

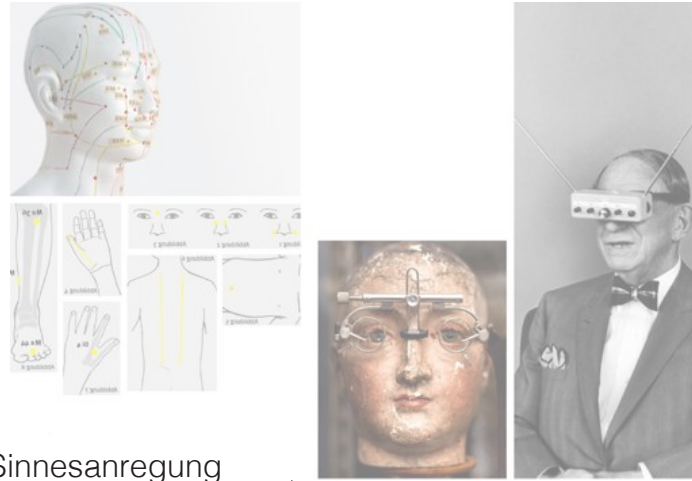
Rope
ROOM

homo ludens

Produktdesign 3
WS 14/15

Gruppe B

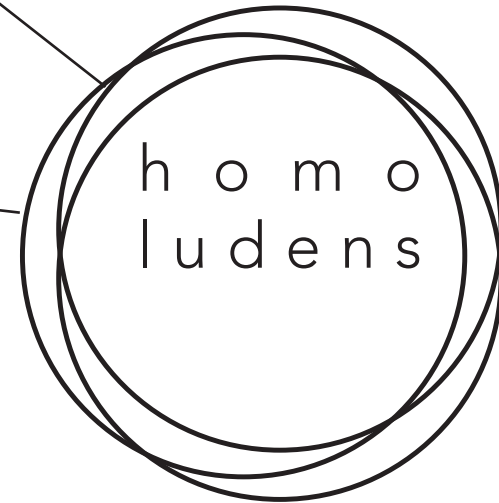
Anna Gerauer-Aigner
Elif Gürçınar
Jinny Martens
Ina Turinsky
Lukas Walzer
Lukas Zeidler



Sinnesanregung



mechanische
Anregungen





Raumerlebnis

Konzept
Roperoom

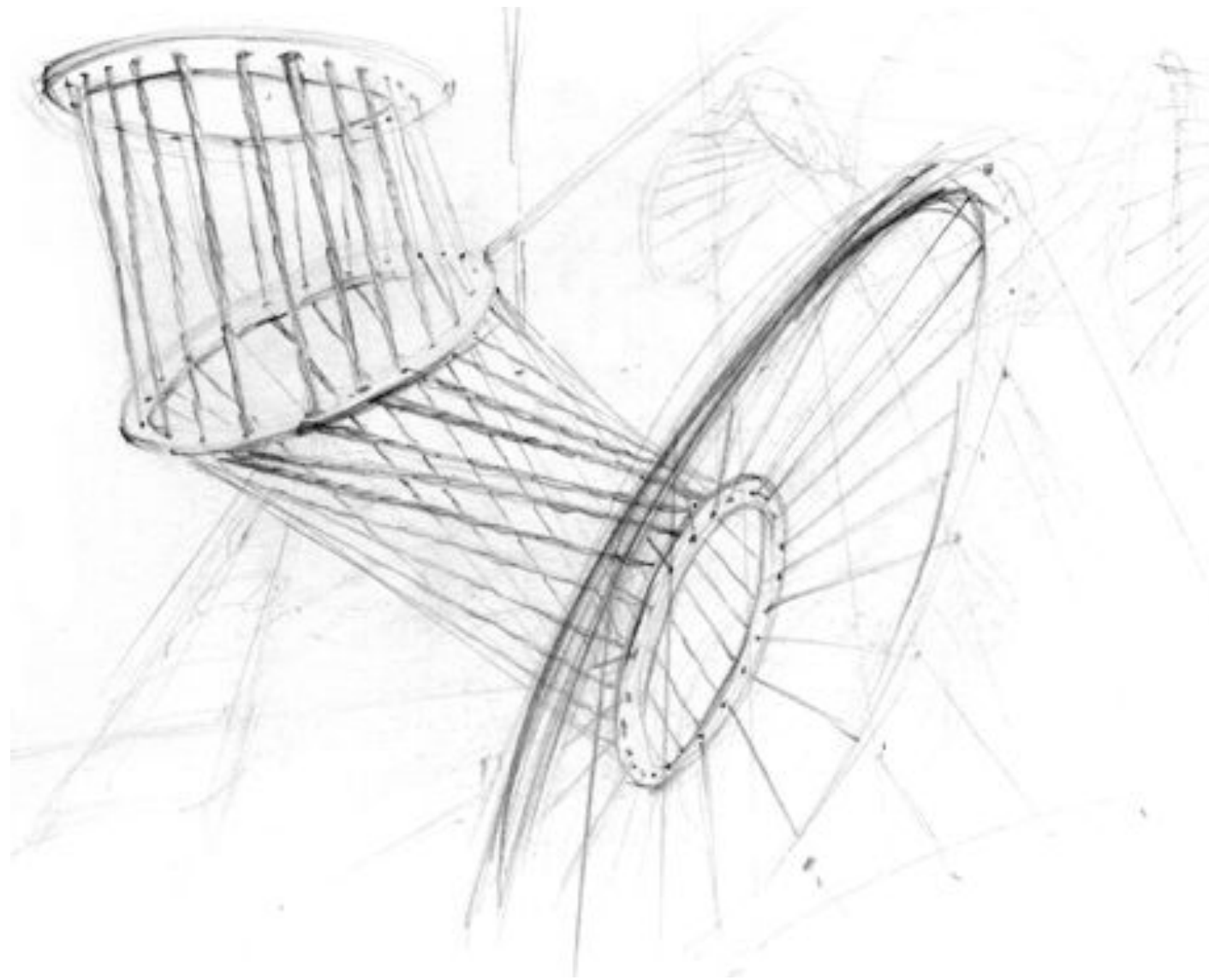
Ein Raum der grenzenlosen Möglichkeiten; ein Raum, der sich allen Wünschen sofort und individuell anpasst wie im Film; ein Raum, der alles sein kann und Geborgenheit und Interaktion zugleich bietet – ist das nur in unseren Träumen vorstellbar? Oder zumindest nur mit unverhältnismäßigem technischen Aufwand, mit Virtual oder Augmented Reality?

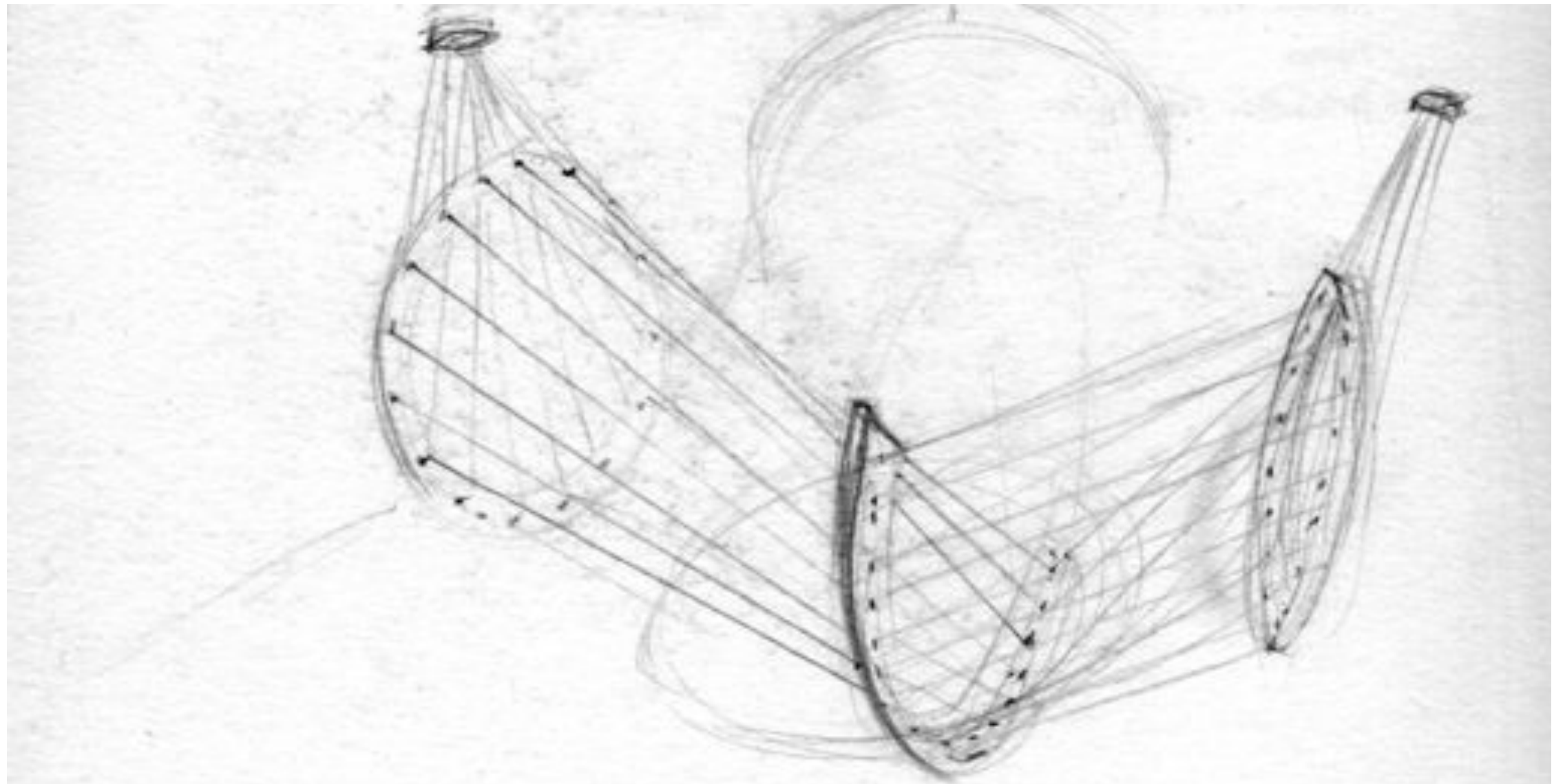
Nein, dafür genügt lediglich eine einzige Zutat: Seile! Genauer gesagt, sehr viele davon. Überall im Raum verteilt – gehängt oder gespannt – erzeugen sie eine ganz eigene Welt. Jedes noch so kleine Zimmer wird zum Urwald, zur Entspannungslounge oder zum Abenteuerspielplatz. Dafür sorgt ein simpler Trick: Durch die schier endlose Unterteilung des Raumes in die durch die dicht hängenden Seile abgegrenzten Plätze, die sich mit jeder Bewegung verändern, kann seine Ausdehnung in der Vorstellung jede nur erdenkliche Größe annehmen.

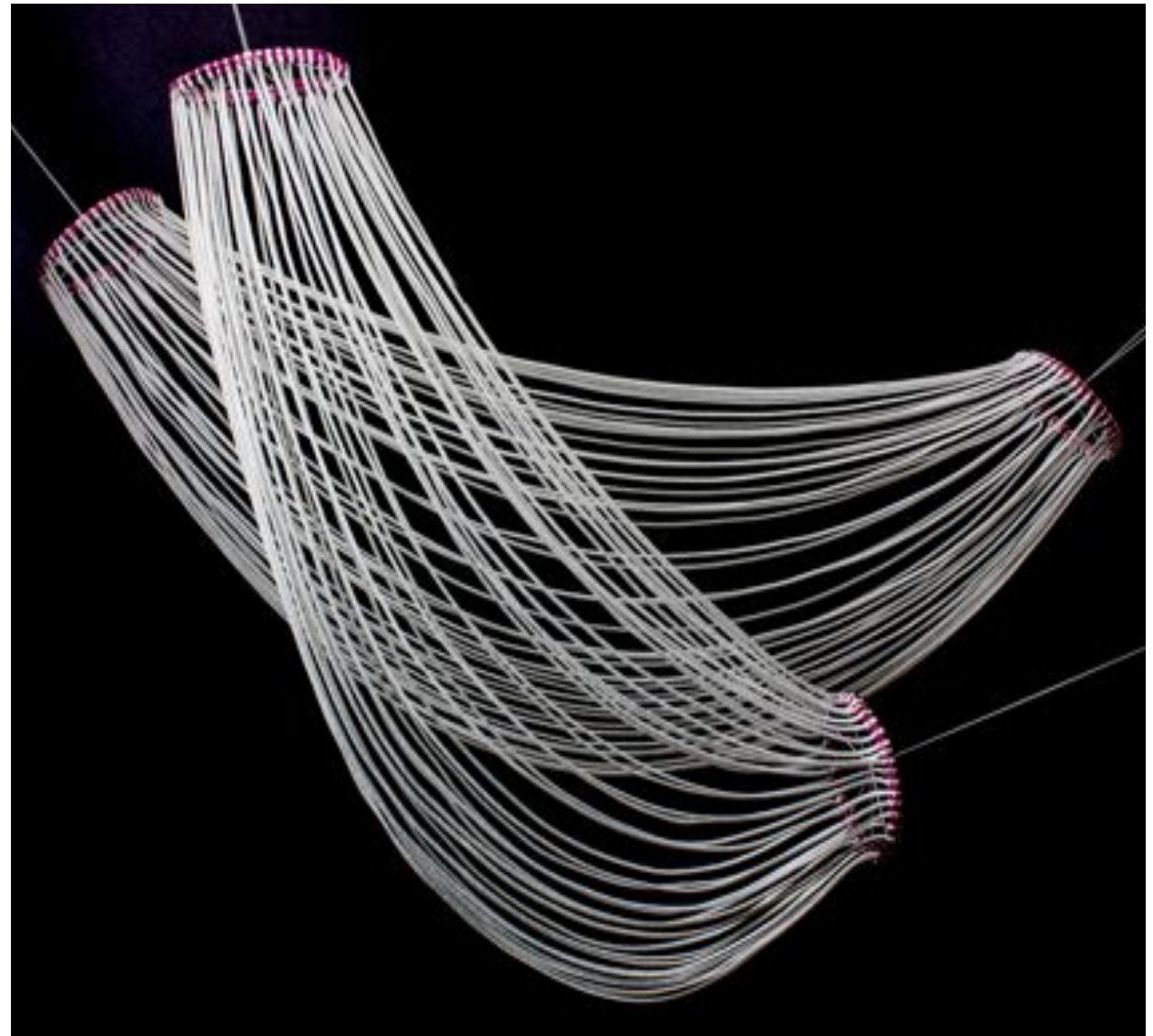
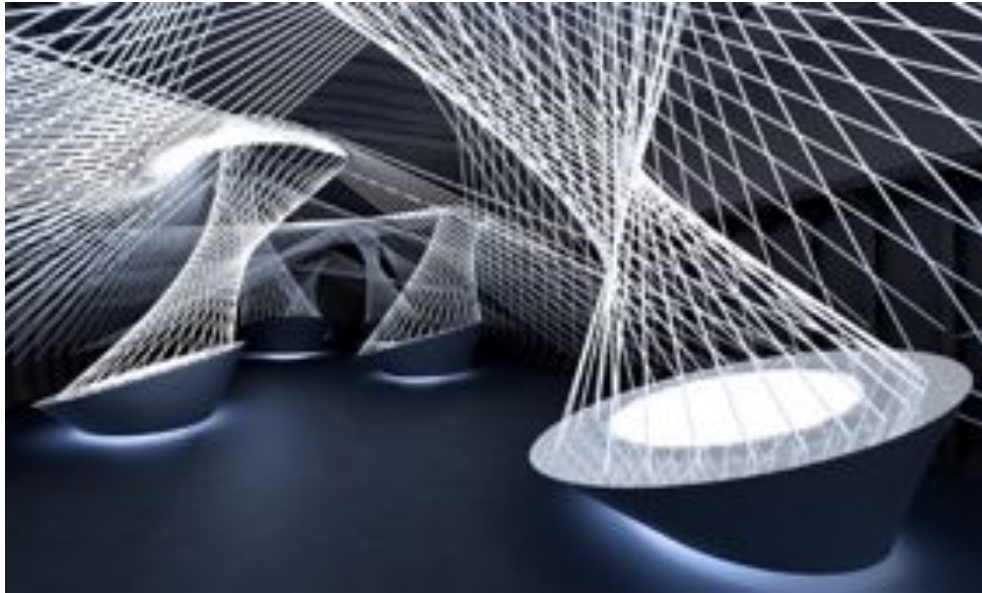
Die Seile bieten dazu eine reiche Bandbreite an Interaktionsmöglichkeiten: Sie können mit Karabinerhaken verknüpft und zum Bau von einfachen Sitzmöglichkeiten bis hin zu großen Hängematten verwendet werden. Sie dienen zur Ausübung von Klimmzügen genauso wie als einfacher Raumteiler. Dabei erzeugen sie wahlweise Geborgenheit und Rückzugsmöglichkeiten oder Anregung zu aktiver Tätigkeit. Ein wahrer „Raum der Wünsche“ also, der dem Abwechslung Suchenden maximale Freiheit bei der Gestaltung seiner Pause gewährt.

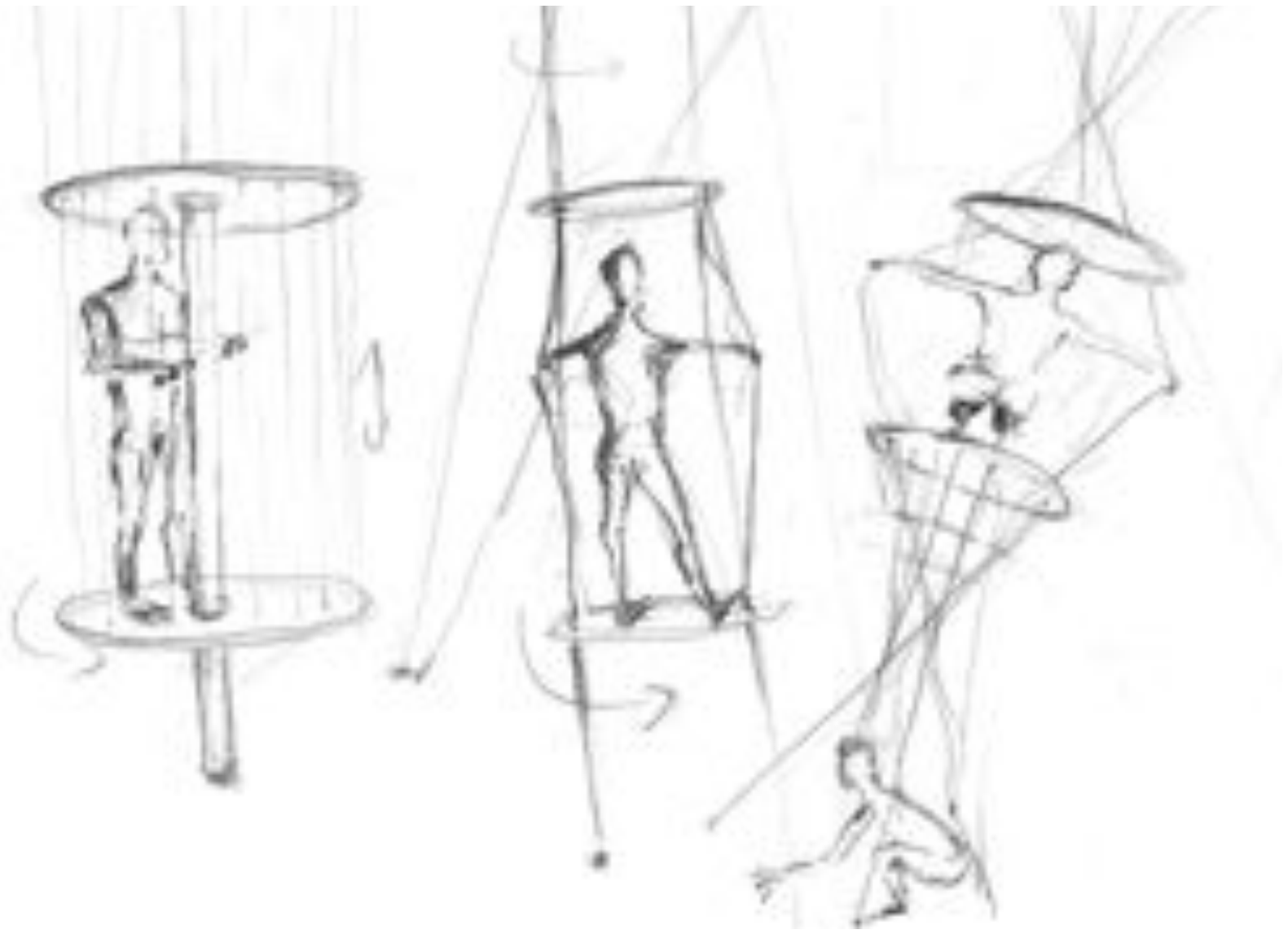












Vormodell
Balacescheibe





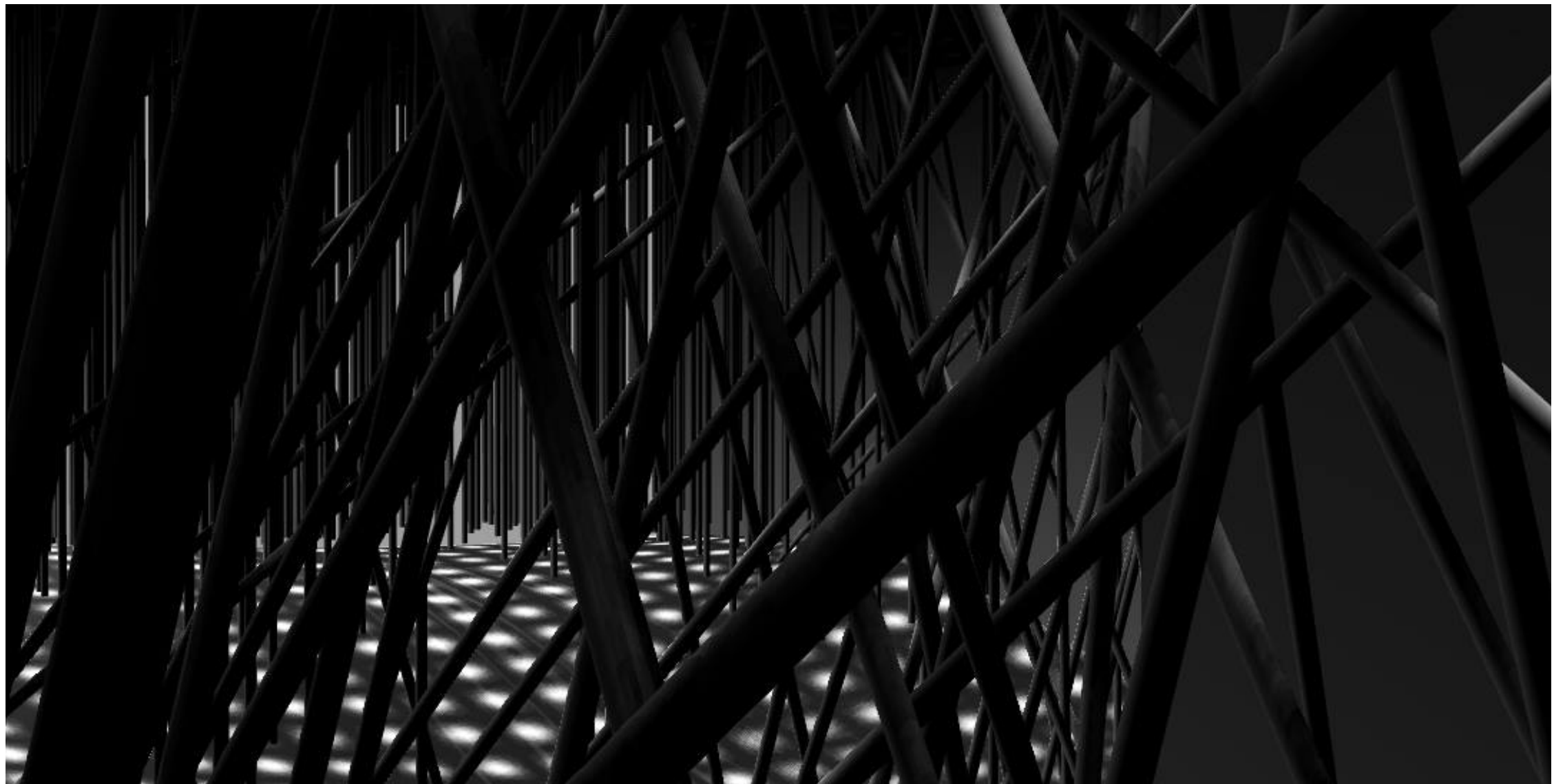


Vormodelle
Spielerische Elemente











Stimmungsmodell
Kinokiste





