

ARGUMENTED REALITY

RÄUME NEU DENKEN

VERANSTALTUNG DER STADT KOBLENZ //

THEATER KOBLENZ // 11.10.2022

MANUEL SCHEIDEGGER



***ICH GLAUBE ALSO, DASS
DIE HEUTIGE UNRUHE
GRUNDLEGENDE DEN
RAUM BETRIFFT.***

(MICHEL FOUCAULT)



TINY HOUSE
SMART CITY
FLUID LIVING
METAVERSE
ECOSPHERE
REGIOPOLE KOBLENZ



TINY RATHAUS

*...ÖFFNET EINEN **MOBILEN DRITTEN RAUM** ZWISCHEN
STADTGESELLSCHAFT UND STADTVERWALTUNG...*

(WEBSEITE ANSCHARCAMPUS)

REGIOPOLE KOBLENZ

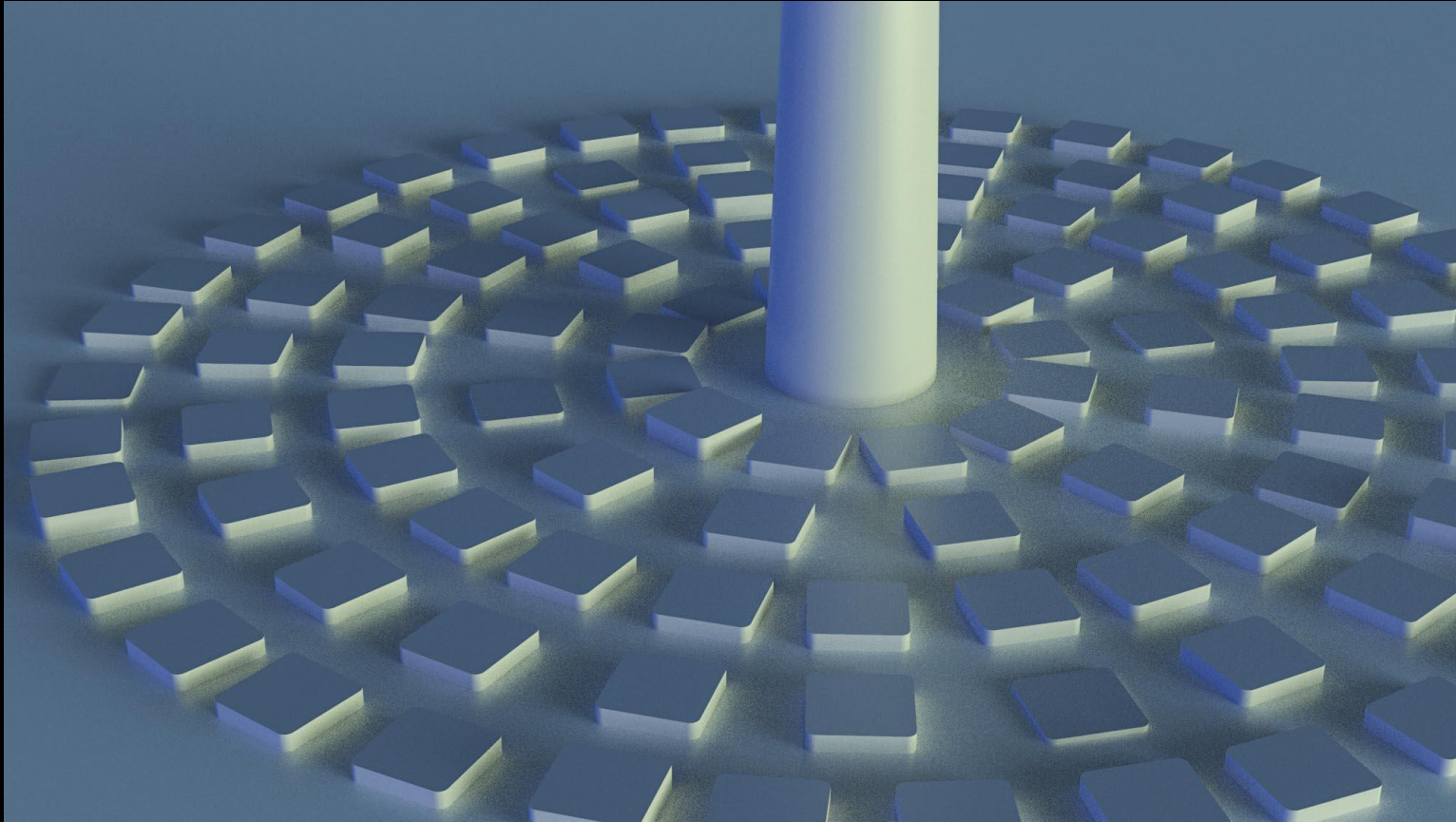


EINE RABIALE GESCHICHTE DES RAUMS

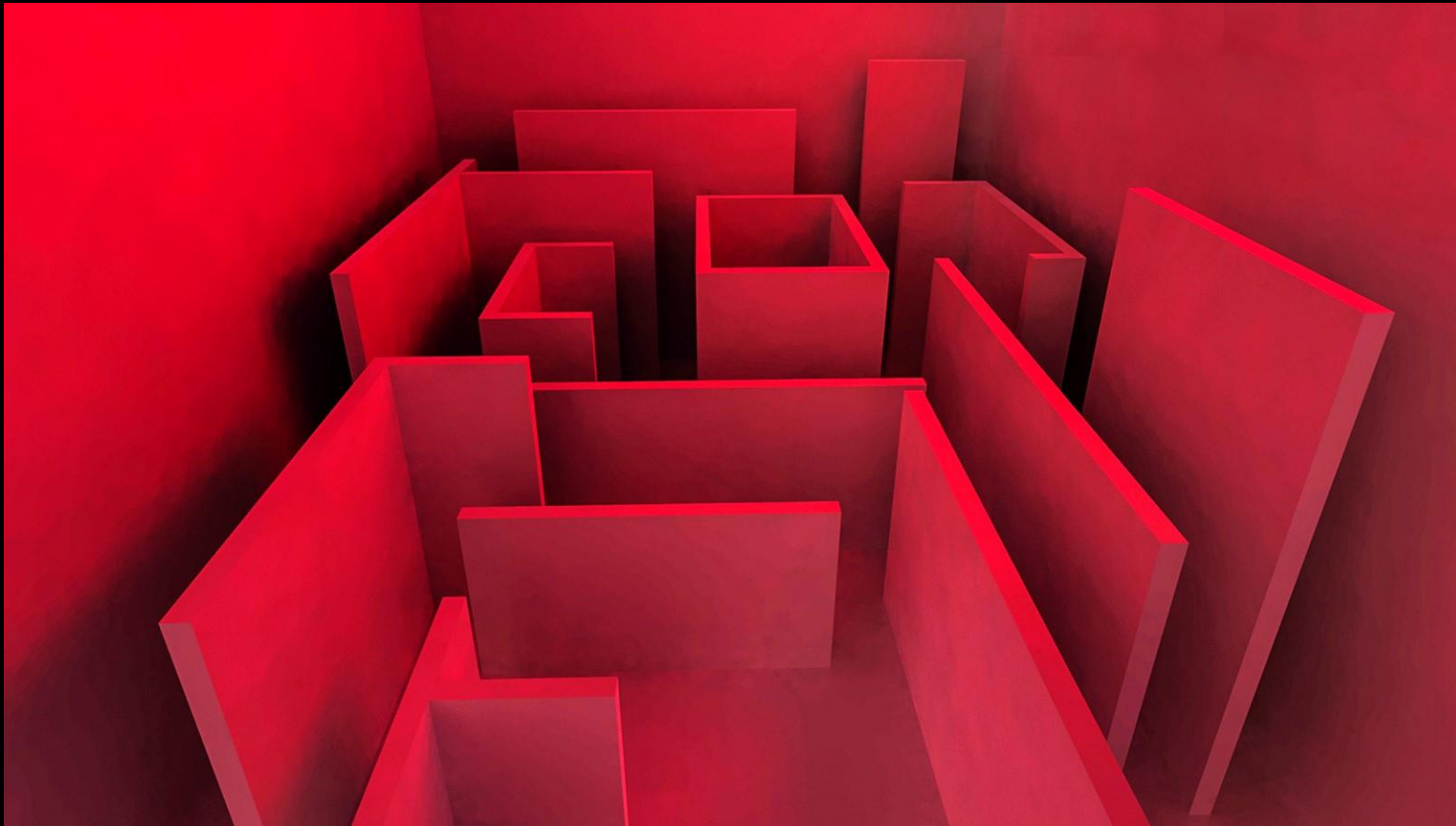
(Visualisiert von Paul van Laar)



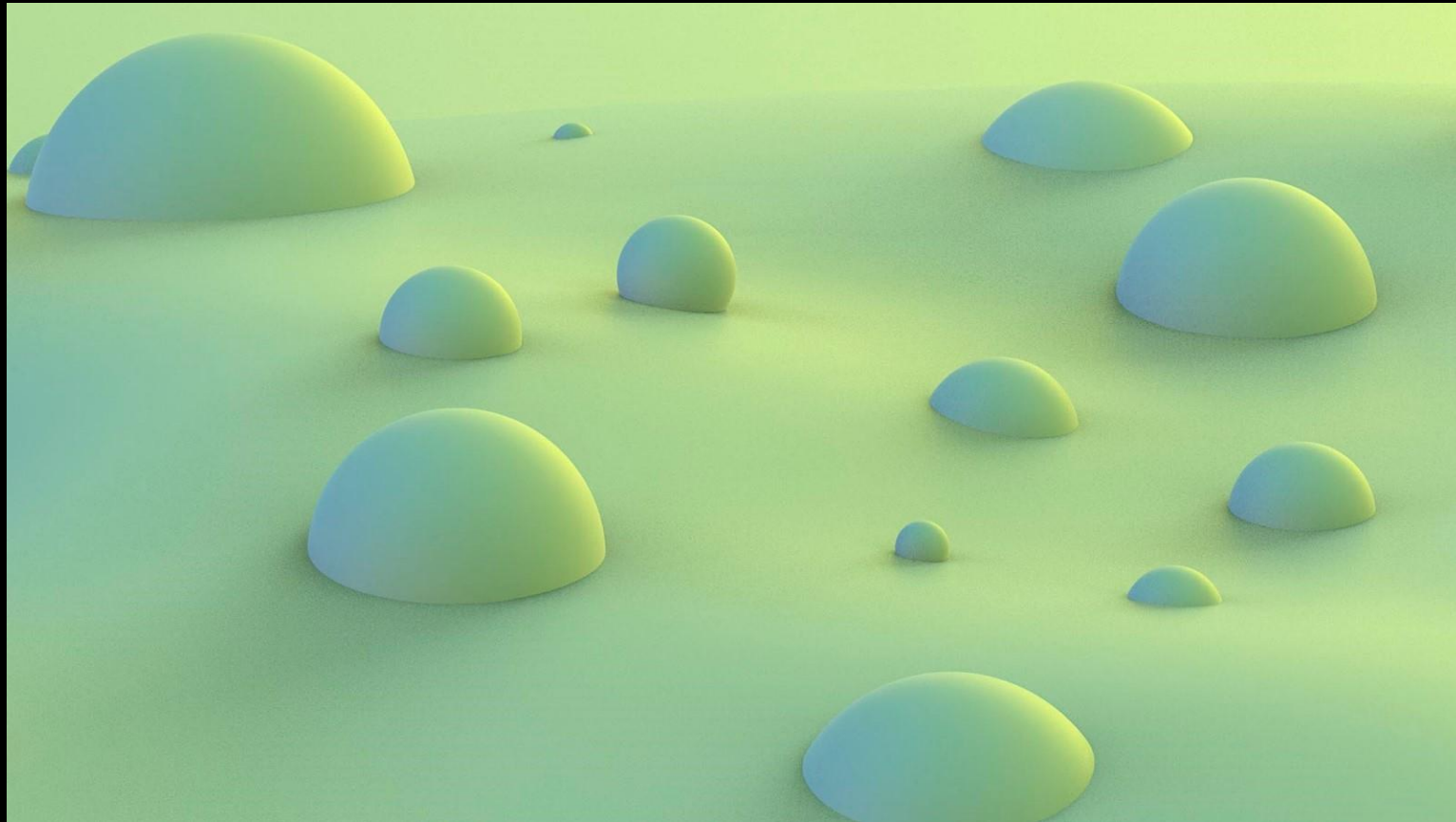
HIERARCHIE.



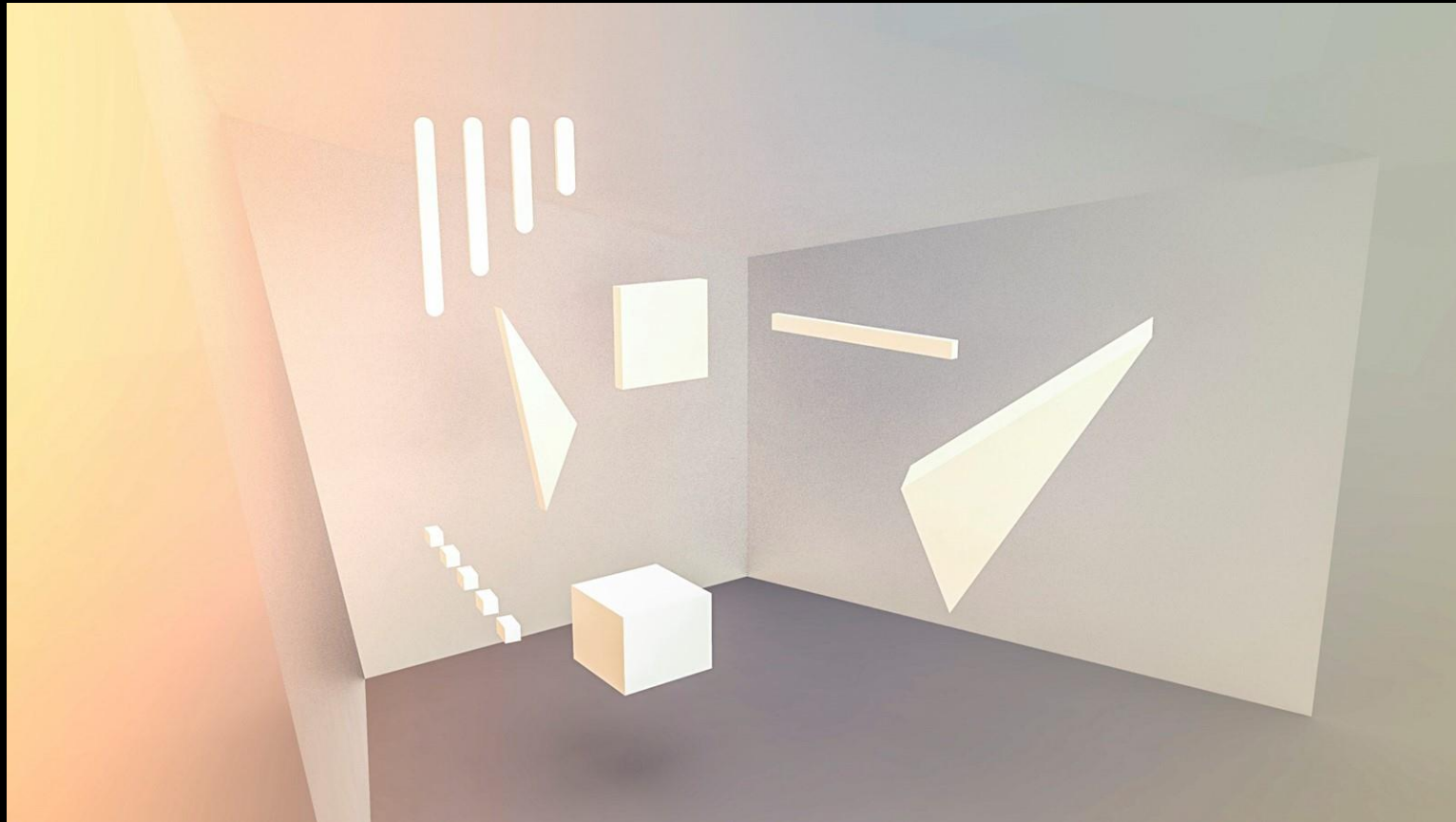
BÜROKRATIE.



ANARCHIE - HARMONIE.



KREATIVOKRATIE.



**RÄUME. ORTE.
HANDLUNGEN.**



RAUM

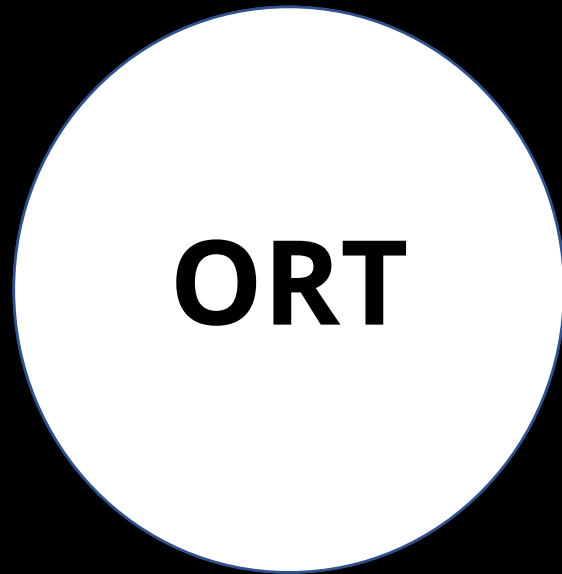
=

(FEAT. MARTINA LÖW)



ORT (SPACING)
(EINRICHTUNG, MÖBEL, ATMOSPHERE)
+
INTERAKTION (SYNTHESE)
(WAHRNEHMUNGEN, ERINNERUNGEN,
HANDLUNGEN)



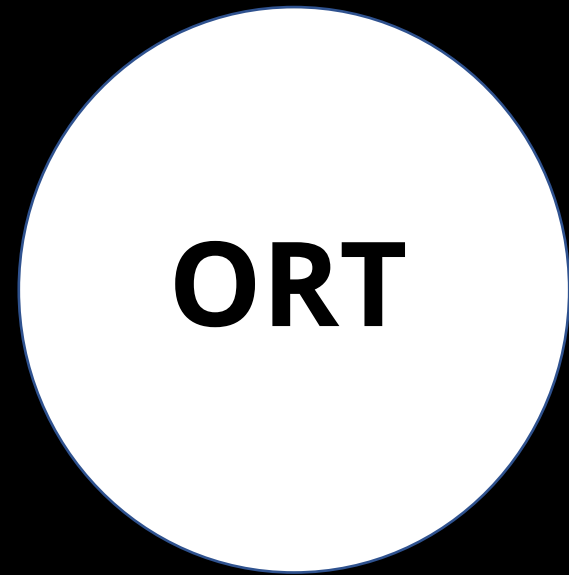


**EIN ORT STRUKTURIERT
UNSERE INTERAKTIONEN.**



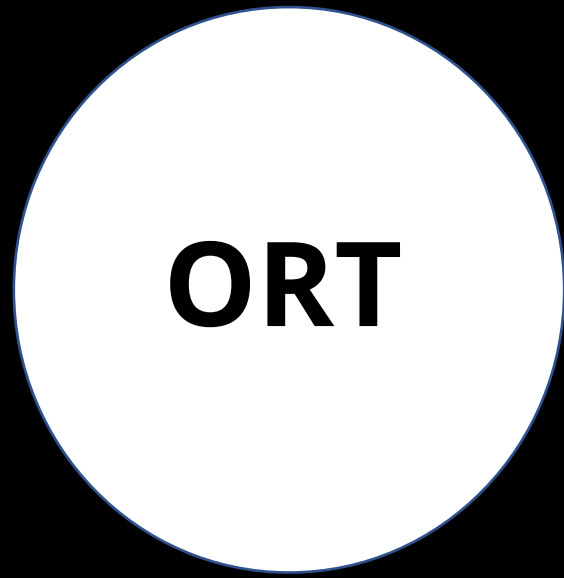
ABER ERST UNSERE
INTERAKTIONEN
MACHEN AUS EINEM ORT
EINEN RAUM.







PASST NICHT



**EIN ORT KANN VIELE
RÄUME BEHERBERGEN.**

ORT

RAUM

RAUM

RAUM



**EIN RAUM KANN SICH ÜBER
VIELE ORTE ERSTRECKEN.**

RAUM

ORT 1

ORT 2

ORT 3



**DER BESTE SPACE IST EIN
*ORT, DER INTERAKTION
RAUM LÄSST.***



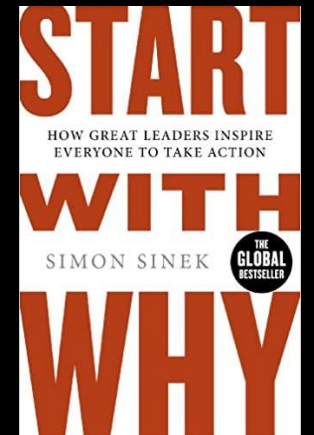
***ARCHITEKTUR BESTEHT
AUS TRAUM, PHANTASIE,
KURVEN UND LEEREN
RÄUMEN.***

(OSCAR NIEMEYER)



ES GEHT NICHT UM „INNOVATION“.

*ES GEHT DARUM „PROBLEME AUS EINEM ANDEREN
GESICHTSPUNKT WAHRZUNEHMEN“.*



KULTUR & KREATIVES.



EIN ZWISCHENRAUM IST EIN RAUM IN MENSCHLICHEN BEZIEHUNGEN, DER SICH MEHR ODER WENIGER HARMONISCH UND OFFEN IN DAS GESAMTSYSTEM EINFÜGT, ABER ANDERE HANDELSMÖGLICHKEITEN ERÖFFNET ALS DIE, DIE INNERHALB DIESES SYSTEMS WIRKSAM SIND.



EINE THESE

**DAS ZUSAMMENSPIEL VON KULTUR,
KREATIVINDUSTRIE, WIRTSCHAFT UND
GESELLSCHAFT FÜHRT ZU URBANER INNOVATION.**



EINE THESE

**DAS ZUSAMMENSPIEL VON KULTUR,
KREATIVINDUSTRIE, WIRTSCHAFT UND
GESELLSCHAFT FÜHRT ZU URBANER INNOVATION.**

UND UMGEKEHRT.



VIELEN DANK.



INSTAGRAM

@manuel_scheidegger

ARGUMENTED REALITY