

# Raumwelten

Plattform für  
Szenografie,  
Architektur  
und Medien

14.–16.11.  
2018  
Ludwigsburg/  
Stuttgart



#raumwelten  
raum-welten.com





DESIGNING BUSINESS



CORPORATE ARCHITECTURE

Designing Business bedeutet für uns wegweisende Markenräume für unsere Kunden zu realisieren.

OBJEKTDESIGN



Das tun wir seit 1994 auf Messen und Events für den Mittelstand und Konzerne.

Als inhabergeführtes Familienunternehmen ist unsere Philosophie seit der Gründung, die Kundenerwartungen nicht nur zu erfüllen, sondern zu übertreffen. Nur was gut durchdacht und geplant ist, bringt den nachhaltigen Erfolg.

Wir führen Sie durch den gesamten Prozess der Umsetzung. Von der ersten Idee bis zur Realisierung vor Ort.

RETAIL DESIGN



EVENT



DIMAH Messe + Event GmbH | Nielsenstraße 12  
73760 Ostfildern | [www.dimah.de](http://www.dimah.de) | [info@dimah.de](mailto:info@dimah.de)

Raumwelten

# Raumwelten Inhalt

- 02 Programmübersicht
- 06 Grußworte

## Kongress

- 10 Einführung
- 11 Panel 1 – Business: Experiencing Senses
- 19 Panel 2 – Arbeitswelten: Senses at Work
- 27 Panel 3 – Architektur: Raumsinn
- 35 Panel 4 – Genusswelten: Die sinnlichen Spielplätze der Zukunft
- 43 Panel 5 – Szenografie: Aus Künstlich bitte Künstlerisch

## Keynotes, Special Lecture, Punktlandung

- 50 Einführung
- 51 Keynote – Räume aus Klang
- 52 Punktlandung – LIBERTINE LINDENBERG – Eine Narration im Raum
- 54 Keynote – Spatializing a Time-based Medium: Film as Installation
- 55 Präsentation – CUBE 11 – seriell bauen, energieeffizient leben, bezahlbar wohnen
- 56 Special Lecture – IBA trifft Raumwelten mit Sir Peter Cook und Nanni Grau

## ABC der Szenografie: Kurzpräsentationen und Workshops

- 58 Einführung
- 59 A: Bettina Backes, Haver & Mailänder
- 60 B: Burkhardt Leitner Modular Spaces
- 60 C: DIMAH Messe + Event
- 61 D: ebene c, Beratung für Kommunikation
- 61 E: Osram und Ranger Design
- 62 F: Filmakademie Baden-Württemberg

## Start-up Hub

- 64 Einführung
- 65 Keynote – Dassault Systemes Deutschland
- 65 Start-up Pitches
- 73 Start-up Lecture mit Tom Siegel und Johannes Mücke

## Talent meets Business

- 76 Einführung
- 77 Präsentationen der Hochschulen / Agentur

## Public

- 82 Einführung
- 83 Programm im Pavillon „Lichtwolke“
- 88 Dokumentarfilm „Die Sonneninsel“
- 89 Szenografie-Wettbewerb „Ludwigswelten“

## Der digitale Raum: Raumwelten goes VR

- 92 Einführung
- 93 Präsentationen – VR und Film
- 95 Talks – VR und Theater
- 98 Unterstützer & Partner
- 100 Partnerevent: innolution valley
- 102 Hochschulpartner
- 106 Tickets
- 107 Impressum / Team
- 108 Lageplan

Mittwoch, 14.11.2018  
Start-up Hub

**Akademiehof, Raumwelten Pavillon „Lichtwolke“**

10:00 **Keynote – Dassault Systemes Deutschland, Stuttgart** ..... 65

**Start-up Pitches**

10:15 AnotherWorld VR, Berlin ..... 65

10:30 ARTist, Stuttgart ..... 66

10:45 CABIN SPACEY, Berlin..... 66

11:00 DGJ Architektur, Frankfurt a. M..... 67

11:15 Pixelcloud, Ludwigsburg ..... 67

11:30 Pause

11:45 PXNG.LI, Karlsruhe..... 68

12:00 sesa. Sebastian Schott Architects, Stuttgart ..... 68

12:15 The Baukunst Dynamites, Stuttgart..... 69

12:30 visuarte, München..... 69

12:45 YouDinner, Stuttgart ..... 70

14:00 One-to-One Meetings ..... 64

18:00 Get together / Empfang

19:00 Präsentation MicroCrowd, L-Bank ..... 73

19:10 Präsentation innolution valley ..... 73

19:20 Grußwort von Werner Spec (Oberbürgermeister der Stadt Ludwigsburg)

19:30 **Start-up Lecture**  
Tom Siegel (Daimler, Sindelfingen) ..... 74  
Johannes Mücke (Wideshot Design, Wien) 75

Donnerstag, 15.11.2018  
Raumwelten Business

**Filmakademie Baden-Württemberg, Albrecht Ade Studio**

09:00 Einlass und Registrierung (ab 8:30 Uhr am Akkreditierungs-Counter im Pavillon „Lichtwolke“)

09:15 Begrüßung durch Dieter Krauß und Ulrich Wegenast (Film- und Medienfestival gGmbH, Stuttgart)

09:30 **Keynote – Räume aus Klang**  
Florian Käßler (KLANGERFINDER, Stuttgart) ..... 51

10:15 **Panel 1 – Business: Experiencing Senses kuratiert und moderiert von Roman Passarge. ....11**  
Case Study: Elbphilharmonie Hamburg ... 12  
Case Study: Restaurant LUXX Mannheim.. 14  
Podiumsdiskussion ..... 16

12:30 Mittagspause

14:00 **Panel 2 – Arbeitswelten: Senses at Work kuratiert und moderiert von Veit Haug ... 19**  
Doris Dörrie (Regisseurin, Schriftstellerin und Filmproduzentin, München) ..... 20  
Stefan Rief (Fraunhofer Institut für Arbeitswirtschaft und Organisation IAO, Stuttgart) 22  
Matthew Blain (HASSEL, London) ..... 24

16:45 **Punktlandung – LIBERTINE LINDENBERG – Eine Narration im Raum**  
Denise Omurca (LINDENBERG Hospitality, Frankfurt a. M.) & Kathi Kæppel (studio kathi kæppel, Frankfurt a. M. & Berlin)..... 52

**parallel:**

**ABC der Szenografie:**  
**Kurzpräsentationen und Workshops** ..... 58

**Filmakademie Baden-Württemberg, Workshopraum „Aquarium“**

13:30 Bettina Backes, Haver & Mailänder: „Urheberrecht in Architektur und Szenografie“..... 59

14:30 Burkhardt Leitner Modular Spaces: „Principles of Design in Modular Systems and Usage in Temporary Architecture“ .... 60

15:30 DIMAH Messe + Event: „Die MARKE als RAUM“..... 60

16:30 ebene c: „Lösungsorientierte Räume“ ..... 61

17:30 Osram & Ranger Design: „World of Light“ .. 61

Raumwelten  
Talent meets Business

**Akademiehof, Raumwelten Pavillon „Lichtwolke“**

16:00 Grußworte der Hochschulpartner

16:30 Hochschule der Medien Stuttgart ..... 77

16:50 Agenturpräsentation: Milla & Partner, Stuttgart ..... 78

17:10 Networking Coffee

17:30 National Film and Television School Beaconsfield ..... 78

17:50 internationale filmschule köln ..... 79

18:10 Filmakademie Baden-Württemberg..... 81

18:30 Universität der Künste Berlin u. a. .... 81

IBA trifft Raumwelten

**Haus der Architekten, Stuttgart**

19:30 Get together / Empfang

20:00 Grußworte

20:45 **IBA Special Lecture**  
Prof. Sir Peter Cook (Archigram/ CRAB Studio, London)..... 56  
Nanni Grau (Hütten & Paläste, Berlin) ..... 57

Do, 15. 11. 2018 – Fr, 16. 11. 2018

**Akademiehof, Raumwelten Pavillon „Lichtwolke“ ab**

09:00 **IBA Lab**..... 87



Freitag, 16.11.2018  
Raumwelten Art & Research

**Filmakademie Baden-Württemberg,  
Albrecht Ade Studio**

09:00 Einlass und Registrierung (ab 8:30 Uhr  
am Akkreditierungs-Counter im Pavillon  
„Lichtwolke“)

09:15 **Keynote – Spatializing a Time-based  
Medium: Film as Installation**  
Thomas Elsaesser  
(Columbia University, New York) ..... 54

10:00 **Panel 3 – Architektur: Raumsinn  
kuratiert und moderiert von  
Prof. Tobias Wallisser ..... 27**  
Wolfgang Kessling  
(Transsolar Energietechnik, München) ..... 28  
Christiane Sauer (formade berlin &  
weißensee kunsthochschule berlin) ..... 30  
Matthijs la Roi (Matthijs la Roi –  
Architects, London) ..... 32

12:00 Präsentation CUBE 11  
Andreas Veit & Achim Eckstein  
(Wohnungsbau Ludwigsburg) mit  
anschließender Exkursion ..... 55

**parallel:**  
**ABC der Szenografie:  
Kurzpräsentationen und Workshops ..... 58**

**Filmakademie Baden-Württemberg,  
Workshopraum „Aquarium“**

10:00 Burkhardt Leitner Modular Spaces:  
„Innovations to Transform the Space Into a  
Communication Platform“ ..... 60

11:00 Bettina Backes, Haver & Mailänder:  
„Urheberrecht in Architektur  
und Szenografie“ ..... 59

12:00 ebene c: „Lösungsorientierte Räume“ ..... 61

14:00 DIMAH Messe + Event:  
„Die Marke als RAUM“ ..... 60

**im Animationsinstitut der Filmakademie**

15:00 Filmakademie Baden-Württemberg,  
Abteilungen Animation, Bildgestaltung /  
Kamera, Szenenbild: „Interdisziplinärer Set-  
ergänzungsworkshop“ ..... 62

12:30 Mittagspause

14:00 **Panel 4 – Genusswelten: Die sinnlichen  
Spielplätze der Zukunft  
kuratiert und moderiert von  
Petra Kiedaisch ..... 35**  
Laura Andreini  
(Archea Associati, Florence) ..... 36  
Gunter Fleitz  
(Ippolito Fleitz Group, Stuttgart) ..... 38  
Andrea Kraft-Hammerschall  
(Dreimeta, Augsburg) ..... 40

16:15 **Panel 5 – Szenografie:  
Aus Künstlich bitte Künstlerisch  
kuratiert und moderiert von  
Jean-Louis Vidière ..... 43**  
Pablo Dornhege  
(Narrative.Spaces, Berlin) ..... 44  
Ramon De Marco  
(Idee und Klang, Basel) ..... 46  
Jean Odermatt  
(Designemocion Sagl, Paradiso) ..... 48

Szenografie-Wettbewerb  
„Ludwigswelten“

**Akademiehof, Raumwelten Pavillon „Lichtwolke“**

18:30 Get together / Empfang

19:00 Präsentation Preisträgerentwurf „FUSION –  
Arbeiten und Wohnen in der Weststadt“ ... 89

Samstag, 17.11.2018  
Der digitale Raum:  
Raumwelten goes VR

**Akademiehof, Raumwelten Pavillon „Lichtwolke“**

10:00 Markus Brandmair (MIM Fusion, München):  
„Escape the World VR“ ..... 93

10:45 Carl Krause, Dominik Stockhausen, Nikolai  
Maderthoner (Filmakademie Baden-Württem-  
berg, Animationsinstitut): „MindPalace VR“ 93

11:45 Irene Höfer (Medea Film Factory, Berlin)  
„Geschichten aus Jerusalem: Glaube·Liebe·  
Hoffnung·Angst“ ..... 94

12:30 Florian Rothenberger (visuarte, München)  
„Vom Planetarium zur VR Brille“ ..... 94

14:00 Björn Lengers (CyberRäuber, Berlin)  
„Theater und Virtuelle Realität“ ..... 95

15:00 Sabiha Ghellal (Hochschule der Medien  
Stuttgart) „Mixed Reality Experiences in a  
Museum or Theater“ ..... 95

16:00 Marie Lienhard: „Of LIGHTS‘ – 360° VR  
Kamera Ballon Raumfahrt START ..... 96

Ein Sommernachtstraum im Cyber Valley ..... 97

17:00 Die Szenografin Katja Eichbaum im Gespräch  
mit Thomas Koch (Oper Stuttgart)

18:00 Regisseur Schorsch Kamerun im Gespräch  
mit Ulrich Wegenast (Film- und Medienfestival  
gGmbH)

**Samstag, 17.11.2018**  
**Treffpunkt: Akademiehof, Raumwelten Pavillon  
„Lichtwolke“**

11:00 Führung zur Installation „FUSION“

Fr, 09.11.2018 – Sa, 17.11.2018  
Raumwelten Public

**Akademiehof, Raumwelten Pavillon „Lichtwolke“**

täglich ab

14:00 VR-Installationen in der „Lichtwolke“ ..... 90

**Fr, 09.11.2018**

19:00 Claudia Collmar (Jetworks Arquitectos,  
Barcelona) „Raum, Geist und Atmosphäre“ . . 83

19:45 Helga Müller (MARIPOSA Gründerin)  
„Der Kulturpark MARIPOSA“ ..... 83

20:15 Diskussion: Reale Utopien ..... 84

**Sa, 10.11.2018**

19:00 Musikfestival #spacetolisten  
mit Noah Kwaku, Kemelion,  
The Hunting Elephants ..... 84

**So, 11.11.2018**  
ab

11:00 Raumwelten Familientag  
mit Architektur- und AR-Workshops und  
Trickfilmprogramm ..... 85 / 86

**Mo, 12.11.2018**

19:30 „Impulse für die Stadt von Morgen – wie  
bürgerschaftliche Initiativen den urbanen  
Raum verändern!“ mit Wieland Backes & Arno  
Lederer (Aufbruch Stuttgart e. V.) ..... 86 / 87

**Mi, 14.11.2018, 19:00 Uhr**  
**Haus der Geschichte Baden-Württemberg, Stuttgart**

**Do, 15.11.2018, 19:30 Uhr**  
**Caligari Kino Ludwigsburg**

Dokumentarfilm „Die Sonneninsel“  
von Thomas Elsaesser ..... 88

**Sa, 17.11.2018**  
**Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg**

ab

10:00 VR-Experiences im Bühnenturm ..... 96

## Petra Olschowski

### Staatssekretärin im Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst des Landes Baden-Württemberg



Baden-Württemberg ist ein Hotspot in vielerlei Hinsicht: Hier arbeiten außergewöhnlich gute, international agierende Kreativschaffende in den Bereichen Animation und VFX ebenso wie in der Szenografie und der Architektur. Weltweit erfolgreiche Wirtschaftsunternehmen und Marktführer haben sich hier angesiedelt, die ihre Produkte weltweit verkaufen. Gleichzeitig haben wir exzellente Kunst- und Kultureinrichtungen sowie viele ambitionierte Studierende an unseren Hochschulen.

Für sie alle wurde Raumwelten als Plattform für Szenografie, Architektur und Medien konzipiert. Denn Raumwelten setzt auf die Vernetzung von Kreativen und Unternehmensvertretern, von Dienstleistern und potentiellen Auftraggebern aus Wirtschaft und Kultur, von Studierenden und Profis. Dabei geht es um Inspiration durch die Vorstellung innovativer Projekte, um Wissenstransfer durch Vorträge von internationalen Experten und um neue Impulse durch die Präsentation gelungener Beispiele von Kommunikation im Raum.

In diesem Zusammenhang spielen digitale Techniken wie Virtual Reality oder Augmented Reality künftig eine entscheidende Rolle – sowohl kulturell

als auch ökonomisch. Vor diesem Hintergrund unterstützt das Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst „Raumwelten“ dieses Jahr gezielt aus den Mitteln der Digitalisierungsstrategie des Landes, damit ein breites Publikum für die neuen digitalen Möglichkeiten sensibilisiert werden kann. Im Rahmen des Themenschwerpunkts „Der digitale Raum“ werden sie durch medienbasierte Installationen, Performances und VR-Anwendungen erlebbar. Ich danke allen Referentinnen und Referenten, den Kuratorinnen und Kuratoren sowie den Unterstützern und Sponsoren von Raumwelten für ihr Engagement. Mein besonderer Dank gilt den Geschäftsführern der Film- und Medienfestival gGmbH und ihrem Team, die mit großem Einsatz jedes Jahr ein interessantes Programm mit immer wieder neuen Highlights organisieren.

Ich bin überzeugt, dass sowohl das Fachpublikum als auch die medieninteressierte Öffentlichkeit von der kreativen Atmosphäre bei Raumwelten begeistert sein werden.

Petra Olschowski  
Staatssekretärin im Ministerium für  
Wissenschaft, Forschung und Kunst  
des Landes Baden-Württemberg

## Werner Spec

### Oberbürgermeister der Stadt Ludwigsburg



Unter dem Motto „Von Sinnen! Wie Kommunikation im Raum zu einem ganzheitlichen Erlebnis wird“ findet die siebte Ausgabe von „Raumwelten – Plattform für Szenografie, Architektur und Medien“ in Ludwigsburg statt. Bei der Gestaltung des öffentlichen Raumes spielt das Aufenthaltserlebnis der Bürger eine wichtige Rolle. Einige Installationen an verschiedenen Plätzen in der Stadt dienen der Kommunikation mit den Bürgern.

Zur aktiven Auseinandersetzung mit dem Thema zeitgemäßes Wohnen in Zeiten von begrenzten Flächen wurde ein temporäres Mikrohaus auf der Grünfläche der Bundesstraße 27 an der Sternkreuzung aufgestellt. Das 7,5 Quadratmeter kleine Haus mit großem Wohngarten wurde mehrere Monate bewohnt und war für alle Verkehrsteilnehmer wahrnehmbar. Das Haus steht für eine neue Herangehensweise an das Thema „Wohnen auf kleinstem Raum“, das selbst unwirtliche Orte wie eine lärmumspülte Verkehrsinsel wohnlich zu machen versucht.

In direkter Nachbarschaft zum Kulturzentrum wurde zur Information über das Engagement der Stadt Ludwigsburg in Kongoussi (Burkina-Faso) ein burkinisches Dorf errichtet. Das Dorf besteht aus einer „Burkinischen Hütte“ mit sechs Doppelreihen von semitransparenten Informationsträgern. Dort werden

die gemeinsamen Projekte und Aktionen der Klimapartnerschaft in einer Art Parcours vorgestellt und visuell erfahrbar gemacht. So werden die Partnerschaft und die Lebensumstände der beiden Nationen den Bürgern auf nahbare Weise vorgestellt. Am Eingangstor zum Gewerbegebiet Weststadt entsteht demnächst die Kunstinstallation FUSION. Es wird ein grüner Platz gleich einer Oase zum Verweilen und Kommunizieren im Industriegebiet. Hierzu wird der Container als gestalterisches Element aufgelöst und neu interpretiert. Der Platz wird zur Verschmelzung zwischen industriellem Ort und privatem Garten. Arbeiten und Wohnen in der Weststadt werden künstlerisch versinnbildlicht.

In diesem Jahr kooperiert Raumwelten erstmals mit dem Start-up Festival innolution valley. Hierdurch wird ein breites Themenspektrum von neuesten Trends, zukünftigen Businessmodellen bis zu Kommunikation im Raum und deren digitale Transformation abgedeckt.

Der Veranstaltung wünsche ich viel Erfolg und dem Publikum sinnliche Anregungen.

Ihr  
Werner Spec  
Oberbürgermeister der Stadt Ludwigsburg

Dr. Walter Rogg

Geschäftsführer  
Wirtschaftsförderung Region  
Stuttgart GmbH



Eine etablierte Plattform für Fachbesucher aus Architektur, Szenografie, Kommunikation, Messebau oder Projektentwicklung, das bietet der Raumwelten-Kongress in Ludwigsburg. Internationale Referenten berichten in fünf Veranstaltungsmodulen von gelungenen Beispielen, gewonnenen Erkenntnissen oder lehrreichen Rückschlägen. Von Jahr zu Jahr erweitert sich der Aktionsradius von Raumwelten durch Kooperationen mit hiesigen Veranstaltern, Institutionen und Hochschulen.

Vernetzung ist ein entscheidender Innovationstreiber geworden und die Entwicklung komplexer Innovationen erfordert in Zukunft häufig interdisziplinäre Zusammenarbeit. Daher freue ich mich auf die kommende Kooperation von Raumwelten mit dem Start-up Festival innolution valley, das sich parallel zum Kongress zukünftigen Geschäftsmodellen und Gründerthemen widmet. Im Raumwelten Start-up Hub stellen außerdem junge Unternehmen ihre Ideen für die Kommunikations- und Szenografiebranche vor.

100 Jahre nach der Weißenhofsiedlung organisiert die Region Stuttgart eine internationale Bauausstellung unter der Leitung des Intendanten Andreas Hofer. Die IBA2027 StadtRegion Stuttgart will Antworten

auf vielfältige Anforderungen geben, denen sich die Region Stuttgart stellen muss: Wachstumsdruck und Mangel an bezahlbarem Wohnraum, demografischer Wandel und Zuwanderung, Strukturwandel in der Industrie, Klima- und Mobilitätswandel, Umweltschutz, neue Anforderungen an urbanes Grün und städtische Freiräume sowie die Rückgewinnung des öffentlichen Raums. Vor diesem Hintergrund spielen die Themen und die Akteure der IBA eine besondere Rolle bei Raumwelten 2018.

Mein Dank gilt den Initiatoren und Geschäftsführern Prof. Ulrich Wegenast und Dieter Krauß, der gesamten Film- und Medienfestival gGmbH sowie dem Kurator der „Arbeitswelten“ Veit Haug. Außerdem möchte ich mich bei allen Unterstützern und Förderern bedanken.

Allen Besuchern wünsche ich zahlreiche Anregungen und Inspiration für die eigenen Projekte.

Dr. Walter Rogg  
Geschäftsführer  
Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH (WRS)

Dieter Krauß &  
Prof. Ulrich Wegenast

Geschäftsführung Film- und  
Medienfestival gGmbH



Mit neuen Konzepten und Formaten geht Raumwelten in die siebte Runde! Hier treffen sich Kreative, Unternehmer, Marketingexperten, Architekten, Szenografen, Medienschaffende und Digital Artists, um sich über die unterschiedlichsten Aspekte von Kommunikation im Raum zu informieren. Über 40 hochkarätige Speaker diskutieren in Panels, Keynotes und Workshops die neuesten Trends in den Bereichen Szenografie, Architektur und Medien – darunter der Architekturavantgardist Sir Peter Cook.

Erstmalig stellen sich beim Raumwelten Start-up Hub am 14. November junge Unternehmen vor und präsentieren smarte Geschäftsideen an der Schnittstelle von Technologie und Raum.

Neu ist auch der erweiterte VR-Tag am 17. November, der die virtuelle Erfahrung mit der realen Welt zusammenbringt und herausragende Projekte aus den Bereichen Entertainment, Architektur, Film und Theater vorstellt und erlebbar macht. Zu Gast ist u.a. der Theaterregisseur und Musiker Schorsch Kamerun, der mit seinem Stück „Ein Sommernachtstraum im Cyber Valley“ einer allzu euphorischen Technikaffirmation eine Absage erteilt.

Unter dem diesjährigen Motto „Von Sinnen!“ diskutieren wir, wie mit Hilfe unterschiedlicher Medien und Diszipli-

nen Kommunikation zu einem ganzheitlichen Erlebnis wird – ob in Hotelarchitektur, Markenwelt oder Bühnenbild, im Konzertsaal, Restaurant oder öffentlichen Raum, am Arbeitsplatz, im Krankenhaus oder in der virtuellen Realität.

Raumwelten versteht sich aber nicht nur als Branchenergebnis, sondern will mit der Reihe Public die Themen auch der breiteren Bevölkerung zugänglich machen. In Vorträgen, Gesprächsrunden, dem Musikfestival #spacetolisten sowie dem Familiensonntag mit Workshops und Filmprogrammen für Kinder und Jugendliche möchten wir für die Bedeutung qualitätsvoller Räume sensibilisieren. Dahinter steht die grundlegende Frage, in welchen Räumen und Städten wollen wir zukünftig leben?

Diese und weiterführende Fragen stellt auch die Internationale Bauausstellung (IBA) 2027 StadtRegion Stuttgart, mit der Raumwelten kooperiert. Wir danken dem Intendanten der IBA 2027, Andreas Hofer, für die Kooperationsbereitschaft und freuen uns auf eine weiterführende Zusammenarbeit!

Allen Partnern und Sponsoren sowie unseren Gesellschaftern und Kuratoren danken wir sehr für die verlässliche Unterstützung und den wertvollen Input, und unserem Team für sein unermüdliches Engagement!

# Raumwelten Kongress

15. und 16. November 2018  
im Albrecht Ade Studio der Filmakademie

Unter dem diesjährigen Motto „Von Sinnen!“ diskutieren wir in fünf Panels, wie mit Hilfe unterschiedlicher Medien und Disziplinen Kommunikation zu einem ganzheitlichen Erlebnis wird. Raumwelten macht die Möglichkeiten und das Zusammenspiel von Sound, Licht, Material, Geruch, Bewegtbild und immersiven Medien sichtbar: aus der Summe der einzelnen Teile entsteht das „Gesamtkunstwerk“ räumlicher Kommunikation.

Im Business-Panel „Experiencing Senses“ von Roman Passarge wird gezeigt, wie wir im Zeitalter der Digitalisierung gezielt alle Sinne ansprechen und wie das Zusammenspiel zum positiven sinnlichen Erleben des Rezipienten führt. Er hat herausragende Beispiele räumlicher Kommunikation ausgewählt, bei denen die sinnliche Erfahrung im Zentrum steht: Die Hamburger Elbphilharmonie und das Restaurant LUXX in Mannheim.

Veit Haug beschäftigt sich im Arbeitswelten-Panel „Senses at Work“ mit Sinnesansprache und Human Centered Design bei der Gestaltung neuer Arbeitswelten. Hier geht es um komplexe Gestaltungsaufgaben, deren Lösung das Zusammenwirken verschiedener Parameter verlangt: Licht, Material, Raum, Orientierung, Temperatur, Akustik, Geruch und Geschmack. Es geht

aber auch um soziale Interaktion, Natur am Arbeitsplatz und das narrative Erleben der Marke und Unternehmenswerte!

Im Architektur-Panel „Raumsinn“ kommt Tobias Walliser auf die grundsätzlichste Aufgabe von Architektur zu sprechen – das Schaffen räumlicher Umgebungen, die nicht nur konstruktiv, sondern auch visuell, akustisch, taktil oder olfaktorisch gedacht werden müssen. Im Zentrum stehen dabei unterschiedliche Ressourcen zur Schaffung wiedererkennbarer Raumeindrücke.

Petra Kiedaisch untersucht in ihrem Panel zu „Genusswelten“ wie Hotels zu surrealen Spielplätzen, Weingüter zu Erlebnistempeln, Bars zu Instagram-Bühnen und Spas zu mythischen Orten mit radikaler Abkehr von jeglicher „Connectivity“ werden.

Jean-Louis Vidière fordert in seinem Panel in Bezug auf Virtual Reality, dass endlich „aus Künstlich bitte Künstlerisch“ wird! Dementsprechend setzt er sich jenseits eines Tech-Optimismus mit den Möglichkeiten von VR, der Rolle der Stille als Faktor des Raumklangs und den Möglichkeiten sinnlicher Inszenierung in Krankenhäusern auseinander.

# Experiencing Senses – die sinnliche Inszenierung im Business-Alltag



Kurator:  
Roman Passarge

## Kurzvita:

Roman Passarge war schon für Hunderttausende Menschen Gastgeber, bevor er Anfang 2012 die Leitung der Hansgrohe Aquademie in Schiltach übernahm. Dass er weiß, wie man Menschen so in Empfang nimmt, dass sie immer wieder gerne zu Besuch kommen, hatte er als Geschäftsführer des Mainfrankentheaters in Würzburg, des Vitra Design Museums in Weil am Rhein, der Hamburger Kunsthalle und der Hansgrohe Aquademie gemeinsam mit seinen Teams unter Beweis gestellt.

Die sinnliche Inszenierung von Produkten, Markenwelten und Geschäften aller Art ist trotz zunehmender Digitalisierung in aller Munde und (immer noch) stark gefragt. Bei allen Disruptionen und Veränderungen, wir gehen als reale Menschen mit allen unseren Sinnen durch die Welt und erleben diese „sinnlich“: Gleich welche Aktivität wir verfolgen, wir sehen, hören, riechen, fühlen, schmecken und denken. Das Erleben mit unseren Sinnen erfolgt dabei oft unbewusst – im Positiven wie im Negativen – und beeinflusst unsere Wahrnehmung und damit unser Wohlbefinden, unsere Entscheidungen und Handlungen. Eine Inszenierung, die nicht unsere Sinne anspricht ist unmöglich, wir können unsere Sinne nicht „abschalten“. Damit stellt sich die Frage, wie Architektur und Design ein, dem jeweiligen Thema angemessenes, sinnliches Erleben ermöglichen.

Das Panel „Business“ widmet sich am Beispiel des Restaurants LUXX (Kunsthalle Mannheim) und des Konzertsaaes der Elbphilharmonie Hamburg dieser Problematik: Wie können alle unsere Sinne gezielt angesprochen werden? Wie spielen die verschiedenen Sinne bei der Gestaltung von Räumen zusammen? Und was braucht es auf Seiten der Auftraggeber und der verschiedenen Auftragnehmer, damit das Zusammenspiel der Beteiligten zu einem positiven sinnlichen Erleben des Gastes, Besuchers, Mitarbeiters oder Kunden führt?

[www.romanpassarge.de](http://www.romanpassarge.de)



## Leuchtendes Juwel im Hamburger Hafen: Zumtobel entwickelt kunstvolle Lichtlösung für die Elbphilharmonie

Das Bauwerk aus der Feder des Schweizer Architekturbüros Herzog & de Meuron steht direkt an der Elbe und lässt Alt und Neu verschmelzen – auf einen ehemaligen Speicher mit Backsteinfassade wurde ein spektakulärer zeltartiger Glasbau gesetzt.

Die Elbphilharmonie zählt zurecht zu den zehn besten Konzerthäusern weltweit. Ausschlaggebend dafür ist vor allem auch die einmalige, überwältigende Akustik im „Großen Saal“. Durch das ideale Zusammenspiel von Raumgeometrie, Materialien und Oberflächenstruktur wird der Schall der Musik gezielt in jeden Winkel des Konzertsaals gestreut.

Die einzigartige Innenraumverkleidung, die „Weiße Haut“, von der Hasenkopf Industrie Manufaktur aus 10.287 Unikaten für 6.000 m<sup>2</sup> individuell gefertigt, macht's möglich. Das Lichtkonzept von Zumtobel unterstreicht dabei die magische Ausstrahlung.

Optisch herausragend ist die kunstvolle Lichtlösung im Konzertsaal: Zumtobel entwickelte in enger Zusammenarbeit mit Architekt Herzog & de Meuron unter der Federführung von Projektarchitekt Philipp Loeper, dem Lichtplanungsbüro Ulrike Brandi Licht in Hamburg und dem Glasgestalter Detlef Tanz rund 1.200 mundgeblasene Glaskugelleuchten, die wie lichtgefüllte Wasserblasen aus der wellenförmigen Akustikdecke auftauchen – eine Hommage an die sturmerprobte Elbe nebenan.

Das Ergebnis ist eine Sonderleuchte mit besonders reizvoller Erscheinung, die mit einer Farbtemperatur von 2700 K eine stimmungsvolle Lichtatmosphäre im Raum schafft. Des Weiteren sind die Kugelleuchten über eine DMX-Steuerung stufenlos dimmbar und HDTV-tauglich. Das heißt, Filmaufnahmen im Konzertsaal sind zu 100% flimmerfrei möglich.

Eine weitere Sonderleuchte entwickelte Zumtobel als Hybrid mit handgefertigter konventioneller Leuchtstoffröhre und einem RGB LED-Modul, die beide getrennt voneinander gesteuert werden. Die 750 Leuchten lassen sich so je nach Veranstaltung zur emotionalen Effektbeleuchtung nutzen.

Nach knapp zehn Jahren konnte die Elbphilharmonie 2017 feierlich eröffnet werden. „Wir freuen uns, mit unserer einzigartigen Lichtlösung an diesem Architekturjuwel beteiligt zu sein. Es ist ein wunderbares Gefühl, die innere und äußere Strahlkraft des neuen Wahrzeichens zu erleben“ so Nicole Drong, Leiterin Zumtobel-Vertriebszentrum Hamburg.

### Referenten:

**Roland Hasenkopf**, Geschäftsführer, Hasenkopf Industrie Manufaktur, Mehring

**Julian Lonsdale**, Designer, Zumtobel Group, Dornbirn

**Philipp Loeper**, Architekt, asdfg Architekten, Hamburg

**Detlef Tanz**, Glasgestalter, Wegberg

[www.elbphilharmonie.de](http://www.elbphilharmonie.de)



Das Lichtkonzept von Zumtobel unterstreicht die magische Ausstrahlung der Hamburger Elbphilharmonie mit einer kunstvollen Lichtlösung.



Zumtobel entwickelte mit Herzog & de Meuron und dem Glasgestalter Detlef Tanz aus Wegberg rund 1.200 mundgeblasene Glaskugelleuchten, die wie lichtgefüllte Wasserblasen aus der wellenförmigen Akustikdecke auftauchen.



## Urbanität und Erlebnisort: Die neue Museumsgastronomie LUXX im Neubau der Kunsthalle Mannheim

Der Neubau der Kunsthalle Mannheim baut auf den von gmp Architekten übernommenen Merkmalen der barocken Quadratur-Stadt auf und verkörpert im übertragenen Sinn das architektonische Prinzip der ‚Stadt in der Stadt‘: Ausstellungshäuser (Kuben) sind hierarchisch um einen zentralen Platz gruppiert, verbunden durch Brücken, Treppen, Straßen und Wege. Die Kunsthalle Mannheim stellt sich als eine Akkumulationsstruktur urbaner Merkmale der Quadratur-Stadt einerseits und der Vielfalt urbanen Lebens andererseits dar. Dadurch ist ein ‚Kulturverdichtungsraum‘ entstanden, gleichermaßen Erlebnisort und Zeitspeicher, als Ausgangspunkt für das ‚Museum in Bewegung‘, ein ‚Dritter Ort‘, der in seiner Qualität und Konditionierung über den Alltag hinaus heben und Möglichkeiten zur Rückbindung in die eigene, nahe Kultur und Gesellschaft geben will.

An dieses Verständnis knüpft das Konzept der neuen Museumsgastronomie unmittelbar an. „Wir haben uns dem Mannheimer Gründungsprinzip der barocken Quadratur verschrieben, auf dem unsere Formel ‚ohne Unterschied von Nationen‘ beruht“, erläutert der Gastronom Arthur Schuller. „Unsere von zwölf Weltregionen inspirierten Speisen sind einfach, klar und direkt, sorgsam ausgewählte Zutaten stehen im Vordergrund.“ Auf einer Ebene mit dem Atrium flankiert das gegenüber dem Museumsshop gelegene LUXX

den Haupteingang und öffnet sich durch eine große Terrasse direkt zum Vorplatz, sodass ein urbanes Kontinuum entsteht, zusätzlich akzentuiert durch einen durchgehend grauen Bodenbelag.

Als einfach, klar und direkt präsentiert sich auch das vom Berliner Werkstudio Axel Kufus entworfene Innendesign. Die Kunst bestand darin, die zentralen Komponenten einer urban geprägten Innenarchitektur, wie Küche, Gastraum, Bar, Treppe, große Fenster und Terrasse, auf engstem Raum zu verbinden. Fein ausgesuchte Materialien, noble Oberflächen und ein differenziertes Lichtkonzept, lässt das LUXX auch bei Dunkelheit in den Stadtraum hinein leuchten.

### Referenten:

**Dr. Stephan Barthelmess,**  
Kaufmännischer Leiter, Kunsthalle Mannheim  
**Joscha Brose,**  
Interior Designer, Joscha Brose Studio, Berlin  
**Arthur Schuller,**  
Gastronom, Inhaber LUXX, Mannheim  
**Ingo Wessel,**  
Inhaber Ingo Wessel hospitality development, München

[www.luxx-mannheim.de](http://www.luxx-mannheim.de)  
[www.kuma.art](http://www.kuma.art)



Das LUXX greift das Prinzip der Quadratur auf und fügt sich so in das charakteristische Erscheinungsbild der Stadt Mannheim.



Einfach, klar und direkt. Auch beim Innendesign setzt das LUXX auf geometrische Strukturen.

# Podiumsdiskussion: „Experiencing Senses“ am Beispiel der Hamburger Elbphilharmonie und der Museumsgastronomie LUXX

Im Anschluss an die beiden Vorträge zum Konzertsaal der Elbphilharmonie und zum Restaurant LUXX in der Kunsthalle Mannheim diskutiert Kurator Roman Passarge mit den Referenten über die Herausforderungen beider Bauprojekte.

Am Konzertsaal der Elbphilharmonie waren beteiligt:



Roland Hasenkopf,  
Geschäftsführer  
— Hasenkopf  
Industrie Manufaktur,  
Mehring



Philipp Loeper,  
Architekt, Büro-  
inhaber  
— asdfg Architek-  
ten, Hamburg



Julian Lonsdale,  
Designer in der  
Abteilung Concept  
Engineering und  
Design  
— Zumtobel Group,  
Dornbirn



Detlef Tanz  
— Glasgestalter,  
Wegberg

Am Restaurant LUXX waren beteiligt:



Dr. Stephan N.  
Barthelmess, Kauf-  
männischer Leiter  
— Kunsthalle  
Mannheim



Joscha Brose,  
Interior / Product  
Designer, CEO  
— Joscha Brose  
Studio, Berlin



Dipl. Kfm. Ingo B.  
Wessel, Inhaber  
— Ingo Wessel  
hospitality develop-  
ment, München



Arthur Schuller,  
Gastronom, Inhaber  
— LUXX, Mannheim

## DESIGN FÜR IHR EVENT.

Aus Draht geformte Leichtigkeit. Ein ästhetischer, filigraner Körper wie aus einer einzigen Linie gemalt.

Mit seinen schlichten Formen ist der Hee Lounge Chair absolut zeitlos und vereint Ästhetik mit Funktionalität.

Farben.Pracht.

Produkt.Vielfalt.

Glanz.Leistungen.

*Henkel ist Ihre Druckerei in Stuttgarts Norden. Mit innovativen Technologien rund um den Bogenoffset. Und persönlichem Service drumherum.*

Henkel GmbH  
Druckerei  
Tel. 07 11.9 87 67 00

[www.henkeldruck.de](http://www.henkeldruck.de)

**henkel**  
**druckt.**

# Senses at Work – Sinne bei der Arbeit



Kurator:  
Veit Haug

### Kurzvita:

Veit Haug ist Diplominformatiker und leitet seit 2011 den Geschäftsbereich Kreativwirtschaft der Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH (WRS). Für die WRS konzipierte und koordinierte er zahlreiche Projekte und Veranstaltungen auf EU-, Bundes- und Regionsebene. Er war Initiator des Vereins „Business Angels Region Stuttgart“, leitete dessen Geschäftsstelle mehrere Jahre und begleitete zahlreiche Gründungsvorhaben. Veit Haug arbeitete als Experte für die Europäische Kommission und für Regionen wie Barcelona in der Entwicklung von Innovationszentren und Kreativarealen. An der Universität Tübingen unterrichtete er u.a. Medienkonzeption und -management. Derzeit engagiert er sich mit seinen KollegInnen für die Internationale Bauausstellung StadtRegion Stuttgart 2027.

Gebaute Arbeitswelten vernachlässigen häufig ganz entscheidende Sinne des Menschen. Aktuell beobachten wir eine Verschiebung der Sinneserfahrungen hin zu immersiven, visuellen Medien mit verglasten, reizarmen Benutzerschnittstellen. Die Arbeitsräume sind meist von technischer Funktionalität geprägt und überwiegend arm an qualitätsvoller, ästhetischer Sinnesansprache. Hinzu kommt ein Umfeld kulturfreier Gewerbegebiete, das die Armut an Sinnesreizen noch verstärkt. Dabei hat eine anthropologisch gestaltete Arbeitswelt einen ganz entscheidenden Einfluss auf Wohlbefinden und Leistungsfähigkeit des Menschen.

Die ganzheitliche Ansprache der Sinne des Menschen ist eine komplexe Gestaltungsaufgabe, die das Zusammenwirken verschiedener Gestaltungsparameter verlangt: Licht, Material, Raum, Orientierung, Temperatur, Akustik, Geruch und Geschmack sollten beachtet werden; aber auch Bewegung, soziale Interaktion, Natur am Arbeitsplatz und das narrative Erleben der Unternehmenswerte benötigen gestalterische Aufmerksamkeit.

Das Panel diskutiert gelungene Beispiele der Sinnesansprache in der Arbeitswelt und deren Bedeutung für Produktivität, Kreativität, Gesundheit und Wohlbefinden.

[www.wrs.region-stuttgart.de](http://www.wrs.region-stuttgart.de)



## Das Reich der Sinne



Doris Dörrie  
— Regisseurin, Schriftstellerin &  
Filmproduzentin, München

An welchem Ort sind wir wirklich vorhanden? Wie erinnern wir uns an uns selbst? Wo waren wir in unserem eigenen Leben? Jeder kann sich an einen Strandurlaub als Kind erinnern, an die Farbe des Wassers und sogar des Handtuchs, auf dem man lag, an den Sand zwischen den Zehen, das Gefühl von getrocknetem Salz auf dem Rücken, an den Geschmack von einem ganz bestimmten Speiseeis, den Geruch der Sonnencreme, die uns die Mutter ins Gesicht rieb, an den Unterschied zwischen der weißen Haut unter der Badehose und unserem gebräunten Körper. Und sollten wir jemals eine kleine Meerjungfrau gewesen sein, können wir heute noch die grünen Schuppen unseres Fischeschwanzes spüren. Wir waren wirklich dort und können in unserer Erinnerung auch immer wieder dorthin zurück. Wir erinnern uns mit all unseren Sinnen, wenn wir in unserem eigenen Leben vorhanden waren.

Aber wie erinnern wir uns an das Gegenteil von Urlaub, an unsere Arbeit? Unseren Arbeitsplatz? Ausgerechnet dort, wo wir so viele Stunden unseres Lebens zubringen, sind wir nicht wirklich vorhanden. Wo waren wir all die Stunden, all die Jahre wirklich? Endlose Texte und Welten ziehen auf Bildschirmen an uns vorbei wie ein unablässiger Traum, ohne dass wir jemals im eigenen Tun und im eigenen Leben ankommen. Wie kann man das ändern? Wie müsste die Utopie von Arbeit aussehen, damit wir uns an sie und an uns selbst in ihr erinnern können?



## Der Raum in einer digitalen Arbeitswelt

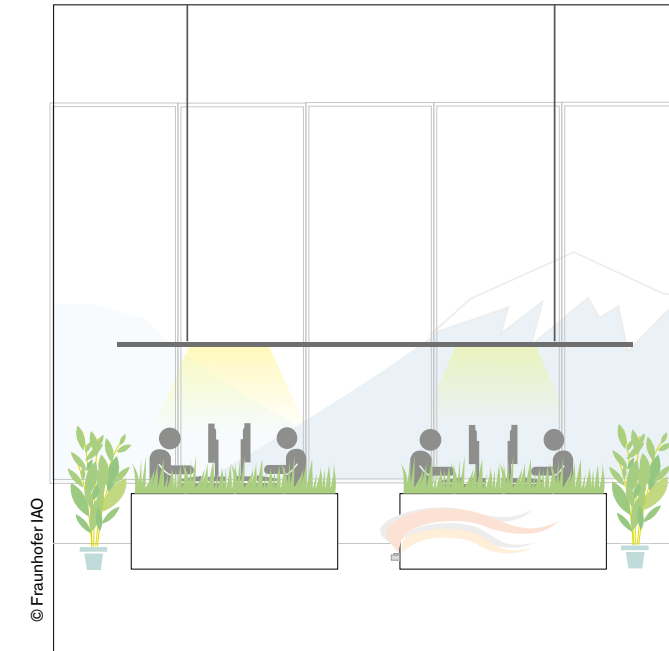


Dr. Stefan Rief, Institutsdirektor – Leiter  
Forschungsbereich Organisationsent-  
wicklung und Arbeitsgestaltung  
— Fraunhofer Institut für Arbeitswirt-  
schaft und Organisation IAO, Stuttgart

Je häufiger intelligente Anwendungen Aufgaben ganz oder teilweise übernehmen, desto mehr Bedeutung kommt der Entwicklung von Neuem zu. Deshalb sollten die Kreativität von Mitarbeitern und Mitarbeiterinnen in Organisationen stimuliert, deren Motivation erhöht, die Leistungs- und Kooperationsfähigkeit verbessert und deren Wohlbefinden gesteigert werden. Es gilt also optimale Voraussetzungen zu schaffen. Das Büro, respektive die physische Arbeitsumgebung in Büros, spielt dabei eine essenzielle Rolle für Leistung, Kreativität und Wohlbefinden.

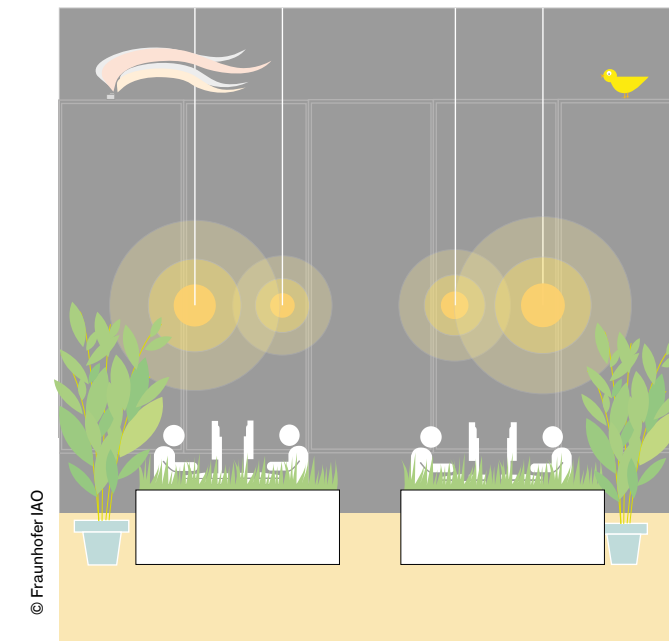
Für zukünftige Arbeitsumgebungen, die stimulierend wirken, liefern umweltpsychologische Studien wichtige Hinweise. Aber was haben umweltpsychologische Effekte mit der Digitalisierung, selbstlernenden Systemen oder dem Internet der Dinge zu tun? Stellen wir uns vor, dass die Sensoren unserer Smartwatch Puls, Hautleitfähigkeit und weitere Parameter an ein System übermitteln, dass die Webcam in unserem Rechner über Emotionserkennung unsere Stimmung ermittelt und hieraus, während der Aufgabenbearbeitung und danach Rückschlüsse zieht, wie erfolgreich wir diese gelöst haben. Was, wenn der von uns genutzte Algorithmus lernt, was uns guttut, was uns kreativer und schneller macht? Wenn er damit beginnen würde, unsere Umgebung hinsichtlich der Luftqualität, Beleuchtung, Temperatur, Akustik und Gerüchen für anstehende Aufgaben vorzubereiten?

[www.iao.fraunhofer.de](http://www.iao.fraunhofer.de)



Zusammenstellung  
raumpsycho-  
logischer  
Einflussfaktoren auf die  
Konzentrationsfähigkeit:

Niedrige Decken,  
Landschaftsaus-  
blick, blaues Licht, Pflanzen  
sowie Düfte nach  
Zitrone, Lavendel und  
Rosmarin wirken  
konzentrationsfördernd.



Zusammenstellung  
raumpsycho-  
logischer  
Einflussfaktoren auf die  
Kreativität:

Hohe Decken, ein  
mittlerer Geräuschpegel  
(70db), warmes Licht  
zwischen 250 und 500  
Lux Beleuchtungsstärke,  
Holz- und Steinböden  
sowie Zimt-Vanille-Duft  
steigern die Kreativität.

## Medibank Place – Designing the world’s healthiest workplaces



Matthew Blain, Principal  
and Regional Manager UK  
— HASSELL, London

Australian health insurer Medibank has the simple aim of promoting better health for everyone. This includes the people who come to work every day at its head office in Melbourne.

When starting the process of designing its own purpose-built HQ, Medibank worked with HASSELL to create a space that is ‘liveable, breathing and alive’. HASSELL responded with Medibank Place, one of the healthiest workplaces in the world. It’s a workplace that embodies the themes of ‘healthy’, ‘collaboration’, ‘innovation’ and ‘inspiration’.

The new workplace was a key factor in a major cultural change program for Medibank. It was endeavouring to live its purpose to the core and create better health outcomes for its members, employees and the community.

It’s now a workplace that goes beyond conventional Activity Based Working to create Health Based Working – an approach that places the mental and physical health of people at its heart.

Employees are encouraged to move and have the freedom to choose how and where they work.

The building is ‘hard-wired for health’ with features that portray both a symbolic and practical commitment to employee health and wellbeing - a multipurpose sports court, an edible garden, and a bike ramp from the main entrance at street level.

With more than 4,500 plants inside and on the façade it is indeed a ‘living, breathing building’.

[www.hassellstudio.com](http://www.hassellstudio.com)



Medibank wanted a building that would enable it to live its ‘For Better Health’ purpose to its core.



The workplace has been described as ‘hardwired for health’ with plenty of natural light, fresh air and a design that encourages people to move throughout the day.



# Raumsinn



Kurator:  
Prof. Tobias Wallisser

## Kurzvita:

Tobias Wallisser ist einer der Partner von LAVA (Laboratory for Visionary Architecture). LAVA arbeitet als internationales Netzwerk mit Büros in Stuttgart, Berlin und Sydney. Die Projekte zeichnen sich durch einen unkonventionellen Umgang mit aktuellen Fragen aus. 2016 erhielt LAVA den „European Prize for Architecture“.

Seit 2006 ist er Professor für Architektur, Innovative Bau- und Raumkonzepte an der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste in Stuttgart; seit 2011 ist er dort Prorektor.

Jeden Tag befinden wir uns an verschiedenen Orten in einer Vielzahl unterschiedlicher Räume, die wir bewusst oder unbewusst wahrnehmen. Zur Raumwahrnehmung tragen eine Reihe von Sinnen bei, die uns visuelle, akustische, taktile oder olfaktorische Informationen über unsere Umgebung vermitteln. Der Theoretiker Gernot Böhme sagt, dass das eigentliche Thema der Architektur der Raum sei und zwar der „gestimmte Raum, also die Atmosphäre“.

Die wichtigste Aufgabe von Architekten ist demnach das Schaffen dieser räumlichen Umgebungen. Das Panel wird sich mit Fragen der Raumbildung beschäftigen – welche Faktoren werden berücksichtigt und welche Sinneseindrücke spielen schon in der Planung eine wichtige Rolle? Eine Reihe von Beispielen soll die Bandbreite der gestalterischen Möglichkeiten untersuchen. Zentral stehen dabei unterschiedliche Ressourcen, von natürlichen Baustoffen über die kreative Aneignung gefundener Baustoffe bis hin zur Nutzung ephemerer Elemente wie Licht und Nebel zur Schaffung wiedererkennbarer Raumeindrücke.

[www.l-a-v-a.net](http://www.l-a-v-a.net)  
[www.abk-stuttgart.de](http://www.abk-stuttgart.de)

## Testen Sie das digitale Monatsabo!

Mit Zugang zum aktuellen Heft, zum E-Paper und zum Archiv. Jederzeit kündbar.

# BÜHNEN TECHNISCHE RUNDSCHAU

Zeitschrift für Veranstaltungstechnik,  
Ausstattung und Management

[www.der-theaterverlag.de](http://www.der-theaterverlag.de)

## Raum und Erlebnis, von Wolken und anderen Interventionen



Wolfgang Kessling, Partner  
— Transsolar Energietechnik, München

Transsolar hat im Laufe der letzten 15 Jahre mit unterschiedlichen Wolken Installationen „Cloudscapes“ realisiert und damit Voraussetzungen für ein künstliches Naturerlebnis für Besucher geschaffen. Die technisch anspruchsvollen, aber in ihrer schwebenden Vergänglichkeit unspektakulären Wolkeninstallationen haben stets Räume geschaffen, die eindrucksvolle sensorische Erlebnisse ermöglicht haben. Das Spektrum reicht von der Visualisierung von klimagerechter Architektur, über das Erlebnis von Behaglichkeit und feuchtwarmer Umgebung auf engstem Raum hin zu einer „immateriellen Architektur“, die eine olfaktorische Trennung von Bereichen ober- und unterhalb einer schwebenden Wolke ermöglichen (z.B. OSNI.1, 2017, Paris, Cloudscapes ZKM, 2015, Karlsruhe, Kammerwolke 2015, Kammerspiele München, Cloudscapes 2010 Biennale, Venedig).

Wie steht das im Zusammenhang mit Architektur? Menschen sind Sensoren. Wir spüren die Sonne, den Wind, die Lufttemperaturen, Luftfeuchte. Wir nehmen die kombinierte Wirkung unserer thermischen Umgebung wahr. Heute bauen wir, um all diese Phänomene zu reduzieren. Räume werden für sehr eng definierte, sogenannte komfortable Bedingungen, entworfen. Ein neutrales Gefühl ist das Ziel. Geht damit der Stimulus verloren? Ist dies, was wir unter Architektur verstehen? Räume die stimulieren, die wir auch thermisch, olfaktorisch, akustisch erleben, bleiben in Erinnerung.

[www.transsolar.com/de/projects/osni-1-le-nuage-parfume](http://www.transsolar.com/de/projects/osni-1-le-nuage-parfume)



Cloudscapes 2015,  
ZKM Karlsruhe



OSNI.1 – Le Nuage  
Parfumé, 2017, Palais de  
Tokyo, Paris



## Soft Space



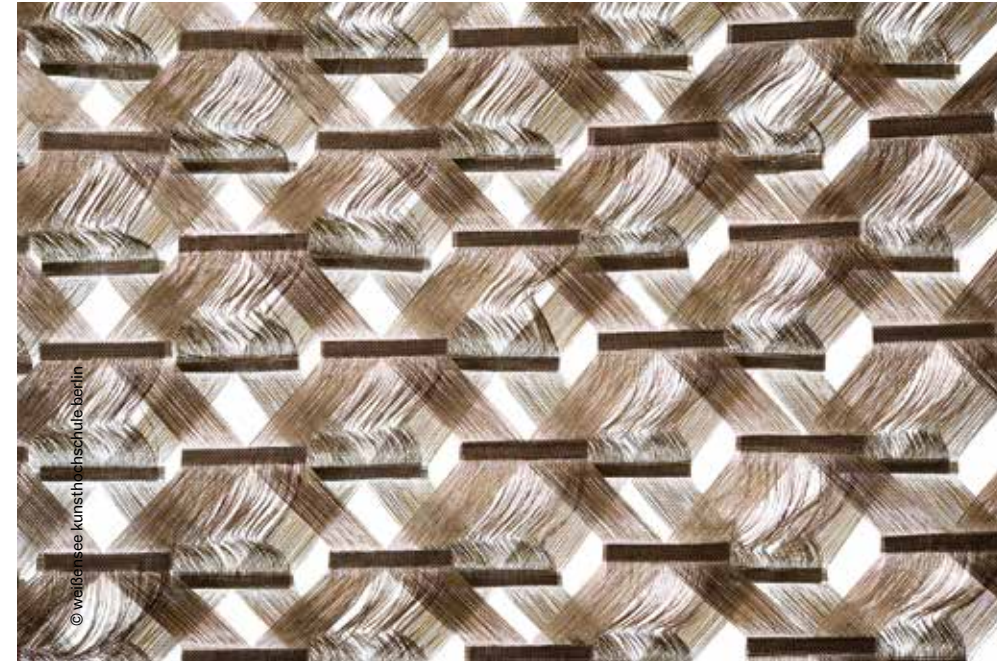
Prof. Christiane Sauer, Architektin,  
Professorin für Material und Entwurf  
— formade berlin & weißensee kunst-  
hochschule berlin

Jenseits physischer Grenzen definiert sich Raum über Wahrnehmung und Nutzung und ist an unterschiedliche Bedürfnisse und Gegebenheiten anpassbar. Flexible, wandelbare und adaptive Materialien erlangen dabei eine neue Bedeutung – insbesondere in der Re-Interpretation „weicher“ Raumelemente wie Teppich, Vorhang oder Wandverkleidung. Neue Werkstoffe und Technologien ermöglichen sowohl die Schaffung atmosphärischer Mehrdeutigkeiten als auch die Integration von Funktionen in die Oberfläche und die Konstruktion tragender Strukturen.

Es werden Beispiele designbasierter experimenteller Materialforschung vorgestellt, die textile Praktiken in den räumlichen Kontext übertragen. An der Schnittstelle von Material und Raum entsteht ein neues gestalterisches Vokabular, das es für konkrete Anwendungen auszuloten gilt.

[www.formade.com](http://www.formade.com)

[www.kh-berlin.de](http://www.kh-berlin.de)



Shifting Stone –  
3D Textil aus Basalt-  
gewebe, khb weißensee /  
Entwurf M.Lücking,  
J. Randol, R. Schedler



Stone Web –  
Raummodule aus  
Basaltfaser,  
khb weißensee /  
Entwurf I. Rapp, N. Unger



## The Immersive Potential of Architectural and Urban Experiences



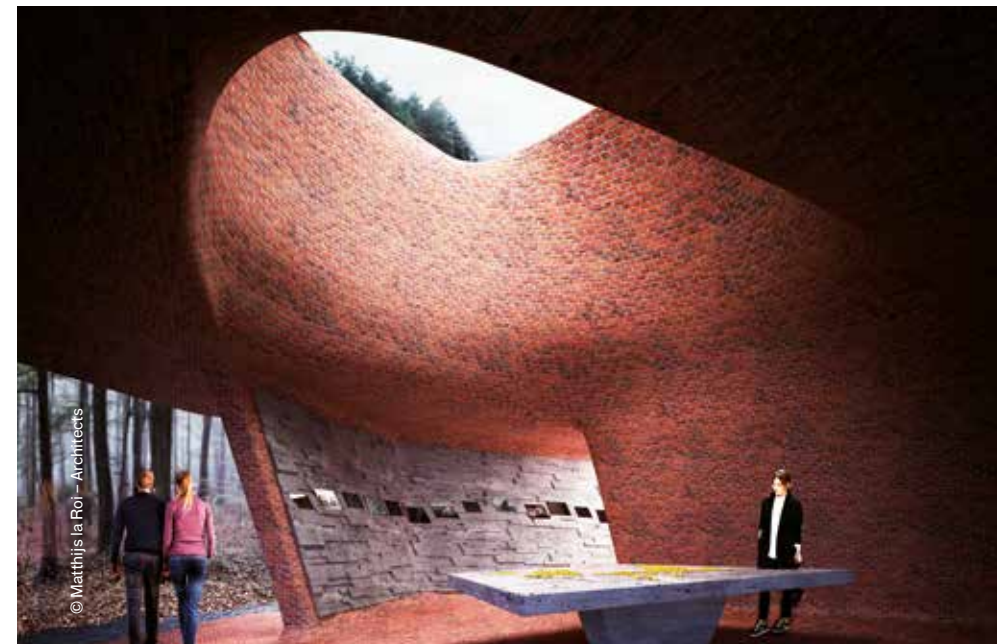
Matthijs la Roi, Founder, Architect,  
Lecturer  
— Matthijs la Roi – Architects, London &  
Bartlett School of Architecture, London

In recent decades, with the exponential growth of the internet, it has emerged that humans have an extensive capacity to process large amounts of information and data. Contemporary architecture has yet to have taken the full advantage of these inherent human capabilities. I'm interested in using generative processes to enhance / create the immersive potential of architectural and urban experiences pertaining to the use of sound, light and movement. I believe that those ephemeral qualities of architecture should be developed in their abilities to inform people, change their mood or improve their productivity or perhaps create feedback systems between people and their experiences in space. It's my believe that the architect's knowledge of new digital media, algorithmic design and use of data can create new possibilities of spatial design.

[www.matthijslaroi.com](http://www.matthijslaroi.com)



Candelabrum 2.0  
Installation, Modena,  
Italy. Matthijs la Roi  
in collaboration with  
Carlo Maria Morsiani.



Interior view of the  
Museum of Hospitality in  
Amersfoort, Netherlands.

**WIR GESTALTEN  
DEN RAUM FÜR  
IHRE MARKE.  
MARKE | DESIGN  
DIGITAL | EVENT  
ARCHITEKTUR  
NEW WORK**

**pulsmacher GmbH**

Kammererstr.18  
71636 Ludwigsburg  
T 07141.64861-0  
info@pulsmacher.de  
pulsmacher.de

# Genusswelten – die sinnlichen Spielplätze der Zukunft



Kuratorin:  
Dr. Petra Kiedaisch

## Kurzvita:

Verlegerin, Herausgeberin, Dozentin. Seit 2014 geschäftsführende Gesellschafterin des Verlags avedition GmbH in Stuttgart, zusammen mit Bettina Klett. Spezialisiert auf Fachbücher zu Szenografie und Kommunikation im Raum. Das Programm umfasst rund 150 Titel in Deutsch / Englisch und ist weltweit im Buchhandel erhältlich. Davor leitete sie den Sachbuchverlag h.f. ullmann in Potsdam. Sie engagiert sich in zahlreichen Juries und Gremien, u.a. als Jurymitglied des Deutschen Fotobuchpreises.

Genusswelten, also die Gestaltung von Räumen, die dem sinnlichen Wohlbehagen dienen, stehen ebenso wie Arbeitswelten oder Wohnwelten mitten in der Transformation. Einstmals geschlossene Räume werden hybrid und ermöglichen jederzeit Vernetzung und Zugang zu neuen Erfahrungen. Hotels werden zu surrealen Spielplätzen, Restaurants und Food Courts zu kulinarischen Expeditionen, Weingüter zu Erlebnistempeln, Bars zu Instagram-Bühnen und Spas zu mythischen Orten mit radikaler Abkehr von jeglicher „Connectivity“.

Vor dem Hintergrund dieser Trends fragt das Panel, wie Architekten und Designer Genusswelten sinnlich erfahrbar machen. Welche Rolle spielen Licht, Farben, Material, Möbel, Accessoires, Sound oder Duft? Wie geht Hospitality Design in Zukunft mit dem steigenden Bedürfnis nach Multisensorik und Eskapismus um? International tätige Architektinnen und Gestalter geben Einblick in ihre neusten Studien und Projekte.

[www.avedition.com](http://www.avedition.com)



## Architecture & Food



Prof. Arch. Laura Andreini,  
Founding Partner  
— Archea Associati, Florence

Both in terms of composition and critique, architecture and food define a repetitive link: we are ultimately dealing with “arts”, which completely overlap. It is a known fact that there is a form of everyday building that repeats itself on the basis of established models, now part of a building tradition, of which the market iterates the results with very few variations. There is, however, even if a minority, a form of architecture whose results are the fruit of research and study, works, which observing them, as Valéry would put it, talk to us and convey particular sensations and stimuli; in the same way, there is a cuisine that transforms flavours and the composition of aromas into an art, turning every meal into a unique experience. Even more interesting is to understand how architecture behaves when it has to stage the food, when it has to accommodate places designed for eating.

Markets, food courts, restaurants, wineries, artisan workshops, are not, therefore, simple containers or distributors of taste but places in which to narrate a sense of cultural belonging that can transform each room into a multi-sensory experience, placing taste at the heart of its genetic code. Environment and flavours ultimately constitute, in the best experiences, the development of that symbiosis which affects our senses in all directions, creating that “fullness” of feeling that leads to happiness.

[www.archea.it](http://www.archea.it)



The Antinori Winery at Bargino, San Casciano Val di Pesa, Tuscany, Italy (2004–2013). At this place in the heart of the Chianti Classico region, tradition and innovation coexist in perfect harmony.



The International Grape Exhibition Expo in Yanqing county of Beijing, China, has been designed for the International Conference on Grapevine Breeding and Genetics in Yanqing 2014.



## Man isst, was man nicht vergisst



Gunter Fleitz, Dipl.Ing. Architekt,  
Geschäftsführender Gesellschafter  
— Ippolito Fleitz Group – Identity  
Architects, Stuttgart

Hospitality-Projekte ziehen sich wie ein roter Faden durch das Werk unseres Studios. Die Trattoria für Loretta, das Mezzogiorno oder das Salvini waren mit die ersten Interior-Projekte, mit denen wir an die Öffentlichkeit getreten sind. Sie alle kennzeichnet bereits, was die Arbeit unseres Studios bis heute auszeichnet. Sie sind Erlebnis- und Erfahrungsräume.

Beim Restaurantbesuch bedient die Küche den Gaumen. Der Raum aber tischt auf für die sozialen Bedürfnisse und serviert das Bild, das zusammen mit dem kulinarischen Genuss nachhaltig in Erinnerung bleibt. Der Anspruch, ein solches Gesamterlebnis bieten zu können, findet sich bei unseren Kunden aus der Gourmetgastronomie genauso wie bei den Systemrestaurants oder der Kantine für die Mitarbeiter. Eine attraktive Kantine ist mittlerweile für viele Angestellte genauso wichtig wie das Gehalt. Und der urbane Schnellesser will seine Zwischendurchmahlzeit nicht nur gesund und preiswert, sondern auch „à la Ambiente“ zubereitet wissen. Hospitality-Design ist heute vor allem die ständige Suche nach diesem ganz besonderen Moment, der erinnert werden kann.

[www.ifgroup.org](http://www.ifgroup.org)



Im White Monkey Pizza Lab & Bar entführen wandfüllende Collagen aus Erinnerungen an Italien und farbenfrohen abstrakten Formen den Gast in eine surreale Welt an die er sich noch lange erinnern wird.



Die Mitarbeiterkantine des SPIEGEL-Verlagsgebäudes in der Hamburger Hafencity – hier reflektiert die matt schimmernde Decke das Licht ähnlich wie Wasser.

## Sinneswelt Hotel – erlebbare Räume, die Erinnerungen schaffen



Andrea Kraft-Hammerschall,  
CEO, Dipl. Ing. Innenarchitektur  
— Dreimeta, Augsburg

Je besser und einfacher man den Ort Hotel versteht und die Sinne angesprochen werden, desto höher ist der Grad der Involviertheit, der Gast wird Teil des Ganzen, bleibende Erinnerungen werden erzeugt. Diese Erinnerungen sind es, die man von einer Reise mitnimmt, auch und besonders in der späteren Reflektion mit seiner persönlichen Vergangenheit. Positive Überraschungen und liebevolle Details spielen dabei eine große Rolle.

Der Aufenthalt wird so zu einem eigenständigen Erlebnis über das man auch später noch gerne spricht. Rückwirkend betrachtet war das auch in der pre-instagram Zeit schon so, nur dass es heute rasant schneller „geteilt“ wird und das Umfeld – die Follower – mit einbezogen werden können. Dreimeta legte auf diesen „Reiz der Sinne“ von Beginn an seinen Schwerpunkt und hat diesen immer weiter entwickelt.

Ob royale bajuwarische Opulenz, erinnernd an die leicht entrückten Traumwelten König Ludwigs (25hours Hotel München) oder die Schönheit des Imperfekten und des Vergänglichen, das den Fokus nach innen kehrt (La Granja, Ibiza): so unterschiedlich unsere Projekte auch sein mögen, sie erzählen immer eine Geschichte. Wir sind bewusst nicht linientreu und gehen jedes Projekt aufs Neue an.

[www.dreimeta.com](http://www.dreimeta.com)



Bescheidenheit, Einfachheit und die Schönheit des Unvollkommenen. Auf La Granja, Ibiza, erfährt man Entspannung, indem man den Fokus nach innen wendet und sich von äußeren Einflüssen befreit.



Die Superbude 2 in Hamburg im Szeneviertel Schanze zeigt eine überraschend unkonventionelle Gestaltung, deren Basis den Einsatz und die Zweckentfremdung lokaltypischer Alltagsgegenstände bildet.



# ÜBER 2.000 Caterings MIT 10 FOODTRUCKS

## Auf der Suche nach dem idealen Caterer?

Egal ob wilder Polterabend, der schönste Tag des Lebens in lockerer Atmosphäre oder ein Business-Event mit Stil – mit einem Catering von Lou's ist für die richtige Begleitung mit leckeren Speisen gesorgt.

Natürlich ist auf jedem Event oder Feier – ganz egal ob privat oder geschäftlich – der Eindruck wichtig. Lou's kommt daher nicht nur mit leckerem Essen zu Ihnen, sondern auch mit einem ansprechenden Foodtruck und mit einer professionellen Einstellung.

Mobil und kompakt trifft Tradition und Geschmack. Das Foodtruck-Konzept von Lou's Event Catering begeistert durch einfache und unkomplizierte Art. Setzen Sie mit Lou's Flotte auf den Spezialisten für frische Zubereitung live vor Ort.

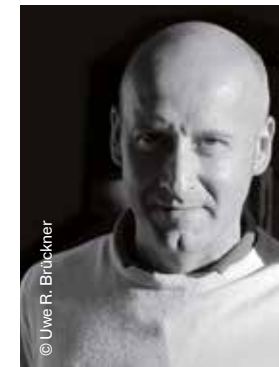
Überraschen Sie Ihre Gäste mit einem unkonventionellen Catering, ohne dabei auf Qualität oder Professionalität verzichten zu müssen.



[www.LOUS-CATERING.DE](http://www.LOUS-CATERING.DE)



## Aus Künstlich bitte Künstlerisch



Kurator:  
Jean-Louis Vidière Ésèpe

### Kurzvita:

Jean-Louis Vidière ist Freelance Konzepter, Szenograf, Creative Director in den Bereichen Tourismus, Museen und Markenkommunikation und lehrt an der Technischen Universität Berlin im Studiengang Bühnenbild - Szenischer Raum. Zuvor war er bereits als Art Director und Partner bei Milla & Partner in Stuttgart sowie als Konzepter und Szenograf bei Steiner Sarnen Schweiz tätig. Gern erzählt er, dass er seit 1992 auch Ésèpe ist (zu Deutsch Aisepos), selbst im Jahre 733. v. Chr. in einem antiken Fluss der heutigen Nordwest-Türkei geboren. Die imaginäre Figur des Ésèpe wird seither immer realer.

„Erleben Sie mit allen Sinnen bla bla bla...“  
Nein, ehrlich ich mag die Floskel nicht mehr hören. Braucht es diese Aufforderung? Was sind wir denn geworden, wenn wir das hören wollen? Viele Aspekte kommen da zusammen: Der wachsende Grad der Künstlichkeit unserer Welt. Die komplexe und einfachste Sehnsucht nach „Authentizität“ oder „Immersion“ (auch diese Begriffe nerven). Unser krankhafter Individualismus. Die oft bevormundende Rhetorik des Marketings. Ah, die Digitalisierung wollte ich gerade auch vergessen. Die Technisierung und Virtualisierung von sämtlichen Dimensionen des Alltags, inklusive der Sinnlichkeit.

Was kommt jetzt? Endlich einmal ein reaktionäres Panel Szenografie? Nein. Wir schauen nach vorne, ohne naiven Technik- oder Tech-Optimismus und sagen wieder einmal, kurz vor dem Jubiläumsjahr des Bauhaus: Die künstlerische Qualität ist die Rettung aus der Künstlichkeit. Pablo Dornhege (Berlin) untersucht die Spaltung zwischen der körperlichen und der virtuellen Erfahrung, wenn der Kopf in der VR-Brille steckt – und wie man bewusst damit arbeiten kann. Ramon De Marco (Basel) kreiert als Klangszenograf eine der elementarsten, sinnlichen Erfahrungen ein: die Stille – und verwendet dafür eine außergewöhnliche Technologie. Und Jean Odermatt (Paradiso) engagiert sich: Für den Einsatz von sinnlicher Inszenierung anstatt von Hotelwirtschaftsdruck in Krankenhäusern, wo wir sterben oder geheilt werden.

[www.esepe.com](http://www.esepe.com)



## Parallelwelten – Ein Blick auf die Landschaft der virtuellen Szenografie



Pablo Dornhege,  
Szenograf, Designer  
— Narrative.Spaces, Berlin

Nachdem sich der anfängliche Hype um Virtual Reality beruhigt hat, sind die teilweise unrealistischen Erwartungen einer gewissen – positiv zu bewertenden – Nüchternheit gewichen, die einen objektiven Blick auf die Zukunft der Technologie ermöglicht und erkennen lässt, in welchen Formen sich VR zukünftig in unsere Medienlandschaft eingliedern wird. Virtual Reality wird – anders als das Smartphone oder in Zukunft vielleicht Augmented Reality – nicht unbedingt zu einer integralen Technologie unseres Alltags, sondern viel mehr dann relevant, wenn wir aus dem gewohnt-alltäglichen heraus in eine andere Welt treten wollen. Kunst, Kino und Theater bieten schon in ihren aktuellen Erscheinungsformen die Möglichkeit das Gewohnte zu verlassen. Auch Museen und Ausstellungen sind – für einen Großteil der Besucher – nicht Teil des Alltags, sondern bilden künstliche Erlebnisräume, räumlich erlebbare Parallelwelten. Der Effekt der Immersion in diesen Parallelwelten kann, durch die sensuell vereinnahmenden Eigenschaften von Virtual Reality noch bis hin zu einem fast vollständigen Eintauchen in die Simulation, gesteigert werden. Während die Technologie ihren Kinderschuhen entsteigt, machen bereits immer mehr Künstler- und Gestalter\*innen ihre Inhalte und Werke in Virtual Reality erfahrbar, dabei wird die Technologie nicht nur als medial-gestalterisches Werkzeug genutzt, sondern wird selbst zum eigenständigen künstlerischen Medium. Dabei ist jedes Projekt noch ein bisschen prototypisch und jeder Akteur noch ein Pionier.

[www.virtualspatialsystems.com](http://www.virtualspatialsystems.com)



Tropicana – Eine begehbare virtuelle Skulptur

In der virtuell begehbaren Skulptur „Tropicana“ von Simon Banos, lässt der Künstler seinen dreidimensional eingescannten Körper als Galerie seiner Gedanken – wie ein Raumschiff – durch das Universum fliegen.



Memories of Borderline  
– Die VR-Dokumentation  
eines Theaterstücks

„The Memories of Borderline“ ist eine einzigartige Verbindung von Theater und virtueller Realität. Das Schauspiel Dortmund und die CyberRäuber schaffen, basierend auf der Inszenierung „Die Borderline Prozession“, einen immersiven und interaktiven, virtuellen Raum.



## Sounds of Silence



Ramon De Marco,  
Owner / Creative Director  
— Idee und Klang, Basel

Was ist Stille? Existiert sie überhaupt? Diesen Fragen widmet sich die Wechselausstellung ‚Sounds of Silence‘, die vom 9. November 2018 bis 7. Juli 2019 im Museum für Kommunikation in Bern (Schweiz) gezeigt wird.

Stille ist nur im Kontrast zu Klang erfahrbar: Wir können eine Umgebung nur als still empfinden, wenn wir sie mit einer Umgebung vergleichen, die weniger still ist. Wer über Stille erzählen möchte, kann dies also nur mit dem Vokabular des Klangs tun.

Diese Erkenntnisse bildeten die Grundpfeiler bei der Konzeption und Umsetzung von ‚Sounds of Silence‘. Die Dramaturgie stützt sich voll und ganz auf Klang. Auf gedruckten Text wird vollständig verzichtet und auch Exponate, Fotografien und Videos sind kaum vertreten. Eine abstrakte Raumgrafik dient als Orientierungshilfe und Ausgangspunkt für Assoziationen ohne jedoch Inhalte vorwegzunehmen. Klang wird zum Hauptakteur – eine gewagte Umkehr der Prioritäten in der klar visuell dominierten Welt des 21. Jahrhunderts. ‚Sounds of Silence‘ lässt unterschiedliche Welten aufeinanderprallen: Während das etwas in Vergessenheit geratene Genre des Radio Features stilistisch als große Inspiration diente, ähneln die Methoden der Umsetzung jenen eines modernen Computerspiels, in dem der Besucher zum Protagonisten wird. Das Resultat ist eine Hybridform von Ausstellung, wie es sie in dieser Art noch nicht gegeben hat!

[www.ideeundklang.com/audio](http://www.ideeundklang.com/audio)



Tiefschnee schluckt  
sämtlichen Schall und  
kann zu einer extremen  
Stilleerfahrung werden...



Eine Aufführung von  
4'33", eine Komposition  
von John Cage bei der  
kein einziger Ton  
gespielt wird.

## Nichts entspannt den Menschen so zuverlässig wie die Natur.



Prof. em. Jean Odermatt,  
Geschäftsführer  
— Designemocion Sagl, Paradiso

Die Frage nach der optimalen Gestaltung von räumlichen Umgebungen stellt sich in besonderer Weise im Planungsprozess von Gesundheitsbauten. Umgebungen haben einen signifikativen Einfluss auf den Gemütszustand des Menschen. Darum kann der gestalterische Einsatz von Reizpunkten effektiv sein, um monotone Raumerfahrungen zu durchbrechen. Dass optimal geplante Gesundheitsbauten nicht nur in einem künstlerisch-kreativen Prozess erahnt, sondern auch nach neuesten wissenschaftlichen Erkenntnissen begründet werden können, ist eine Leitidee von evidenzbasiertem Health Care Design.

Dem bisherigen „Spital ohne Eigenschaften“ halten wir spezifische Raumerfahrungen entgegen und definieren den Ort nebst der Funktion auch über den Nutzen, den wir mit der Gestaltung für die Beteiligten erreichen wollen. Dabei spielt die Integration von Naturelementen eine zentrale Rolle. Heute werden diese uralten Zusammenhänge und Affinitäten zwischen menschlicher Behausung und Ökosystemen wieder vermehrt auch im Gesundheitsbereich reflektiert. In diesem Sinne orientieren wir uns nicht nur an der bekannten Formel „form follows function“, sondern ergänzen sie durch „form follows nature“, denn der Einbezug von Natur in den Alltag eines Spitals wirkt wie Medizin auf den Körper. An konkreten Beispielen im Spitalbau der Schweiz werden konkrete Erfahrungen sichtbar gemacht und zur Diskussion gestellt.

[www.designemocion.com](http://www.designemocion.com)



Entwurf einer Eingangshalle zur Notaufnahme. Der Einbezug von Naturelementen in den Spitalbau wirkt gesundheitsfördernd.



La Claustra. Unterirdisches Felsenhotel im Gotthardmassiv. Das aussergewöhnliche Hotel wurde 2014 von GEO zu den 100 schönsten Hotels in Europa gewählt.



# Keynotes, Special Lecture, Punktlandung

15. und 16. November 2018  
im Albrecht Ade Studio der Filmakademie und  
im Haus der Architekten Stuttgart

Die fünf Panels des Kongresses werden durch Keynotes, Special Lectures und eine Punktlandung ergänzt, die zeigen, wie wichtig es ist, Raum jenseits der Konstruktion zu denken.

Florian Käßler plädiert für ein neues Klangbewusstsein in Szenografie und Design, denn Klang und Raum bedingen einander und so muss bei der Gestaltung von Räumen deren Klanglichkeit unbedingt berücksichtigt werden.

Der renommierte Filmwissenschaftler Thomas Elsaesser widmet sich der, eigentlich paradoxen, Beziehungen von Zeit und Raum, von Black Box und White Cube, und erklärt, warum Filme gerade deswegen so gut ins Museum passen.

Bei der Punktlandung beleuchten Auftraggeber und Kreative gemeinsam ihr Projekt aus verschiedenen Perspektiven. Am Beispiel des LIBERTINE LINDENBERG Frankfurt erklären Geschäftsführerin Denise Omurca und Designerin Kathi Käppel, wie Kommunikation und Narration im Raum mit Hosting- und Herbergskonzepten zusammengehen und „Hotellerie“ neu gedacht wird. Andreas Veit und Achim Eckstein (Wohnungsbau Ludwigsburg) präsentieren mit dem Projekt CUBE 11 zukunftsfähige Qualitätsstandards für bezahlbaren Wohnraum.

Raumwelten ist dieses Jahr auch erstmalig in Stuttgart zu Gast. Unter dem Motto „IBA trifft Raumwelten“ laden wir in Zusammenarbeit mit der Internationalen Bauausstellung (IBA) 2027, der Wirtschaftsförderung der Stadt Stuttgart und der Architektenkammer Baden-Württemberg zu einer Special Lecture ins Haus der Architekten Stuttgart ein.

Sir Peter Cook verkörperte als Mitglied von Archigram die utopische Avantgarde-Architektur der 1960er Jahre. Ein visionärer Baustil ist ihm bis heute eigen. In seiner Keynote spricht er über seine experimentellen Projekte und architektonischen Visionen seit den 1960er Jahren sowie die Herausforderungen der Gegenwart. Die Berliner Architektin Nanni Grau ist Spezialistin für experimentelle Architekturen für urbane Wohn- und Lebensformen. Sie erklärt, wie Nutzer ein Gebäude aktiv ihren Anforderungen anpassen können.

## IBA Special Lecture

20:00 Uhr Begrüßung durch Markus Müller, Präsident Architektenkammer Baden-Württemberg, Ines Aufrecht, Leiterin der Wirtschaftsförderung der Stadt Stuttgart, Nicola Schelling, Regionaldirektorin Verband Region Stuttgart und Andreas Hofer, Intendant IBA 2027  
20:45 Uhr IBA Special Lecture mit Sir Peter Cook und Nanni Grau

## Räume aus Klang



Prof. Florian Käßler, Creative Director  
— KLANGERFINDER, Stuttgart



Klang und Raum bedingen einander. Noch der stillste Raum hat seinen spezifischen Eigenklang, eine Art akustische Aura – und jeder scheinbar noch so unbedeutende Klang braucht seinen Raum, in dem er erst erklingen kann. Dabei verändert der Klang einen Raum in unserer Wahrnehmung ebenso zwangsläufig, wie der Raum einen Klang erst zu dem macht, was er ist. Aus dieser engen Beziehung entstehen vielerlei Fragestellungen im Hinblick auf verborgene Potentiale und die Verantwortung bei der Gestaltung von Räumen und deren Klanglichkeit:

In welchen „Klangräumen“ wollen wir in Zukunft leben? Wie sollen die Räume klingen, in denen wir lernen, schlafen, arbeiten oder eine Ausstellung erleben? Ist es vielleicht sogar möglich, Räume oder ganze Häuser nur aus Klang zu bauen?

Florian Käßler möchte in seinem Vortrag für die Wirkungsweisen von Klang auf den Menschen sensibilisieren und für ein neues Klangbewusstsein in Szenografie, Design und Medien werben. Dabei präsentiert er Klangphänomene anhand eigener Arbeiten wie der Ausstellung „Songlines“ der Künstlerin Björk im MoMA, New York, der Ausstellung „Sound of Stuttgart“ im Stadtpalais Stuttgart oder dem Klang der Zukunftsmobilität.

[www.klangerfinder.de](http://www.klangerfinder.de)  
[www.musikdesign.net](http://www.musikdesign.net)

## LIBERTINE LINDENBERG – Eine Narration im Raum



Denise Omurca,  
Geschäftsführerin  
— LINDBERG  
Hospitality,  
Frankfurt a. M.



Kathi Kæppel,  
Artist, Animation  
Director  
— studio kathi  
kæppel, Frankfurt  
a. M. & Berlin

Mit LIBERTINE LINDENBERGs mächtiger Eisentür öffnete sich in 2016 ein neues Kapitel für Frankfurts ehrwürdiges Apfelweinviertel Alt-Sachsenhausen. LIBERTINE erzählt die Geschichte einer fiktiven Alt-Sachsenhäuserin mit bewegter Biografie in einem gewaltigen Jahrhundert – inmitten der Umwälzungen des Apfelweinviertels, seinen urwüchsigen Keltereiwirtschaften und eigenwilligen Charakteren mit Frankfurter Schnauze im Radius der Metropole.

LIBERTINE, das ist eine sieben Etagen umfassende Heimat auf Zeit in einem sich wandelnden Stadtteil – für Gäste, die die zeitgenössische Verbindung von Geselligkeit und Privatsphäre, Design und Kulinarik, altstädtischer Tradition und vibrierender Großstadt schätzen. LIBERTINE ist wie die anderen Häuser LINDENBERGs gleichermaßen Hotel und Wohngemeinschaft. Das Wohnexperiment lädt den Gast dazu ein, in eine Welt eines umfassenden Gestaltungskonzepts einzutreten, das von der Architektur, über Möbel und Installationen bis hin zur Ausstattung sowie einer sorgfältig kuratierten Auswahl der Kunst reicht. Alle Räume wurden im Kontext des Interieurkonzepts „digitally crafted“ speziell für LIBERTINE entworfen und nach höchsten Ansprüchen gefertigt. LIBERTINE ist ein Gesamtkunstwerk im Sinne des Jugendstils, in dem die Unterscheidung zwischen Kunstwelt und Lebenswelt aufgehoben ist.

[www.das-lindenberg.de](http://www.das-lindenberg.de)  
[www.kathikaepfel.com](http://www.kathikaepfel.com)



LIBERTINEs  
Wohnzimmercafé



Zimmer in der  
LIBERTINE



## Spatializing a Time-based Medium: Film as Installation



Prof. Dr. Thomas Elsaesser  
— Martin Elsaesser Stiftung, Frankfurt /  
Columbia University, New York

Over the past two decades, film and the moving image – as video installations, on wall monitors or as black box projections – have made a dramatic entry into the contemporary art scene. Screen and projection, motion and sound are everywhere, when previously hushed silence and the stillness of immersive contemplation reigned supreme.

The topic of my talk is as simple as it is counter-intuitive: the seemingly perfect fit between movies and museums is also a deeply paradoxical and contradictory relationship, but by this very reason, very productive. What is paradoxical are the different temporalities and time regimes, the different functions of space and spatial arrangements, the difference between white cube and black box, between a uni-linear and a peripatetic trajectory, and finally, the different relation of attention and distraction. What is productive is how artists and filmmakers respond to these challenges: examples will be drawn from contemporary installation artists, and how they remediate classic film forms and repurpose the work of classic directors.

[www.martin-elsaesser-stiftung.de](http://www.martin-elsaesser-stiftung.de)



## CUBE 11 – seriell bauen, energieeffizient leben, bezahlbar wohnen



Andreas Veit, Vorsitzender der  
Geschäftsführung & Achim Eckstein,  
Leiter Projektmanagement, Prokurist  
— Wohnungsbau Ludwigsburg,  
Ludwigsburg



Das Bauen wird sich in naher Zukunft deutlich verändern. Denn unsere Städte müssen sich den Veränderungen durch Faktoren wie demografischer Wandel, Zuwanderung, Umweltverträglichkeit und Klimaschutz schnell anpassen. In diesem Kontext ist eine nachhaltige Gestaltung von Bauen und Wohnen gefordert.

Die Wohnungsbau Ludwigsburg entwickelte im Innovationsnetzwerk LivingLab Ludwigsburg mit dem modularen Gebäudesystem CUBE 11 ein Konzept, das auf zukunftsfähige Qualitätsstandards für bezahlbaren Wohnraum setzt und der wachsenden Nachfrage nach erschwinglichen Wohnungen begegnet. Die gewählte Massivholzbauweise lässt einen hohen Vorfertigungsgrad bei möglichst hoher Individualisierung in der Gestaltung von Fassade und Grundrissen zu. Ein flexibles System, das sich an vielfältige städtebauliche Situationen anpassen lässt.

Direkt im Anschluss an die Präsentation haben Sie die Gelegenheit, CUBE 11 zu besichtigen. Vor dem Albrecht Ade Studio steht ein Kleinbus bereit, der Sie zum Gebäude und wieder zurück bringt. Die Teilnehmerzahl ist begrenzt, um Voranmeldung am Akkreditierungs-Counter wird gebeten.

[www.cube11.de](http://www.cube11.de)



## Architektur zwischen Avantgarde und Kunst



Prof. Sir Peter Cook, Architect, Director,  
Founding Member  
— CRAB Studio, London & Archigram

Der britische Architekt, Professor und Autor Sir Peter Cook, einer der bedeutendsten Visionäre auf dem Gebiet der Architektur, gibt in seiner Keynote Einblicke in seine inzwischen über ein halbes Jahrhundert währende Arbeit. Sir Peter Cook hat die globale Architekturszene nachhaltig beeinflusst: Er ist eines der Gründungsmitglieder der neo-futuristischen und avantgardistischen Architekturgruppe „Archigram“, die sich in den 1960er Jahren in London gründete. Ihre Zeichnungen utopischer Stadtentwürfe – teils im Comic- und Pop-Art-Stil – publizierte „Archigram“ bis 1974 im gleichnamigen Magazin. So ungewöhnlich die Entwürfe von Archigram auch immer erschienen, sie wären alle umsetzbar gewesen, betont Sir Cook, dessen Architektur stets ein gewisser Optimismus zugrunde liegt.

Sir Cook ist ehemaliger Direktor des Institute for Contemporary Art, London (ICA) und der Bartlett School of Architecture. Neben seinen zahlreichen Professuren weltweit führt er mit seinem Kollegen Gavin Robotham das Architekturbüro CRAB Studio in London, das sie 2006 gründeten, nachdem sie gemeinsam den Britischen Pavillon auf der Architekturbiennale in Venedig kuratiert hatten. Gemeinsam erschufen sie das Kunsthaus in Graz und erhielten für die Einrichtung des Magna Science Centre in Rotherham den Stirling-Preis. 2007 wurde Peter Cook für seine Verdienste um die Architektur von der Queen zum Ritter geschlagen.

[www.crab-studio.com](http://www.crab-studio.com)



## Anpassungsfähige Strukturen



Nanni Grau, Architektin, Gründerin  
— Hütten & Paläste, Berlin

Hütten & Paläste wurde 2005 von Nanni Grau und Frank Schöner in Berlin gegründet. Ihr Arbeitsfeld umfasst die Planung und Realisierung experimenteller Architekturen für urbane Wohn- und Lebensformen. Dabei stehen Lösungen für extreme oder besondere Standorte und Bauaufgaben im Vordergrund. Die Reduktion auf das Wesentliche in Bezug auf Raumangebote, Technik, Konstruktion und Ressourcen, sowie das Bauen mit Holz bestimmen ihre Entwürfe. Anknüpfend an eine jahrelange Auseinandersetzung mit Einraumhäusern forschen und arbeiten sie an anpassungsfähigen Strukturen und Modulen, die auf ökonomische und zeitliche Veränderungen reagieren können. Nutzer sollen dabei in die Lage gebracht werden, Gebäude ihren veränderten Anforderungen aktiv anzupassen oder zwischen verschiedenen Möglichkeiten zu wählen. Entscheidend dafür sind die über Regelwerke definierten Spielräume und Möglichkeiten, die den entsprechenden Räumen und Strukturen eingeschrieben werden.

Hütten & Paläste arbeiten häufig in kooperativen Organisationsformen. Dabei spielen Programmierung, gemeinschaftliche Projektentwicklung, alternative Finanzierungsmodelle und Mitbestimmung der Nutzer eine bedeutende Rolle. Beispiele sind ein partizipatives Entwicklungskonzept für das ehemalige Kindl-Areal in Berlin-Neukölln, das CRCLR House, ein mit Nutzern konzipierter zirkulärer Bau sowie die aneignungsfähige Struktur am Holzmarkt, die durch ihre Offenheit und Anpassungsfähigkeit auf zukünftige Entwicklungen reagieren können.

[www.huettenundpalaeste.de](http://www.huettenundpalaeste.de)





# ABC der Szenografie: Kurzpräsentationen und Workshops

15. und 16. November 2018  
im Workshopraum „Aquarium“ der Filmakademie

Das ABC der Szenografie hat sich in den letzten zwei Jahren zu einem wichtigen interaktiven Format von Raumwelten entwickelt. In kleiner und intimer Runde werden Lösungsansätze für Kommunikation im Raum diskutiert und unterschiedlichste Bereiche der Branche thematisiert. Die diesjährigen ABCs beschäftigen sich u.a. mit dem Urheberrecht für Architekten (Bettina Backes, Rechtsanwältin bei Haver & Mailänder), mit der Digitalen Setergänzung beim Szenenbild (Filmakademie Baden-Württemberg, Abt. Animation, Bildgestaltung / Kamera und Szenenbild). Die Agentur ebene c verdeutlicht, wie gut gestaltete Räume helfen, die Kommunikation zu fördern. ABCs von DIMAH und Burkhardt Leitner Modular Spaces beschäftigen sich mit den Möglichkeiten von modularen und temporären Räumen und Bauten. Martin Reuter, Head of Realization bei Osram, und Kurt Ranger von Ranger Design „beleuchten“ im wahrsten Sinne des Wortes den kreativen Umgang mit Licht – echtes Expertenwissen zum Anfassen! So war Martin Reuter als Projektleiter für die sensible Ausleuchtung der Sixtinischen Kapelle mit 7.000 LED-Leuchten zuständig.

## Donnerstag, 15.11.2018

- 13:30 Uhr Bettina Backes, Haver & Mailänder: „Urheberrecht in Architektur und Szenografie“  
14:30 Uhr Burkhardt Leitner Modular Spaces: „Principles of Design in Modular Systems and Usage in Temporary Architecture“  
15:30 Uhr DIMAH Messe + Event: „Die MARKE als RAUM“  
16:30 Uhr ebene c: „Lösungsorientierte Räume“  
17:30 Uhr Osram und Ranger Design: „World of Light“

## Freitag, 16.11.2018

- 10:00 Uhr Burkhardt Leitner Modular Spaces: „Innovations to Transform the Space Into a Communication Platform“  
11:00 Uhr Bettina Backes, Haver & Mailänder: „Urheberrecht in Architektur und Szenografie“  
12:00 Uhr ebene c: „Lösungsorientierte Räume“  
14:00 Uhr DIMAH Messe + Event: „Die MARKE als RAUM“

## im Animationsinstitut:

- 15:00 Uhr Filmakademie Baden-Württemberg, Abteilungen Animation, Bildgestaltung / Kamera, Szenenbild: „Interdisziplinärer Setergänzungsworkshop“

A — Donnerstag 13:30 Uhr & Freitag 11:00 Uhr

## Urheberrecht in Architektur und Szenografie



**Bettina Backes, Rechtsanwältin,  
Fachanwältin für IT-Recht  
— Haver & Mailänder Rechtsanwälte, Stuttgart**

In dem Vortrag werden die wesentlichen urheberrechtlichen Fragestellungen im Bereich der Architektur und der Szenografie anhand prägnanter Beispiele angeschnitten.

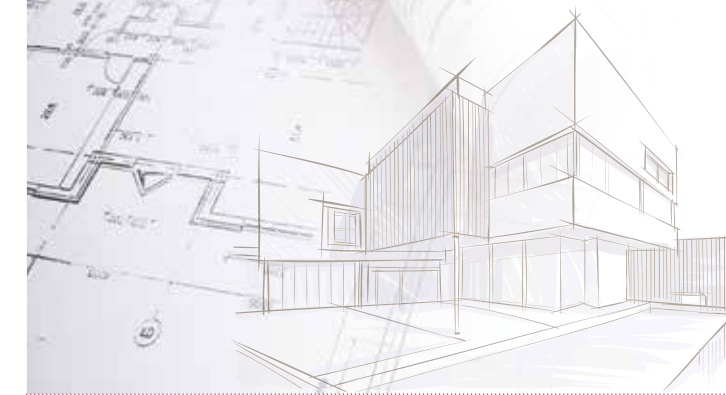
Danach werden in knapper Form einige Lösungsmöglichkeiten vorgestellt.

[www.haver-mailaender.de](http://www.haver-mailaender.de)

## Audiovisuelle Technik meets Design !

### KommunikationsRaum.

Crossmediale Plattform rund um audiovisuelle Lösungen im Raum



• **Kompodium für Architekten, Planer und Projektverantwortliche**

• **Case Studies, Features, Portraits, Business-Stories, Stellungnahmen und Interviews**

• **Großer Serviceteil mit Portraits von Planern, ausführenden Unternehmen und Produktherstellern**

Aktuelle Informationen und Inspiration für kreative Einsatzmöglichkeiten audiovisueller Technik finden Sie zusätzlich unter **[www.kommunikationsraum.net](http://www.kommunikationsraum.net)**



**Bestellen Sie KommunikationsRaum.  
unter [www.kommunikationsraum.net](http://www.kommunikationsraum.net)**

Sie benötigen weitere Informationen rund um KommunikationsRaum.? Dann wenden Sie sich bitte an:

Helga Rouyer-Lüdecke – Redaktionsleitung  
Tel.: +49 (0)2236/96217-39  
[redaktion@kommunikationsraum.net](mailto:redaktion@kommunikationsraum.net)

Heike Pietsch – Media Vermarktung  
Tel.: +49 (0)2236/96217-72  
[h.pietsch@kommunikationsraum.net](mailto:h.pietsch@kommunikationsraum.net)

kommunikations  
**raum**  
Kompodium für Technik und Design im Raum

## Burkhardt Leitner Modular Spaces



**Akin Nalca, Designer & Lecturer**  
— Mimar Sinan University & Marmara University,  
Istanbul

### **Donnerstag, 14:30 Uhr: Principles of Design in Modular Systems and Usage in Temporary Architecture**

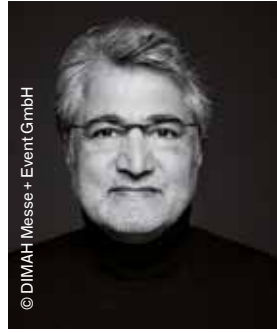
The adaptation of a wide product family that can create diverse combinations in accordance with ergonomic and efficiency design principles from the beginning to the end will be explained with examples of individual product details and realized projects.

### **Freitag, 10:00 Uhr: Innovations to Transform the Space Into a Communication Platform**

How to interpret modular systems in an original and free design with environmentalist principles. How can the structural elements of the space be combined with the current technologies? How can the digital print-illuminated surfaces in 3D be analyzed with the realized projects and details?

[www.burkhardtleitner.com](http://www.burkhardtleitner.com)

## Die MARKE als RAUM



**Mossadegh Hamid, Geschäftsführender Gesellschafter & Jonas Scholz, Leiter der Planungsabteilung**  
— DIMAH Messe + Event, Ostfildern

Phygitalität, Gamification, Augmented Reality, Storytelling, multisensorische Reize, Virtual Reality... Unternehmen bekommen von der Event und Werbebranche ein immer breiteres Spektrum geboten, wie Konsumenten einen Markenmehrwert erhalten sollen. Dabei bleibt ein Instrument, mit dem jeder Mensch jeden Tag, zu jeder Zeit in Kontakt gerät, oft unbeachtet und seine Potentiale ungenutzt: Der RAUM.

Das Team von DIMAH macht täglich mit seinen Konzepten unter Einsatz seines Credos des „Designing Business-Prozesses“ Marken als Räume erlebbar und verwandelt Positionierungsmehrwerte in räumliche Botschaften. Der allgemeine Vortrag zum Thema wird gemischt mit kleinen Werkberichten aus der alltäglichen Praxis von DIMAH.

[www.dimah.de](http://www.dimah.de)



## Lösungsorientierte Räume



**Arne Mack & Stefan Bohrmann, Gründer**  
— ebene c, Beratung für Kommunikation, Stuttgart

Die Welt braucht Lösungen! Und die entstehen in den meisten Fällen abstrakt an ganz unterschiedlichen Orten: an Arbeitsplätzen, in Großraumbüros, in Besprechungsräumen, in Teeküchen, im Auto, bei der Pausen-Zigarette. Das Phänomen der Echtzeit hebt mit Videokonferenzen zudem scheinbar die Gesetze der Räumlichkeit auf. ‚Immer und überall‘ ist der Anspruch.

ebene c begleitet seit 2012 Menschen, Unternehmen und Marken dabei, Lösungen in Veränderungsprozessen zu finden. Unsere Erfahrung zeigt: Der Raum als wichtiger Erfolgsfaktor für Lösungen wird in vielen Fällen nicht berücksichtigt. Das trifft für Büros und Ateliers genauso zu wie auf auch Messen und Kongresszentren. Der Vortrag zeigt sinnvolle Raum-Faktoren, die den Menschen helfen, einfacher zu besseren Lösungen zu kommen.

[www.ebene-c.de](http://www.ebene-c.de)

## World of Light – wie ein Show- room für OSRAM entstand



**Martin Reuter, Head of Realization Center**  
— OSRAM, München & Kurt Ranger,  
Geschäftsführer — Ranger Design, Stuttgart

Der Einsatz von LED in Museen und Ausstellungen mit der damit verbundenen höchsten Qualität von Farbwiedergabe und Effizienz ist heute Standard geworden. Als Projektleiter von nationalen und internationalen Lichtprojekten hat Martin Reuter sehr viele Erfahrungen gesammelt. Ende 2017 wurde der neue Showroom von OSRAM in München eröffnet. Das Stuttgarter Gestaltungsbüro Ranger Design wurde 2016 von OSRAM mit der Konzeption, Planung und Gestaltung einer zeitgemäßen Ausstellung beauftragt und setzte das Projekt als Generalübernehmer um. Auf 1.300 qm ist ein multifunktionaler Showroom entstanden, der das neue OSRAM als High-tech-Konzern zeigt. Er ist eine hochflexible Bühne für die Präsentation des Unternehmens OSRAM, seiner Werte, seiner Innovationen und seiner Kompetenz rund um das Thema Licht.

[www.osram.com](http://www.osram.com)

[www.ranger-design.com](http://www.ranger-design.com)



# BAU DAS ARCHITEKTUR-MAGAZIN MEISTER



## IHRE VORTEILE!

1. 11% Preisvorteil gegenüber Einzelheftkauf
2. Lieferung frei Haus
3. Gratis ePaper
4. Hochwertige Prämie Ihrer Wahl im Wert von mindestens € 50,-

[www.baumeister.de/shop](http://www.baumeister.de/shop)

Raumwelten | ABC der Szenografie  
im Animationsinstitut | F — Freitag 15:00 Uhr

## Interdisziplinärer Setergänzungsworkshop



Studierende der Abteilungen Animation,  
Bildgestaltung / Kamera, Szenenbild  
— Filmakademie Baden-Württemberg, Ludwigsburg

Im Wintersemester jeden Studienjahres findet der Setergänzungsworkshop statt, bei der die drei Abteilungen Animation, Bildgestaltung / Kamera und Szenenbild vernetzt werden. In Gruppen erarbeiten die Studierenden aller drei Abteilungen Entwürfe, die mittels Previsualisierung präsentiert werden.

Einer dieser Entwürfe wird im Studio der Filmakademie realisiert, gedreht und im Anschluss von Studierenden des Animationsinstituts digital bearbeitet. In den Vorbesprechungen, den Werkberichten der teilnehmenden Dozenten und beim abschließenden Resümee liegt der Fokus auf dem steten Kommunikationsfluss, der für die Zusammenarbeit und damit auch für ein gutes Ergebnis essentiell ist.

Vorgestellt wird der Workshop vom Wintersemester 2017 mit dem Titel „Booxze“.

[www.filmakademie.de/de/studium/studienangebote/szenenbild/studieninhalte/](http://www.filmakademie.de/de/studium/studienangebote/szenenbild/studieninhalte/)

**burkhardt leitner**  
modular spaces



# transform your space to a visual communication platform

system pila fabric



reddot design award  
winner 2017

system pon media



reddot design award  
winner 2017

burkhardt leitner modular spaces  
Showroom Stuttgart - Heusteigviertel  
Olgastrasse 186 70180 Stuttgart  
+49 711 25588 0  
[www.burkhardtleitner.com](http://www.burkhardtleitner.com)

# Raumwelten Start-up Hub

14. November 2018  
im Raumwelten Pavillon „Lichtwolke“

Mit Unterstützung des Ministeriums für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg findet erstmalig das Raumwelten Start-up Hub statt, bei dem junge Unternehmen und Initiativen smarte Konzepte und Projekte für Kommunikation im Raum vorstellen. Das Spektrum reicht von modularem Holzbau und Tiny Houses über eine Dining Community in Pop Up-Locations bis hin zu VR- und AR-Anwendungen. Im Anschluss diskutieren die Vertreter der Start-ups in One-to-One Meetings ihre Ideen mit Investoren, Multiplikatoren, Unternehmern und Business Angels.

Am Abend des Start-up Hubs stellt sich unsere Partnerveranstaltung, das innovation & startup festival innovalution valley, und die L-Bank ihr MicroCrowd-Projekt vor. Für einen inspirierenden Abschluss sorgen Keynotes von Tom Siegel, Zukunftsforscher bei Daimler, und Johannes Mücke, Geschäftsführer von Wideshot Design, Wien, die über die Verbindung von Architektur, Mobilität und Entertainment im digitalen Zeitalter referieren.

<b>Moderation:</b> Florian Gerlach, Raumwelten-Programmbeirat	
10:00 Uhr	Keynote: Dassault Systemes Deutschland, Stuttgart
<b>Start-up Pitches:</b>	
10:15 Uhr	AnotherWorld VR, Berlin
10:30 Uhr	ARTist, Stuttgart
10:45 Uhr	CABIN SPACEY, Berlin
11:00 Uhr	DGJ Architektur, Frankfurt a. M.
11:15 Uhr	Pixelcloud, Ludwigsburg
11:30 Uhr	Pause
11:45 Uhr	PXNG.LI, Karlsruhe
12:00 Uhr	sesa. Sebastian Schott Architects, Stuttgart
12:15 Uhr	The Baukunst Dynamites, Stuttgart
12:30 Uhr	visuarte – mediale Erlebnisswelten, München
12:45 Uhr	YouDinner, Stuttgart
14:00 Uhr	One-to-One Meetings
19:00 Uhr	Präsentation MicroCrowd, L-Bank
19:10 Uhr	Präsentation innovalution valley
19:20 Uhr	Grußwort von Werner Spec, Oberbürgermeister der Stadt Ludwigsburg
19:30 Uhr	Start-up Lecture

## Building Experience Modeling



**Alexander Blicke, Client Executive AEC & 3DEXPERIENCE City**  
— Dassault Systemes Deutschland, Stuttgart

**Bauen im Zeitalter der Erlebnisse**  
Herkömmliche Geschäftsprozesse in der Architektur- und Baubranche – von Planung und Entwurf über Konstruktion und Fertigung bis hin zum Bau – zeichnen sich durch eine erhebliche Fragmentierung aus, was häufig zu einem erhöhten Nacharbeitenaufwand oder Ineffizienzen führt. Mithilfe von moderner BIM-Technologie (Building Information Modeling) und VDC (Virtual Design and Construction) können Architektur- und Bauexperten die Lücken zwischen den einzelnen Prozessen mit digitaler Kontinuität auf 3D-Basis schließen.

Die 3DEXPERIENCE-Plattform bietet herausragende Möglichkeiten für die Simulation und Optimierung von Bauprozessen, Produktion, Funktionen für die 4D-Modellierung sowie Tools für das Echtzeit-Projektmanagement, mit denen Probleme erkannt und behoben werden können, bevor sie zu Budgetüberschreitungen führen oder den Baufortschritt verhindern.  
[www.3ds.com](http://www.3ds.com)

## AnotherWorld VR



**Max Sacker, Creative Director**  
— AnotherWorld VR, Berlin

**Blurring the Lines Between Cinema and VR Gaming**  
AnotherWorld VR is a young and dynamic Berlin based VR content production studio with a background in filmmaking that creates photorealistic and exciting VR experiences with an emphasis on storytelling, cinematic aesthetics and immersive gaming interactivity. The lecture will focus on the presentation of the two major fields of the company's work in Virtual Reality. First of all, the creative projects that blur the line between cinema and VR gaming as it is the case with KOBOLD, a mystery / horror VR experience that just had its world premiere at the Venice Film Festival. And secondly, our industrial 3D and VR applications that just won the Deutsche Bahn Startup Express Award.

[www.anotherworldvr.com](http://www.anotherworldvr.com)



## AR.fx, die Applikation für Augmented Reality!



**Dr. Somakanthan Somalingam, Tobias Kehrein, Angela Warnecke, Mitgründer**  
— ARTist, Stuttgart

Die Vision von ARTist UG ist die Entwicklung eines global sozialen Netzwerks für Augmented Reality. Wir möchten Menschen auf der ganzen Welt zu einer künstlerischen und kreativen Gemeinschaft verbinden. Unsere Applikation AR.fx ermöglicht eigene Kreationen in Form digitaler Objekte zu gestalten und über AR-Technologie in der Welt an ausgewählten Orten zu platzieren. Zusätzlich können Objekte aus verschiedenen Bereichen wie z.B. Gaming, Kunst oder Industrie (AaaS; Arts as a Service) bei uns heruntergeladen und an einen Ort ihrer Wahl im AR-Raum positioniert werden.

Eine Besonderheit ist das implementierte Tool Poly-Draw, das über Punkte im AR-Raum Menschen zusammenführt und nach dem Prinzip „Malen nach Zahlen“ gemeinsam im real, digitalen Raum Objekte entstehen lässt.

[www.ARTist-global.eu](http://www.ARTist-global.eu)

## Überall zu Hause. Wie Reisen und zu Hause sein eins wird.



**Simon Becker, CEO, Founder**  
— CABIN SPACEY, Berlin

Das CABIN SPACEY Minimal Haus ermöglicht flexibles, nachhaltiges und innovatives Wohnen auf kleinem Raum. Unsere Gesellschaft ist im Wandel: Zugriff wird wichtiger als Besitz. Wir teilen unsere Autos oder mieten uns Kleidung, Sportgeräte oder Werkzeug. Alles was Du benötigst ist nur eine App, einen Nachbar entfernt. Weniger Besitz bedeutet weniger Platzbedarf und mehr Freiheit fürs Reisen und Entdecken. Vielleicht gibt es auch einmal einen fernen Ort, der mit CABIN SPACEY zu Deinem neuen Zuhause wird.

[www.cabinspacey.com](http://www.cabinspacey.com)

## Holz: form- und kraftschlüssig.



**Hans H. Drexler, Architekt**  
— DGJ Architektur, Frankfurt a. M.

### Entwicklung eines Skelettbausystems für flexiblen Wohnungsbau

Im heutigen Holzbau wird Holz zunehmend mit Stahl, Beton und Verkleidungen verbunden, um Tragfähigkeit und Feuerwiderstand zu verbessern. Auch wenn dies zu neuen Einsatzmöglichkeiten führt, ergeben sich Nachteile für die Trennung und Wiederverwendung, wenn Bauteile mit lösbaren Verbindungen gefügt werden. Form- und kraftschlüssige Holz-Holz-Verbindungen bieten einen idealen Ansatzpunkt, um zerstörungsfrei verändert, rückgebaut und wiederverwendet zu werden: Es müssen keine Schraub- oder Klebeverbindungen gelöst werden.

Das entwickelte Bausystem nutzt eingeführte Materialien, Technologien und Prozesse, um einen breiten Einsatz zu ermöglichen. Es werden standardisierte und kostengünstige Baumaterialien eingesetzt. Die Innovation besteht darin, die vorhandenen Methoden, Technologien und Materialien intelligenter einzusetzen und konsequent zu einem System zusammenzuführen.

[www.DGJ.eu](http://www.DGJ.eu)

## Interactive Storytelling, Gamification und Virtual Reality



**Jonas Kirchner, Geschäftsführer**  
— Pixelcloud, Ludwigsburg

Der Transmedia- und Gamesproducer Jonas Kirchner zeigt Projekte seiner Kreativagentur Pixelcloud aus dem Bereich „Interactive Storytelling“ für Medien im Raum, Games und Virtual Reality. Außerdem stellt er seine Geschäftsidee vor, mit der es möglich ist, interaktiven Content überall und in Sekundenschnelle in Virtual Reality erlebbar zu machen.

[www.pixelcloud.de](http://www.pixelcloud.de)

## PXNG.LI



**Prof. Dominik Rinnhofer, Geschäftsführer & Creative Director — PXNG.LI, Karlsruhe**

Die PXNG.LI Studios sind spezialisiert auf interaktive Installationen, mediale Inszenierungen sowie digitale Wissensvermittlung. Sie realisieren Projekte für Museen und wissenschaftliche Institutionen, aber auch für Industrie- und Wirtschaftsunternehmen, sowie für den Kunst- und Kulturbereich. Bei deren Umsetzung spielt Kommunikation im Raum eine zentrale Rolle, denn der Einsatz von Virtualität eröffnet neue Wege der Gestaltung. Die Fortentwicklung von VR und AR ermöglicht, Räume um immer neue Ebenen zu erweitern. Dieses Prinzip lässt sich von einem Raum auf weitere oder auch auf eine Stadt ausweiten. Diese wird zum ‚Informationsraum‘, wenn beispielsweise Autos, Litfaßsäulen oder Haltestellen mittels Augmented Reality erweitert, bewegt und mit interaktiven Inhalten versehen werden.

[www.pong.li](http://www.pong.li)

Digital Architektur –  
Methodik statt Werkzeug

**Sebastian Schott, Gründer — sesa. Sebastian Schott Architects, Stuttgart**

BIM, Parametrik und VR/AR sind gerade bei Architekten in aller Munde. Nahezu alle Büros arbeiten mittlerweile digital – oder zumindest scheinbar tun sie dies, denn durch die Einführung des Computers in den Büroalltag haben sich auch bis heute bei vielen Kollegen die gewohnten analogen Denk- und Arbeitsweisen nicht verändert. Genau hier setzt das Büro sesa. aus Stuttgart an. Sebastian Schott arbeitet und entwickelt mit seinem Team Projekte und Konzepte in allen Maßstäben. Diese zeichnen sich besonders aus durch die Wechselwirkung von Mensch und /im Raum. Hierbei werden digitale Tools als kreativer Pool an Möglichkeiten methodisch eingesetzt, um den Nutzern einen Mehrwert zu generieren. Sebastian Schott stellt einige aktuelle Projekte von sesa. vor.

[www.sesa.studio](http://www.sesa.studio)

## Doppelgänger reloaded



**Sarah Behrens, Architektin & Ina Westheiden, Architektin — The Baukunst Dynamites, Stuttgart**

Die großzügig gebaute Villa in Stuttgart war Wohnhaus und Atelier des Künstlers Adolf Hölzel. Um neue Diskurse und Relationen zwischen Vergangenem, Gegenwärtigem und Zukünftigem zu eröffnen, wird die Villa nun saniert und um einen Anbau erweitert. Aufgrund der historisch gebauten Eigenart sowie des kulturellen und geschichtlichen Kontextes, wird die Villa dabei selbst als Objekt begriffen. Der Bestand ist das Gestaltungsthema – er wird detailgetreu kopiert, verschoben und wieder an geforderter Stelle eingesetzt. Ähnlich eines Schattens – nicht einer der hinterherläuft, sondern einer der vorausseilt – folgt der Anbau dem Bestand. Ein Doppelgänger entsteht, der selbst zum zeitlichen Zeichen der Villa von Hölzel wird und im Stande ist, sie für Gegenwart und Zukunft zu ertüchtigen.

[www.thebaukunstndynamites.com](http://www.thebaukunstndynamites.com)

## Mediatektur



**Dipl.-Ing. Ilja Knezovic, Gründer — visuarte – mediale Erlebniswelten, München**

Architekten und Medienagenturen  
im Schulterchluss.

Neue Technologien drängen auf den Markt und erfahren in kürzester Zeit einen Hype. Wie damit umgehen? Wie einsetzen?

Gleichzeitig existieren diese Technologien und der Wunsch nach analoger Haptik nebeneinander. Konsequenter Medieneinsatz führt zu einem ganzheitlichen, immersiven Erlebnis, das zur Partizipation einlädt. Dies setzt eine auf die jeweilige Medienfläche zugeschnittene Konzeption und Vermittlung von medialen Inhalten voraus.

visuarte hilft bei der Kreation dieser außergewöhnlichen Erlebnisräume. Eine sinnvoll geplante Mediatektur hat neben Design auch die Kundenziele und Umsetzbarkeit im Blick. Ein Schulterchluss mit der Architektur ermöglicht, neuartige Medienflächen zu schaffen, den vorhandenen Raum effektiver zu nutzen und das Budget zu schonen.

[www.visuarte.com](http://www.visuarte.com)



## YouDinner – a Creative Culinary Community



**Daniel Ohr, Gründer, Geschäftsführer**  
— YouDinner, Stuttgart

YouDinner ist ein Dinner-Club, der seinen Mitgliedern kreative und außergewöhnliche Dinner-Erlebnisse und außergewöhnliche Preisvorteile bietet. Die Atmosphäre: so entspannt und überraschend wie die Locations. Besondere Orte, lange Tafeln, kulinarische Highlights, kommunikativer Austausch. Die Köche: von den Kreativsten bis zu den Besten, von den Innovativen bis zu den Puristen, von den regionalen bis zu den internationalen Stars – ganz nah, ganz persönlich, ihre Kunst, ihre Tricks, ihre Kochtöpfe.

Und das ist noch nicht alles: Auf unseren YouDinner-Trips umgehen wir lange Wartelisten, öffnen die Türen zu den besten Restaurants der Welt und laden dazu ein, die heiligsten Hallen der „Superstars am Herd“ zu besuchen.

[www.youdinner.com](http://www.youdinner.com)



Erschließen Sie neue Räume für Ihre Veranstaltung – mit einer der leichtesten und schönsten Arten Locations zu überdachen, dem Magic Sky Schirmsystem.

Verschiedene Aufbauvarianten für jede Anforderung machen das System flexibel: Ob mit einem Tower oder einem Traversenring.

Nicht nur draußen, sondern auch im Indoor-Einsatz ist der Magic Sky als Raumtrenner und atmosphärischer Fokuspunkt ein effektives Werkzeug für ein erfolgreiches Event.

# visuarte

Unique Media Solutions



BRAND SPACES



FILM



INTERACTIVE



VR | AR

# WEGE AUS DEM CHAOS

db 10/2010

SCHAFFEN SIE  
ORDNUNG MIT DEM  
**db Jahres-Abo!**

Sie bekommen 10 Ausgaben  
der db + Prämie  
zum Preis von  
159 Euro



**db**  
deutsche bauzeitung

**150 Jahre**  
STANDPUNKTE IN  
DER ARCHITEKTUR

Telefon + 49 711/7252 187

[www.db-bauzeitung.de/service/abo-leserservice](http://www.db-bauzeitung.de/service/abo-leserservice)

**md**  
INTERIOR | DESIGN | ARCHITECTURE



**IM ABO**

**12 AUSGABEN**  
für 154,80 Euro im Jahr

**4 THEMENHEFTE**  
zu Bürowelten inklusive

**1 GRATISPRÄMIE**  
online auswählen

**JETZT ONLINE BESTELLEN**  
[www.direktabo.de/md/angebote](http://www.direktabo.de/md/angebote)  
auch als DIGITAL-ABO | Bestellhotline: +49 711 72 52-191

Raumwelten | Start-up Hub

Start-up Präsentation — Mittwoch 19:00 Uhr

## Crowdfunding mit der MicroCrowd der L-Bank



**Nisha Munzig — Generator Start up Center,  
Hochschule der Medien Stuttgart**

Wer ein Start-up gründen will, braucht neben einer guten Idee vor allem Geld. Der Haken: Viele angehende Existenzgründer verfügen weder über ein eigenes Startkapital noch über einen Kredit. Damit Start-ups in Baden-Württemberg trotzdem ihre Geschäftsideen umsetzen können, haben das Land und die L-Bank das Förderprogramm MikroCrowd entwickelt.

MikroCrowd unterstützt Sie dabei auf Startnext, der größten deutschen Crowdfunding-Plattform, Startkapital für Ihr Vorhaben zu sammeln und ermöglicht es Ihnen einen zusätzlichen Mikrokredit von bis zu 10.000 Euro zu erhalten. Vorausgesetzt Sie erreichen Ihr Fundingziel.

[www.mikrocrowd.de](http://www.mikrocrowd.de)

Start-up Präsentation — Mittwoch 19:10 Uhr

## Learn. Change. Repeat. the innolution way



**Gunnar Groß, Founder & CEO**  
— innolution valley / rivalution Events,  
Leinfelden-Echterdingen

Sich stetig verändernde Märkte, neue Technologien und Rahmenbedingungen verlangen von uns permanente Anpassung und eine Änderung unseres Mindsets.

Gunnar Groß erklärt, was man von Start-ups lernen kann, wie man eine out-of-the Box Mentalität etabliert ohne sein Kerngeschäft aus den Augen zu verlieren und wo man ansetzen muss, um sein Business langfristig zu pushen.

[www.innolutionvalley.com](http://www.innolutionvalley.com)



## Urban mobility NeXt



Tom Siegel, Zukunftsforscher  
— Daimler, Sindelfingen

Viele Städte weltweit haben schon längst begonnen, sich auf die zukünftigen Herausforderungen vorzubereiten. Ein großes Thema dabei ist natürlich auch die urbane Mobilität. Doch wie sieht sie aus? Fahren wir alle dann in autonomen Pods? Oder mit dem Fahrrad wie in Kopenhagen? Was passiert mit dem öffentlichen Raum „Straße“?

Sicher ist eines: Die Städte entwickeln ihre ganz eigenen, spezifischen Mobilitätslösungen mit viel Raum für neue Ideen und Geschäftsmodelle.

[www.daimler.com/innovation/pioneering/](http://www.daimler.com/innovation/pioneering/)



## Independence Day: Resurgence – von Raumschiffen und Aliens



Johannes Mücke, Managing Director  
— Wideshot Design, Wien

Der Architekt und Entertainment Designer Johannes Mücke ist seit 2010 teilhabender Geschäftsführer des Wiener Design Studios Wideshot. Mit seinem Partner Oliver Bertram und dem zwanzigköpfigen Team von Wideshot arbeitet Johannes seit dem Weltuntergangsfilm '2012' an Hollywood Blockbustern mit – vornehmlich an denen von Roland Emmerich. Was mit einem kruden Trickfilm für den Weltuntergangs-Propheten Charly Frost in '2012' begann, fand seinen letzten Höhepunkt bei der 20th Century Fox Produktion 'Independence Day: Resurgence'. Hier wurden von Wideshot nicht nur sämtliche Raumschiffe entworfen – von Illustrationen für die greenlight-Präsentation bei Fox, über die Architektur der Welten und Bauten, über den Bau von Sets in den Studios von Albuquerque bis hin zur Produktion der Titel Sequenz in Los Angeles war Johannes mit Wideshot federführend mit für das Design des Films zuständig.

Eine Designfirma – und dazu noch eine aus Wien – ist ungewöhnlich in einer solchen Rolle und in seinem Vortrag wird Johannes nicht nur Einblicke in seine Arbeit geben, sondern auch seinen Ansatz für unkonventionelles und innovatives Design für Film präsentieren.

[www.wideshot-entertainment.com](http://www.wideshot-entertainment.com)



# Raumwelten Talent meets Business

15. November 2018  
im Raumwelten Pavillon „Lichtwolke“

Bei Raumwelten Talent steht der Austausch im Vordergrund! Am Nachmittag des Business-Tags von Raumwelten haben die teilnehmenden Hochschulen die Gelegenheit, sich sowohl untereinander als auch mit Agenturen und Auftraggebern zu vernetzen. Hier stellen ausgewählte Hochschulen aus den Bereichen Kommunikation im Raum, Szenenbild, Film und Medien sowie Virtual Reality spannende aktuelle Projekte und Vorhaben vor, die genre- und fächerübergreifend realisiert werden, sich dem Thema Sinneswahrnehmung nähern oder neue Möglichkeiten erkunden, (virtuelle) Räume zu erschließen.

Außerdem wird Talent dieses Jahr international. Erstmals präsentiert, neben Hochschulen aus dem deutschsprachigen Raum, die renommierte britische National Film and Television School (NFTS) Beaconsfield ihren Fachbereich Production Design mit ausgewählten Projekten.

Die renommierte Stuttgarter Agentur Milla & Partner gibt anhand aktueller Projekte Einblicke in die Praxis der Gestaltung und Produktion von Kommunikation im Raum.

#### Moderation:

Jean-Louis Vidière Ésèpe – Raumwelten Kurator

#### Begrüßung durch die Hochschulpartner:

16:00 Uhr Prof. Andreas Hykade (Filmakademie Baden-Württemberg / Animationsinstitut), Dr. Elisabeth Schweeger (Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg), Prof. Dr. Alexander W. Roos (Hochschule der Medien Stuttgart), Prof. Wolfgang Grillitsch & Prof. Dr. Thomas Hundt (Hochschule für Technik Stuttgart)

#### Projektpräsentationen:

16:30 Uhr Hochschule der Medien Stuttgart  
16:50 Uhr Agenturpräsentation  
Milla & Partner, Stuttgart  
17:10 Uhr Networking Coffee  
17:30 Uhr National Film and Television School  
Beaconsfield  
17:50 Uhr internationale filmschule köln  
18:10 Uhr Filmakademie Baden-Württemberg  
18:30 Uhr Universität der Künste Berlin u.a.

## Klänge sehen



**Niels Keller & Franziska Schicht, Fachbereiche  
Audiovisuelle Medien & Medienwirtschaft –  
Hochschule der Medien Stuttgart**

Die Studioproduktion Event Media der Hochschule der Medien beschäftigte sich im Sommersemester 2018 mit dem Thema Sinne. Unter dem Titel ‚Synesthesia – extended perception‘ wurde die Synästhesie, eine besondere Art der Wahrnehmung, abstrakt in einer immersiven und interaktiven Rauminstallation umgesetzt. Mithilfe der richtigen Abstraktionsebene konnte den Besuchern ein gleichermaßen beeindruckendes wie informatives Erlebnis geboten werden. Franziska Schicht, Produktionsleitung, und Niels Keller, Regie, werden Ihnen einen Einblick in die Welt der Synästhesie bieten und lassen Sie Klänge sehen.

[www.hdm-stuttgart.de](http://www.hdm-stuttgart.de)

[www.eventmedia-produktion.de](http://www.eventmedia-produktion.de)

**22.000**  
Messetermine



**4.000**  
Standorte



**160**  
Branchen



160 Branchen, 4.000 Standorte, 22.000 Messetermine – und die eine passende Messe für Sie. Filtern Sie Messedaten auf [expocheck.com](http://expocheck.com) nach Standort, Aussteller- oder Besucherzahl und lernen unbekannte Messen in Ihrer Branche kennen.

**expocheck** .com

Mit [expocheck.com](http://expocheck.com) finden Sie garantiert die Messe, die zu Ihnen passt.



## Shaping Brands in Multiple Dimensions



**Tobias Kollmann, Creative Director, Partner**  
— Milla & Partner, Stuttgart / Berlin

Milla & Partner ist eine Agentur für Kommunikation im Raum. Die Agentur arbeitet weltweit, preisgekrönt und interdisziplinär. Kern ihres Schaffens ist es, Menschen mit Marken und Themen zu verbinden.

Creative Director und Partner Tobias Kollmann zeigt anhand ausgewählter Projekte auf, wie heute Marken durch räumliche und zeitliche Erlebnisse und in weiteren Dimensionen – außerhalb der Physik – in der Wahrnehmung ihrer Adressaten Form annehmen.

[www.milla.de](http://www.milla.de)

## Studying Production Design at the NFTS



**Tim Hutchinson, Tutor**  
— National Film and Television School,  
Beaconsfield, UK

Uniquely in the UK, the NFTS MA Production Design students study alongside students of other film-making disciplines, engaging in a series of productions where working methods replicate professional practice.

The advent of digital technology has brought in new design tools and ways of working and the course promotes a lively interface between old and new methods. 3D and 2D computer techniques and Concept Art are taught alongside traditional skills such as set sketching, orthographic draughting, design geometry and model-making.

Design students apply their skills to live action and animation films, television programmes, games and commercials, in the studio and on location, using built sets and green screen.

[www.nfts.co.uk](http://www.nfts.co.uk)

## Gemeinsam Filmwelten gestalten



**Donna Hanisch, Leitung VFX & Animation | Szenenbild** — ifs internationale filmschule köln

**Zusammenarbeit Szenenbild und VFX an der ifs**  
Visuelle Effekte erweitern den Gestaltungsspielraum der heutigen Filmsprache in vielschichtiger Weise. Ihr Einsatz bedarf einer engen Zusammenarbeit der beteiligten Departments. Die Konzeption und Vorbereitung von digitalen Elementen ist ein Prozess, der dramaturgische und inhaltliche Auseinandersetzung erfordert. Der Weg zu einer gemeinsamen Vision und Umsetzung einer komplexen Ideenwelt wird in der ifs insbesondere zwischen den Departments Szenenbild und VFX in interdisziplinären Veranstaltungen und Projekten geübt. Da die beiden Gewerke im regulären Ablauf einer Filmproduktion zeitlich und räumlich weit auseinander liegen, nutzen wir die Chance der Studienzzeit, um den gesamten Prozess gemeinsam zu gehen. In der Präsentation werden drei fachübergreifende Filmprojekte vorgestellt.

[www.filmschule.de](http://www.filmschule.de)

# Haben Sie was zu sagen?

PRESSETEXTERSTELLUNG ZUM  
FESTPREIS INKLUSIVE HOSTING  
UND VERSAND.

**newslounge.de**  
**presseportal**

LIVE-MARKETING  
MESSEN, MUSEEN UND AUSSTELLUNGEN  
FOOD- UND NONFOOD-CATERING  
EVENTLOCATIONS  
EVENTPRODUKTION  
VERANSTALTUNGSTECHNIK  
UNTERNEHMENSBERATUNG  
MARKETING- UND MEDIENKOMMUNIKATION  
SERVICES

## Meet the spirit



FC Bayern Erlebniswelt



Hörmann Forum



OSRAM World of Light



Hilti Innovation



Europäische Zentralbank Visitor Centre



Fischer Möbel Showroom



Wilhelma, Afrikanische Menschenaffen



Tschchow Salon Badenweiler

Raumwelten | Talent meets Business

Filmakademie — Donnerstag 18:10 Uhr

## Paris You Got Me – Case Study



**Marian Korenika, Production Designer**  
— Filmakademie Baden-Württemberg, Ludwigsburg

On her daily way home the protagonist Ksenia accidentally comes across the street-painter George. Unimpressed by his illusionistic work – showing a deep abyss – Ksenia starts challenging the illusion by throwing a stone on the painted ground.

Drawing her closer with a magic trick, George makes her reach the edge of the painting. Ksenia stumbles and falls – right into the abyss – which turns real in that very moment. Seconds later the two find themselves in a parallel cosmos.

Their steps turn into dancing taps, gestures into splashes of paint, their action into art and art into the creation of an own reality.

[www.parisyougotme.com](http://www.parisyougotme.com)

UdK Berlin u.a. — Donnerstag 18:30 Uhr

## Virtual Spatial Systems



**Pablo Dornhege, Dozent**  
— Universität der Künste Berlin u.a.

**Erkundungen der Virtuellen Realität**  
Virtual Reality bietet unzählige noch unerschlossene Möglichkeiten, Inhalte räumlich erfahrbar zu machen.

Unter dem Titel 'Virtual Spatial Systems' beschäftigt sich Pablo Dornhege seit 2016 mit der Erkundung, Erprobung und Diskussion dieser Möglichkeiten. Zu den Formaten der Auseinandersetzung mit dem Thema gehören neben Vorträgen auch Seminare und Workshops an verschiedenen Hochschulen. Dabei reicht das Spektrum der Workshop-Inhalte von der Visualisierung architektonischer Entwürfe (Institute for Advanced Architecture Catalunya), über Virtual Prototyping (Narrative Technologies and Spatial Installations – New York University Abu Dhabi) bis zur Entwicklung virtueller immersiver Erlebnisräume (Narrative Environments – Central Saint Martin College London).

[www.virtualspatialsystems.com](http://www.virtualspatialsystems.com)



# Raumwelten Public – Eintritt frei!

9. bis 17. November 2018 im Raumwelten Pavillon  
„Lichtwolke“, im Caligari Kino Ludwigsburg und im Haus der  
Geschichte Baden-Württemberg, Stuttgart

Neben dem zentralen Fachkongress bietet Raumwelten wieder vielfältige Events, bei denen interessierte Bürgerinnen und Bürger aus Ludwigsburg und der Region Stuttgart das Thema „Kommunikation im Raum“ erleben können.

Der Raumwelten Pavillon „Lichtwolke“ ist auch in diesem Jahr Treffpunkt und Zentrum. Er ist zusätzlich zu den Veranstaltungen, täglich zwischen 9. und 17. November bei freiem Eintritt und Lounge-Betrieb ab 14:00 Uhr geöffnet. Hier können Sie mehrere Virtual Reality Installationen erleben und von 15. bis 16. November beim IBA lab der Frage nachgehen, wie Architektur im Jahr 2027 ausgestellt werden wird.

In welchen Räumen und Städten wollen wir in Zukunft leben? Dieser grundlegenden Frage widmen wir uns in verschiedenen Vorträgen und Gesprächsrunden. Zum Auftakt des Public-Programms am Freitag, 9. November, stellen Architektin Claudia Collmar und Helga Müller, Gründerin des Kulturparks Mariposa, bereits „Reale Utopien“ vor.

Am Samstag, 10. November, bringt das Musikfestival #spacetolisten Newcomer aus der Region auf

die Bühne und am Familiensonntag, 11. November, können Kinder in Architekturworkshops ihre eigenen Traumhäuser bauen und Jugendliche lernen, wie man Augmented Reality Anwendungen entwickelt.

„Wie bürgerschaftliche Initiativen den urbanen Raum verändern“ berichten zwei der Initiatoren von Aufbruch Stuttgart, Wieland Backes und Arno Lederer am Montag, 12. November.

Im Haus der Geschichte Baden-Württemberg in Stuttgart (Mittwoch, 14. November) und im Kino Caligari Ludwigsburg (Donnerstag, 15. November) zeigen wir beim Raumwelten Filmprogramm dieses Jahr den Dokumentarfilm „Die Sonneninsel“ von Thomas Elsaesser. Der renommierte Filmwissenschaftler stellt seinen Essayfilm persönlich vor.

Am Freitag, 16. November, präsentieren Melina Löwer und Emely Arnold ihre Installation „FUSION“. Der Entwurf für eine szenografische Bespielung des öffentlichen Raums wurde 2017 beim Szenografie-Wettbewerb „Ludwigswelten“ im Rahmen von Raumwelten prämiert, anschließend in der Weststadt Ludwigsburg umgesetzt und am 7. Oktober 2018 eröffnet.

Lichtwolke — Freitag, 09.11.2018, 19:00 Uhr

## Raum, Geist und Atmosphäre



**Claudia Collmar, Architektin**  
— **Jetworks Arquitectos, Barcelona & Las Palmas**

„Das Erfassen des Raums geschieht instinktiv, ist eine körperliche Erfahrung: Bevor wir ihn denken und definieren, fühlen wir ihn.“ Octavio Paz in „Eduardo Chillida – Vom Eisen zum Licht“

Kann in unserer heutigen Zeit, die hauptsächlich von Wirtschaftlichkeit, Zeitmanagement und Konsumbedürfnis geprägt ist, die Architektur (und damit, die uns formenden Räume), noch als „Gesamtkunstwerk“ bestehen, und uns durch einen besonderen Geist, räumliche Kraft oder Atmosphäre inspirieren und motivieren? Die Kapelle von Ronchamp, das Salk Institute in San Diego oder die Therme von Vals sind zweifellos bekannte Gebäude, die auf eigene Art und Weise etwas in uns zum Klingen bringen, weitgehend unabhängig vom persönlichen Erfahrungsbereich. Welche Faktoren, über Lichtstimmung und Materialwahl hinaus, erzeugen diese besonderen Atmosphären? Und wie können sie auch in der Alltagsumgebung bestehen? Im Grenzbereich von Kunst und Architektur, sowie an unseren eigenen Projekten, untersuche ich das, was uns einen Raum, als etwas Besonderes erfahren lässt.

Lichtwolke — Freitag, 09.11.2018, 19:45 Uhr

## MARIPOSA – Ein Raum von Sinnen für Sinne und Sinn



**Helga Müller, Gründerin**  
— **Kulturpark Mariposa, Arona / Teneriffa**

MARIPOSA ist ein Kulturpark, der wahrlich „von Sinnen“ ist. Ein Ort voll kunstvoll entrückter Schönheit, ein einzigartiger Erfahrungsraum sinnlicher Wahrnehmung (Sinne) und nachdenklicher Besinnung (Sinn). Mit weitem Blick über den Atlantik bietet MARIPOSA den ganz eigenen Zauber eines jeden einzelnen der 20.000 „von Künstlerhand“ geschaffenen Quadratmeter, zahllose Kunstwerke und zugleich Lust und Zeit zur Muße, beflügelt das Denken und gibt Anregung für neue Ideen und kreativen Tatendrang.

Der Kulturpark liegt ruhig und abseits der touristischen Zentren im Süden Teneriffas auf 600 Metern Höhe bei gleichzeitig kurzen Wegen zur Küste. Besondere Gästehäuser, schöne Besprechungsräume – unter freiem Himmel und gedeckt – und Orte des Spiels laden die Gäste ein, kreativ die Zukunft zu planen.

[www.kulturpark-mariposa.com](http://www.kulturpark-mariposa.com)

## Reale Utopien: Der Kulturpark MARIPOSA



**Helga Müller im Gespräch mit Claudia Collmar,  
Tobias Diemer und Tobias Hauser**

Die Stuttgarter Galeristin Helga Müller hat gemeinsam mit ihrem verstorbenen Mann Hans-Jürgen Müller den Kulturpark MARIPOSA auf Teneriffa gegründet und ab 1993 zusammen mit über 80 Künstler\*innen aus aller Welt über 20 Jahre hinweg gestaltet. Unter den Werken im Park finden sich einige des Berliner Künstlers Tobias Hauser, so auch ein schmiedeeisernes Tor. Der Kulturpark ist ein Ort der Begegnung, der seine Besucher im stetigen Austausch mit anderen in ein bewussteres Nachdenken über wichtige gesellschaftliche Fragestellungen hineinführen möchte. Aus diesem Gedanken entstand die, von der Essener Mercator Stiftung geförderte, Zukunftswerkstatt MARIPOSA.

Im Gespräch mit der Architektin Claudia Collmar, Gründungspartnerin von Jetworks Arquitectos, die in ihren Projekten ebenfalls im Grenzbereich von Architektur und Kunst arbeitet, Tobias Diemer, dem Leiter des Bereichs Bildung der Mercator Stiftung und Künstler Tobias Hauser, spürt Helga Müller der Frage nach, wie aus Visionen reale Orte werden können.

## Musikfestival #spacetolisten



**Noah Kwaku  
Kemelon  
The Hunting Elephants**

Die „Lichtwolke“ erklingt für Musikliebhaber mit dem Musikfestival #spacetolisten: in diesem Jahr stehen wieder drei vielsprechende Newcomer – zwei Solokünstler und eine Band – aus der Region auf der Bühne.

Der gebürtige Stuttgarter Noah Kwaku ist Vollblutmusiker. Der Singer-Songwriter begeistert mit ehrlichen Texten und viel Gefühl – „Wahrhaftige, ehrliche Musik kann nur durch ein ehrliches Gefühl entstehen“. Bock auf charmannten Indierock? The Hunting Elephants haben sich genau das auf die Fahne geschrieben: vier Musiker, eine unverkennbare Stimme, eingängige Beats und eine gesunde Prise Übermut. Cihan Ozaman, der unter dem Namen Kemelon die Bühnen der Region erobert, begeistert seine Hörer mit „Modern Electro Pop“ gepaart mit rhythmischen und orientalischen Beats, mit groovigen Bass Lines und einer unverkennbaren Stimme.

Diese Veranstaltung wird unterstützt von pulsmacher aus Ludwigsburg.

[www.pulsmacher.de](http://www.pulsmacher.de)

## Wunschhäuser und Fantasieburgen



**Architektur-Workshops für Kinder (3 – 9 Jahre)  
Daniela Wolfer & Julia Lenzmann  
— Werkschopf, Stuttgart**

In der „Lichtwolke“ wird am Familiensonntag wieder gebaut, gewerkelt und gestaltet: Aus eigens hergestellter natürlicher, bunter Knete, Kartons, Styropor, Stoffen und vielen weiteren Utensilien bauen wir fantastische Häuser, Burgen und mehr.

In Architekturworkshops, geleitet von Daniela Wolfer (Freie Künstlerin) und Julia Lenzmann (Illustratorin) aus Stuttgart können die Kleinen ihrer Fantasie freien Lauf lassen. Der Workshop um 11 Uhr ist für Vorschulkinder (3 – 6 Jahre), der Workshop um 14 Uhr für Grundschulkinder (6 – 9 Jahre) konzipiert. Zu Beginn wird jeweils eine kurze, einfache anregende Einführung anhand von Bildern gegeben.

Eintritt frei, Voranmeldung nötig unter [kartenreservierung@festival-gmbh.de](mailto:kartenreservierung@festival-gmbh.de)

[www.facebook.com/Werkschopf-942142359254900/](https://www.facebook.com/Werkschopf-942142359254900/)

## Flügelwesen: von der Zeichnung zum bewegten Objekt im Raum



**AR-Workshop für Jugendliche (12 – 16 Jahre)  
Angela Warnecke  
— ARTist UG, Stuttgart**

Bei diesem Workshop fliegen wir zwischen den Dimensionen von Raum und Zeit und lernen dabei spielerisch die Künstler Picasso, Calder und Kandinsky kennen. Zuerst zeichnen und entwerfen wir ein Flugobjekt oder Flügelwesen, danach biegen wir es aus Draht und schulen dadurch unser Abstraktionsvermögen. Wir übersetzen Volumen in eine lineare Umsetzung und Flächen in Räume, dadurch erweitern wir unser Raumvorstellungsvermögen.

Im zweiten Schritt wird das entstandene Objekt digital mit der Applikation AR.fx mit dem Smartphone gezeichnet. Entlang dem Objekt bewegen wir unser Smartphone und erfassen die Form digital. Neben dem realen Flügelwesen bzw. Flugobjekt haben wir unsere Kreation auch digital im Augmented Reality Raum und können sie beliebig in weiteren Räumen fliegen lassen.

Eintritt frei, Voranmeldung nötig unter [kartenreservierung@festival-gmbh.de](mailto:kartenreservierung@festival-gmbh.de)  
[www.ARTist-global.eu](http://www.ARTist-global.eu)



## Best of Tricks for Kids des ITFS 2018



### Internationales Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS)

Tricks for Kids heißt das Kinderfilm-Festival des Internationalen Trickfilm-Festival Stuttgart (ITFS). Es lädt ein auf eine internationale Reise durch die zauberhafte Welt des Animationsfilms. Best of Tricks for Kids zeigt eine Auswahl der schönsten Kurzfilme für Kinder, die beim ITFS 2018 zu sehen waren. Es ist eine fantasievolle Mischung aus lustigen und ernsten, unterhaltsamen und berührenden Geschichten: Ein kleines Mädchen und eine ältere Dame erleben gemeinsam Abenteuerliches im Großstadtdschungel, eine aufmüpfige Ameise wirbelt den wohlgeordneten Ameisenstaat völlig durcheinander, ein kleiner Mann wird zum besten Freund eines Blinden, verschiedene Waldbewohner unternehmen die merkwürdigsten Anstrengungen, um dem harten russischen Winter zu trotzen ...

Die Filme sind ohne Dialoge und empfohlen ab 4 Jahren. Programmlänge ca. 70 Minuten.

[www.itfs.de](http://www.itfs.de)

## Impulse für die Stadt von Morgen



### Prof. Dr. Wieland Backes, Erster Vorsitzender — Aufbruch Stuttgart e. V.

#### Wie die Initiative „Aufbruch Stuttgart“ für eine bessere urbane Zukunft begeistert.

„Das Stuttgart der Zukunft braucht eine Idee.“ In großen Lettern steht es so in der Informationsbrochure eines noch jungen Vereins, der die städtebauliche Diskussion über die Stadt von Morgen neu beflügelt hat: „Aufbruch Stuttgart“.

Wieland Backes, Mitbegründer und Vorsitzender, berichtet über die Strategien und Erfolge der Initiative, deren Mitgliederzahl in den ersten Monaten Ihrer Existenz geradezu explosionsartig gewachsen ist. Seine Erfahrung: Gleich, ob es um die Überwindung der Verkehrsschneise B 14 oder das Städtebau-Projekt „Rosenstein“ geht, das Ringen um ein lebendiges, menschengerechtes Stuttgart von Morgen braucht eine Vision – und einen langen Atem.

[www.aufbruch-Stuttgart.com](http://www.aufbruch-Stuttgart.com)

## Die Wiederentdeckung des öffentlichen Raums



### Prof. Arno Lederer, Architekt, Geschäftsführer — Lederer Ragnarsdóttir Oei, Stuttgart

**Stuttgart und das Erbe der autogerechten Stadt**  
Arno Lederer arbeitet seit 37 Jahren als selbständiger Architekt. Die Bauten und Wettbewerbsbeiträge des Büros Lederer Ragnarsdóttir Oei sind vielfach ausgezeichnet. Er war Professor an der Hochschule für Technik, Stuttgart und an den Universitäten Karlsruhe und Stuttgart und engagiert sich als stellvertretender Vorsitzender bei Aufbruch Stuttgart e.V. Mit seinem Büro hat er zuletzt den Umbau des Wilhelmshofparks zum Stadtpalais – Museum für Stuttgart gestaltet.

So ist es nicht verwunderlich, dass er sich mit „Aufbruch Stuttgart“ für die Entwicklung von Konzepten für ein attraktives Kulturquartier einsetzt. Ziel der Initiative ist es unter anderem, den gesamten Bereich zwischen Schillerstraße, Charlottenplatz und Planie einer Neugestaltung zuzuführen.

[www.archlro.de](http://www.archlro.de)  
[www.aufbruch-Stuttgart.com](http://www.aufbruch-Stuttgart.com)

## IBA lab



### Von der Weißenhofsiedlung 1927 in die StadtRegion Stuttgart 2027

Internationale Bauausstellung – wie kann Architektur und Stadt im Jahr 2027 ausgestellt werden? Im Vergleich zur Werkbundsiedlung am Weißenhof 1927 stehen heute viel mehr Möglichkeiten zur Verfügung, Bauausstellungen zu inszenieren, zu visualisieren und zu kommunizieren.

Ein offenes, für alle Teilnehmer des Raumwelten-Kongresses offenstehendes IBA lab im Pavillon „Lichtwolke“ ruft auf, Visionen und Ideen für Formate, Konzepte und Methoden zu imaginieren, Architektur und gebaute Stadt im Jahr 2027 auszustellen, zu kommunizieren und erlebbar zu machen: Eine Ausstellung mit einer großen Zahl an Exponaten in vielfältigen Dimensionen und an unterschiedlichsten Orten. Was wird im Jahr 2027 Avantgarde sein?

[www.iba2027.de](http://www.iba2027.de)

## Die Sonneninsel



**Dokumentarfilm — Thomas Elsaesser,  
Deutschland, 2017, 89 Min.**

Wie lässt sich anhand eines Koffers mit Briefen, einer Handvoll Gedichte und einer Blechdose mit Super-8-Filmen eine der außergewöhnlichsten Familiengeschichten des 20. Jahrhunderts rekonstruieren?

Der Filmhistoriker Thomas Elsaesser erweckt in seinem Essayfilm „Die Sonneninsel“ aus dokumentarischen und persönlichen Filmmaterial und Brieffragmenten den Geist des Auf- und Umbruchs der späten 1920er und frühen 1930er Jahre in Frankfurt und Berlin wieder zum Leben. Der Zuschauer erlebt diese so folgenschwere Epoche mit ihren Hoffnungen und Verwerfungen, Leidenschaften und Lebensentwürfen, samt der sich als trügerisch erweisenden Utopie einer neuen Gemeinschaft, die Technik und Natur im Kreislauf der Nachhaltigkeit verbinden will.

Im Mittelpunkt stehen die Karriere des bekannten Frankfurter Stadtarchitekten Martin Elsaesser (1884-1957) in den Jahren zwischen 1925-1945 und die turbulente Beziehung seiner Ehefrau Liesel zu dem



unangepassten und idealistischen Gartenbauarchitekten Leberecht Migge.

[www.martin-elsaesser-stiftung.de](http://www.martin-elsaesser-stiftung.de)

Thomas Elsaesser ist anwesend, im Anschluss an die Vorstellung findet ein Publikumsgespräch statt.

Moderation: Dr. Kay Hoffmann

In Zusammenarbeit mit dem Haus des Dokumentarfilms Stuttgart, der Architektenkammer Baden-Württemberg, Kammergruppe Ludwigsburg, NaturVision Filmfestival, Kinokult e. V. Programmkinos und dem Haus der Geschichte Baden-Württemberg.

## Ludwigswelten – Wettbewerb für Szenografie im öffentlichen Raum



**Melina Löwer — M.Sc. Landschaftsarchitektur Uni-  
versität Kassel & Emely Arnold — M.Sc. Architektur  
TU Darmstadt**

Der von Raumwelten und der Stadt Ludwigsburg 2017 ins Leben gerufene Wettbewerb „Ludwigswelten“ zeichnet ein kreatives szenografisches Konzept zur Beseitigung des öffentlichen Raums aus. Für den ersten Durchgang wurde eine Freifläche in der Ludwigsburger Weststadt an der Kreuzung Gänsfußallee / Grönerstraße ausgewählt. Sie stellt bislang die räumliche Schnittstelle zwischen Arbeiten und Wohnen im umliegenden Gebiet dar. Die Herausforderung der Aufgabe war es, diesen öffentlichen Raum auf eine Weise szenografisch zu transformieren, die seiner vermittelnden Aufgabe gerecht wird. Daher soll die Grünfläche zukünftig zu einem kommunikativen Verweilen einladen, welches zur Fusion verschiedener Nutzungen führt. Aus diesem Gedanken heraus entwickelten Melina Löwer und Emely Arnold das Projekt „FUSION – Arbeiten und Wohnen in der Weststadt“ mit dem Konzept der „Auflösung des Containers“, welches als künstlerische Inszenierung im Raum zum Nachdenken anregen und den Austausch fördern soll.



Im Frühherbst 2018 wurde das Projekt umgesetzt und im Rahmen des KulturRegion-Festivals „Drehmoment“ feierlich eröffnet. Bei Raumwelten präsentieren die Gewinnerinnen von Ludwigswelten 2017 Konzept und Umsetzung von „FUSION – Arbeiten und Wohnen in der Weststadt“, einer charakteristischen Mischung aus Gartenarchitektur und Containerlandschaft. Wiebke Richert, Leiterin des Fachbereichs Kunst und Kultur der Stadt Ludwigsburg, hat das von Oberbürgermeister Werner Spec initiierte Projekt „Ludwigswelten“ von Anfang an begleitet. Sie lässt den Premieren-Durchlauf des Wettbewerbs Revue passieren und erklärt, was Szenografie im öffentlichen Raum für die Stadt Ludwigsburg bedeuten. Konrad Seigfried, Erster Bürgermeister der Stadt Ludwigsburg, spricht ein Grußwort.

Am Samstag, 17.11.2018, um 11 Uhr können Sie „FUSION“ mit Melina Löwer und Emely Arnold besichtigen. Der Treffpunkt ist vor dem Pavillon „Lichtwolke“.

[www.raum-welten.com/wettbewerb/ludwigswelten](http://www.raum-welten.com/wettbewerb/ludwigswelten)



VR-Installationen erleben



**LOGICS Of GOLD VR**  
Marie Lienhard, Künstlerin, Stuttgart

Virtual Reality Flug mit einem vergoldeten Heliumballon zum Rand des Universums und zurück. Zentraler Aspekt von LOGICS Of GOLD ist es, über Virtual Reality einen Zugang zu einer existierenden Realität zu ermöglichen, die uns physikalisch unerreichbar ist. Das visuell vollkommen immersive Erlebnis lässt den Betrachter eine überraschend überwältigende körperliche Erfahrung der Schwerelosigkeit erleben.

Gold ist ebenso selten auf der Erde wie im Universum. Sterne explodieren als Supernova. Für wenige Augenblicke setzt jeder dieser Sterne die Energie frei, über die alle Sterne dieser Galaxie zusammen verfügen. In dieser Explosion werden Goldatome erzeugt und ins Universum geschleudert. Die Erde erreichte das Gold, als Meteoriten auf ihre Oberfläche einschlugen.



**MindPalace VR**  
Dominik Stockhausen, Carl Krause, Nikolai Maderthoner — Animationsinstitut der Filmakademie Baden-Württemberg

Der 3D-animierte Virtual Reality-Kurzfilm MindPalace schildert Szenen einer vor dem Scheitern stehenden Beziehung. Ein Mann wird gegen seinen Willen in den Kopf seines Partners eingesperrt. Erleben Sie ein Beziehungsdrama an der Schnittstelle zwischen Kunst und Technologie.

Beide VR-Installationen können Sie zwischen 09. und 17. November täglich ab 14:00 Uhr im Raumwelten-Pavillon „Lichtwolke“ ausprobieren.

Der goldene Schnitt ist kein Rasierwasser



Mario Ohno mit Bertha zu Gast bei Raumwelten

Mario Ohno kocht, lebt und handelt nach einem Gedanken von Ernst Gombrich: „Das Brechen der Eintönigkeit besteht nicht im Aufhören, sondern im Steigern des Gewohnten durch die Einführung eines neuen Interesses.“ Seine Gerichte sind geprägt von seiner in den letzten 25 Jahren stetig erweiterten Handschrift als aktiver Künstlerkoch / Kochkünstler. Sie bieten das Erlebnis traditionsbewusster Küche auf überraschend raffinierte Art.

Speziell für Raumwelten kommt Mario Ohno am Kongress-Donnerstag und -Freitag mit seinem mobilen Picknick-Koffer – der roten Bertha – vor die „Lichtwolke“. Einst das kleinste genormte Löschfahrzeug deutscher Feuerwehren, ist Bertha heute das größte Erlebnisfahrzeug außerhalb jeder Norm im Raum Stuttgart. Hier serviert Mario Ohno rote Bratwürste im goldenen Schnitt, blattvergoldet und mit selbstgemachtem, violetten Senf. Es gibt viel zu entdecken und zu erschmecken.

[www.ohno-ohno.de/mario-ohno/](http://www.ohno-ohno.de/mario-ohno/)



# Der digitale Raum: Raumwelten goes VR

17. November 2018

im Raumwelten Pavillon „Lichtwolke“ und im Bühnenturm der ADK

Erstmalig bietet Raumwelten mit Unterstützung des Ministeriums für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg einen Thementag zum digitalen Raum an. Hier stellen Künstler, Filmemacher, Start-ups, Studierende und Wissenschaftler ihre Entwicklungen, Arbeiten und Projekte im Bereich Virtual Reality für Film und Theater vor.

Der Vormittag steht ganz im Zeichen der Möglichkeiten von Virtual Reality für das Medium Film und seine verschiedenen Genres: Science Fiction, Beziehungsdrama oder Serie, alles in 360°. Regisseur Dani Levy etwa drehte vier fiktionale VR-Kurzfilme in der heiligen Stadt Jerusalem, die von „Glaube · Liebe · Hoffnung · Angst“ erzählen. Aber auch Planetarien profitieren von der Entwicklung im VR-Bereich, wie Florian Rothenberger zu berichten weiß.

Am Nachmittag widmen wir uns Theater und Performancekunst. Die CyberRäuber aus Berlin arbeiten an der Verbindung von Theater und Virtueller Realität und berichten aus der Praxis. Die Künstlerin Marie Lienhard schickt einen Heliumballon mit Kamera in die Stratosphäre – die Bilder werden live übertragen. Regisseur Schorsch Kamerun und Szenografin Katja Eichbaum sprechen über ihre Stuttgarter Inszenierung „Ein Sommernachtstraum im Cyber Valley“.

**10:00 Uhr** Markus Brandmair, MIM Fusion, München:  
Case-Study: „Escape the World VR“

**10:45 Uhr** Carl Krause, Dominik Stockhausen,  
Nikolai Maderthoner, Animationsinstitut:  
„MindPalace VR“

**11:45 Uhr** Irene Höfer, Medea Film Factory, Berlin:  
„Geschichten aus Jerusalem: Glaube · Liebe ·  
Hoffnung · Angst“

**12:30 Uhr** Florian Rothenberger, visuarte, München:  
„Vom Planetarium zur VR Brille“

**14:00 Uhr** CyberRäuber, Berlin:  
„Theater und Virtuelle Realität“

**15:00 Uhr** Sabiha Ghellal, Hochschule der Medien  
Stuttgart: „Mixed Reality Experiences für  
Theater und Museen“

**16:00 Uhr** Marie Lienhard, Künstlerin: ‚Of LIGHTS‘ –  
360° VR Kamera Ballon Raumfahrt

**Ein Sommernachtstraum im Cyber Valley**

**17:00 Uhr** Die Szenografin Katja Eichbaum im  
Gespräch mit Thomas Koch,  
Kommunikationsdirektor, Oper Stuttgart

**18:00 Uhr** Regisseur Schorsch Kamerun im  
Gespräch mit Ulrich Wegenast,  
Künstlerischer Geschäftsführer, Film- und  
Medienfestival gGmbH

Lichtwolke — Samstag, 17.11.2018, 10:00 Uhr

## Storytelling im virtuellen Raum



**Markus Brandmair, Geschäftsführer  
— MIM Fusion, München**

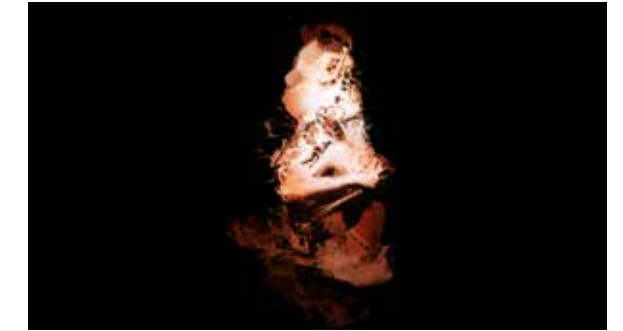
### Case-Study „Escape the World VR“

Content ist King! Dieser mittlerweile schon fast zur Binsenweisheit avancierte Slogan manifestiert sich nicht nur anhand populärer Beispiele, wie Netflix, Youtube und Co. Genauso befindet sich Virtual Reality inmitten eines disruptiven Transformationsprozesses, weg von einer technologiegetriebenen Anwendung hin zu einem contentgetriebenen Medium. Mit ESCAPE THE WORLD VR fügen wir diesem Treiber ein weiteres Stück hinzu. Wir rücken die Zuschauer ins Zentrum des Geschehens und lassen sie unmittelbar die Action und Emotionen der Protagonisten erleben. Dabei werden klassische Erzählelemente mit den neuen Erzähltechniken von VR verbunden. ESCAPE THE WORLD VR hat insofern den Anspruch, Storytelling auf ein neues Level zu bringen.

[www.mim-fusion.de](http://www.mim-fusion.de)

Lichtwolke — Samstag, 17.11.2018, 10:45 Uhr

## MindPalace – Creating an Experimental VR Short



**Dominik Stockhausen, Carl Krause, Nikolai Maderthoner,  
Teilnehmer an der Talentförderinitiative IP NOW —  
Animationsinstitut, Filmakademie Baden-Württemberg**

Der mit Hilfe von Motion Capture-Aufnahmen erstellte 3D-animierte Virtual Reality-Kurzfilm MindPalace schildert Szenen einer vor dem Scheitern stehenden Beziehung. Ein Mann wird gegen seinen Willen in den Kopf seines Partners eingesperrt, in einem letzten verzweifelten Versuch zu kommunizieren. Der Anspruch für dieses Projekt ist die Erforschung des narrativen Potentials von VR-Anwendungen, einer Technologie, deren Relevanz als erzählerisches Medium immer größer wird.

„Das Projekt MindPalace ist eine völlig neue VR-Erfahrung,“ erklärt Prof. Andreas Hykade, Leiter des Animationsinstituts der Filmakademie Baden-Württemberg. „Die Filmemacher entführen uns dabei in ein Beziehungsdrama intensivster Art. Hier wird Pionierarbeit an der Schnittstelle zwischen Kunst und Technologie geleistet.“

[www.mindpalace-vr.com](http://www.mindpalace-vr.com)  
[www.animationsinstitut.de](http://www.animationsinstitut.de)



## Geschichten aus Jerusalem: Glaube·Liebe·Hoffnung·Angst



**Irene Höfer, Produzentin**  
— Medea Film Factory, Berlin

Wie kann man Kunst erfahrbar machen? In Dani Levys Jerusalem Stories in 360° VR 3D ist man mitten drin in einer emotionalen Geschichte, fiktional realisiert an realen Orten. Plötzlich sind wir in einer neuen Dimension von filmischen Räumen, von neuen Formen des filmischen Erzählens. Schon immer war es der Traum von Filmemachern, die Zuschauer mit ihren Filmen sinnlich, emotional und packend in eine Geschichte oder fremde Welt zu entführen. So war die Erfindung der ‚laufenden Bilder‘ eine einzigartige Sensation auf dem Weg des Geschichtenerzählens. Es ist, als wären wir noch einmal am Anfang des Kinos, als der Zug uns überrollte. Pionierarbeit, die Dani Levy und das gesamte Team, das Jüdische Museum Berlin und die Förderer geleistet haben. Das ist nur ein Anfang und macht Lust auf mehr!

[www.jmberlin.de/ausstellung-geschichten-aus-jerusalem-glaube-liebe-hoffnung-angst](http://www.jmberlin.de/ausstellung-geschichten-aus-jerusalem-glaube-liebe-hoffnung-angst)  
[www.medeafilm.com](http://www.medeafilm.com)

## Vom Planetarium zur VR Brille



**Florian Rothenberger, Inhaber / Kreativ Direktor**  
— visuarte – mediale Erlebniswelten, München

### Erlebnisse mit Sinn und Verstand

Immersive Erlebnisse nehmen den Betrachter mit auf eine faszinierende Reise. Und das schon länger als man denkt. Zwischen dem ersten Planetarium 1924 und der VR Brille, die seit etwa 2015 als massentaugliches System verfügbar ist, liegen fast 100 Jahre. VR Brillen – das Planetarium to Go – ermöglichen unterschiedlichste, intensive Erlebnisse und ein Eintauchen in andere Welten. Neben vielen industriellen Anwendungen hat nicht nur die Gamesbranche, sondern auch die Filmbranche das Medium entdeckt. Die Dramaturgie, bildliche und akustische Stilmittel sind dabei entscheidend, um die Wirkung richtig zu entfalten. Die Erfahrungen aus Planetariumsproduktionen nutzt visuarte mittlerweile auch im Medium VR / AR Brille.

Die Suche nach dem Rezept für die beste Wirkung einer Story hat begonnen.

[www.visuarte.com](http://www.visuarte.com)

## Theater und Virtuelle Realität



**Björn Lengers, Mitgründer**  
— CyberRäuber – Theater der Virtuellen Realität, Berlin

### Gelernte Lektionen aus drei Jahren

Seit Anfang 2016 arbeiten Marcel Karnapke und Björn Lengers unter dem Label CyberRäuber an der Verbindung von Theater und Virtueller Realität. Aus Neugierde und Entdeckungslust als künstlerisches Experiment gestartet, realisieren sie mittlerweile für renommierte Theater Projekte zwischen Bühne und Digitalem und sind Pioniere der darstellenden Kunst im virtuellen Raum.

Im Vortrag mit anschließender Diskussion stellt CyberRäuber Björn Lengers einige der bisherigen Arbeiten vor, spricht über Fehler, Sackgassen, Lösungen, Erfolge und gibt einen Einblick, was dies alles für das Theater der näheren Zukunft bedeuten könnte.

[www.vtheater.net](http://www.vtheater.net)

## Designing Mixed Reality Experiences in a Museum or Theater



**Prof. Dr. Sabiha Ghellal, Interaction & Game Design**  
— Hochschule der Medien Stuttgart

The state's digitalization campaign calls for digital innovation and provides funding for new experiences. Mixed Reality – the overarching terminology for virtual and augmented reality – plays next to artificial intelligence (AI), machine learning, automated image recognition and gamification an important role. However, few museums or theatres have the necessary know-how to conceptualize, design or develop new digital experiences. I will present two case studies "Playing with Virtual Realities", a VR dance performance developed as part of interdisciplinary research initiative at Gamelab. berlin run by the Cluster of Excellence "Image Knowledge und Gestaltung" at the Humboldt-Universität zu Berlin, and „Ein Sommernachtstraum im Cyber Valley“ a music-theater based verification nightmare directed by Schorsch Kamerun at Schauspiel Stuttgart. In my talk I will illustrate how off-the-shelf VR equipment can be utilized to create thrilling new performances with little technological know-how and discuss if and how VR design patterns may help theaters and museums to create novel mixed reality experiences.

## VR-Experiences im Bühnenturm



**Akademie für Darstellende Kunst  
Baden-Württemberg**

Am Raumwelten VR-Samstag können Sie, begleitend zu den Vorträgen in der „Lichtwolke“, drei VR-Installationen selbst ausprobieren.

Reisen Sie in der 7-minütigen Science-Fiction Experience „Escape the World VR“ von Markus Brandmair und Christoph Englert durchs Weltall oder sehen Sie die fiktionale VR-Serie „Geschichten aus Jerusalem: Glaube-Liebe-Hoffnung-Angst“ von Dani Levy. Die vier Episoden erzählen aus israelischer und palästinensischer Perspektive vom Leben an einem Brennpunkt des Nahost-Konflikts und sind geprägt vom trockenen Humor, den wir aus Levys Filmen kennen.

Außerdem zeigt CyberRäuber - Theater der Virtuellen Realität „Memories of Borderline“. Die VR-Dokumentation eines Theaterstücks basiert auf der Inszenierung „Die Borderline Prozession“ von Kay Voges am Schauspiel Dortmund.

## ‘Of LIGHTS’ – 360° VR Kamera Ballon Raumfahrt START



**Marie Lienhard, Künstlerin, Stuttgart**

Am Samstag, 17. November, zum Sonnenuntergang, steigt im Rahmen eines öffentlichen Events vom Akademiehof, direkt vor dem Raumwelten-Pavillon „Lichtwolke“, ein zwei Meter großer Heliumballon auf, an dem eine 360° Panoramakamera befestigt ist. Diese Kamera filmt die gesamte Umgebung: das Verlassen der Stadt, sowie den Himmel über und um ihr, den Sonnenuntergang außerhalb unserer Erdatmosphäre und schließlich den Nachthimmel. Die Welt wird immer kleiner auf dem Weg in die Stratosphäre, bis der Ballon auf ca. 35 km Höhe platzt. Dieser spektakuläre Moment ist auch Teil der 360° Aufnahmen – sowie der Fall zurück zur nächtlichen Erde, den Lichtern der Stadt und der Dunkelheit auf dem Land.

Zu Raumwelten 2019 werden diese Aufnahmen dann als VR-Erlebnis den Besuchern zugänglich gemacht!

[www.marie-lienhard.com](http://www.marie-lienhard.com)

## Ein Sommernachtstraum im Cyber Valley



**Katja Eichbaum, Szenografin, Hamburg  
im Gespräch mit Thomas Koch, Oper Stuttgart**

„Heimat, Hightech, Highspeed“ – so warb die Landesregierung Baden-Württemberg 2014 für ihre Digitalisierungsstrategie und rief das Prestigeprojekt Cyber Valley ins Leben, mit dem die Region Stuttgart zu einem Wirtschafts- und Forschungszentrum für künstliche Intelligenz ausgebaut werden soll.

Das inspirierte Regisseur und Musiker Schorsch Kamerun zu einer musiktheatralen Adaption von Shakespeares „Ein Sommernachtstraum“, die er „im Cyber Valley“ verortet und mit dem Untertitel „Shakespeares Zauberwald als psychedelisches Maschinenklingeländle“ im Februar 2018 am Schauspiel Stuttgart zur Uraufführung brachte. Für Schorsch Kamerun sind Stuttgart und die Region ein Ort riesiger Widersprüche und das reflektiert er seiner Inszenierung: „Hier hext sich Shakespeare in das liebliche Neckartal, das Neckartal trifft den Elektrohirschen der anarchische Puck auf Winfried Kretschmann.“



**Schorsch Kamerun, Regisseur und Musiker,  
Hamburg im Gespräch mit Ulrich Wegenast,  
Film- und Medienfestival gGmbH**

Für die Inszenierung arbeitete Schorsch Kamerun mit Katja Eichbaum zusammen, die seit 2008 zu vielen Theaterprojekten und Konzerten von Kamerun Videoinstallationen, Performances, Bühnen- und Kostümbilder konzipiert und umsetzt. Über die Stuttgarter Produktion sagt Katja Eichbaum: „Ein Sommernachtstraum im Cyber Valley“ ist ein total durchgeknalltes Schichtenmodell, über das man sich nur wundern kann und das einem ständig beweist, auf einer anderen Etage gerade etwas zu verpasst zu haben. Alle Komponenten dehnen sich aus, um sich am Ende wieder zusammenzuziehen.“

Bei Raumwelten berichten Katja Eichbaum im Gespräch mit Thomas Koch (Kommunikationsdirektor, Oper Stuttgart) und Schorsch Kamerun im Gespräch mit Ulrich Wegenast (Künstlerischer Geschäftsführer, Film- und Medienfestival gGmbH) von ihren jüngsten Erfahrungen im Cyber Valley.



Partner



Medienpartner



26.  
INTERNATIONALES  
TRICKFILM FESTIVAL  
FESTIVAL OF ANIMATED FILM  
STUTTGART '19  
30. APRIL – 05. MAI 2019

#itfs  
www.ITFS.de

Veranstalter / Organiser:



## innolution valley 2018 – das innovation & startup festival

### Zwei Tage voller Future Trends, Networking, Brainstorming und Innolution



15. und 16. November 2018  
— Forum am Schlosspark, Ludwigsburg

Unter dem Motto „Innovation meets Revolution“ treffen am 15. und 16. November 2018 etablierte Unternehmen von Mittelstand bis Corporate, Gründer und Start-ups, Investoren und Business Angels und Studenten zusammen. Wie die digitale Transformation in jedem Unternehmen gelingen kann und neue Technologien gewinnbringend eingesetzt werden können, zeigen an beiden Event-Tagen mehr als 120 erfahrene Experten und bekannte Keynote Speaker in Vorträgen und Workshops. Der Fokus liegt hierbei auf neuen Trends und Technologien, gepaart mit innovativen Ideen der Start-ups. Interessierte haben neben den Vorträgen die Möglichkeit, sich in gemeinsamen Brainstormings und Workshops einzubringen und an Ideen und neuen Trends zu arbeiten sowie sich in der großen Expo auf über 5.000 qm und Networking-Area mit Vertretern von Unternehmen und Innovatoren auszutauschen. Auch für die Findung neuer Mitarbeiter werden innovative Möglichkeiten geboten.

Gemeinsam mit Business Punk wird am 15. November Abend bei der After-Party in entspannter Atmosphäre, bei guter Musik und kühlen Getränken genetzt und gefeiert.

[www.innolutionvalley.com](http://www.innolutionvalley.com)

# innolution valley

## das innovation & startup festival



5000m<sup>2</sup>  
Expo



Startup  
Pitches



Networking  
Brainstorming  
Innolution



2 Tage



120+  
Top-Speaker



4000+  
Besucher



Forum am  
Schlosspark  
Ludwigsburg



## Filmakademie Baden-Württemberg



Die 1991 gegründete Filmakademie Baden-Württemberg ist mit rund 450 Studierenden eine der größten deutschen Filmhochschulen. Sie zählt international zu den renommiertesten Filmbildungsstätten mit exzellentem Ruf. Dafür sorgt ein stark praxisorientiertes Lehrkonzept, das pro Jahr von über 300 hochkarätigen Gastlehrenden aus der Film- und Medienbranche umgesetzt wird sowie eine zunehmend internationale Ausrichtung.

Die Filmakademie bietet ihren Studierenden mit dem „Campus Ludwigsburg“ eine einzigartige Qualifikationsmöglichkeit durch eine Vernetzung zwischen der Filmakademie Baden-Württemberg und ihrem Animationsinstitut sowie dem Atelier Ludwigsburg-Paris und der ebenfalls auf dem Campus ansässigen Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg.

[www.filmakademie.de](http://www.filmakademie.de)

## Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg



Die Akademie für Darstellende Kunst Baden-Württemberg (ADK), 2007 gegründet, bereitet Studierende umfassend – und deutschlandweit in der Kombination einmalig – auf Berufe für die Bühne und den Film vor. Das Studium zielt auf eine praxisorientierte, projekthafte Ausbildung, innerhalb derer jahrgangs- und studiengangsübergreifende Zusammenarbeit zwischen Regie, Dramaturgie, Schauspiel, Film und Neue Medien sowie Bühnen- und Kostümbild initiiert wird. Das Studienkonzept der Akademie für Darstellende Kunst sieht die interdisziplinäre Ausrichtung als zentralen Kern. Die Kooperation mit der Filmakademie auf dem gemeinsamen Campus sowie die Kooperation mit der Staatlichen Akademie der Bildenden Künste Stuttgart und ihrem Studiengang Bühnen- und Kostümbild ermöglicht, auf eine Kunst zu reagieren, die sich massiv im Wandel befindet und heutigen Theaterschaffenden mehr denn je abverlangt, sich breit aufzustellen und sich über die Grenzen des eigenen Metiers hinweg zu bilden. Deswegen sieht die ADK neben der fundierten Ausbildung für das Theater integrierte Projekte vor, die bereichs- und genreübergreifend neue Formen – insbesondere mit neuen Medien – erproben, und fördert den überregionalen und internationalen Austausch.

[www.adk-bw.de](http://www.adk-bw.de)

## Hochschule der Medien Stuttgart



Die Hochschule der Medien (HdM) ist eine staatliche Hochschule für Angewandte Wissenschaften mit fast 30 akkreditierten Bachelor- und Masterprogrammen und bildet Spezialisten und Allrounder für die Medienwelt aus. Theorie läuft hier nie ohne Praxis: Spannende Projekte in den Studios und Laboren oder in Zusammenarbeit mit Partnerunternehmen ergänzen die theoretischen Grundlagen und Lehrveranstaltungen. Die Professoren und Dozenten der HdM haben eine fundierte wissenschaftliche Ausbildung und verfügen über mehrere Jahre Berufserfahrung in oder mit den Medien.

Alle Einrichtungen der HdM sind auf einem Campusgelände in der Nobelstraße in Stuttgart-Vaihingen zu finden.

[www.hdm-stuttgart.de](http://www.hdm-stuttgart.de)



## Staatliche Akademie der Bildenden Künste Stuttgart

# abk—

Staatliche Akademie  
der Bildenden Künste  
Stuttgart

Die ABK Stuttgart ist eine der größten und ältesten Kunsthochschulen Deutschlands. Sie bietet etwa 900 Studierenden in 20 Studiengängen der Fachgruppen Architektur, Kunst sowie Design und Kunstwissenschaften-Restaurierung ein breites Spektrum an Studien- und Forschungsmöglichkeiten. Interdisziplinäre Lehrangebote und Kooperationen der Studiengänge zeichnen die gestalterisch-künstlerische Arbeitsweise in besonderer Weise aus. Der Fachbereich Architektur, der mit „Raumwelten 2018“ kooperiert, steht beispielhaft für die hohe Qualität und künstlerische Strahlkraft eines Studiums an der ABK Stuttgart: In den letzten Jahren konnte der Studiengang Architektur sich in anerkannten bundesweiten Rankings regelmäßig im Spitzenfeld aller bewerteten Hochschulen platzieren.

[www.abk-stuttgart.de](http://www.abk-stuttgart.de)

## Hochschule für Technik Stuttgart

# Hochschule für Technik Stuttgart

Tradition und Innovation – das charakterisiert die Hochschule für Technik Stuttgart seit der Gründung 1832. Heute werden 32 Bachelor- und Master-Studiengänge in den Studienbereichen Architektur und Gestaltung, Bauingenieurwesen, Bauphysik, Wirtschaft, Vermessung, Informatik und Mathematik angeboten. Dazu gehören neue Inhalte und Lehrformen, praktische Studienprojekte in Zusammenarbeit mit Firmen und Büros, ein aktiver Medieneinsatz sowie die Vermittlung von sozialen Kompetenzen und Fremdsprachen.

Mit ihren Forschungsprojekten gehört die HFT Stuttgart zu den drittmittelstärksten Hochschulen des Landes. Die angewandte Forschung befruchtet die Lehre, die Weiterbildung, das lebenslange Lernen sowie den Technologietransfer. Hier besteht eine besondere Verpflichtung, die Standortvorteile der Region Stuttgart zu nutzen.

[www.hft-stuttgart.de](http://www.hft-stuttgart.de)


# Smile


Zuerst musst du deine Kunden mögen,  
bevor sie dich mögen. Just be nice.

Choose  
infact●digital



Tickets

- 

Tickets sind erhältlich über [www.raum-welten.com/tickets](http://www.raum-welten.com/tickets) sowie am 15. und 16.11.2018 (8:30 - 20:00 Uhr) vor Ort am Akkreditierungs-Counter im Pavillon „Lichtwolke“ auf dem Akademiehof.  
Weitere Infos unter 0711-9 25 46-123.
- 

Reisen Sie für nur 79,50 € mit der **Deutschen Bahn in der 1. Klasse**: [www.raum-welten.com/tickets](http://www.raum-welten.com/tickets)

PREISE inkl. MwSt.	Visitor	Studierende
Tagesticket Donnerstag 15.11.2018	181,90 €	101,65 €
Tagesticket Freitag 16.11.2018	181,90 €	101,65 €
Kombiticket Do + Fr 15. bis 16.11.2018	299,60 €	160,50 €
Kombiticket Raumwelten + innolution valley 15. bis 16.11.2018	549,00 €	199,00 €
Presseakkreditierung Do + Fr 15. bis 16.11.2018	Eintritt frei	
Raumwelten Talent 15.11.2018	Eintritt frei	
Raumwelten Public im Pavillon „Lichtwolke“ 09. bis 17.11.2018	Eintritt frei	
Architektur- und Augmented Reality-Workshops am Familiensonntag, 11.11.2018	Eintritt frei   Voranmeldung unter <a href="mailto:kartenreservierung@festival-gmbh.de">kartenreservierung@festival-gmbh.de</a> oder vor Ort im Pavillon „Lichtwolke“ auf dem Akademiehof	
Raumwelten Filmprogramm im Haus der Geschichte und im Caligari Kino am 14. und 15. 11.2018	10,- €, erm. 7,- €, Kind bis 16 Jahre 6,- €   nur an der Abendkasse, keine Kartenzahlung möglich; Reservierung unter <a href="mailto:kartenreservierung@festival-gmbh.de">kartenreservierung@festival-gmbh.de</a>	

Das jeweilige Ticket beinhaltet Kongresscatering sowie ein Mittagsbuffet und nicht-alkoholische Getränke, Zugang zum Kongress, Workshops sowie zu weiteren Programmpunkten wie dem Start-up Hub (14.11.) oder der IBA Special Lecture (15.11.) im Haus der Architekten Stuttgart (mit Voranmeldung). Das Kombiticket Raumwelten + innolution valley gewährt am 15. und 16.11. Zugang zu allen Vorträgen und Workshops, zur Networking Area, den Startup Pitches, der Expo und zur gemeinsamen Networking Party am Abend des 15.11. powered by Businesspunk. Akkreditierungen sind personengebunden und nicht übertragbar.



[www.raum-welten.com](http://www.raum-welten.com) | [#raumwelten](https://twitter.com/Raum_Welten)  
Raumwelten im Social Web: [f](https://www.facebook.com/RaumweltenLudwigsburg) RaumweltenLudwigsburg  
[Raum\\_Welten](https://www.instagram.com/Raumwelten_Ludwigsburg) | [Raumwelten](https://www.youtube.com/Raumwelten) | [Raumwelten\\_Ludwigsburg](https://www.instagram.com/Raumwelten_Ludwigsburg)

Impressum

Veranstalter Raumwelten



Film- und Medienfestival gGmbH  
Stephanstr. 33, 70173 Stuttgart  
+49-(0)711-9 25 46-0  
[kontakt@festival-gmbh.de](mailto:kontakt@festival-gmbh.de) | [www.festival-gmbh.de](http://www.festival-gmbh.de)  
Geschäftsführer Programm: Prof. Ulrich Wegenast  
Geschäftsführer Organisation und Finanzen: Dieter Krauß

Mitveranstalter Raumwelten



Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH (WRS)  
Friedrichstraße 10, 70174 Stuttgart  
+49-(0)711-22 835-0  
[info@region-stuttgart.de](mailto:info@region-stuttgart.de) | [wrs.region-stuttgart.de](http://wrs.region-stuttgart.de) | [kreativ.region-stuttgart.de](http://kreativ.region-stuttgart.de)  
Geschäftsführer: Dr. Walter Rogg

Gesellschafter der Film- und Medienfestival gGmbH:  
Landeshauptstadt Stuttgart  
Wirtschaftsförderung Region Stuttgart GmbH  
Filmakademie Baden-Württemberg GmbH  
Stadt Ludwigsburg

Förderer:

Ministerium für Wissenschaft, Forschung und Kunst Baden-Württemberg  
Ministerium für Wirtschaft, Arbeit und Wohnungsbau Baden-Württemberg

Gestaltung: infact.digital  
Druck: Henkel GmbH Druckerei  
Schutzgebühr: 5 €  
Programmänderungen vorbehalten.

Raumwelten KuratorInnen

Veit Haug, Dr. Petra Kiedaisch, Roman Passarge,  
Jean-Louis Vidière Ésèpe, Prof. Tobias Wallisser

Raumwelten Beirat

Prof. Ursula Drees, Michael Fragstein, Florian Gerlach,  
Prof. Thomas Hundt, Katrin Jedon, Johannes Milla, Uwe Münzing,  
Silvia Olp, Ester Petri, Mario Pistorius, Michael Preiswerk, Ulrich Roth,  
Tom Siegel, Prof. Matthias Siegert, Stephan Trüby,  
Jan-Christian Warnecke, Erik Wolff

Team

Geschäftsführer Programm

Prof. Ulrich Wegenast

Geschäftsführer Organisation und Finanzen

Dieter Krauß

Assistenz der Geschäftsführung

Silke Kabisch, Ann-Kathrin Eglsoer

Leitung Organisation

Isabel Wacker-Zjaba

Projektmanagement Organisation

Daniel Bareither, Sophia Dieterich, Amelie Mack

Projektmanagement Fundraising

Sandra Hänel, Nina Schmidt, Katharina Vogt

Leitung Programm

Andrea Bauer

Projektmanagement Programm

Christine Schäfer

Assistenz Programm

Lena Vornol

Leitung Presse- und Öffentlichkeitsarbeit

Natasa Knezevic

Presse- und Social Media Management

Rebecca Pfister

Katalogredaktion, Projektkoordination Ludwigselten

Katharina Vogt

- IBA trifft Raumwelten: Special Lecture  
Haus der Architekten Baden-Württemberg  
Danneckerstraße 54  
70182 Stuttgart



# d&b Soundscape.



#raumwelten  
raum-welten.com

