SPACE IS THE PLACE





GUIDO MAMCZUR

Managing Partner & Geschäftsführer
D'art Design Gruppe
Hochschule Düsseldorf / PBSA

www.d-art-design.de

FR · 9.10.2026
12:30–13:00 UHR

VITA

Guido Mamczur ist am Niederrhein aufgewachsen – in einem Spannungsfeld zwischen Fliewatüüt, Satésaus, Letraset und TR-808. Vielleicht erklärt das seine bis heute ausgeprägt interdisziplinäre Haltung: Gestaltung versteht er nicht in einzelnen Disziplinen, sondern als holistisches Zusammenspiel von Content, Space und Experience.

Als Managing Partner und einer der Geschäftsführer der D'art Design Gruppe entwickelt Guido Mamczur seit 2010 räumliche Marken- und Kommunikationserlebnisse für internationale Unternehmen – von Ausstellungen und temporären Inszenierungen über Showrooms und Verkaufsräume bis hin zu umfassenden Brand Spaces. Seine Arbeiten wurden vielfach mit nationalen und internationalen Design- und Kommunikationspreisen ausgezeichnet.

Neben seiner Agenturtätigkeit ist er stark in der Lehre verankert. Seit 2013 arbeitet er als Lehrbeauftragter an der Hochschule Düsseldorf (HSD) / Peter Behrens School of Arts. Zum Wintersemester 2024/25 übernahm er dort zudem eine Vertretungsprofessur im Studiengang Retail Design / Spatial Design. Im Zentrum seiner Arbeit steht der Raum weniger als statische Hülle denn als kommunikatives, soziales und mediales System.

Ein Beispiel dafür ist das von ihm geleitete Projekt RETAIL(UN)COVERED zur EuroShop 2026: Rund 120 Studierende entwickelten und betrieben eine hybride Plattform aus Konferenz, Live-Studio und räumlichem Experiment – als Diskursraum für die Zukunft von Retail und Spatial Design.

EUROSHOP (UN)COVERED – EIN STUDENTISCHES GROSSPROJEKT

Der Einzelhandel befindet sich im Wandel – und mit ihm verändern sich urbane Räume, soziale Begegnung und Vorstellungen von Gemeinschaft.

RETAIL(UN)COVERED machte diesen Wandel auf der EuroShop 2026 als hybriden Denk- und Dialograum erfahrbar. Studierende der Hochschule Düsseldorf entwickelten, gestalteten, kuratierten und realisierten ein Konferenzformat aus Talks, Panels, Workshops, Live-Acts, immersiven Welten und Streaming.

Technisches Herzstück war ein On-Set-Virtual-Production-Setup: Moving Camera, Motion Tracking, LED-Wall und Unreal Engine ließen physische Bühne und digitale 3D-Welten zusammenfallen.

Bei RAUMWELTEN stellt Guido Mamczur das Projekt vor und fragt nach den Möglichkeiten hybrider Räume zwischen Gestaltung, Technologie und gesellschaftlicher Begegnung.

Projektbild: RETAIL(UN)COVERED · HSD / EuroShop 2026 · Foto: Lukas Palik