



AIPEX

AIPEX INTERNATIONAL AWARDS FOR AI-BASED ARCHITECTURAL & URBAN DESIGN

FINALEXHIBITION

FROM 16 TO 21 JUNE 2025
THE 8TH ARCHITECTURE & PEOPLE FESTIVAL

 **Architecture
and People
Festival - 2025**

    **STORIA
EDITIONS**  **CARDANO**

مهلت ثبت نام: از تاریخ سوم تا سی و یکم فروردین ۱۴۰۴ برابر با ۲۳ مارچ تا پایان ساعت ۲۴ روز ۲۰ اپریل ۲۰۲۵ (مهلت ثبت نام غیرقابل تمدید می باشد)

تاریخ برگزاری نمایشگاه اصلی:

۱۶ تا ۲۱ جون ۲۰۲۵ (۲۶ تا ۳۰ خرداد ماه ۱۴۰۴)

محل برگزاری نمایشگاه: نمایشگاه چهار روزه AIPEX در قالب یک دیواره‌ی عظیم نمایش دیجیتال به ابعاد تقریبی چهل متر مربع در "هشتمین دوره‌ی فستیوال معماری و مردم" (The 8th Architecture and People Festival) در فضایی به مساحت شش هزار متر مربع، در بخشی ویژه و اختصاصی با همین نام برگزار خواهد شد.



مانیفست AIPEX:

AIPEX یک بستر و امکان بین‌المللی با هدف تمرینِ بازاندیشی و اهمیت‌بخش به مفاهیم گفتمانی نسل‌های پرورش‌یافته در بسترِ زیستِ دیجیتالی است. آن‌چنان‌که نمی‌توان چشمان خود را بر امکانات ویژه و پرتوانِ دورانِ فناوری‌های پرشتاب بست، AIPEX نیز سعی دارد تا برای حفظ جهانی مملو از ایده‌هایی نو، ذهنی گشوده و چشمانی مشتاق با خود داشته باشد. AIPEX فرصتی است برای دیدن و بازخوانش آثار طراحان و ایده‌پردازانی که در کنار رویکردهای پیشین، خواهان تجربه‌ی ساحت‌های رویاگون و سیال نیز هستند؛ و می‌خواهند تا در کنار تجربه‌های عادت‌یافته، از این دریچه‌ی نوظهور نیز با جهان پیرامون به تعامل و تبادل بپردازند. AIPEX بستری است که در آن، پی‌آیندِ اندیشگی نسل‌های تازه‌تر از مناطق کوچک جغرافیایی در قالب یک همراهی گسترده‌تر با رویاهای دیگری از جای‌جای جهان با هم درآمیخته و از دل آن، سلايق تازه و کارا برای ارتقاء کیفیت زیستِ معاصر ظهور و جلوه می‌کند. AIPEX ردِ سنت‌ها و کیفیت‌های پیشین نیست؛ بلکه پل اتصال اکنون به آینده است؛ مسیری است که در جریان زندگی بشری، خواه ناخواه می‌باید آن را طی نمود و چه بهتر که در این سفر، ما نیز از سازندگان آغازگر تجربه‌های آینده باشیم.

ساختار اجرایی رویداد AIPEX:

رویداد AIPEX در چهار بخش اصلی شامل "مسابقه بین‌المللی طراحان فعال در حوزه‌ی هوش مصنوعی"، "نمایشگاه نهایی از ایده‌ها و پروژه‌های شرکت‌کننده"، "نمایشگاه آنلاین دائمی"، و "انتشار بین‌المللی کتاب سال رویداد" برگزار می‌شود:

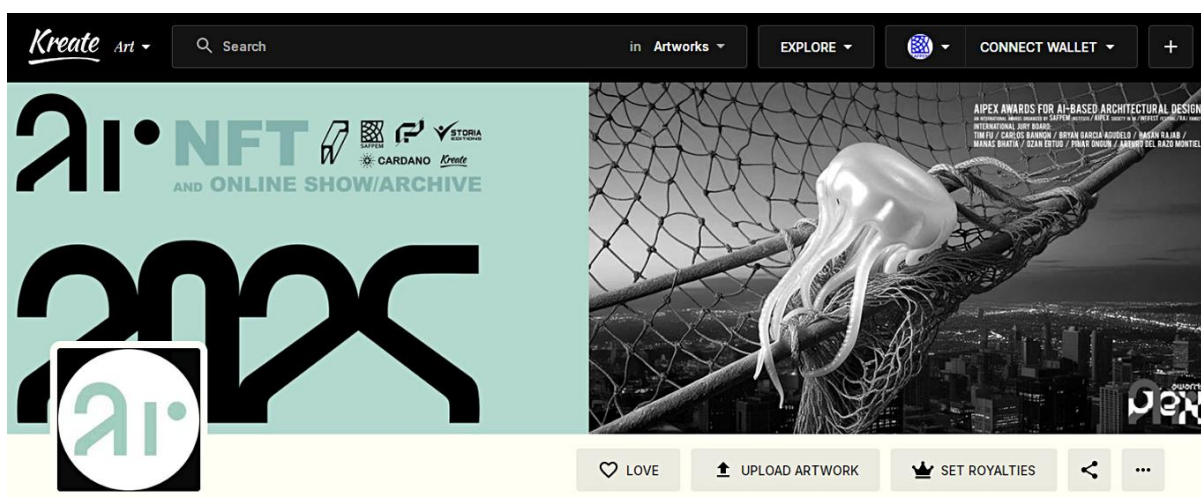
- بخش مسابقه از طریق سه‌گانه‌ی "اجرای فراخوان و ثبت‌نام در مقیاس بین‌المللی"، "داوری آثار با دعوت از چهره‌های سرشناس جهانی"، و "اهدای جوایز نقدی به سه پروژه‌ی برگزیده" انجام می‌شود.
- در بخش نمایشگاهی، نمایشی از آثار منتخب هیئت داوران، آثار طراحان مدعو بین‌المللی، و کلیه‌ی آثار راه‌یافته به هر دوره برپا خواهد شد.
- پس از پایان نمایشگاه اصلی، کتاب جامعی از کلیه‌ی بخش‌های رویداد بصورت حرفه‌ای و رسمی در سطح بین‌المللی انتشار خواهد یافت.

AIPEX SOCIETY - UK
SAFPEM INSTITUTE - FR/CA
ARCHITECTURE & PEOPLE FESTIVAL - IR
RAJ FAMILY - IR
STORIA EDITIONS - FR/UK



برگزارکنندگان این دوره AIPEX:

- انستیتوی بین المللی SAFPEM در فرانسه و کانادا
- شرکت تخصصی هوش مصنوعی، پروژه‌ها و تبادلات AIPEX در انگلستان
- فستیوال تخصصی "معماری و مردم" (هشتمین دوره) در ایران
- شرکت RAJ Family در ایران
- انتشارات فرانسوی - انگلیسی Stora Editions



پنل نمایش آنلاین آثار AIPEX:

یک پنل اختصاصی جهت نمایش کالکشن محتوای تصویری و NFT از آثار AIPEX با همکاری مؤسسه‌های Cardano، Kreate.art، AIPEX و فستیوال معماری و مردم ایجاد شده است که کلیه آثار پذیرفته شده در قالب یک نمایشگاه آنلاین دائمی در این بستر آرشیو و به نمایش گذاشته خواهد شد. توجه داشته باشید که الزامی برای تولید یا ارائه نمونه NFT از پروژه شما برای ثبت نام در AIPEX وجود ندارد؛ و تنها در صورتی که از پروژه‌های ارسال شده، فایل NFT نیز تولید کرده‌اید، می‌توانید در هنگام ثبت نام در قسمت تعیین شده، لینک دانلود یا دسترسی به NFT خود را وارد نمایید. در صورت عدم تولید NFT، یکی از فایل‌های تصویری پروژه شما صرفاً جهت نمایش و تولید آرشیو دائمی، در پنل AIPEX به نمایش گذاشته خواهد شد.

لینک و QR CODE مستقیم جهت دیدن پنل آنلاین:

<https://kreate.art/collection/AIPEXAWARDS>



* چنانچه برای تولید نمونه ی NFT از پروژه ی خود، نیازمند آموزش و اطلاعات بیشتر هستید، می توانید از طریق ایمیل مستقیم به انستیتوی SAFPEM مشاوره و اطلاعات لازم را بصورت رایگان دریافت نمایید.
safpeminstitute@gmail.com

شرایط شرکت در مسابقه بین المللی AIPEX:

- شرکت در فراخوان جایزه بین المللی AIPEX برای همه ی علاقه مندان رایگان می باشد.
- کلیه ی ایده پردازان و معماران و طراحانی که به هر شکلی در بستر فناوری هوش مصنوعی به ایده پردازی و تولید پروژه می پردازند، امکان شرکت در بخش مسابقه AIPEX را دارا هستند.
- کلیه ی پروژه های معماری و معماری داخلی (در هر مقیاسی)، طراحی مانیومننت های شهری، طراحی ایده های شهری (Urban Design)، و طراحی فرنیچر، امکان شرکت در بخش مسابقه را دارا می باشند.
- امکان شرکت در مسابقه در قالب طرح های انفرادی و پروژه های گروهی و شرکی وجود دارد.
- هیچ محدودیت سنی برای طراح یا گروه شرکت کننده وجود ندارد.
- هیچ محدودیت ملیتی برای حضور در مسابقه وجود ندارد.
- هیچ محدودیتی برای تاریخ تولید طرح یا پروژه شرکت کننده وجود ندارد.
- پروژه هایی که دارای کارفرما یا سرمایه گذار رسمی هستند، می بایست تصویر معرفی نامه یا رضایت نامه کارفرما مبنی بر حضور در رویداد را نیز به مدارک درخواست شده در فایل PDF ضمیمه نمایند. در غیر اینصورت کلیه موارد حقوقی احتمالی مبتنی بر حق اعتراض کارفرما متوجه خود طراح یا گروه شرکت کننده خواهد بود و برگزارکنندگان AIPEX هیچ مسئولیتی در این مورد را پذیرا نمی باشند.
- هیچ محدودیتی برای استفاده از نرم افزارها یا بسترهای تخصصی آنلاین برای تولید پروژه ی نهایی وجود ندارد.
- کیفیت خروجی داده های ارائه شده می بایست قابلیت نمایش حرفه ای در ابعاد بزرگ را دارا باشد. حداقل کیفیت محتواهای ویدئویی می بایست با فرمت FULL HD، و برای محتوای عکس با کیفیت 300 dpi در قطع بزرگ (حداقل 50 X 70 cm) تنظیم شود. بدیهی است که در صورت امکان، محتواهای با کیفیت بالاتر نسبت به ابعاد و فرمت مندرج، اولویت خواهند داشت.

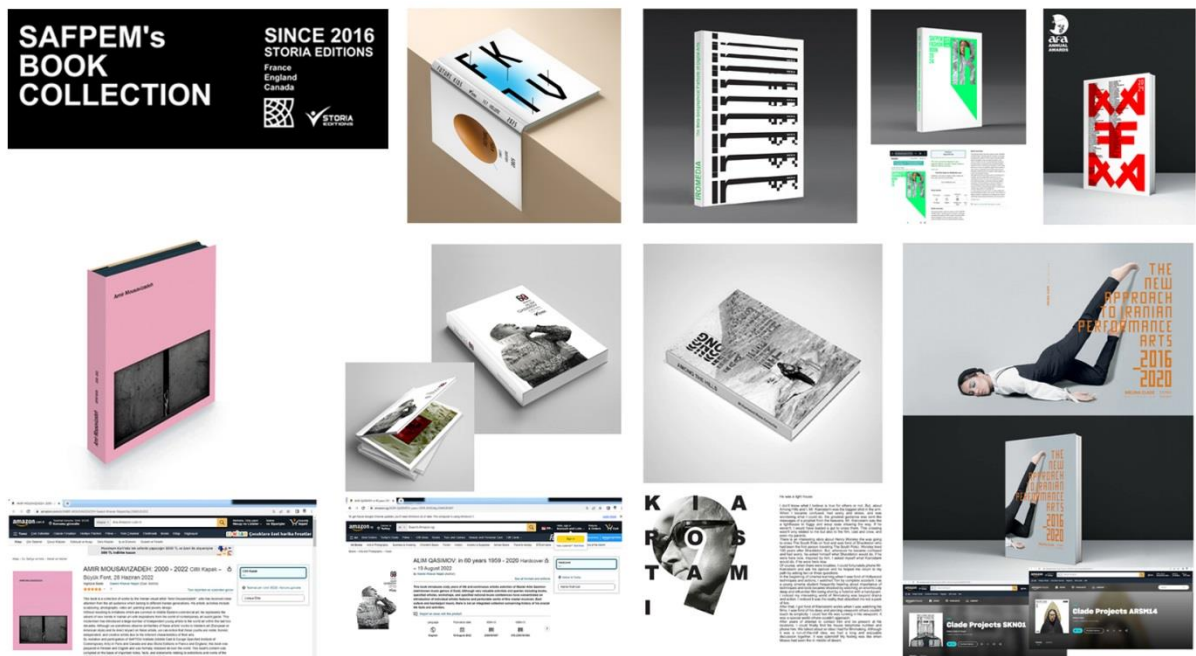
جوائز این دورہ AIPEX:

- پنجاه میلیون تومان جایزه نقدی، به همراه یک گواهی نامه رسمی از طرف AIPEX، و تندیس فستیوال معماری و مردم برای طراح / پروژه اول
- سی میلیون تومان جایزه نقدی، به همراه یک گواهی نامه رسمی از طرف AIPEX، و تندیس فستیوال معماری و مردم برای طراح / پروژه دوم
- بیست میلیون تومان جایزه نقدی، به همراه یک گواهی نامه رسمی از طرف AIPEX، و تندیس فستیوال معماری و مردم برای طراح / پروژه سوم

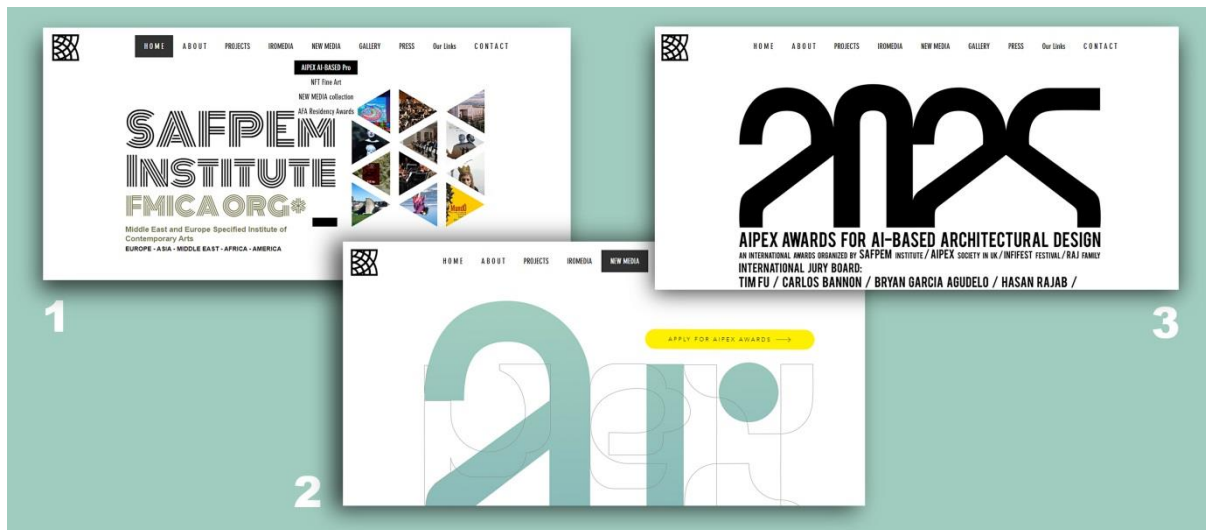
* هر پروژه‌ی منتخب به همراه رزومه‌ی حرفه‌ای و استیتمنت طراح، در کتاب مشترک رویداد AIPEX و معماری و مردم در چهار صفحه اختصاصی و بطور جداگانه معرفی خواهد شد.

* کتاب رویداد با همکاری انستیتوی SAFPEM و انتشارات فرانسوی - انگلیسی Storia Editions بصورت جهانی منتشر خواهد شد و از طریق بستر آمازون در تمام نقاط دنیا در دسترس علاقه‌مندان قرار خواهد گرفت.

* یک نسخه فیزیکی از کتاب بطور رسمی در مرکز کتابخانه ملی کشور فرانسه {BnF} به ثبت خواهد رسید.



شیوه ثبت نام در بخش جایزه AIPEX: ثبت نام در رویداد AIPEX بصورت آنلاین و از طریق وبسایت رسمی انستیتو SAFPEM به نشانی www.safpeminstitute.com از زیرصفحه‌ی NEW MEDIA در منوی وبسایت و با ورود به پنل AIPEX AI-BASED Projects انجام می‌شود:



{!} با اسکن QR CODE مقابل به طور مستقیم به پنل ثبت نام بروید:



<https://www.safpeminstitute.com/aipex-ai-based-projects>

{!} لینک مستقیم پنل ثبت نام:

توجه:

- ممکن است برخی از شرکت کنندگان جهت دسترسی به پنل ثبت نام، نیازمند به استفاده از VPN مناسب باشند.
- در صورت بروز هرگونه مشکلی یا اختلال در روند ثبت نام، می‌توانید بطور مستقیم از طریق ایمیل رسمی انستیتو به نشانی safpeminstitute@gmail.com جهت ثبت نام اقدام نمایید.
- برای تکمیل ثبت نام، هر شرکت کننده می‌بایست رزومه حرفه‌ای (CV) خود را به زبان انگلیسی و بصورت متن (حداکثر ۵۰۰ کلمه)، یک تصویر حرفه‌ای از چهره طراح (با فرمت JPEG در حجم حداقل ۲ مگابایت و در سایز A4)، و لینک دانلود مستقیم پروژه یا فایل PDF معرفی پروژه شرکت کننده جهت بارگذاری در پنل ثبت نام، و در صورت امکان لینک ویدئوی معرفی پروژه در بستر YOUTUBE را در پنل ثبت نام بارگذاری نماید. توجه داشته باشید که فایل PDF معرفی پروژه می‌بایست حداقل دارای سه تصویر گویا و با کیفیت حرفه‌ای از پروژه نهایی، و دیتاها و توضیحات کامل هر پروژه را دارا باشد.

داوران بین‌المللی این دوره از رویداد AIPEX



**HASSAN
RAGAB**

Contemporary Artist,
Architect,
Designer

*EG



**BRYAN GARCIA
AGUDELO**

Contemporary Architect,
and Parametric Designer

*SP/UK



**CARLOS
BANNON**

Contemporary Architect,
and Designer

*SP



**TIM
FU**

Contemporary Architect
and Designer
Founder & Director of STF

*CA



**ARTURO DEL RAZO
MONTIEL**

Contemporary Artist,
Architect,
Designer

*MEXICO



**PINAR
ONGUN**

Architect,
Designer

*TURKEY



**OZAN
ERTUG**

Architect,
Designer

*TURKEY



**MANAS
BHATIA**

Contemporary Artist,
Architect,
Designer

*USA/INDIA

JURY BOARD FROM AROUND THE WORLD

AI-Based and Post-Indexical
Architectural and Urban Design

AIPEX SOCIETY - UK
SAFPEM INSTITUTE - FR/CA
ARCHITECTURE & PEOPLE FESTIVAL - IR
RAJ FAMILY - IR
STORIA EDITIONS - FR/UK





Tim Fu معمار کانادایی و مدیر کمپانی STF

تیم فو طراح برجسته، بنیان‌گذار و مدیر دفتر معماری Studio Tim Fu (STF) است که در زمینه‌ی پیوند خلاقیت انسانی و ماشینی فعالیت می‌کند. در قلب فعالیت‌های او، مأموریتی نهفته است که نقش هنر و اصالت انسانی را در عصری که به‌طور فزاینده‌ای تحت تأثیر نوآوری‌های هوش مصنوعی قرار دارد، ترویج می‌کند. او که از تیم تحقیقاتی Zaha Hadid Architects برآمده، توانسته یک تیم معماری پیشرفته ایجاد نماید که در رویکرد ادغام هوش مصنوعی با طراحی‌های معمارانه‌ی پیشرو تخصص دارد.

طراحی‌های تیم فو، با درک عمیق از فرم و ساختار، هندسه‌های جسورانه و سیال را بررسی می‌کنند که تجربه‌ی محیط‌های ساخته‌شده را ارتقاء می‌بخشند. تیم فو در جستجوی راه‌هایی است که یک دفتر معماری می‌تواند در دوران هوش مصنوعی به‌شکلی متفاوت سازماندهی و مدیریت کند. او آینده‌ای را ترویج می‌دهد که در آن، فناوری، خلاقیت انسانی را تقویت کرده و فرهنگی از نوآوری، همکاری و تعالی در طراحی انسانی را ایجاد می‌کند.

به‌عنوان صدایی برجسته در این حوزه، آثار تیم فو بارها در کنفرانس‌ها و نمایشگاه‌های بین‌المللی به نمایش درآمده است. همچنین او از طریق بینش‌های طراحی و فناوری خود، دنبال‌کنندگان بسیاری را در فضای مجازی جذب نموده و جایگاه خود را به‌عنوان یک رهبر فکری در این صنعت تثبیت کرده است.



Carlos Bañón Blazquez معمار و طراح برجسته اسپانیایی

کارلوس بَنیون بلاسکز با ترکیب هنر، فناوری و آموزش، نقشی مؤثر در پیشبرد مرزهای معماری مدرن ایفا می‌کند. او استاد معماری در دانشگاه فناوری و طراحی سنگاپور (SUTD) می‌باشد و در زمینه‌های طراحی معماری و فناوری‌های نوین تدریس می‌نماید. همچنین او یکی از هم‌بنیان‌گذاران شرکت معماری Subarquitectura است که به خاطر طراحی‌های خلاقانه و نوآورانه‌اش در جهان شناخته می‌شود. از افتخارات کارلوس بَنیون می‌توان به دریافت جوایز متعدد بین‌المللی در زمینه معماری و طراحی اشاره نمود که از مهم‌ترین آن‌ها حضور در جایزه ریاست‌جمهوری سنگاپور (President's Design Award) می‌باشد. او در سال ۲۰۲۰ برای پروژه AirMesh Pavilion موفق به دریافت این جایزه شد. این پل‌پاویون که در باغ‌های خلیج (Gardens by the Bay) واقع شده است، یکی از نخستین سازه‌های فضایی کاملاً عملیاتی است که با استفاده از چاپ سه‌بعدی ساخته شده و نمونه‌ای برجسته از آینده ساخت‌وساز و چگونگی ترکیب محیط‌های ساخته‌شده و طبیعی برای دستیابی به آینده‌ای پایدارتر محسوب می‌شود.

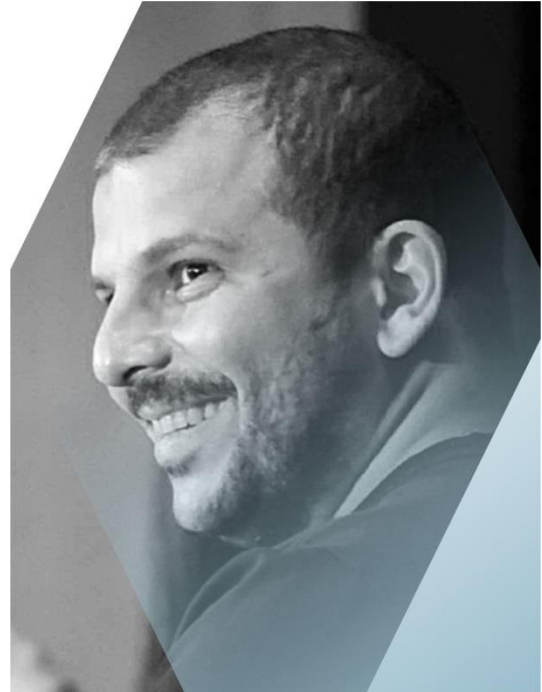
از دیگر پروژه‌های برجسته او می‌توان به Redefining Parks (پروژه‌ای که به بازتعریف فضاهای پارکی شهری می‌پردازد و ترکیبی از طراحی مدرن و مفاهیم زیست‌محیطی است) و Schools of Nature (طرحی که مدارس را به عنوان فضاهایی هماهنگ با طبیعت معرفی می‌کند و بر تعامل کودکان با محیط طبیعی تأکید دارد) نام برد. کارلوس بَنیون یک عضو فعال در ارائه‌ی مقالات و سخنرانی‌های متعدد در کنفرانس‌های معتبر جهانی نیز محسوب می‌شود.



Bryan Garcia Agudelo معمار بریتانیایی و مؤلف کتاب طراحی پارامتریک

برایان گارسیا اگودلو، یک طراح معماری بریتانیایی مستقر در آلیکانته کشور اسپانیا است که تمرکز ویژه‌ای بر طراحی پارامتریک دارد. طی سه سال گذشته، او مهارت‌های عمیقی در تکنیک‌های محاسباتی کسب کرده و به عنوان متخصص هندسه در پروژه‌های معماری با مقیاس‌ها ورشته‌های متنوع فعالیت داشته است. فعالیت حرفه‌ای برایان پیوندی میان مراحل اولیه طراحی و مشاوره پیشرفته برای استودیوهای چندرشته‌ای ایجاد می‌کند. او با بهره‌گیری از رویکردی نوآورانه در طراحی پارامتریک، کاوش‌های زیبایی‌شناختی را با دقت هندسی ترکیب می‌کند. کار او برگسترش مرزهای طراحی متمرکز است و در هر پروژه‌ای، یکپارچگی، مقیاس و فرم‌های مفهومی و الهام‌بخش را برجسته می‌سازد. هرچند تمرکز اصلی او بر روش‌های محاسباتی و پارامتریک است، اما از قابلیت‌های هوش مصنوعی به عنوان یک ابزار برای تحلیل، اصلاح و بهبود خلاقیت‌های طراحی خود بهره می‌برد و آن را به عنوان راهی برای تفسیر و گسترش ایده‌هایش به کار می‌گیرد.

برایان در سطح محلی و بین‌المللی تدریس و نمایشگاه‌هایی برگزار کرده است و دانش خود را در زمینه روش‌شناسی پارامتریک به اشتراک گذاشته است. فعالیت‌های آموزشی او شامل سمینارها، وبینارها و کارگاه‌های آموزشی است که معماران و طراحان را به درک و استفاده از طراحی محاسباتی ترغیب می‌کند. او همچنین با حضور پررنگ در رسانه‌های اجتماعی، بیش از ۸۰ هزار دنبال‌کننده جذب کرده و از پلتفرم‌های خود برای اشتراک‌گذاری دانش و ترویج یادگیری از طریق دسترسی آزاد استفاده می‌کند. تعهد برایان به توسعه طراحی محاسباتی همچنان نقشی کلیدی در مسیر حرفه‌ای او به عنوان طراح و مدرس ایفا می‌کند و او را به سمت نوآوری و کشف پیوند میان فناوری، هنر و معماری سوق می‌دهد. او تطبیق‌پذیری طراحی پارامتریک را هم به عنوان ابزاری در معماری و هم در طراحی گرافیک به نمایش می‌گذارد و توانایی آن را در تغییر رویکردهای خلاقانه در رشته‌های مختلف نشان می‌دهد.



Hassan Ragab طراح، معمار و هنرمند معاصر مصری

حسن رگب طراح میان رشته‌ای، معمار و هنرمند مفهومی معاصر است که به کاوش در تقاطع هنر، فناوری و زندگی انسان می‌پردازد. آثار او در مدیوم‌های متعددی تولید می‌شوند که به موضوعاتی همچون هویت، میراث و نقش در حال تحول خلاقیت در دنیایی که به سرعت در حال تغییر است، می‌پردازد. او با ترکیب هوش مصنوعی مولد و فرآیندهای طراحی سنتی، زیبایی‌شناسی موجود و مرسوم را به چالش می‌کشد و در عین حال پرسش‌هایی درباره پیامدهای اجتماعی و فرهنگی فناوری مطرح می‌کند. او با انگیزه‌ی برانگیختن تفکر و ایجاد گفتگو، از نوآوری به عنوان ابزاری برای بازنگری درک ما از خود و محیط‌هایی که خلق می‌کنیم استفاده می‌کند. رگب فارق‌التحصیل رشته معماری از دپارتمان هنرهای زیبای دانشگاه الکساندریا و عضو تیم بنیانگذاران و طراحان مؤسسه EDGE در مصر می‌باشد. از جوایز مهم او می‌توان به جایزه نخست Rehabilitation and Reuse of Gamal Abdel Nasser House . در قاهره در سال ۲۰۰۹، جایزه سوم رویداد 2009 Space Prize / Programmatic Hybrid در سئول، شرت‌لیست طراحان جوان مصر در سال ۲۰۱۷، و چند فرصت مطالعاتی در کشورهای مصر، اسپانیا، و ایتالیا اشاره نمود.

حسن رگب در رویدادهای مهم منطقه‌ای و جهانی نیز بارها به عنوان هنرمند، طراح و داویر بین‌المللی مورد دعوت قرار گرفته است که از مهم‌ترین آن‌ها می‌توان به حضورش در نمایشگاه موزه هنرهای اسلامی دوحه (قطر - ۲۰۱۲)، نمایشگاه Tutankhamun در آکادمی مصر در شهر رم ایتالیا (۲۰۱۴)، نمایشگاه موزه AlHisn در شارجه (امارات - ۲۰۱۳)، نمایشگاه مرکز MLEIHA Visitor's Center در شارجه (امارات - ۲۰۱۴)، نمایشگاه‌های متوالی در موزه جمال عبدالناصر مصر (از سال ۲۰۰۹ تا ۲۰۱۶)، نمایشگاه Furnex در قاهره (۲۰۱۷)، نمایشگاه هنر دیجیتال Future Lives، Future You در چین تایپه (۲۰۲۳)، نمایشگاه Architecture after Ai در تگزاس (امریکا - ۲۰۲۳)، نمایشگاه هنر و عکاسی Haute Photographie در روتردام (۲۰۲۴)، نمایشگاه هنر دیجیتال TODA در دبی (امارات - ۲۰۲۴)، هفته طراحی قاهره (۲۰۲۴)، رویداد NFT NYC نیویورک (۲۰۲۴)، نمایشگاه هنر KunstRAI در آمستردام (۲۰۲۴)، نمایشگاه هنر دیجیتال و هوش مصنوعی "File" در سائوپائولو (۲۰۲۴)، نمایشگاه هنر دیجیتال The City در قاهره (۲۰۲۴)، نمایشگاه هنر دیجیتال A Tale of Two Cities در شهر آتن (یونان - ۲۰۲۴)، هفته ویدئوی قاهره (۲۰۲۴)، نمایشگاه Architecture After AI 2 در کولورادو (۲۰۲۴)، و داوری رویدادهای Architizer's Vision Awards در نیویورک (۲۰۲۳) و Parametric Architecture AI Creative Challenge 2.0 در استانبول (۲۰۲۴) اشاره نمود.



Syntethic Architecture پینار و هم بنیانگذار کمپانی

از کشور ترکیه

پس از دریافت مدرک کارشناسی معماری در سال ۲۰۱۱، پینار اونغون به مدت چهار سال در زمینه‌ی ساخت و سازهای چوبی فعالیت می‌کرد و سپس در سال ۲۰۱۵ مدرک کارشناسی ارشد خود را در رشته‌ی طراحی معماری از دانشگاه بیلگی دریافت کرد. در این دوره بود که او موفق به کسب سه جایزه در مسابقات ملی معماری در کشور ترکیه گردید. پینار تا سال ۲۰۲۰، به مدت چهار سال به‌عنوان مدرس، دوره‌های استودیوی طراحی معماری را در دانشگاه‌های مختلف تدریس نموده است. پینار در زمینه روش‌های دیدن در معماری مبتنی بر هوش مصنوعی فعالیت دارد و پژوهش‌هایی در مورد ارتباط بین هوش مصنوعی، ادراک بصری و مفاهیم فراتر از آن انجام می‌دهد.

او یکی از بنیان‌گذاران Synthetic Architecture است که به‌طور ویژه بر طراحی مبتنی بر رایانه، شبیه‌سازی هوشمند، فناوری‌های تولید و استراتژی‌های تعاملی برنامه‌ریزی فضایی تمرکز دارد. تحقیقات آن‌ها بر چگونگی دستیابی معماران و هوش مصنوعی/ماشین‌ها می‌توانند به‌طور مشترک به شبیه‌سازی، مستندسازی و فرآیندهای ساخت خودکار متمرکز است. همچنین این استودیو در زمینه‌ی تحقیق و توسعه معماری فعالیت می‌کند و تجربه‌های گوناگونی را در زمینه طراحی، آموزش، نظریه، اجرا و اکولوژی، در ترکیب با فناوری هوش مصنوعی انجام می‌دهد تا معماری را در فرآیند

طراحی، اجرا و شیوه‌های ارتباطی آن مرتبط و معنادار نگه دارد. او همچنین در سال ۲۰۲۵، مؤسسه Piondesu را برای پروژه‌های هنری و صنایع دستی تأسیس کرد.



Ozan Ertug معمار و هم‌بنیانگذار کمپانی Syntethic Architecture

از کشور ترکیه

در سال ۲۰۰۶، اوزان ارتوگ از دانشکده معماری دانشگاه فنی ییلدیز فارغ‌التحصیل شد. او در طول بیش از بیست سال فعالیت حرفه‌ای خود، به‌طور ویژه سه سال را به طراحی و مطالعه در زمینه‌ی سازه‌های زیست‌محور اختصاص داده است.

اوزان در سال ۲۰۲۳ با همراهی پینار اونگون استودیوی Syntethic Architecture را تأسیس نمود که به‌طور ویژه بر طراحی مبتنی بر رایانه، شبیه‌سازی هوشمند، فناوری‌های تولید و استراتژی‌های تعاملی برنامه‌ریزی فضایی تمرکز دارد. تحقیقات آن‌ها بر چگونگی دستیابی معماران و هوش مصنوعی/ماشین‌ها می‌توانند به‌طور مشترک به شبیه‌سازی، مستندسازی و فرآیندهای ساخت خودکار متمرکز است. همچنین این استودیو در زمینه‌ی تحقیق و توسعه معماری فعالیت می‌کند و تجربه‌های گوناگونی را در زمینه طراحی، آموزش، نظریه، اجرا و اکولوژی، در ترکیب با فناوری هوش مصنوعی انجام می‌دهد تا معماری را در فرآیند طراحی، اجرا و شیوه‌های ارتباطی آن مرتبط و معنادار نگه دارد.



Arturo Del Razo Montiel معمار و طراح هوش مصنوعی از کشور مکزیک

آرتورو دِل-رازو مونتیل یک معمار و طراح جوان مکزیک است که در طراحی پارامتریک و ادغام هوش مصنوعی (AI) در معماری تخصص دارد. او بنیان‌گذار استودیوی Artu_Nreal است، یک استودیوی طراحی که بر مفهوم‌سازی پروژه‌های پارامتریک متمرکز است و با استفاده از فناوری‌های پیشرفته، هنر و معماری را در هم می‌آمیزد. او دارای کارشناسی ارشد در طراحی معماری پایدار از دانشگاه پلی‌تکنیک تورین، ایتالیا و کارشناسی معماری و طراحی منظر از دانشگاه خودمختار بن‌مریتا پوئبلا (BUAP)، مکزیک است. در سال ۲۰۱۰، او برنده مسابقه معتبر "موزه شراب" در شیلی شد. اخیراً، او بر روی پروژه‌های نوآورانه در زمینه نقشه‌برداری بصری (Visual Mapping) و هنر سه‌بعدی (D Art۳) برای هنرمندان کار کرده است. آخرین نمایشگاه او قرار است در موزه بین‌المللی باروک (Museo Internacional del Barroco)، که توسط معمار برجسته توئیواتو طراحی شده است، برگزار شود.

آرتورو مدرس معماری پارامتریک و طراحی محاسباتی در PAACADEMY و استاد دانشگاه IBERO Puebla است که روی پروژه‌های مبتنی بر هوش مصنوعی کار می‌کند. او با آرتورو تدسکی در آموزش روش‌های پیشرفته طراحی محاسباتی همکاری دارد و در دانشگاه‌های مطرحی مانند منچستر، لا سائینزا، بیلگی و دانشگاه آمریکایی دبی کارگاه‌های آموزشی برگزار کرده است. در حوزه پژوهش، او در AI Day 2025 دانشگاه منچستر سخنرانی داشته و به‌عنوان هم‌نویسنده مقاله "طراحی پایدار و هوش مصنوعی مولد" در SIGRADI منتشر شده است. همچنین، مجله AI Architects او را یکی از معماران پیشرو در طراحی مبتنی بر هوش مصنوعی معرفی کرده است. در زمینه سخنرانی و نمایشگاه نیز، او سخنران مهمان در کنفرانس‌های معتبر بین‌المللی در زمینه‌ی طراحی داخلی و معماری در مکزیک، منچستر و ایتالیا بوده و به‌عنوان داور مسابقات هوش مصنوعی و مشارکت‌کننده در نمایشگاه Constructing Futures در Detroit Month of Design حضور داشته است.



Manas Bhatia هنرمند، معمار و طراح حوزه‌ی هوش مصنوعی از هندوستان

ماناس باتیا هنرمند و معمار جوان فارغ‌التحصیل از دهرادون، هند است که در حال حاضر در مقطع کارشناسی ارشد طراحی محاسباتی (MS CDP) در دانشکده عالی معماری، برنامه‌ریزی و حفاظت (GSAPP) دانشگاه کلمبیا در نیویورک تحصیل می‌کند. در حال حاضر، تحقیقات او بر استفاده از هوش مصنوعی مولد در طراحی مشارکتی و تعامل اجتماعی در فضاهای معماری متمرکز است.

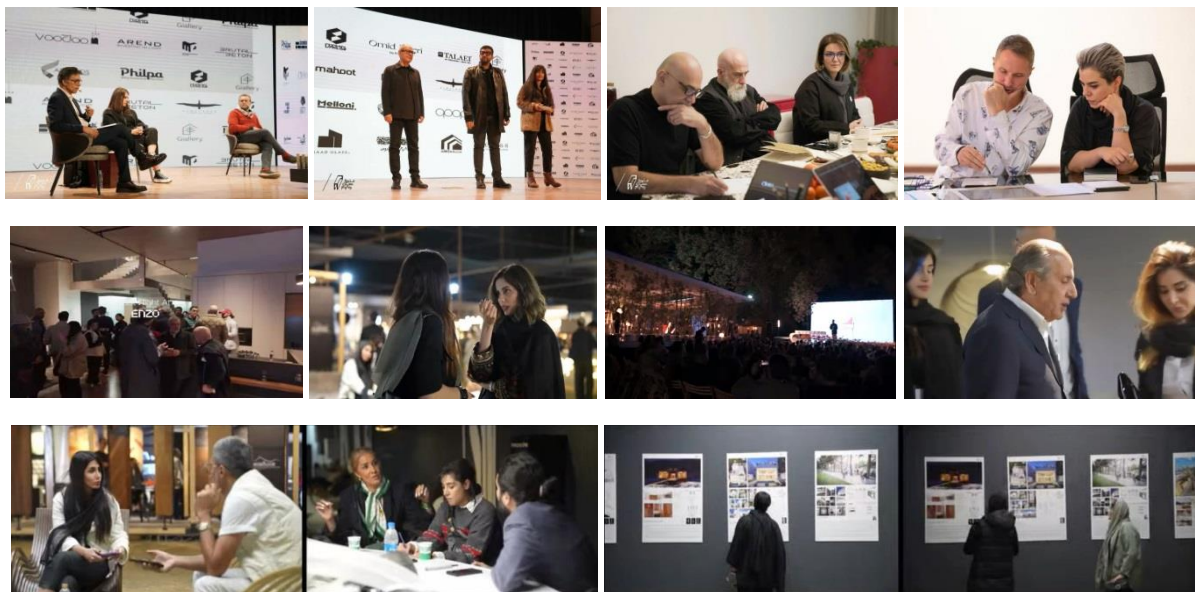
پیش از این، ماناس به عنوان معاون در استودیوی Ant Studio هند فعالیت داشت و در مقام معمار پروژه، در طراحی پروژه‌هایی در مقیاس‌های مختلف و حوزه‌های فرهنگی، از جمله نصب‌های هنری عمومی و سیستم مبتنی بر اقلیم CoolAnt مشارکت داشت. او به دلیل کارهای پیشگامانه‌اش در استفاده از هوش مصنوعی مولد در معماری و طراحی شناخته شده و مورد توجه جهانی قرار گرفته است. آثار او در CNN، BBC و Dezeen منتشر شده و در نمایشگاه‌ها و رویدادهای بین‌المللی، از جمله مرزهای هنر ۲۰۲۳ (Borders Art Fair) و نمایشگاه جاری در قلعه لورمارین، فرانسه به نمایش درآمده است.

ماناس همچنین سخنرانی‌هایی درباره هوش مصنوعی در معماری در مؤسساتی مانند دانشگاه OP Jindal، دانشگاه تورنتو و مدرسه کسب و کار آکسفورد ارائه کرده است. او در پروژه‌های سفارشی برای شرکت‌هایی مانند Google Italy مشارکت داشته و در مستند "تاریخچه‌ای کوتاه از آینده" (A Brief History of the Future) که از شبکه PBS آمریکا پخش شد، حضور داشته است.

در سال ۲۰۲۴، او در فهرست ۳۰ فرد برتر زیر ۳۰ سال فوربز آسیا (Forbes 30) در بخش هنر نامزد شد.



هشتمین دوره فستیوال معماری و مردم



ایران شهرهای بسیاری را در دل خود جای داده است، اما هیچ کدام را نمی توان با پایتخت آن مقایسه نمود. تهران شهری است با چهره ها و هویت های گوناگون، که هر یک جنبه ای منحصر به فرد از تاریخ، فرهنگ، سیاست، اقتصاد و علم این شهر را منعکس می کند. این شهر به عنوان قلب تپنده ی ایران، همواره در حال تحول است و با دگرگونی های مداوم جنبه های مختلفی از توسعه های اجتماعی را بازتاب می نماید. از این رو، نمی توان هویتی منفرد برای آن در نظر گرفت، با این حال هویت واقعی این کلان شهر چیست؟ تهران به مثابه آینه ای شکسته می ماند که هر قطعه ی آن، جنبه ای متفاوتی از شهر را بازتاب می دهد. خوانش هویت چندگانه آن تنها از طریق درک همنشینی این ماهیت های متکثر است که میسر می شود. این تنوع در معماری و طراحی شهری تهران نیز مشهود می باشد. جایی که ترکیب های متنوعی، از سبک ها و الگوهای متفاوت زیستی و معماری در محله های مختلف آن پدیدار می شوند.

هشتمین فستیوال معماری و مردم در قالب ۲۲ پایون در تهران برگزار می شود. هر پایون به منزله ی برداشتی از هویت های این شهر از نگاه معماران خواهد بود. رویکرد این رویداد، بازنمایی ویژگی های منحصر به فرد، میراث و هویت های متنوع تهران است. همچنین، این رویداد میزبان شرکت های فعال در صنعت این قلمرو، برای ارائه محصولات و خدمات آن ها در طول مدت برگزاری رویداد است. فستیوال هشتم با واداری از محله ها و شهروندان، تلاش خواهد کرد تا بستری تعاملی میان معماری و مردم را ایجاد نماید. امید است که این رویداد بازتابی منسجم از هویت های متکثر این شهر باشد؛ آینه ای در برابر تهران ...

بیانیه و مانیفست فستیوال معماری و مردم

هر مفهومی در چهارچوب گفتمان ایجاد کننده اش معنا پیدا می کند یا خود گفتمانی خلق می نماید که بتواند در بستر آن شکل گیرد و تغییر و تحول یابد. فرایند فستیوال چهارم را با دو پرسش تشریح می کنیم آیا ما جامعه ی مدرنی هستیم؟ آیا ضروریات اخلاقی متناسب با نیازهای یک جامعه شهرنشین را داریم؟ ما اصولاً نظام اخلاقی لازم را برای حیات اجتماعی در یک حالت setting و وضعیت شهرنشینی نداریم؛ اگر ورزشکاران دو و میدانی شنا را مادر همه ی ورزش ها می دانند و یا موسیقی دانان پیانو را ساز مادر در موسیقی؛ پس شاید معماری را بتوان در برگیرنده ی شناخت جامع بشری در همه دوران تلقی کرد. هنر، زیبایی شناسی، فن آوری، طبیعت و اقتصاد به کرات ضرورت هایی هستند که تجلی قدرت سیاسی را، به بنا و کار معمار شکل داده اند. این شناخت جامع خود تحت تاثیر عمیق روابط اجتماعی است و به نوبه ی خود به شدت بر این روابط تاثیرگذار است. در طول تاریخ این واقعیت بررسی شده است و در تاریخ معاصر جامعه ی ما نیز می توان جامع بودن و اثرگذاری معماری را مشاهده و بررسی نمود، از آنجایی که منابع موجود در جامعه بالاجبار دارای محدودیت است درک سالم ترین نحوه ی استفاده از این منابع و زیست محیطی ترین آن به ضرورتی برای معماری امروز تبدیل شده است. بر مجموعه عوامل فوق یک بعد دیگری را نیز باید افزود و آن بعد اگر ساده بگوییم شرایط روان جامعه در مقاطع مختلف است؛ نمی توان از معماری انتظار داشت که برای تامین این بعد جامعه باری گزاف را بر دوش خود حمل نماید و در عین حال نمی توان از معماری انتظار داشت که در کوشش خود برای ارائه ی هنر و زیبایی تاثیر بنا بر روان اجتماعی را در نظر گیرد به خصوص اگر بنا بر دلایل پیچیده و خارج از حوصله این بحث افسردگی یک خصلت عمومی جامعه باشد. دید پوپولیستی با تقلیل بنا به محل سکنی صدمات زیادی را از طریق ابتکاری نظیر مسکن مهر به روان همین جامعه وارده نموده است. آیا در شرایط امروز زیاده خواهی است که معماری را به حیطه ی مهمی برای شکل دهی به یک فضای عمومی رضایت مند و حتی شادی آفرین تبدیل نمود؟

هدف فستیوال معماری و مردم بیشتر شکافتن بافت فعلی جامعه ایران و بررسی اوضاع و احوال اخلاقی به هم ریخته ی آن، کشف و شناسایی استعداد های جوان است، ما در ایران امروز یک نظام اخلاقی متناسب با نیازهای یک جامعه شهرنشین نداریم، اگر هم هست در خفا و پنهان است و در جوامع دیگر، با توجه به موقعیت و وضعیت آن ها در اشکال مختلف وجود دارد. در فستیوال چهارم با نگاهی به چهارچوب فکری لایف پولیتیک یعنی سیاست زندگی، دو کار انجام می گیرد: یکی کار نظری ست که در سطح جامعه ارائه می شود، دیگری کاری مشخص است که هر کس، در جایگاهی که هست انجام می دهد؛ کتاب می نویسیم. نظر می دهیم. نقد می کنیم. مقاله می نویسیم. فیلم درست می کنیم. تابلوی نقاشی می کشیم و از هر ابزاری که اجازه می دهد نشان دهی که اگر می خواهی جامعه ای داشته باشی که هم از درون و هم از بیرون دارای عزت و حرمت باشد باید مناسبات انسانی بین افراد آن دارای ضابطه مندی اخلاقی باشد. یاد می گیریم، تصحیح می کنیم، همه ی ما در این روند شاگرد هستیم، هیچ کس به ما یاد نداده، تجربه نکرده ایم. به عنوان شاگرد به این نتیجه رسیده ایم که این چیزی ست که باید یاد گرفت.

به قلم مجتبی صدرا

۱۹۹۳ — ۲۰۰۷ استاد دانشگاه توکیو، ۲۰۰۷ — ۲۰۰۹ استاد دانشگاه لندن، دکترای فلسفه ی وجود از پاریس، دکترای فرهنگ شناسی از کانادا، عضو هیات امنای و هیات داوری جایزه معماری آغاخان، موسس و مدیر موسسه ی فرهنگی پویایی

21.

