

## Ephemera

The intersection of natural and artificial intelligence is reshaping all fields, including architecture. Architecture is a reflection of the "spirit of the times." In what some call the "Information Revolution," the distinction between material and virtual realms is progressively blurring. Mass connectivity and digital technologies are transforming professions. Architecture, once purely focused on physical space, now engages with rapidly evolving digital and social landscapes. As Quatremre de Quincy said, "This art imitates no form, but rather the spirit of those surrounding it". Traditionally defined by walls, floors, and roofs, architecture must now be reimagined in a world where the digital and physical are increasingly indistinguishable. Can architecture exist as a virtual experience, adaptable and fluid, like digital information? What would it mean for "habitable space" to reflect the capabilities of artificial and collective intelligence in the 21st century? Ephemera seeks to explore how digital concepts and technologies can influence the design of space and make the experience of the user more flexible and adaptable. In order to achieve this the proposed pavilion is a dynamic and responsive structure that transforms based on the movement and number of its visitors, creating a living, immersive environment. Through the use of interactive sensors that pump water in and out of the exhibit, the space evolves to accommodate and reflect the flow of its inhabitants. This fluidity fosters a deeper connection between the visitors and the exhibition, allowing them to become active participants in shaping their surroundings. The pavilion blurs the line between observer and creator, making each experience unique and inherently personal.

Ephemera focuses on four key principles drawn from digital design: adaptability, immateriality, interconnectivity, and responsiveness. These principles suggest pathways for rethinking architecture as a dynamic, responsive system. Just as software can be modified in real-time to meet user needs, architecture too can become flexible, capable of adapting to changing social, technological, and environmental conditions. In the digital age, products can be created, consumed, and discarded without a physical presence becoming immaterial. This shift raises the question: Could architecture, traditionally focused on materiality, also embrace immateriality? Could we design spaces that are not bound by physical limits but exist as digital experiences as well? If architecture can become immaterial, how would this change our understanding of "habitable space"? The project explores interactivity and adaptivity, drawing inspiration from digital networks and systems that can respond to real-time data and inputs. Could architecture, like a computer program, adjust to the needs of its inhabitants in real time, adapting its form, function, or environment to suit specific conditions? This idea suggests a more fluid, adaptable future where the design of space is more responsive to individual and collective needs. Can architecture exist simultaneously in multiple locations, with users inhabiting the same space from different places? Ephemera presents a vision of architecture that transcends the limitations of physical space. By integrating ideas from the digital age such as immateriality, adaptability, and responsiveness it seeks to create new forms of space that reflect the interconnected, digital world of the 21st century. Ephemera invites us to envision a future where architecture is not only a product of the physical world but also a dynamic, flexible, and immaterial entity that responds to the complexities of a digital, interconnected world.

## Ефемера

Пресечната точка между естествения и изкуствения интелект променя всички области, включително архитектурата. Архитектурата е отражение на „духа на времето“. В това, което някои наричат „Информационна революция“, разграничението между материалното и виртуалното пространство постепенно се размива. Масовата свързаност и дигиталните технологии трансформират професиите. Архитектурата, която някога се фокусираше изцяло върху физическото пространство, сега се ангажира с бързо развиващите се дигитални и социални ландшафти. Както е казал Катрьом де Куинси: „Това изкуство не имитира форма, а духа на заобикалящите го неща“. Традиционно дефинирана от стени, подове и покриви, архитектурата сега трябва да бъде преосмислена в свят, в който дигиталното и физическото стават все по-неразличими.

Може ли архитектурата да съществува като виртуално преживяване, адаптивно и гъвкаво, подобно на дигиталната информация? Какво би означавало „обитаемостта“ да отразява възможностите на изкуствения и колективния интелект в 21-ви век? Ephemera се стреми да изследва как дигиталните концепции и технологии могат да повлияят на дизайна на пространството и да направят преживяването на потребителя по-гъвкаво и адаптивно. За да постигне това, предложението е динамична и отзивчива структура, която се трансформира според движението и броя на посетителите, създавайки живо, потапящо преживяване. Чрез използването на интерактивни сензори, които изпомпват вода в и извън експонатата, пространството се развива, за да отразява потока на обитателите си. Тази гъвкавост насърчава по-дълбока връзка между посетителите и изложбата, като им позволява да станат активни участници в оформянето на средата си. Павилионът размива границата между наблюдател и създател, правейки всяко преживяване уникално и лично.

Ephemera се фокусира върху четири ключови принципа, заимствани от дигиталния дизайн: адаптивност, нематериалност, свързаност и отзивчивост. Тези принципи предлагат пътища за преосмисляне на архитектурата като динамична, отзивчива система. Както софтуерът може да се променя в реално време, за да отговаря на нуждите на потребителите, така и архитектурата може да стане гъвкава, способна да се адаптира към променящите се социални, технологични и екологични условия. В дигиталната епоха продуктите могат да се създават, консумират и изхвърлят без физическо присъствие, ставайки нематериални. Тази промяна повдига въпроса: може ли архитектурата, традиционно съсредоточена върху материалността, също да приеме нематериалността? Можем ли да проектираме пространства, които не са ограничени от физически граници, но съществуват и като дигитални преживявания? Ако архитектурата стане нематериална, как това ще промени нашето разбиране за „обитаемо пространство“? Проектът изследва интерактивността и адаптивността, черпейки вдъхновение от дигитални мрежи и системи, които могат да отговорят на данни и входове в реално време. Може ли архитектурата, подобно на компютърна програма, да се приспособява към нуждите на своите обитатели в реално време, променяйки своята форма, функция или среда, за да отговаря на конкретни условия? Тази идея предполага по-гъвкаво, адаптивно бъдеще, в което дизайнът на пространството е по-отзивчив към индивидуалните и колективните нужди. Може ли архитектурата да съществува едновременно на множество места, позволявайки на потребителите да обитават едно и също пространство от различни точки? Ephemera представя визия за архитектура, която надхвърля ограниченията на физическото пространство. Като интегрира идеи от дигиталната епоха като нематериалност, адаптивност и отзивчивост, тя се стреми да създаде нови форми на пространство, които отразяват взаимосвързания, дигитален

свят на 21-ви век. Ернета ни приканва да си представим бъдеще, в което архитектурата не е само продукт на физическия свят, а динамична, гъвкава и нематериална единица, отговаряща на сложностите на дигиталния и взаимосвързан свят.