kelemen ne-au acomodat cu „implicarea activă”, Freddie Taewoo ne-a introdus în lumea interactivității arhitecturii prin inteligență artificială, iar Alex Fox și Carlota Nuñez-Barranco Vallejo au înfățișat un alt mod de a gândi, de a concepe arhitectura: ca răspuns arhitectural metamorfozat, adaptat perfect mediului în perpetuă schimbare în care se înserează.

The guests of this session had as a common element in the development of their themes notions such as time or space - time over space, space over time. Alex Fox is a follower of the belief that architects imagine and design for the future, and in this regard the present must be understood, analyzed, foreseen. Like any artistic creation, the project needs a theme, a plot and solution - the answer variant in the key of the researched and progressively imagined narrative. In Alex' case the project was named "Future Casting: Issue, Igniter, Inquiry". From a different perspective, Carlota Nuñez-Barranco Vallejo develops the concept of the "Film Producer's Residence" under the sign of transformed materiality - permanently recycled, of evocative elements that can organize spatio-functional the composition of the ensemble, and the "aeroponics" concept that unifies the whole ensemble. Through imagination, research spirit, but especially through the perseverance which they approached and presented the concept of architectural space versus time - the concepts, visions, overall compositions of the two architects - designers reflect an acquired ability to communicate in ways of media presentation, possible personification of architecture.

Conclusion

"Canvassing the Concept" 2023, covered in each of the 4 dedicated sessions different ways to reconsider from a conceptual point of view the architectural space, its way of organization, conformation or metamorphosis over time. Nikolas Kourtis and Eva Tisnikar presented us with "empiricism becoming a proposition", Francesca Savides and Lee Chew Kelemen accommodated us with "active involvement", Freddie Taewoo introduced us to the world of interactivity of architecture through artificial intelligence, and Alex Fox and Carlota Nuñez-Barranco Vallejo presented another way of thinking, of conceiving architecture: as a metamorphosed architectural response, perfectly adapted to the perpetually changing environment in which it's inserted.