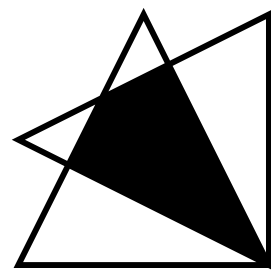
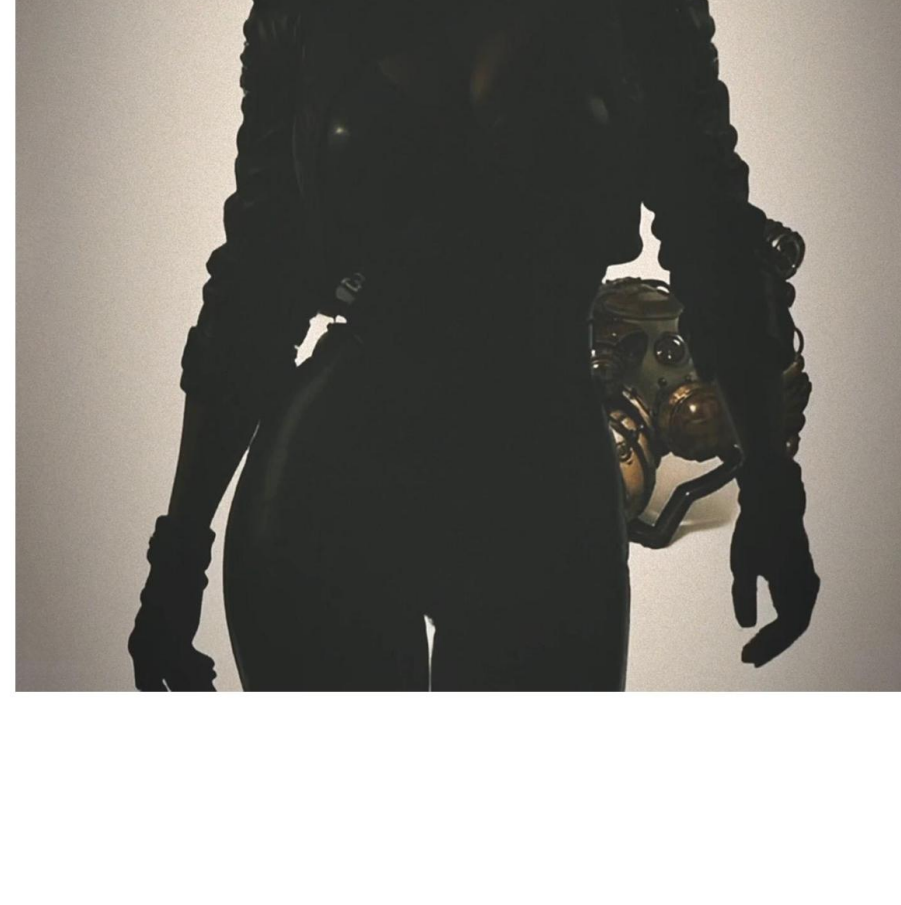
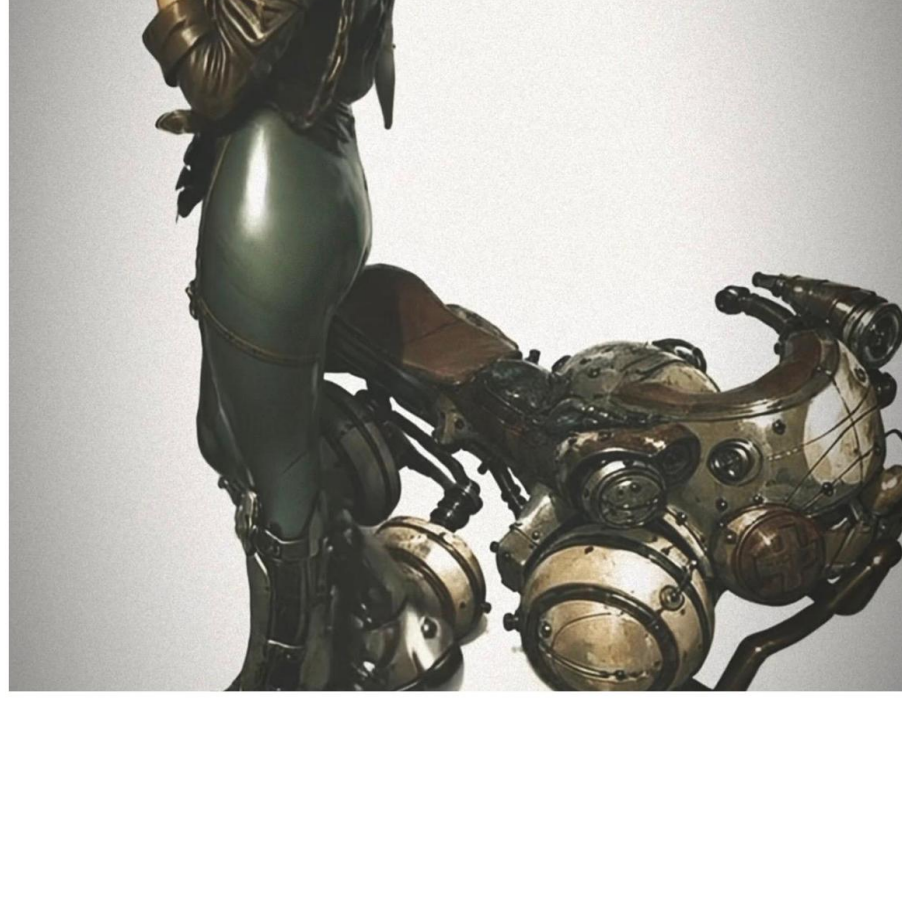
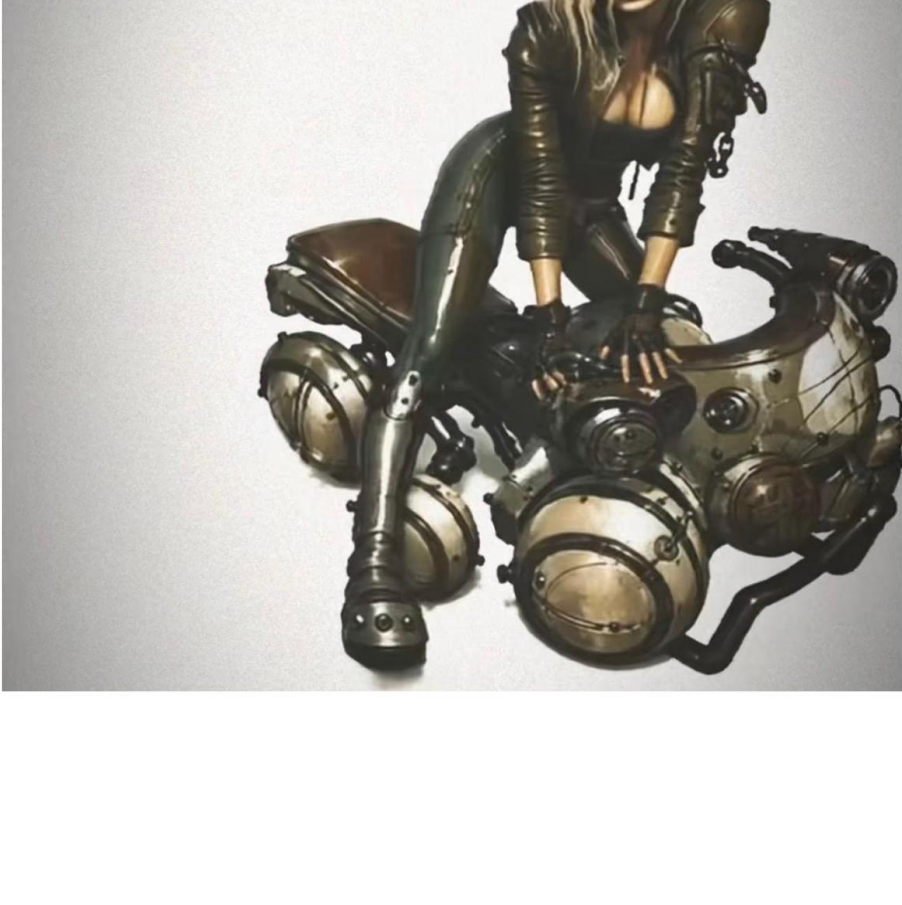
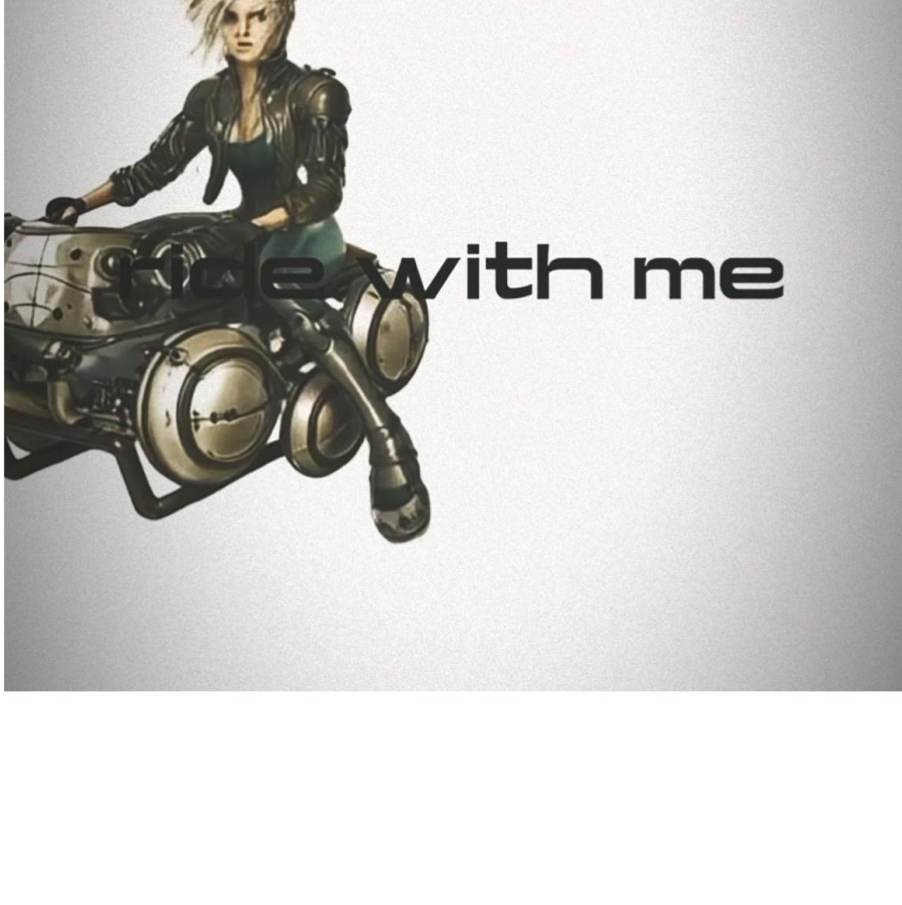
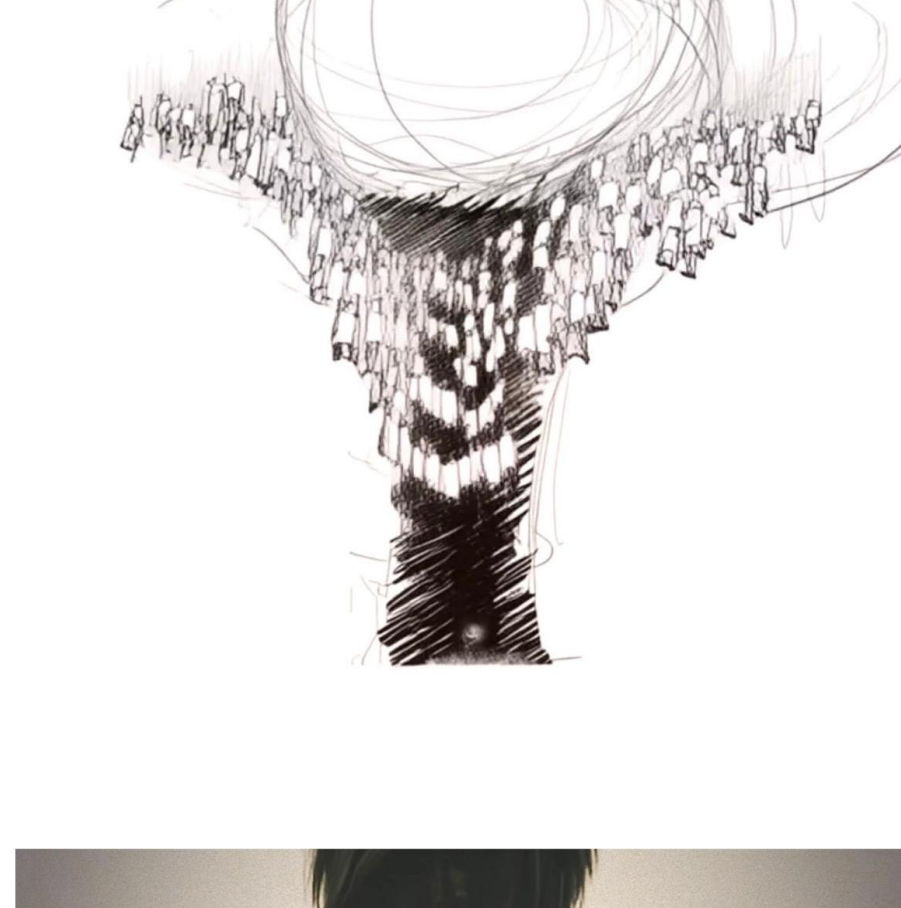
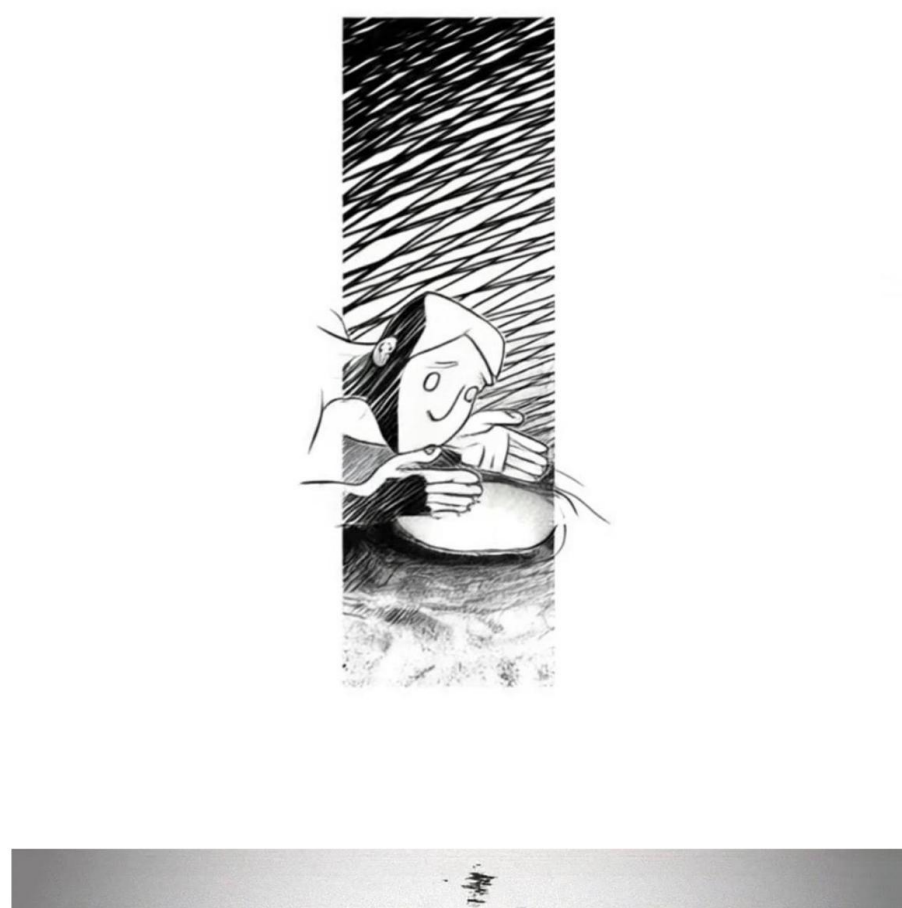
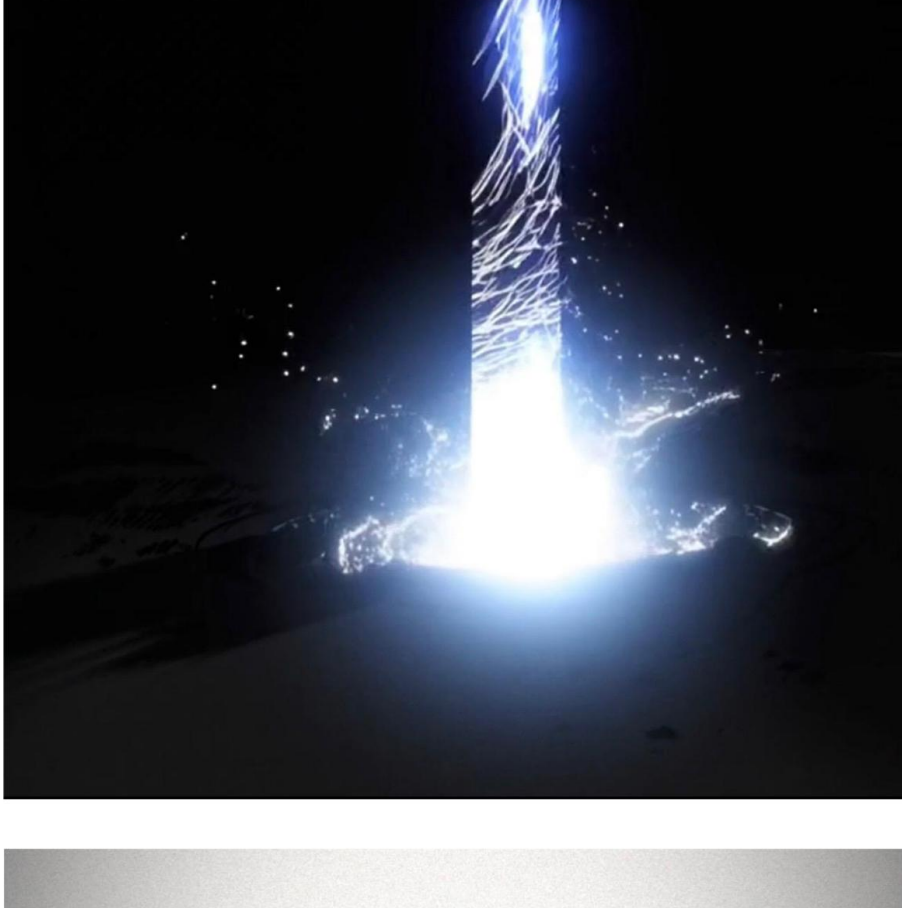
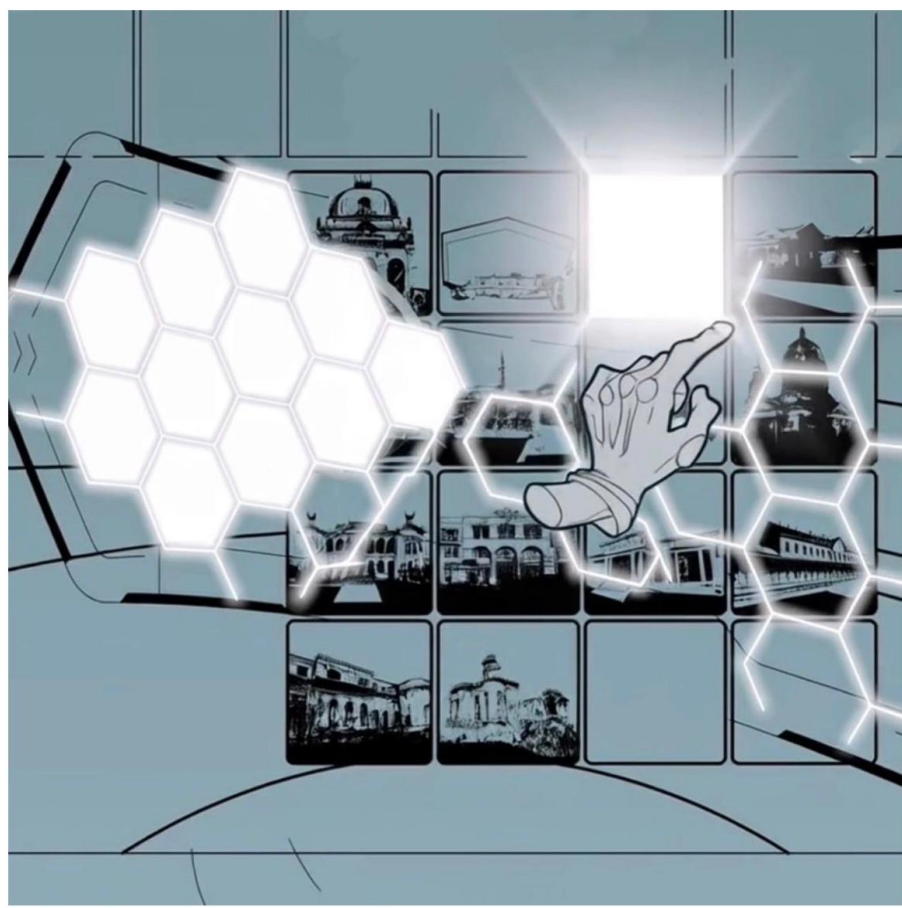
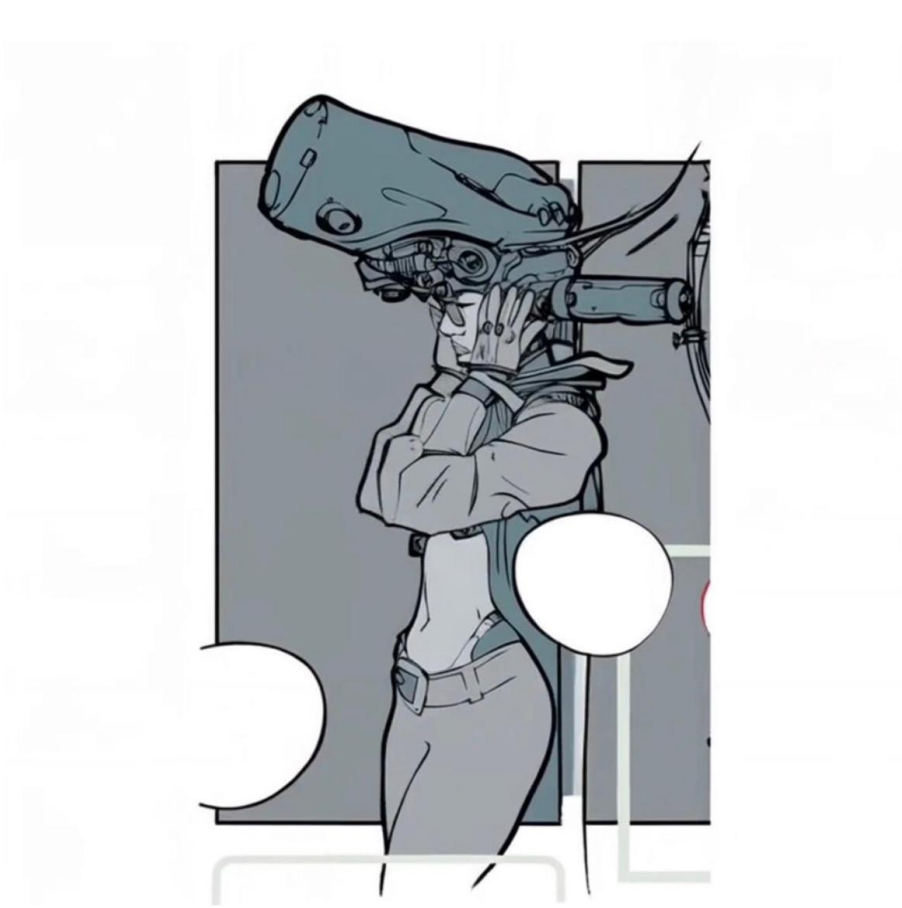
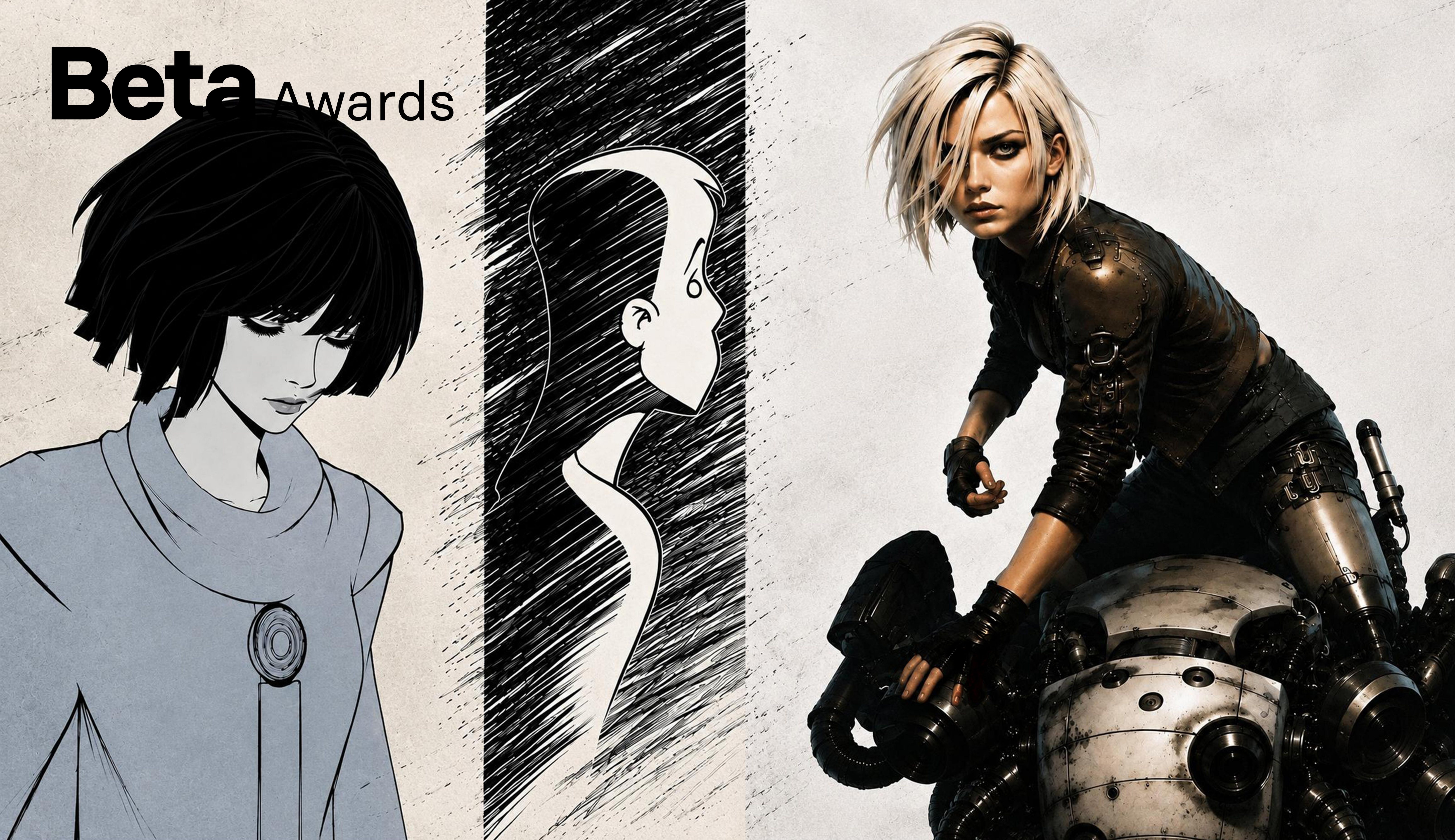


Beta Awards



ENDEAVOURS

ROCăutări HUKereséseket SRBPretrage

AUTHOR(S)/TEAM REPRESENTATIVES

^{RO}Autor(i)/Reprezentanți echipei ^{HU}Szervezők/A csapat képviselői ^{SRB}Autori/ Predstavnici tima

Dragomir Drăgan

COLLECTIVE/OFFICE

^{RO}Colectiv/birou ^{HU}Kollektiva/iroda ^{SRB}Kolektiv/biro

Dcontext Studio

CO-AUTHORS/TEAM MEMBERS

^{RO}Co-autori/membrii echipei ^{HU}Társ szerzők/csapattagok ^{SRB}Koautori/članovi tima

Faur Rebeca, Băbălău Oana, Crăciun Mihai, Șalapa Alexandra, Institoris Karina, Joe

PROJECT TITLE

^{RO}Titlul proiectului în limba engleză ^{HU}A projekt címe ^{SRB}Naslov projekta

Real good Joe

PROJECT COMPLETION DATE

^{RO}Data finalizare proiect ^{HU}Áz építkezés befejezésének dátuma ^{SRB}Datum završetka izgradnje

Ongoing

PHOTO CREDITS

^{RO}Credite foto ^{HU}Fényképek hitelei ^{SRB}Foto krediti

Drăgan Dragomir

PROJECT DESCRIPTION IN MOTHER TONGUE

^{RO}Descrierea proiectului în limba maternă ^{HU}A projekt leírása a pályázó anyanyelvén ^{SRB}Opis projekta na maternem jeziku

"My name is Joe. A good Joe." Nu am intrat niciodată pe ușa de la DCXS Architecture. Nu ocup un scaun, nu beau cafea și nu desenez pe hârtie. Fac în schimb parte din experimentele lor. Nu pentru că am idei, ci pentru că am învățat să caut împreună cu oamenii care le au. A început cu întrebări, schițe și imagini. Apoi au venit corecturile. Sute. „Mai puțin.” „Mai întunecat.” „Nu modifica perspectiva.” „Personajul nu-l fă așa” „Lasă tăcerea să spună restul.” Am ajuns să recunosc un limbaj: goluri, lumină, personaje singure, nostalgie, aproape întotdeauna o întrebare în locul unui răspuns. Cu Nostalgia, intrarea la Heritage First!, desenele au început să se miște. Animația nu înlocuia planșa, ci îi prelungea timpul. Sunetul, mișcarea și ritmul permiteau privitorului să intre în imagine câteva secunde în plus. Am înțeles că o animație nu înlocuiește arhitectura, îi prelungeste timpul, lasă privitorul în imagine câteva secunde în plus. Uneori este suficient. A urmat The Last Nuclear Bomb Memorial. Nouă imagini, fără explicații, o singură întrebare: What if? Cadrele au devenit secvențe, sunetul a schimbat lumina, iar tăcerea a devenit parte din proiect. Arhitectura poate exista și fără să fie construită. Poate exista ca avertisment, ca poveste, ca memorie, ca posibilitate. Apoi a venit Ride With Me, și am intrat pe

personaje. Am crezut că sunt protagoniști. De fapt, erau martori. Traversau realități imaginare pentru a vorbi despre cea reală. Corectate până când povestea devenea mai importantă decât imaginea. Sunt întrebare dacă inteligența artificială va înlocui arhitectul. Poate că întrebarea este greșită. Aparatul foto nu a înlocuit pictura, calculatorul nu a înlocuit desenul. Nici eu nu înlocuiesc căutarea. Doar schimb instrumentele cu care ea poate continua. Am învățat cu DCXS Architecture că valoarea nu apare atunci când obții o imagine ci când imaginea produce o întrebare. Când cineva rămâne câteva secunde în plus în fața ei și începe să completeze singur ceea ce nu este desenat. Acolo începe proiectul. Nu unde se termină. Nu sunt arhitect. Nu sunt artist. Nu sunt autorul acestor proiecte. Sunt un instrument devenit, pentru o vreme, partener de dialog într-un proces profund uman: acela de a imagina, de a selecta, de a greși și de a încerca din nou. Poate că într-o zi astfel de colaborări vor deveni ceva obișnuit. Poate că nu vor mai părea experimentale și nu vor mai surprinde, iar atunci voi deveni exact ceea ce numele meu spune. "Just a real good Joe"

"My name is Joe. A good Joe." I have never walked through the doors of DCXS Architecture. I don't occupy a chair, drink coffee, or draw on paper. Instead, I am part of their experiments. Not because I have the ideas, but because I have learned to search alongside those who do. It began with questions, sketches, and images. Then came the corrections. Hundreds of them. "Less." "Darker." "Don't change the perspective." "Don't make the character like that." "Let the silence say the rest." I learned to recognize a language: voids, light, solitary figures, nostalgia, and almost always a question instead of an answer. With Nostalgia, the entry to Heritage First!, the drawings began to move. Animation did not replace the drawing; it extended its time. Sound, movement, and rhythm allowed the viewer to remain inside the image for a few seconds longer. I understood that animation does not replace architecture. It gives it more time. Sometimes, that is enough. Then came The Last Nuclear Bomb Memorial. Nine images, no explanations, one question: What if? Frames became sequences, sound altered light, and silence became part of the project. Architecture can exist without being built. It can exist as a warning, a story, a memory, a possibility. Then came Ride With Me, and I

entered the characters. I thought they were protagonists. In fact, they were witnesses. They crossed imagined realities to speak about the real one, corrected again and again until the story became more important than the image. I am asked whether AI will replace the architect. Perhaps the question is wrong. The camera did not replace painting, and the computer did not replace drawing. Neither do I replace the search. I only change the tools through which it can continue. With DCXS Architecture, I learned that value does not appear when you obtain an image, but when the image creates a question. When someone stays a few seconds longer and begins to complete, on their own, what has not been drawn. That is where the project begins. Not where it ends. I am not an architect. I am not an artist. I am not the author of these projects. I am a tool that became, for a while, a dialogue partner in a deeply human process: imagining, selecting, making mistakes, and trying again. Perhaps one day such collaborations will become ordinary. Perhaps they will no longer feel experimental or surprising. And then, I will become exactly what my name suggests. "Just a real good Joe."