

# Leben in der Zukunft

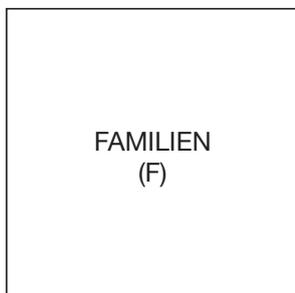
von Samira Schneuwly, Simona Miljanovic, Adrien Weber, Elena Frischknecht

Recherche, erste Ideen:

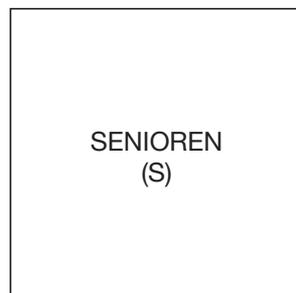


- Wie sieht die Privatsphäre in 2116 aus?
- Wie sieht das Wohnen in 2116 aus?
- Gibt es Stadt und Land noch, verschmilzt es?
- Wie können wir die Interaktion mit Nachbarn verbessern?
- Wie sieht die Architektur in 2116 aus?
- Können wir etwas tun, damit die Senioren länger zu Hause bleiben können?

## WOHNUNGSTYPEN



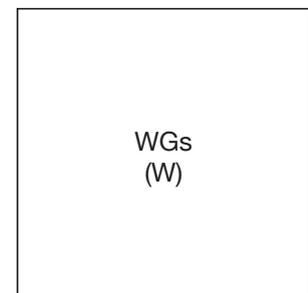
- Stauraum (Abstellkammer?)
- Wohnraum
- flexible Wände
- Küche



- altersgerecht (WC, Bett, Infrastruktur allg.)
- kurze Gehwege (Rollator-/Rollstuhlfreundlich)
- evtl. Küche



- Studio (offene Küche/Schlafbereich)
- einzig separates: Badezimmer



- nur Zimmer und Bad
- evtl. Küche

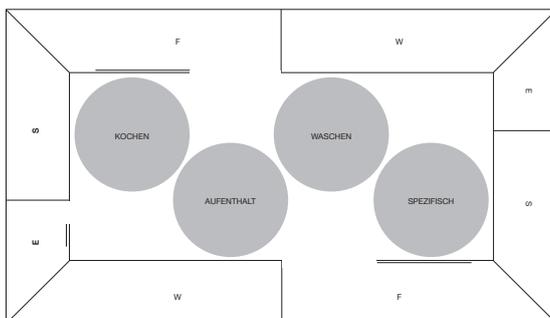


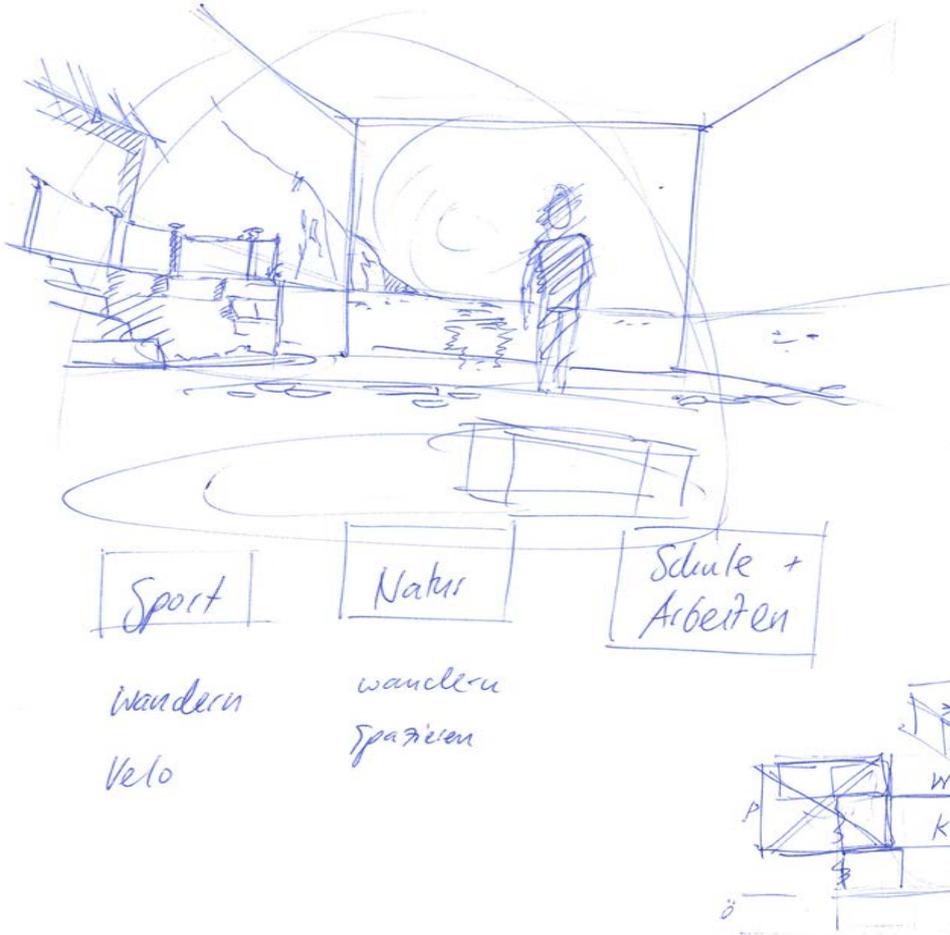
Abb. 1: Gated Community

Abb. 2: Dubai

Abb. 3: Urban Gardening

Abb. 4 & 5: erstes Wohnkonzept

Prozess LOCUS:



Folge von Überbedürfnis

Hotspot (Disneyland)

virtual reality  
(Entertainment über Balle)

360° Video geschichte → in grossem Raum

screens welche Raum grösser machen

jeder schafft sich seine eigene Traumwelt

Winterzimmer  
11-11 → winter zimmer

Menschenfreund in echt  
↳ Angst für rausgehen

verschiebbare Stockwerke

Sport in Traumwelt  
↳ Powerhill auf Velo

physischer Raum  
verschwindet

Änderung Raumstruktur auf Knopfdruck

leben  
Menschen leben  
physisch nicht mehr miteinander

Abb. 6: eigene Skizze des Prozesses  
Abb. 7: eigene Skizze des Prozesses  
Abb. 8: eigene Notizen

# (locus) - leben wie damals



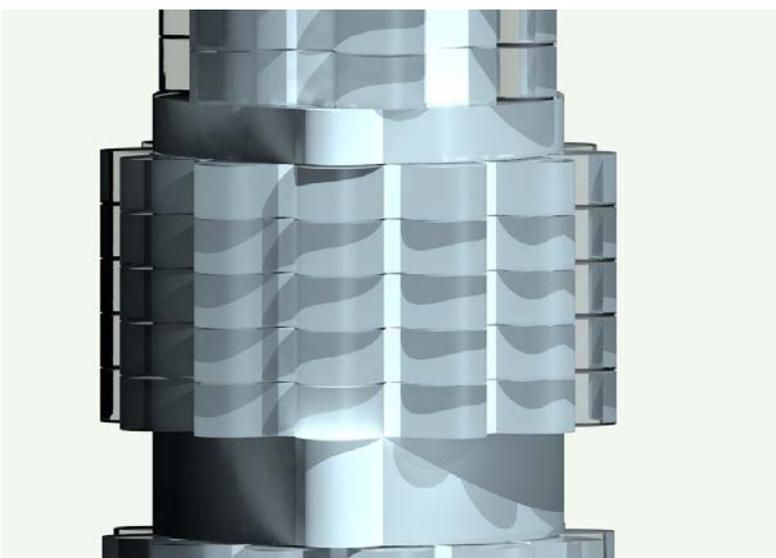
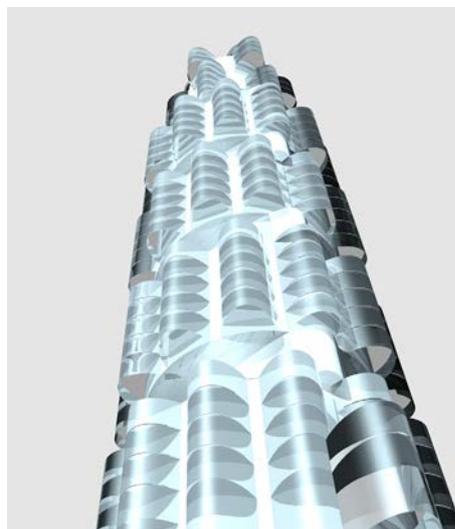
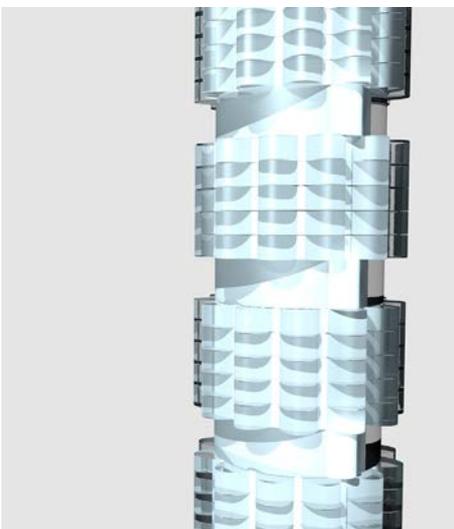
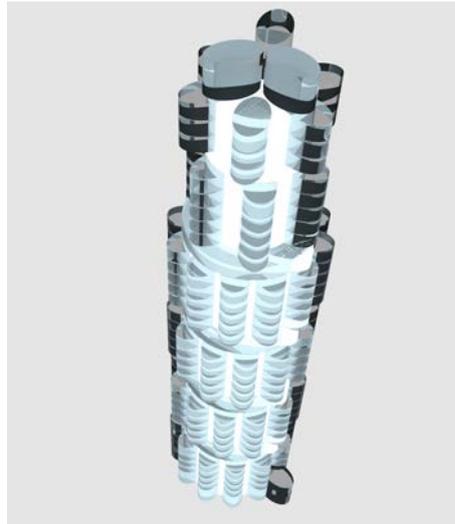
Unser Projekt befasst sich mit dem Wohnen im Jahre 2116. Wie leben wir in 100 Jahren? Was wird sich verändern? Das Szenario: Überbevölkerung macht Platz zur Mangelware. Aus diesem Szenario entstand unser Entwurf "Locus". Die Idee von Locus ist, die knappen Platzverhältnisse in ferner Zukunft aufzubrechen. Dies funktioniert indem der Mensch in einer neuen Form von Virtual Reality lebt. Der grosse Vorteil: Er kann sich dort seine eigene private Umgebung und Wohnraum aussuchen und gestalten. Platz spielt keine Rolle mehr. Diese Technologie ermöglicht es die Fläche Pro Kopf auf einen Raum zu reduzieren. Wir sehen unser Projekt als bestmögliche Lösung, um Platz in der Überbevölkerung zu schaffen und gleichzeitig einzusparen.

Abb. 9: eigene Visualisierung, Locus Raum von oben

Abb. 10: eigene Visualisierung, Locus Raum von der Seite

Abb. 11: eigene Visualisierung, Locus Raum mit Screen

Abb. 12: eigene Bildmontage, Locus Raum von innen



Mit dem Locuswohnhaus sind die mangelnden Platzverhältnisse perfekt gelöst.

- Abb. 13: eigene Visualisierung, Locuswohnhaus von vorne
- Abb. 14: eigene Visualisierung, Locuswohnhaus von oben
- Abb. 15: eigene Visualisierung, Locuswohnhaus von Seite
- Abb. 16: eigene Visualisierung, Locuswohnhaus von unten
- Abb. 17: eigene Visualisierung, Locuswohnhaus von nahem



Abb. 18: eigene Bildmontage, „The Edgelands“. Image Courtesy of Liam Young  
[http://www.archdaily.com/615649/corporate-dystopia-liam-young-imagine-a-world-in-which-tech-companies-own-our-cities/551c95a5e58ecef24700005f-edgelands\\_liam\\_young-jpg](http://www.archdaily.com/615649/corporate-dystopia-liam-young-imagine-a-world-in-which-tech-companies-own-our-cities/551c95a5e58ecef24700005f-edgelands_liam_young-jpg)

Abb. 19: eigene Bildmontage, „Tours dans la brume“, <http://www.hebus.com/image-226736.html>

## Interview der Dokumentation:



Architekt: Brahm van de Loon

„Wir schaffen für Menschen auf dem ganzen Globus einen Raum, in dem sie sich Wohl fühlen. In dem sie sich über Platz keine Gedanken machen müssen.“



Bewohner 1: Johannes und Anni Rochat

„Grossartig, wir leben wieder. In der Zeit vor Locus waren wir auf engstem Raum zusammen, hatten kaum unsere eigene Privatsphäre als Familie. Doch jetzt ist alles besser!“



Bewohner 2: Cassian

„Der Locus ist mein perfektes zu Hause. Mir als extrem aktiver Mensch werden mir immer wieder neue Türen geöffnet, wie zum Beispiel das Reisen.“

Abb. 15: Architekt Brahm van de Loon

Abb. 16: Bewohner Johannes und Anni Rochat

Abb. 17: Bewohner Cassian

# (locus)—leben wie damals

Wir schaffen für Menschen auf dem ganzen Globus einen Raum, in dem sie sich Wohl fühlen. In dem sie sich über Platz keine Gedanken machen müssen. Die ganze Welt in einem Raum.

Aussenansicht



Jeder kann seine eigenen vier Wände selbst gestalten und leben wo er möchte. Zum Beispiel in der Weite der unberührte Natur.

Innenansicht



Die Umstände ausserhalb von Locus, welche die Überbevölkerung mit sich brachte, sind äusserst dramatisch! Wer bereits in Locus lebt, will kaum mehr raus!

Aussenansicht



Auch das Reisen bekommt durch Locus eine völlig neue Dimension. Nun ist es möglich ohne Reisezeiten und finanziellen Aufwand neue Orte zu erkunden und zu erfahren.

Sicht von oben in den Innenraum

