

HOUSING THE HUMAN

18. – 19. Oktober 2019

Freitag, 18.10. ab 19 Uhr
Samstag, 19.10. ab 17 Uhr

HOUSING THE HUMAN ZEIGT ALS HÖHEPUNKT SEINER MEHR ALS EINJÄHRIGEN FORSCHUNG FÜNF KONZEPTE ZUR ZUKUNFT DES WOHNENS UND GESELLSCHAFTLICHEN ZUSAMMENLEBENS.

Reality level

Control your home's fidelity level

Lucia Tahan, *Cloud Housing* © Lucia Tahan

**radialsystem | Holzmarktstraße 33
10243 Berlin**

Simone C Niquille, *HOMESCHOOL* © Simone C Niquille

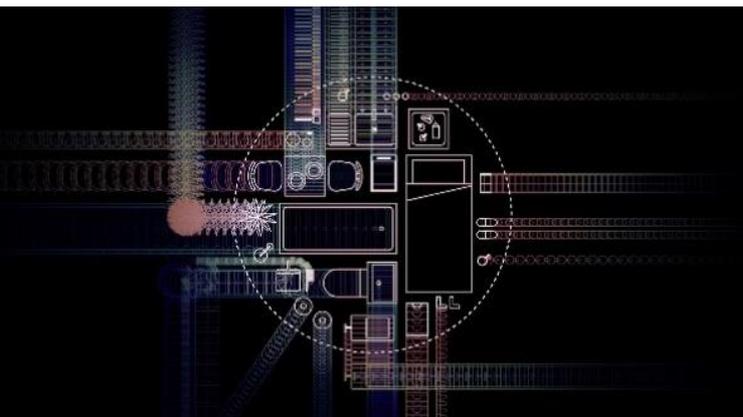
Zum Housing The Human Festival stellen die teilnehmenden Architekten und Designer ihre Prototypen erstmals vollständig ausgeformt als Rauminstallationen, Filme oder Performances der Öffentlichkeit vor. Während des zweitägigen Rahmenprogramms ist das Publikum dazu eingeladen sich zusammen mit Experten wie den Architekten **Tatiana Bilbao** und **Rahul Mehrotra**, dem Designer **Daniel Perlin**, der Sammlungsleiterin des ZKM **Margit Rosen** und dem Kurator **James Taylor-Foster** kritisch mit den Prototypen auseinanderzusetzen.

Die Prototypen reichen von Mae-ling Lokkos *Agrocolgies*, einer als Kreislaufwirtschaft konzipierten Küche, die Baumaterialien aus Essensabfällen erzeugt, bis hin zu Dasha Tsapenkos *Lovarmacy*, welches die wechselseitige Bedingtheit von Wohnräumen und Beziehungsformen auslotet. *Cloud Housing* von Lucia Tahan, Simone C Niquilles *HOMESCHOOL* oder *Home Is Where the Droids Are* von Certain Measures beschäftigen sich mit durch digitale Technologien ermöglichten neuen Wohnformen.

Das zweitägige Festival umfasst neben den räumlich erlebbaren Prototypen ein Rahmenprogramm mit Führungen, Performances und Gesprächsformaten, in denen die Teilnehmer ihre zentralen Themen und Thesen vorstellen. **ARCH+ features** lädt zu einem Gespräch zwischen dem Herausgeber Anh-Linh Ngo und dem Architekturkurator James Taylor-Foster über transdisziplinäre Zukunftsforschung ein.

Das öffentliche Spiel-Event *After Money* geht am zweiten Festivalabend der Frage nach, wie sich Fürsorge und Handel in einer geldlosen Zukunft konstituieren und welche Art von Gesellschaft dadurch entstünde. Im Live-Spiel tauschen prominente Entscheidungsträger aus Politik und Wirtschaft gegenseitig die ihnen zugedachten Fähigkeiten und Möglichkeiten der Einflussnahme, um Natur- und menschengemachte Katastrophen zu überleben. Das Spiel wurde von der Urban Works Agency des California College of the Arts speziell für Housing the Human konzipiert.

DIE PROTOTYPEN



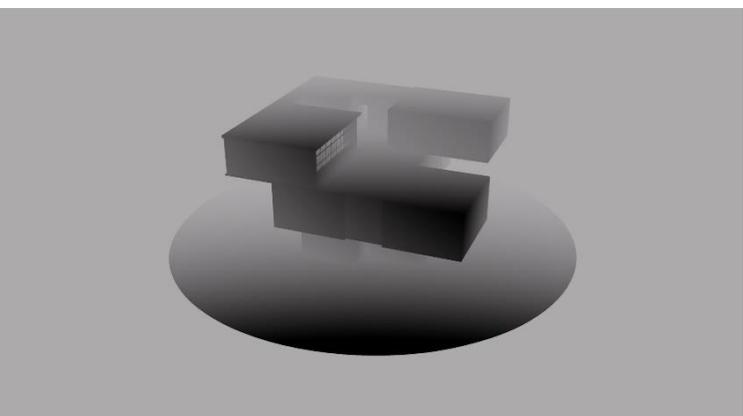
CERTAIN MEASURES (DE, US)

Das Haus der Zukunft muss nicht mehr notwendig ein einziger, feststehender Ort sein, sondern ist vielmehr eine Konstellation von Dienstleistungen um seine Bewohner herum. Es passt sich der menschlichen Choreografie des Lebens und deren Symbiose mit dem tanzenden Schwarm neuer, autonomer Maschinen an.



MAE-LING LOKKO (GH, PH, US)

Agrocologies stellt die Transformation von Lebensmitteln durch häusliche Rituale und soziale Aktivitäten vor. Essensreste werden an Pilz-Organismen verfüttert, die in die Infrastruktur der Küche eingebettet sind, um so eine neue Bandbreite an biobasierten, kompostierbaren Haushaltsgegenständen „wachsen zu lassen“. Mit Live-Performances führt *Agrocologies* im radialsystem vor, wie sich diese Form des Upcyclings in den Alltag integrieren lässt.



SIMONE C NIQUILLE (CH, NL)

Roboter, die im Haushalt zum Einsatz kommen, sind auf *Computer Vision* angewiesen, um sich in Wohnräumen bewegen zu können, doch eine Kamera allein erkennt die Gegenstände nicht, die sie erfasst. Der Film *HOMESCHOOL* beruht auf 3D-Datensätzen, mit denen solche Roboter trainiert werden, und vergleicht deren Systematisierung und Standardisierung mit der Komplexität des echten Lebens.



LUCIA TAHAN (ES, DE)

Das Projekt *Cloud Housing* entwirft eine Zukunft, in der ein Tech-Unternehmen durch On-Demand-Services den Immobilienmarkt für sich entschieden hat. Seine Abonnenten haben die Möglichkeit, den Wohnort über Nacht zu wechseln, ganz unbelastet von Eigentumsverhältnissen. Die Innenausstattung wird mit Daten aus den Abonnement-Services immer wieder neu angepasst, wobei sich der Preis nach der Nachfrage richtet. Im radialsystem wird eine Augmented-Reality-App einen Eindruck davon vermitteln, wie es wäre, in einem solchen Umfeld zu leben.

