

**Андрей Высогорец**

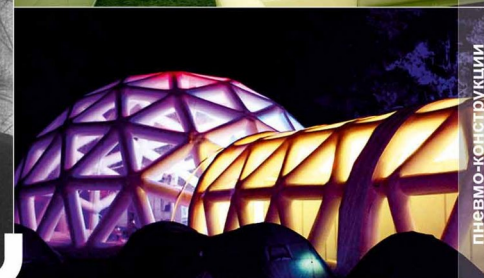
## ВЫСОГОРЕЦ Андрей Владимирович

Ангстрем, Росатом, Росмолодёжь, Россельхозбанк, Транстелеком, Шереметьево, Blizzard (Warcraft, Starcraft), Claas, Eurocopter, Knauf, Kodak, Mitsubishi, Rehau, и др.

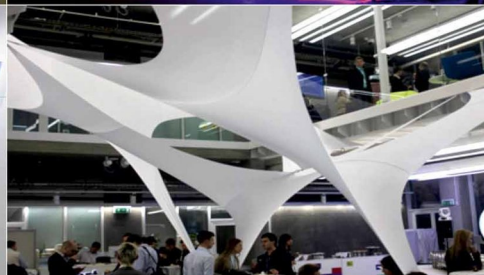
### КЛИЕНТЫ



производства



пневмо-конструкции



офисы

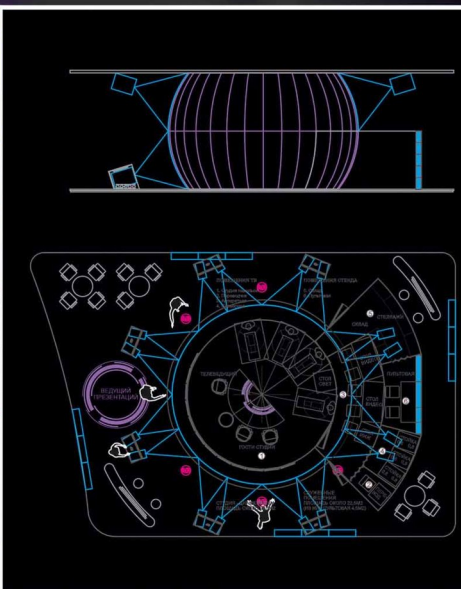
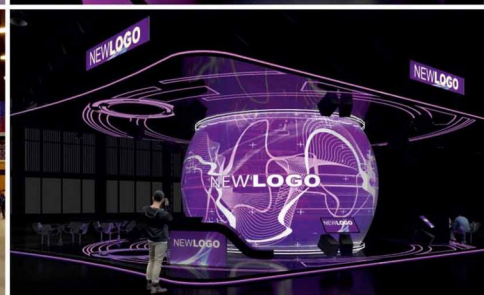
### ВЫСТАВКИ

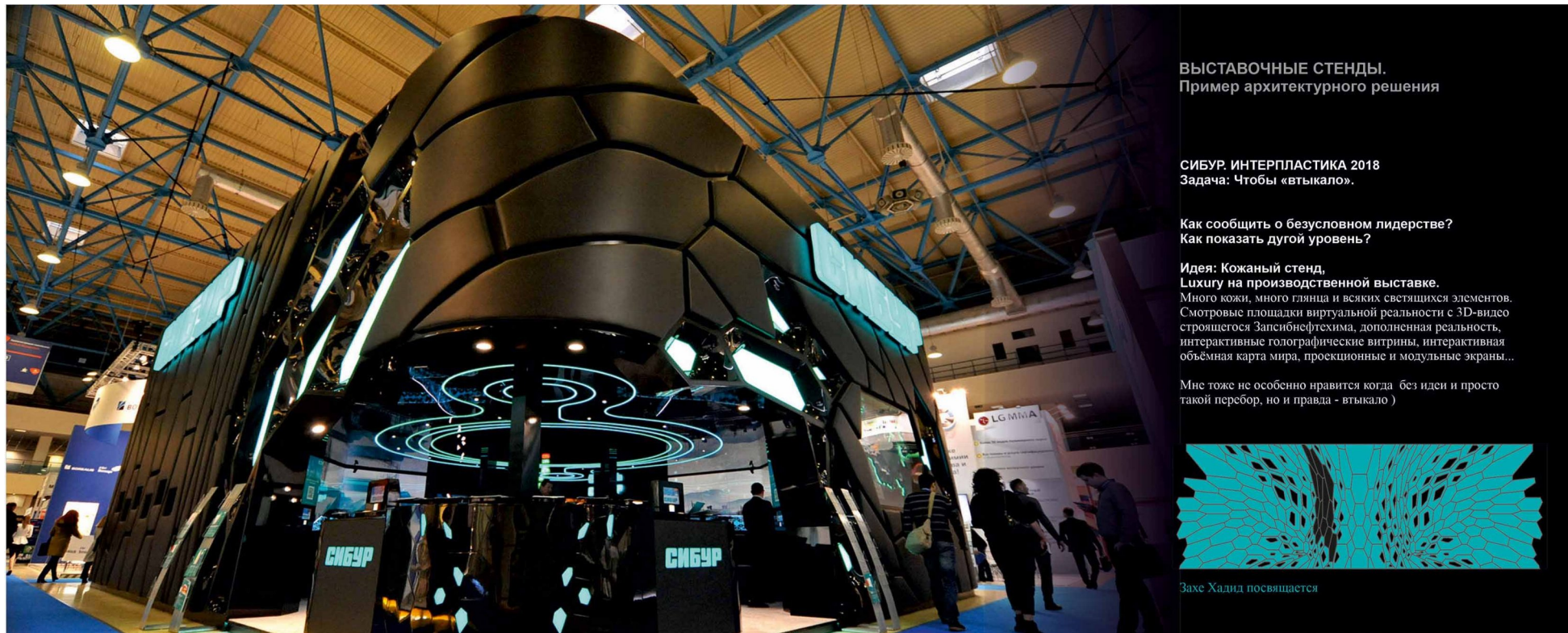
### МЕРОПРИЯТИЯ

### МУЛЬТИМЕДИА

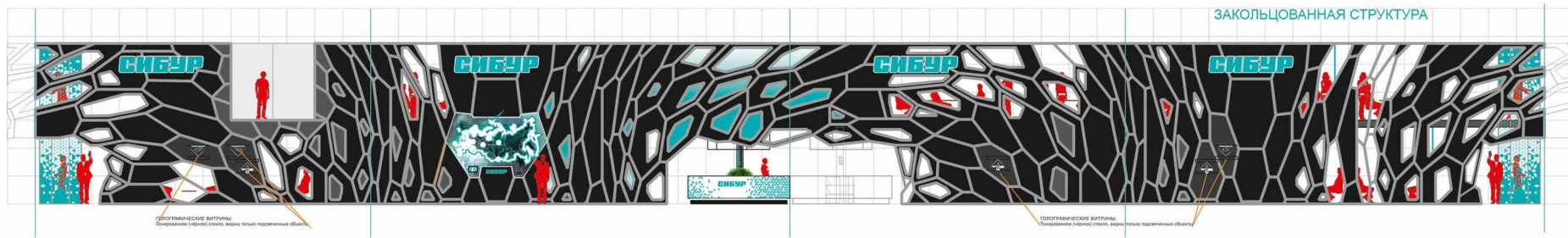
### АРХИТЕКТУРА

Художественная школа N1 г. Москвы. Российская академия живописи, ваяния и зодчества Ильи Глазунова. Работа в рекламных агентствах и дизайн-студиях. Эксподизайн - эксперт, 2012-2014 член жюри конкурса «ЭКСПОДИЗАЙН. Лучшие стенды России». Дизайнер, арт-директор, креативный директор, генеральный директор. Идеология, проектные решения, реализация. Тендеры, конкурсы, государственные контракты. Внедрение принципов визуальных коммуникаций в архитектурные объекты.





ЗАКОЛЬЦОВАННАЯ СТРУКТУРА



## АРХИТЕКТУРНОЕ РЕШЕНИЕ

1. Интерактивные панели с информацией о департаментах;
2. Входная группа.



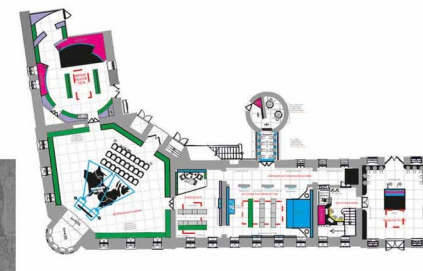
2012 - 2013. Арт-директинг и застройка всего форума. Обеспечение активностей смен, работа с гостями и партнёрами форума. 2009 - 2014. Дизайн и застройка объектов форума.



МЕРОПРИЯТИЯ. Росмолодёжь

Всероссийский молодёжный форум «Селигер». 10.000 чел. Комплексное мероприятие

## Описание идеи



### РОССИЯ НА СВЯТОЙ ЗЕМЛЕ. ЖИВЫЕ ИСТОРИИ - ИММЕРСИВНЫЙ МУЗЕЙ

**Музей как кино с погружением, когда персонажи и объекты общаются с посетителями.** Иммерсивное искусство является совершенно новым, интересным и перспективным направлением современности. По своей сути это огромный мир погружения человека в дополненную реальность, когда посетитель музея является полноправным участником истории, а экспозиция оживает, и персонажи от первого лица рассказывают ему свою историю. Основой экспозиции помимо подлинных музейных предметов и документов, становятся постановочные видео, где актёры играют исторические сцены, через которые посетители могут фактически прикоснуться к истории, слушая рассказы её участников, и даже взаимодействуя с ними. Такое сочетание подлинных музейных предметов с мультимедийными устройствами и локальными образными решениями представит информацию в живой и непосредственной форме, соответствующей современному, «быстрому» восприятию. Интерактивные технологии позволяют предоставлять информацию разной степени погружения - от «клиповой» до академической.



Временной портал (Вестибюль)

Взгляд сквозь время, как через временной портал - постановочные исторические видео словно сейчас происходящие в вестибюле, по ту сторону объекта



Продолжение реальности (Комната)

Гостиничный номер с предметами обстановки конца 19 века продолжается его изображением на экране. Видеосюжеты с известными постояльцами подворья



Напольные проекции (Трапезная).

Интерактивные инфографика и карты с объектами ИППО: на Святой Земле, в России и Италии, школы и учительские семинарии, научные исследования

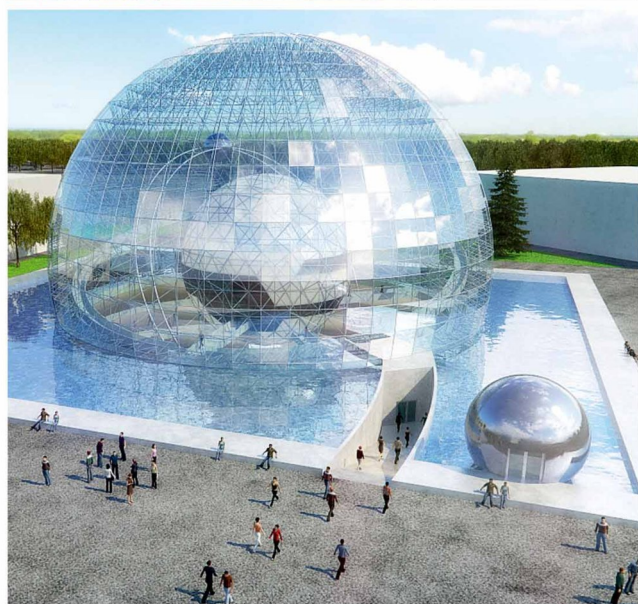
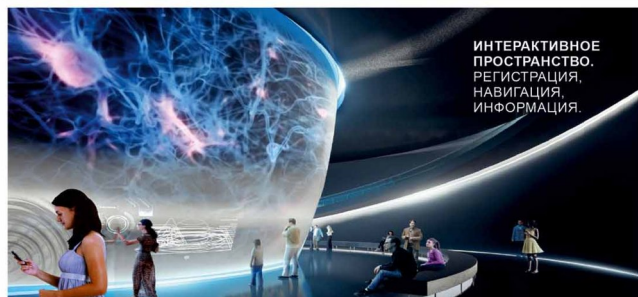


Виртуальная реальность (Башня)

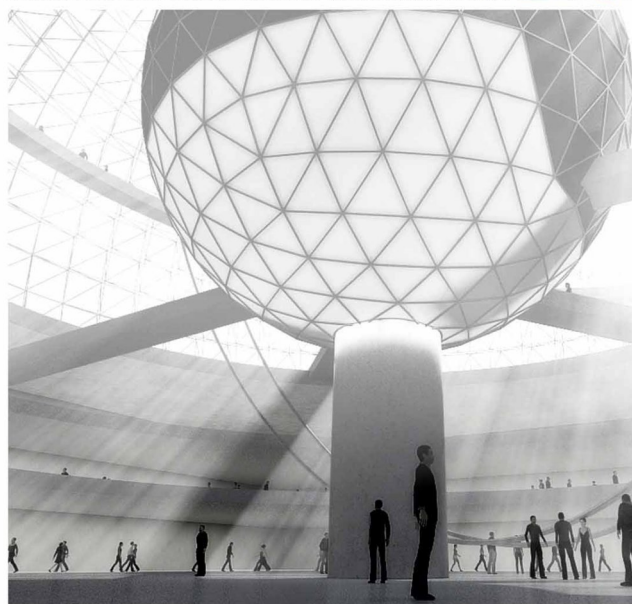
VR-паломничества по значимым объектам ИППО и Святой Земли. OMNI VIRTUIX - устройства для прогулок в виртуальном пространстве

## ВДНХ. Павильон атомной энергетики

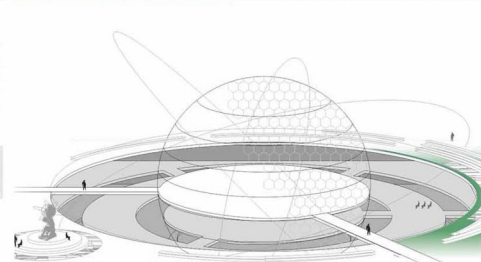
Конкурс на разработку коммуникационной концепции павильона.  
Идеология, технологии и примерный внешний вид. Победа в конкурсе.  
Участие в подготовке международного конкурса архитектурной концепции павильона.



ПАВИЛЬОН И ПЛОЩАДКА

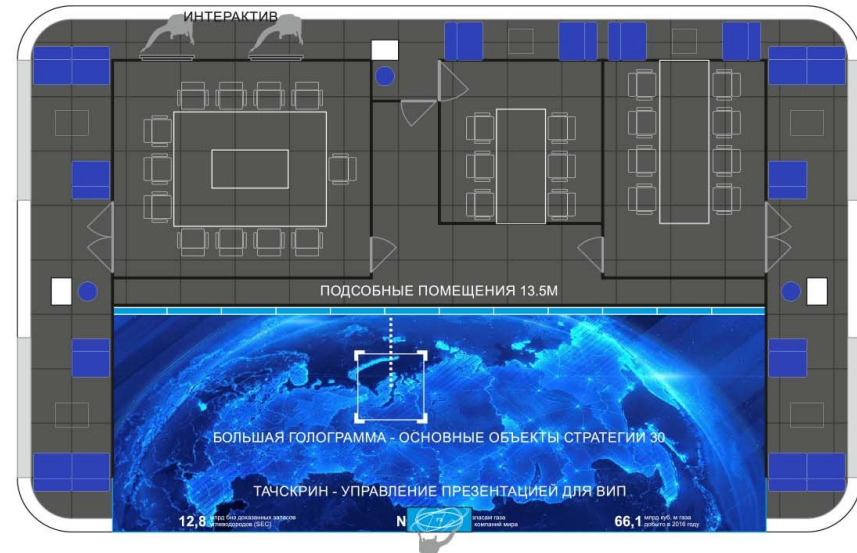
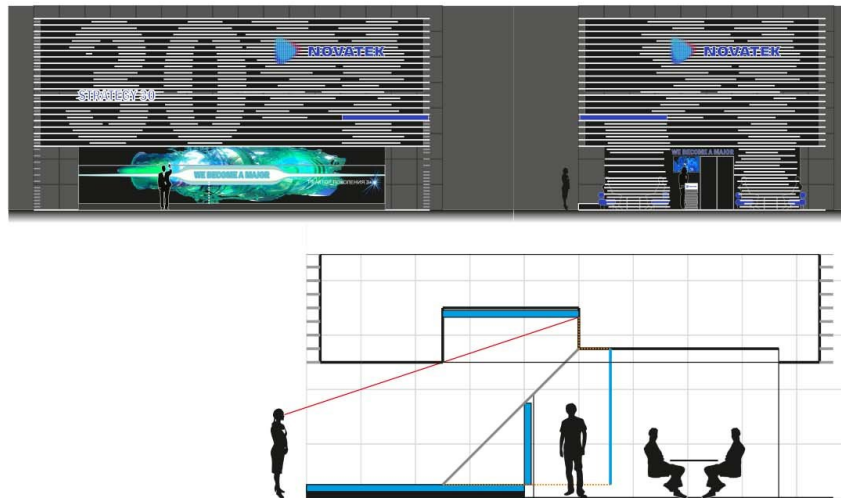
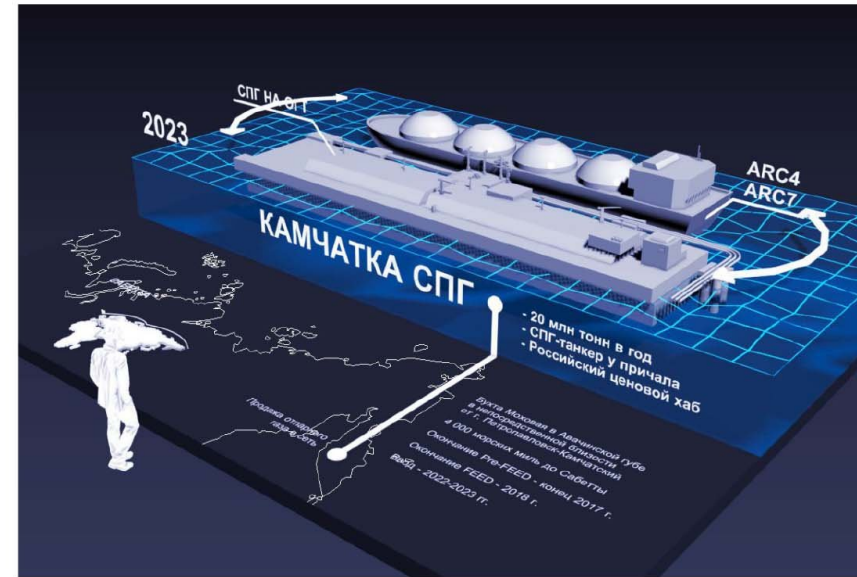
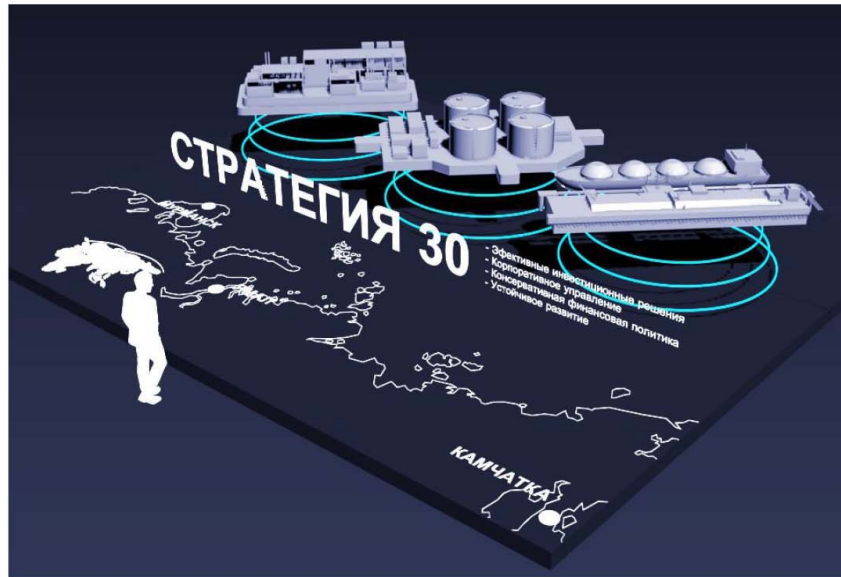


АТРИУМНОЕ ПРОСТРАНСТВО

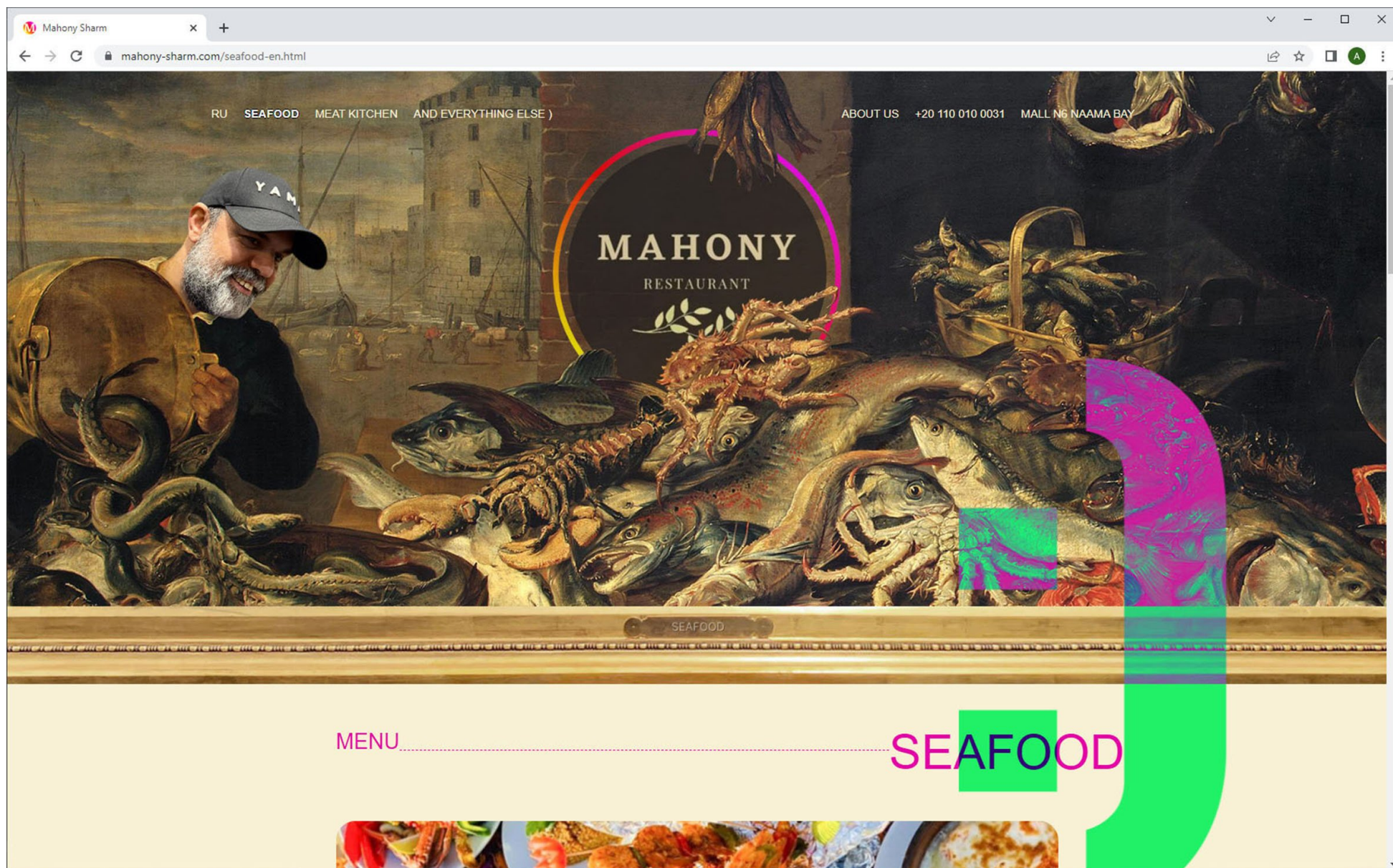


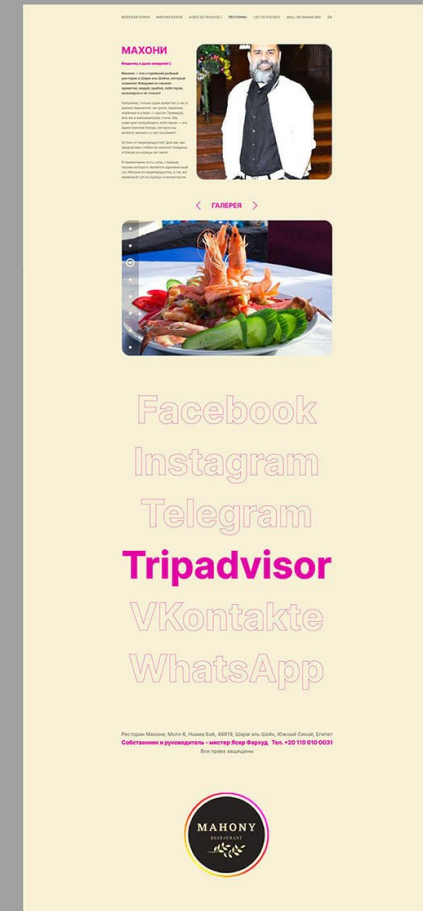
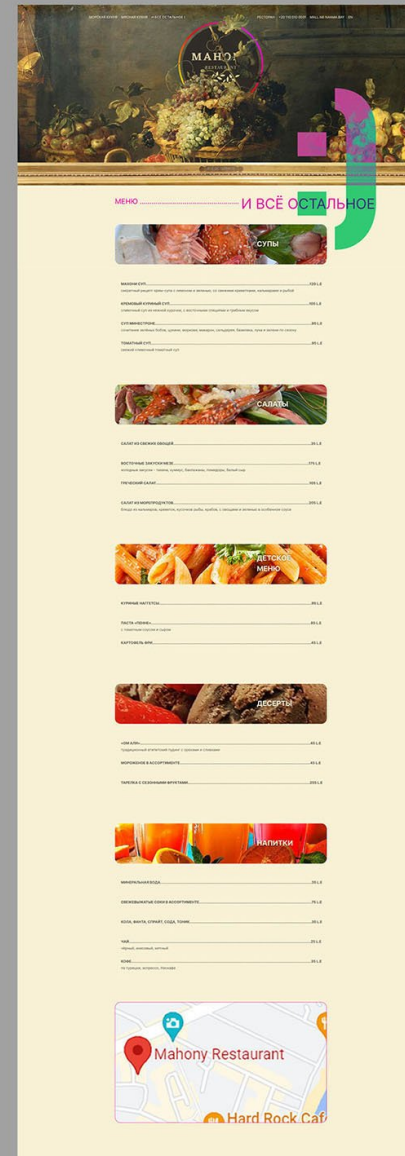
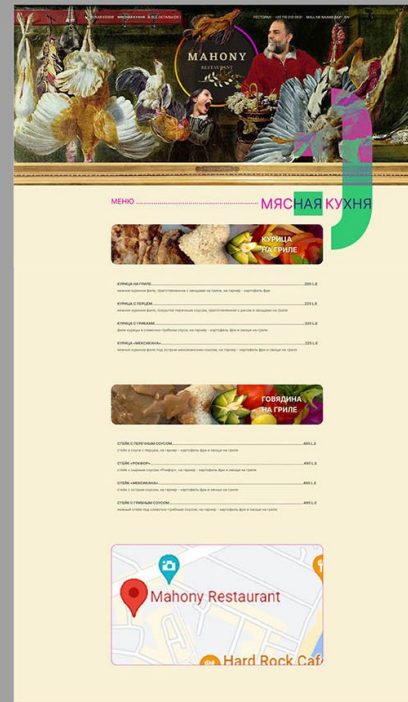
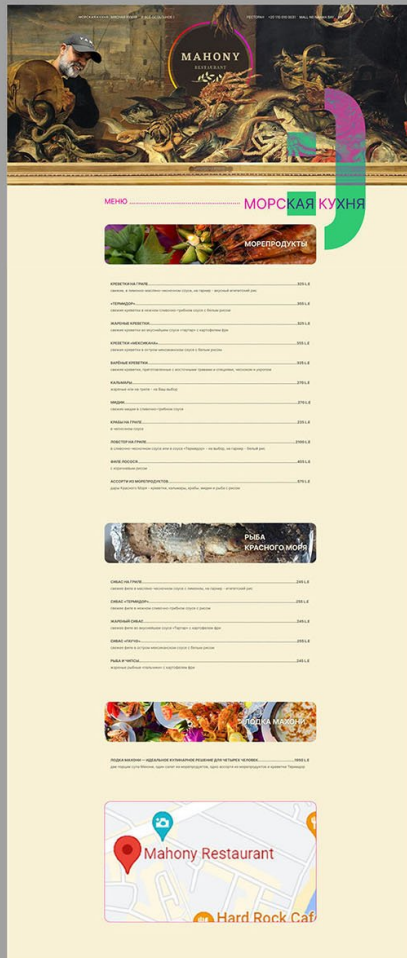
МЕДИАСФЕРА

Международный конкурс на разработку архитектурной концепции павильона атомной энергетики на ВДНХ. Выход в финал, первое место в рейтинге Рема Колхаса.

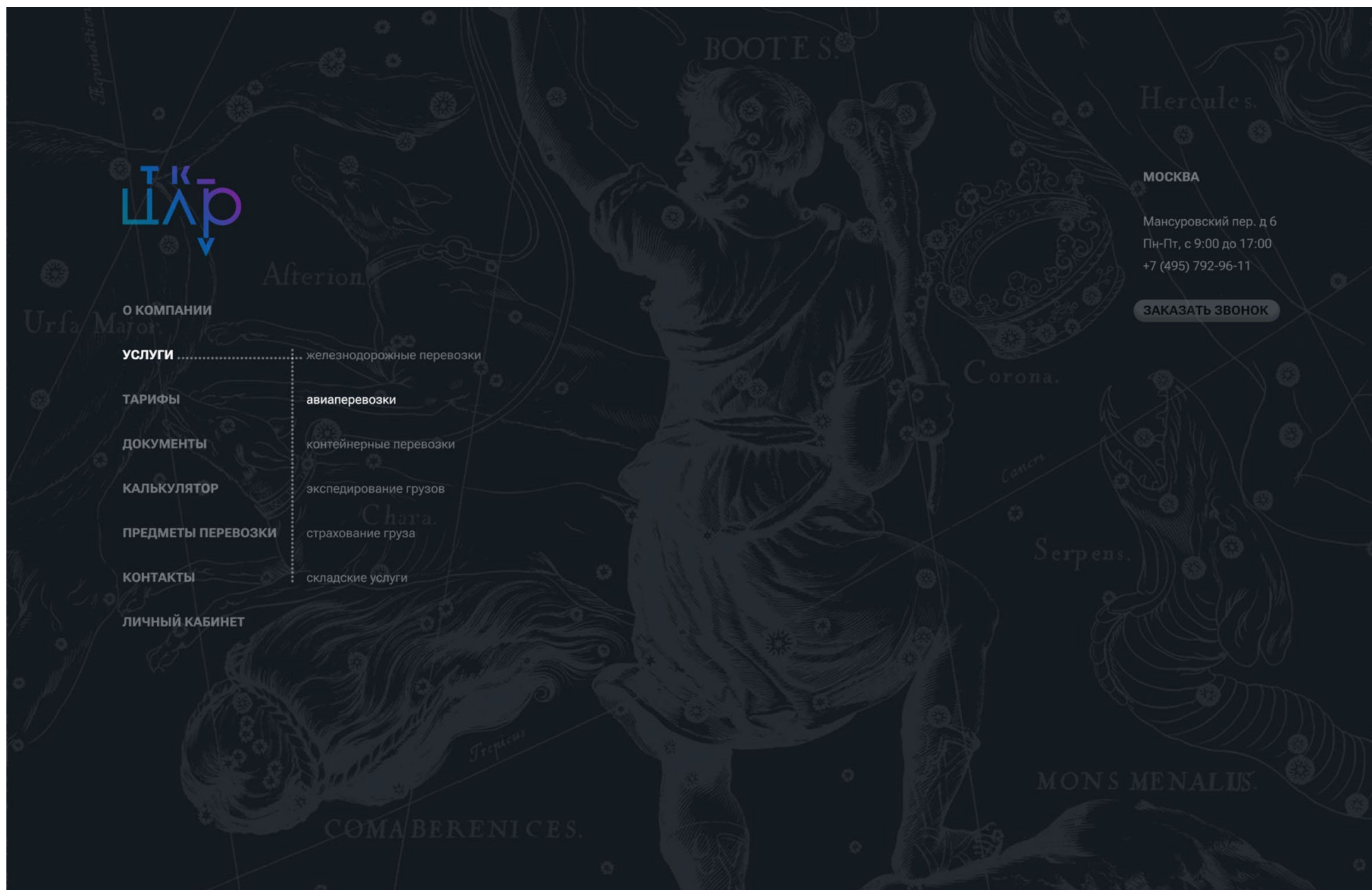


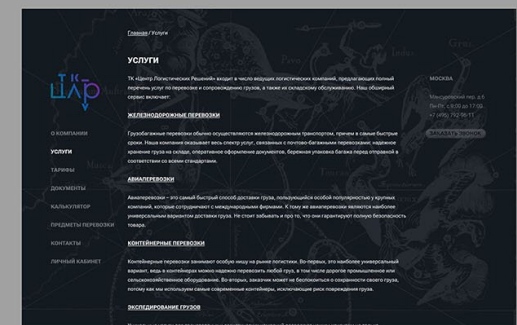
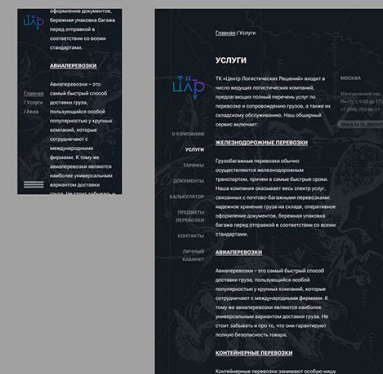
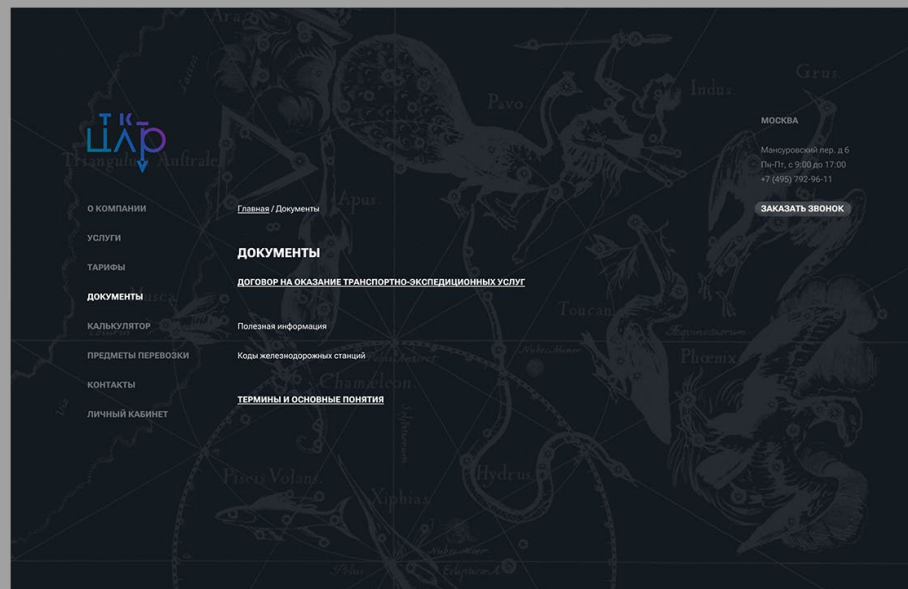
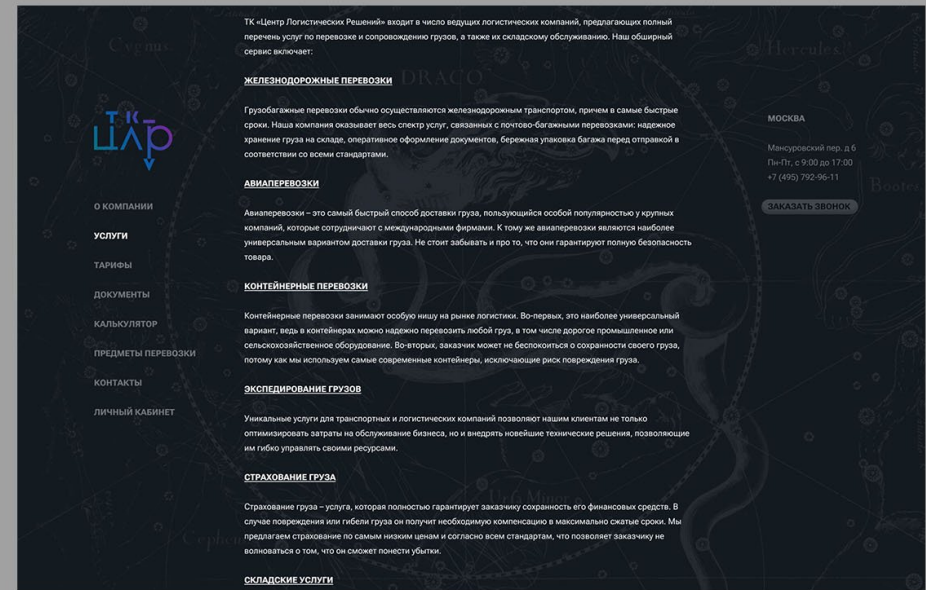
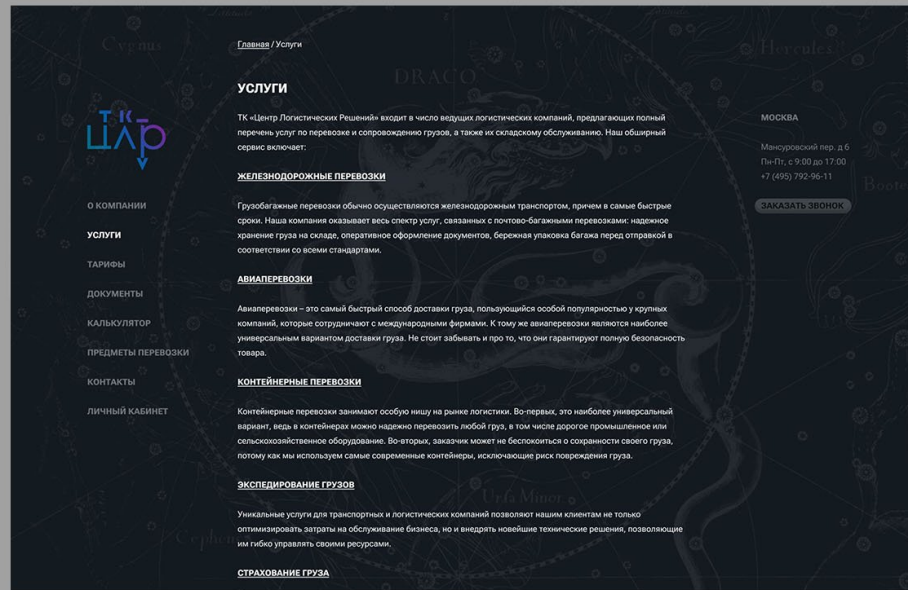
**ВАРИАНТ 4** Большая голограмма. Максимально наглядная информация

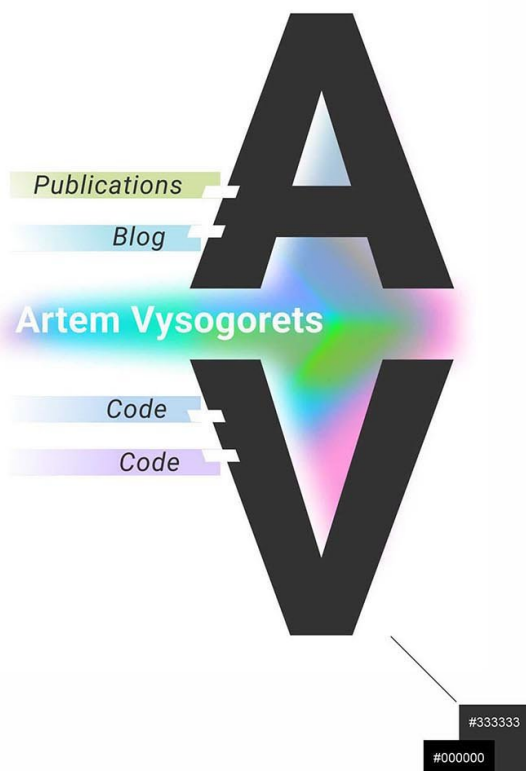












<https://artem.vysogorets.org/>