

Baukultur *instant* – Perspektiven für einen ergänzenden Gestaltungs- und Planungsansatz

Das Projekt des Forschungsprogramms „Allgemeine Ressortforschung“ wurde vom Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Auftrag des Bundesministeriums des Innern, für Bau und Heimat (BMI) durchgeführt.

IMPRESSUM

Herausgeber

Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR)
im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR)
Deichmanns Aue 31–37
53179 Bonn

Wissenschaftliche Begleitung

Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung
Referat I 7 – Baukultur und Städtebaulicher Denkmalschutz
Dipl.-Ing. (TU) Karin Hartmann Architektin BDA a.O.
karin.hartmann@bbr.bund.de

Begleitung im Bundesministerium

Bundesministerium des Innern, für Bau und Heimat, Berlin (BMI)
Referat SW I 5 – Grün und Baukultur in der Stadtentwicklung
Anne Keßler, Stephan Mayer

Auftragnehmer

STUDIO | STADT | REGION
Architektur & Stadtentwicklung
Förster Kurz Architekten & Stadtplaner
Partnerschaft mbB
info@studio-stadt-region.de
www.studio-stadt-region.de
Prof. Dr. Agnes Förster, Antonia Bourjau

frei04 publizistik
Partnergeseellschaft
Christian Holl, BDA a.O.
christian.holl@frei04-publizistik.de
www.frei04-publizistik.de
Christian Holl

Stand

Dezember 2020

Gestaltung

Tanja Gerum, Antonia Bourjau (Satz und Layout)

José Miguel Sánchez-Molero Martínez, Lucas Schneider Zimmer, Tanja Gerum, Christina Schwalm (Illustrationen und Grafiken)

panorama (Visuelles Erscheinungsbild)
studio für visuelle kommunikation
Panorama Betzler Bork Roth GbR
info@studiopanorama.de
www.studiopanorama.de

Druck

Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung, Bonn
Gedruckt auf Recyclingpapier

Bestellungen

karin.hartmann@bbr.bund.de
Stichwort: Baukultur *instant*

Bildnachweis

Titelbild: José Miguel Sánchez-Molero Martínez
José Miguel Sánchez-Molero Martínez: Abb. 6, Abb. 15, Abb. 18
panorama: Abb. 1–2
STUDIO | STADT | REGION: Abb. 3–5, Abb. 7–14, Abb. 16–17, Abb. 19–41

Nachdruck und Vervielfältigung

Alle Rechte vorbehalten
Nachdruck nur mit genauer Quellenangabe gestattet.
Bitte senden Sie uns zwei Belegexemplare zu.

Die vom Auftragnehmer vertretene Auffassung ist nicht unbedingt mit der des Herausgebers identisch.



Foto: Schafgans DGPh

Liebe Leserinnen und Leser,

was bedeutet instant in Bezug auf Baukultur? Baukultur zum Auflösen in der Tasse? Schön wär's, wenn eine gut gestaltete Umwelt so einfach entstehen könnte.

Im Forschungsprojekt Baukultur *instant* wurden „Sofortmaßnahmen der Baukultur“ untersucht, auf die eine solche Assoziation passt. Gestalterische Maßnahmen in der Stadt, die kurzfristig umsetzbar sind, schnelles Handeln erfordern und sofort Ergebnisse zeigen. Maßnahmen, die Baukultur zum Teil unseres Alltags machen.

Solche Maßnahmen sind in der Vergangenheit eher zufällig entstanden: Eine Künstlergruppe macht aus einem 1960er-Jahre-Bau kurz vor seinem Rückbau einen Festival-Ort, ein Verein entwickelt ein Konzept, um leerstehende Immobilien zum Wohnen selbst auszubauen, eine Initiative legt einen Gemeinschaftsgarten mitten im Wohngebiet an.

Aktionen wie diese haben unsere Städte in den letzten Jahren bunter gemacht. Doch nicht nur das: Sie helfen Kommunen, ihre hoheitliche Planung zu ergänzen, vorhandenes Wissen und Ressourcen von beteiligten Initiativen der Stadt anzusprechen und gemeinsam neue Ideen auszuprobieren.

In Baukultur *instant* ist ein Handlungsmodell entstanden. Es versetzt nun Kommunen und weitere Interessierte ihrerseits in die Lage, diese „spontane Baukultur“ entstehen zu lassen. Der Ansatz „Frage – Ressource – Aktion“ basiert auf einfachen Fragen zu Anlass und Problemstellung, vorhandenen Räumen und Menschen und führt mögliche Aktionen an. Mit Baukultur *instant* können Kommunen für kurzfristige städtebauliche Fragen ihrer Wahl gezielt Lösungen entwickeln.

Das beiliegende Poster weist auf die Moderationskarten zum Projekt hin, die Sie für ein lebendiges Brainstorming bestellen oder herunterladen können.

Probieren Sie Baukultur *instant* aus, ich bin gespannt, was Sie dazu sagen werden.

Ich wünsche Ihnen viel Spaß beim Lesen!

Ihr

Dr. Markus Eltges

Leiter des Bundesinstituts für Bau-, Stadt- und Raumforschung

Inhalt

1 Handreichung für Planende und Gestaltende	6
2 Kurzfassung	8
2.1 Zusammenfassung	8
2.2 Summary	12
3 Einführung	15
3.1 Anlass und Zielsetzung	15
3.2 Grundgedanke Baukultur <i>instant</i>	16
3.3 Aufbau und Methodik des Forschungsprojekts	21
4 Handlungsmodell zu Baukultur <i>instant</i>	25
4.1 Frage: Was wollen wir erreichen?	27
4.2 Ressource: Welche Möglichkeiten haben wir?	37
4.3 Aktion: Wie können wir handeln?	43
5 Reflexion des ergänzenden Gestaltungs- und Planungsansatzes	58
6 Empfehlungen für Begleitung, Entwicklung und Planung	65
7 Anhang	68

1 Handreichung für Planende und Gestaltende

Das Forschungsprojekt „Baukultur *instant*“ richtet sich an Planende und Gestaltende, an Verantwortliche in Verwaltung und Politik, an Investierende und Betreiberinnen und Betreiber. Sie können die Möglichkeit wahrnehmen, kommunikative und innovative Wege der Auseinandersetzung in und mit Räumen in langfristige Entwicklungen und hoheitliche Planungsprozesse zu integrieren.

Baukultur *instant* für den eigenen Anwendungsfall

Neben dieser Publikation zum Forschungsprojekt „Baukultur *instant*“ verschafft ein Poster einen schnellen Überblick über Baukultur *instant*. Es gehört zu einem dreiteiligen Kartenset, das Gedanken und Gespräche zu Baukultur *instant* in einem kreativen Prozess motiviert und anleitet. Baukultur *instant* kann so leichter in Planungs- und Stadtentwicklungsprozesse eingebunden werden.

Erfahren Sie damit, mit welchen Fragestellungen und Handlungsmöglichkeiten Sie Ihr Projekt initiieren und wie vielschichtig Einsatzbereiche, Intentionen und Umsetzungswege von Baukultur *instant* sein können. Entwickeln Sie Ideen für Ihren individuellen Anwendungsfall!

Im Dialog im und über Raum mithilfe eines Kartensets

Baukultur *instant* lässt sich über verschiedene Fragestellungen erkunden. Mithilfe des Kartensets können Erkenntnisse und Denkanstöße auf individuelle Situationen angewandt werden. Sie unterstützen das Gespräch, kreative Denkprozesse und das Ausloten von Möglichkeiten und verorten sie in einem konkreten Kontext. In einem Planspiel-Workshop eingesetzt, am runden Tisch aufgegriffen oder zur Inspiration am Schreibtisch sind die assoziativen und anregenden Karten in verschiedenen Anwendungen nützlich.



Poster, Publikation und Kartenset können Sie barriere- und kostenfrei herunterladen:

www.bbsr.bund.de

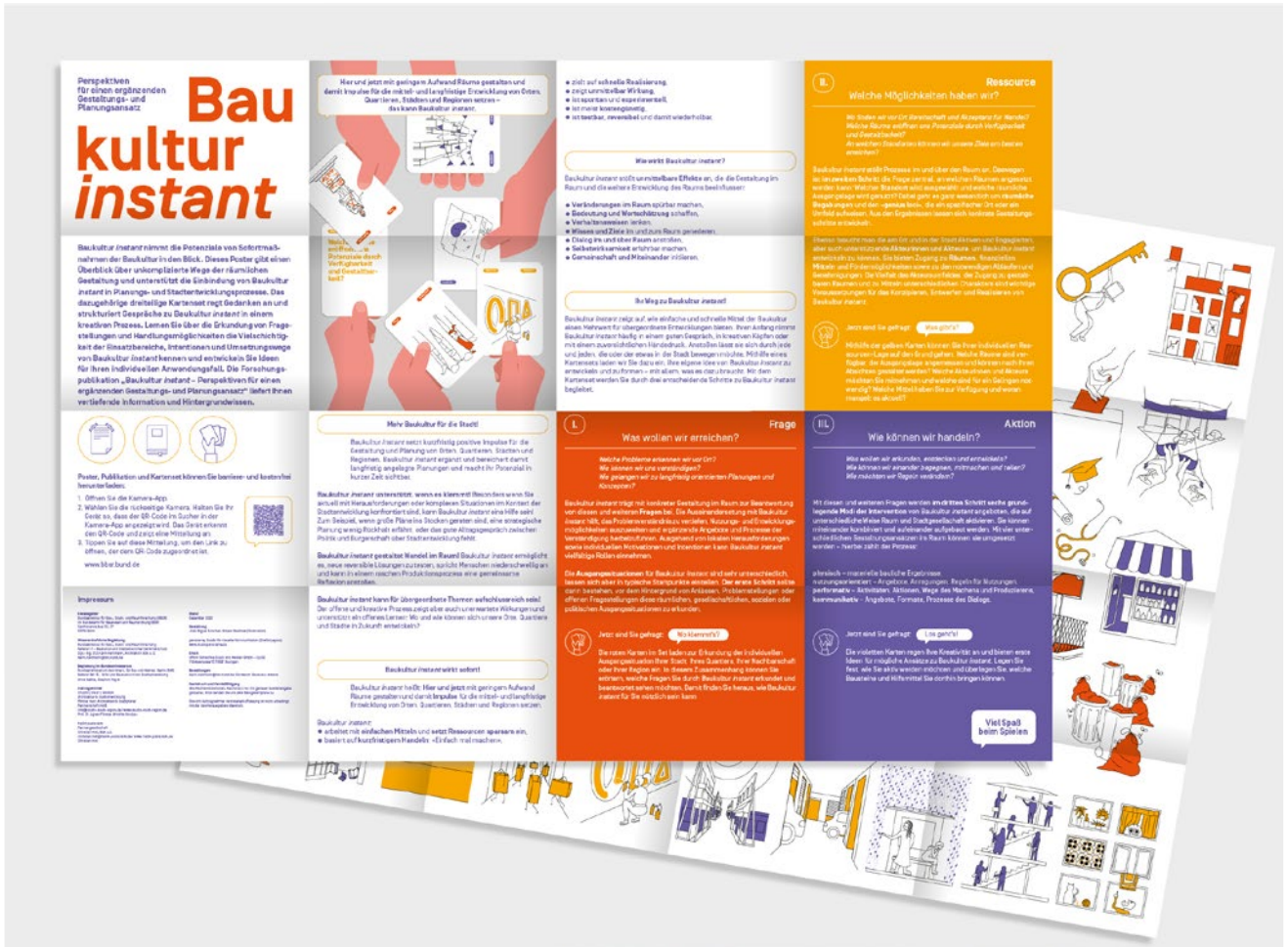


Abbildung 1: Das Poster zu Baukultur *instant* – das Wichtigste auf einen Blick // studio panorama



Abbildung 2: Das Kartenset zu Baukultur *instant* – selbst aktiv werden // studio panorama

2 Kurzfassung

2.1 Zusammenfassung

Anlass und Zielsetzung Baukultur ist ein **kollektiver Prozess**, in dem unsere **Wertschätzung** für die gebaute und gelebte Umwelt wächst. Dieser Prozess ist untrennbar mit der **Gestaltung von Räumen** verbunden, ob ein Innenraum, ein Objekt in seiner Beziehung zu anderen, ein Stadtraum oder das Wechselspiel dieser Räume. Die Entwicklung von Raum, Identität, Aktivität, Wert und Organisation von Gesellschaft hängen dabei eng zusammen. Baukultur entwickelt sich zumeist über lange Zeiträume und entwickelt zugleich anhaltende Werte. Wie aber lässt sich der **Prozess zu mehr Baukultur in Gang setzen**? Welche ersten, kurzfristig umsetzbaren und wirksamen Maßnahmen können Anstoß geben und Mut machen, Räume neu zu sehen, sie perspektivisch zu gestalten und langfristig zu entwickeln?

Das Forschungsprojekt entwickelt eine **Hypothese**: Durch sogenannte Sofortmaßnahmen der Baukultur lassen sich positive Impulse für die längerfristige Gestaltung und Planung von Orten, Quartieren, Städten und Regionen setzen.

Das Projekt baut einerseits auf den Erfahrungen der letzten Jahre auf, in denen Akteurinnen und Akteure aus der Zivilgesellschaft oder Intermediäre wie Hochschulen und Stiftungen zahlreiche **baukulturelle Aktivitäten** entwickelt haben, die mit einfachen Mitteln, in kurzer Zeit, vielfach punktuell oder auch zeitlich begrenzt Räume gestalten. Diese treffen andererseits auf einen größer werdenden Bedarf, aufgrund der zunehmenden Komplexität und Unsicherheit von räumlichen Entwicklungen **offene Planungs- und Gestaltungsprozesse** zuzulassen oder anzustoßen, in denen sich Nutzungen, Aneignung und Kommunikation in und über den Raum entwickeln.

Bisher sammelten vor allem Akteurinnen und Akteure aus der Zivilgesellschaft, Aktivistinnen und Aktivisten oder auch Künstlerinnen und Künstler Erfahrungen mit Formen der Baukultur, die innerhalb eines kurzen Zeitraums wirken. Ziel dieses Forschungsprojekts ist es, diese Erfahrungen in hoheitlich verantwortete oder begleitete Bau- und Planungsprozesse einzubinden und für solche Prozesse nutzbar zu machen. Dafür erfolgten in einem ersten Schritt eine breit angelegte Fallrecherche und die Analyse der vielfältigen Erscheinungsformen von kurzfristig und einfach umzusetzenden oder auch reversiblen Gestaltungen im Raum. Darauf aufbauend wurde ein **Handlungsmodell zu Baukultur instant** entwickelt und anschließend innerhalb einer Fokusgruppe als Teil des Forschungsprojekts mit Expertinnen und Experten der Gestaltung und Planung in Verwaltung und freien Büros diskutiert und validiert.

**Grundgedanke
Baukultur instant**

Hier und jetzt mit vergleichsweise geringem Aufwand Räume gestalten und damit **Impulse** für die mittel- und langfristige Entwicklung von Orten, Quartieren, Städten und Regionen setzen – das ist der Grundgedanke von Baukultur *instant*. Dabei werden vier grundlegende Gestaltungsdimensionen miteinander verknüpft:

- **physisch** – auf materielle bauliche Ergebnisse orientiert,
- **nutzungsorientiert** – Angebote, Anregungen, Regeln für Nutzungen,
- **performativ** – Aktivitäten, Aktionen, Wege des Machens und Produzierens,
- **kommunikativ** – Angebote, Formate, Prozesse des Dialogs.

Mit diesen vier Gestaltungsdimensionen können in kurzer Zeit, mit einfachen Mitteln, testbar und reversibel Räume gestaltet und zugleich in einen übergeordneten Diskurs oder Prozess zur Orts- und Stadtentwicklung eingebettet werden.

Das Handlungsmodell ist eine Grundlage, die Wege aufzeigt und diskutiert, wie sich Baukultur *instant* in hoheitliche und private Bau-, Planungs- und Entwicklungsprozesse absichtsvoll und mit Mehrwert einbinden lässt. Das Modell folgt drei Schritten:

Handlungsmodell zu Baukultur *instant*

Frage: Was wollen wir erreichen?

Das Handlungsmodell zeigt innerhalb des ersten Schritts, „Was wollen wir erreichen?“, Fragen auf, zu deren Beantwortung Baukultur *instant* mit konkreten Gestaltungen im Raum beitragen kann. Diese reichen von einem vertieften Problemverständnis über die Erweiterung von Optionen bis hin zu ergänzenden Angeboten und Prozessen der Verständigung. Ebenso können mehrjährige Planungsprozesse durch konkrete Gestaltungen im Raum unterstützt und ergänzt werden, Lösungen im Raum können getestet und in Rückkopplung mit den Nutzerinnen und Nutzern verfeinert oder Erfahrungen der Selbstwirksamkeit und Selbstbefähigung von Menschen im Raum befördert werden. Damit gibt Baukultur *instant* Anstöße für einzelne Etappen in längerfristigen und größeren Aufgaben der räumlichen Gestaltung und Planung.

Ressource: Welche Möglichkeiten haben wir?

Baukultur *instant* setzt zweitens an bestehenden personellen, organisationalen und räumlichen Ressourcen eines Ortes in einer Stadt an und entwickelt diese fort. Das Handlungsmodell richtet den Blick auf die bestehenden Räume, die Anlass und Ausgangspunkt für die räumlichen Gestaltungen sind. Die Frage nach den Ressourcen soll zugleich eine Reflexion über die **räumlichen Begabungen** und den „**genius loci**“, die ein spezifischer Ort oder ein Umfeld aufweist, anstoßen – um mit ihnen einen konkreten Schritt der Gestaltung zu entwickeln.

Ebenso sind die am Ort und in der Stadt Aktiven und Engagierten, aber auch unterstützende **Akteurinnen und Akteure** eine wesentliche Voraussetzung dafür, Sofortmaßnahmen der Baukultur entwickeln zu können. Akteurinnen und Akteure bieten Zugang zu Räumen, finanziellen Mitteln und Fördermöglichkeiten sowie zu den notwendigen Abläufen und Genehmigungen. Das Handlungsmodell regt an, sich der verfügbaren Ressourcen bewusst zu werden und sich darüber zu verständigen.

Aktion: Wie können wir handeln?

Baukultur *instant* lässt sich über **sechs grundlegende Modi der Intervention** beschreiben, die – miteinander kombiniert und aufeinander aufbauend – Impulse für die Entwicklung von Räumen und Prozessen in Orten, Quartieren, Städten und Regionen geben können: 1. Wahrnehmen, aufmerksam machen, informieren; 2. Erkunden, entdecken, entwickeln; 3. Aufschließen, neu nutzen und bespielen; 4. Einander begegnen, mitmachen, teilen; 5. Rahmen und Regeln verändern; 6. Inszenieren und feiern.

Diese grundlegenden Prinzipien der Gestaltung stoßen **unmittelbare Effekte** an, welche die Gestaltung im Raum und die weitere Entwicklung des Raums beeinflussen. Diese Effekte und ihre gegenseitige Verknüpfung machen die grundlegende Wirkungsweise von Baukultur *instant* aus:

1. Veränderungen im Raum spürbar machen; 2. Bedeutung und Wertschätzung schaffen; 3. Verhaltensweisen lenken; 4. Wissen und Ziele im und über den Raum generieren; 5. Dialog im und über Raum anstoßen; 6. Selbstwirksamkeit, Gemeinschaft und Miteinander initiieren.

Ergänzender Gestaltungs- und Planungsansatz

Die in dem Projekt erfassten und systematisierten Sofortmaßnahmen der Baukultur lassen sich als **komplementärer Gestaltungs- und Planungsansatz** verstehen. Dieser unterstützt dort, wo große Pläne ins Stocken geraten, strategische Planung wenig Rückhalt erfährt, das gute Alltagsgespräch zwischen Politik und Bürgerschaft über Stadtentwicklung fehlt oder Menschen den Wandel und die Komplexität aktueller Herausforderungen als Bedrohung erleben. Baukultur *instant* gestaltet Wandel im Raum und hilft damit, das Feld zu öffnen, neue reversible Lösungen auszuprobieren, Menschen vor Ort niederschwellig anzusprechen und nach dem raschen Produzieren einen Prozess gemeinsamer Reflexion anzustoßen. In diesem Prozess ist die Möglichkeit der Rückübertragbarkeit kleiner Interventionen auf übergeordnete Themen und Maßstäbe angelegt. Der offene und kreative Prozess von Baukultur *instant* zeigt auch unerwartete Wirkungen und unterstützt so ein offenes Lernen darüber, wo und wie sich unsere Orte, Quartiere und Städte in Zukunft entwickeln können.

Empfehlungen für Begleitung, Entwicklung und Planung

Der vorgeschlagene Gestaltungs- und Planungsansatz richtet sich an Planende und Gestaltende, aber auch an Verantwortliche in Verwaltung und Politik, an Investierenden und Betreiberinnen und Betreiber. Er soll sie dazu anregen, bei den Problemen und Aufgaben, die sie bearbeiten, ergänzend Sofortmaßnahmen der Baukultur einzusetzen. Damit die Voraussetzungen dafür auch gegeben sind, werden im Rahmen dieses Forschungsprojekts erste Empfehlungen ausgesprochen.

- **Matching:** Baukultur *instant* bedarf des Matchings, also der Vermittlung und Verknüpfung zwischen hoheitlichen oder privaten Bau-, Planungs- und Entwicklungsprozessen mit ihrem Umfeld, mit bestehenden Räumen, Akteurinnen und Akteuren und sozialen, kulturellen oder politischen Prozessen.
- **Räume bereitstellen:** Baukultur *instant* benötigt gestaltbare Räume als Ressource, um diese ergebnisoffen und in Iteration mit den übergeordneten und längerfristigen Problemen, Aufgaben, Projekten und Prozessen in Orten, Quartieren, Städten und Regionen zu gestalten und zu entwickeln.
- **Akteurinnen und Akteure und Allianzen:** Bei den kurzen Zeiträumen von Baukultur *instant* sind die vertrauensvolle Zusammenarbeit und der kurze Draht zwischen verschiedenen Akteurinnen und Akteuren aus Verwaltung, Politik, Privatwirtschaft, Zivilgesellschaft und den Intermediären besonders wichtig – und lassen sich über die Aktivitäten von Baukultur *instant* fortentwickeln.
- **Vergabe, Förderung und Finanzierung:** Baukultur *instant* bedarf einer Zuständigkeit, Vergabe und gegebenenfalls Förderung, die ressortübergreifend ist und ihrem ergebnisoffenen Charakter gerecht wird. Der Wert ehrenamtlichen Engagements ist transparent und sensibel darzustellen und im Falle eines projektbezogenen Mehrwerts angemessen zu entschädigen.
- **Ko-Produktion von Prozessen:** Baukultur *instant* setzt auf vielfältige Kooperationen, die Wege der Ko-Autorenschaft und Ko-Produktion von Räumen eröffnen und somit Flexibilität, Eigendynamik und Selbstorganisation befördern.

Kritische Würdigung, weiterer Forschungsbedarf

Das Forschungsprojekt hat mit dem ergänzenden Gestaltungs- und Planungsansatz von Baukultur *instant* eine **differenzierte Hypothese** entwickelt und bietet sie Partnerinnen und Partnern aus Forschung und Praxis zur Diskussion und zur Erprobung an. Damit wird ein Spannungsbogen entwickelt, der von den heute zumeist zivilgesellschaftlich oder von Intermediären initiierten und getragenen baukulturellen Sofortmaßnahmen zu ihrer absichtsvollen Einbettung in die längerfristige Entwicklung von Räumen und städtischen Prozessen reicht.

Mit dem Dreiklang aus Frage – Ressource – Aktion ist ein Gerüst entwickelt, das Anregungen für die Praxis geben kann. Es kann helfen, im Dialog mit vielfältigen Akteurinnen und Akteuren **Optionen und Erweiterungen für gestalterische und planerische Prozesse** zu konzipieren und sich über diese zu verständigen. Die entwickelten Vorschläge können anschließend in der Praxis erprobt werden. Sie ließen sich

aber als **Planungsszenarien** genauso einer vergleichenden Untersuchung unterziehen und damit wissenschaftlich auswerten.

Damit könnten Hinweise dazu gesammelt werden, welche Chancen und Herausforderungen bei aktuellen Gestaltungs- und Planungsaufgaben in Orten, Quartieren, Städten und Regionen wahrgenommen werden, welche Ressourcen jeweils benannt und aktiviert werden und welche komplementären Aktionen mit Baukultur *instant* als wünschenswert und machbar betrachtet werden.

Die einzelnen Positionen des Handlungsmodells lassen sich anhand **systematischer und vertiefter Fallanalysen** näher untersuchen. Die **Verknüpfung und Einbettung von Baukultur *instant*** in gestalterische und planerische Prozesse langfristig angelegter Projekte der Stadtentwicklung kann über eine **Analyse der Methoden und Instrumente** erforscht werden, mit denen eine solche Einbettung möglich ist.

2.2 Summary

Objectives The term Baukultur – building culture – refers to a **collective process** in which our **appreciation** for the built and inhabited environment is enhanced. This process is inseparably linked to **spatial design** – be it an interior space, an object in its relationship to others, an urban environment, or the interaction between these spaces. In this context, the development of space, identity, activity, value and the organization of society are closely connected. Baukultur generally develops over long periods of time, simultaneously generating long-term values. **But how can we initiate a process to create more Baukultur?** What initial, quickly implemented and effective measures can spark the impulses and courage to see spaces in a new way, to design them prospectively and develop them over the long term?

This research project is developing a **hypothesis**: what we call instant actions can generate impulses for the longer-term design and planning of sites, neighbourhoods, cities and regions.

On the one hand, the project builds on the experiences of recent years, in which stakeholders from civil society or intermediaries have developed numerous **architectural-cultural activities** which, using limited means over a short period of time, create a variety of selected or temporary spaces. On the other, there is an ever-increasing need for such spaces due to the growing complexity and insecurity associated with approving or initiating the spatial development of **open planning and design processes** in which usage, occupancy and communication can develop within and beyond the space.

Up to now, it has been primarily civil society actors, activists or artists who have been gathering experience with forms of Baukultur that have an effect over a short period of time. The goal of this research project is to integrate these experiences into government-led or -supported building and planning processes and to harness them for such processes. Therefore, our first step was broadly-based case study research and analysis of the widely varying forms of short-term, simply executed or reversible spatial design. Building on this, we developed an **action model** for Baukultur *instant*, which we subsequently discussed in a focus group with design and planning experts from government and independent design offices as part of the research project.

The basic principle of “Baukultur *instant*” To design spaces **here and now** with comparatively little effort and thereby provide **impetus** for the middle- and long-term development of sites, neighbourhoods, cities and regions: this is the basic principle of Baukultur *instant*. This process ties together four fundamental dimensions of design:

- **physical** – focused on material structural results,
- **use-oriented** – offerings, impulses, rules for use,
- **performative** – activities, actions, methods of creating and producing,
- **communicative** – offerings, formats, processes for dialogue.

On the basis of these four design dimensions, it is possible to design testable and reversible spaces in a short period of time using simple means, and to simultaneously embed them in an overarching discourse or process of local or city development.

Action Model for “Baukultur *instant*” The action model is a foundation that demonstrates and discusses how Baukultur *instant* can be incorporated into governmental and private building, planning and development processes, both purposefully and with added value. The model consists of three steps:

Question: What do we want to achieve?

In this first step – “What do we want to achieve?” – the action plan raises questions to which Baukultur *instant* can respond with concrete designs in space. These questions range from a deeper unders-

tanding of problems to the expansion of options to additional offers and processes of understanding. Likewise, concrete designs in space can support and expand multi-year planning processes; they make it possible to test solutions in space and refine them through feedback from users; they can foster users' spatial experiences of self-efficacy and self-empowerment. In this way, *Baukultur instant* provides impulses for individual stages in larger, longer-term spatial design and planning tasks.

Resources: What options do we have?

Secondly, *Baukultur instant* takes the existing personnel, organizational and spatial resources of a city location as its starting point and develops them further. The action plan focuses on exiting spaces, which are the motivation and starting point for spatial design. At the same time, the question of resources should prompt reflections on the **spatial potential** and the "**genius loci**" of the specific location or environment in order to develop a concrete step in the design process.

Another crucial prerequisite for developing instant actions in *Baukultur* is the presence of active, engaged and supportive **stakeholders** at the location and in the city. Stakeholders provide access to spaces, financial resources and funding opportunities as well as to the necessary processes and permits. Our action model encourages awareness and understanding of available resources.

Action: How can we take action?

We can describe *Baukultur instant* in terms of **six fundamental modes of intervention**, which – either combined with or building on one another – can provide impulses for the development of spaces and processes in sites, neighbourhoods, cities and regions: 1. Observe, call attention, inform; 2. Explore, discover, develop; 3. Unlock, renew and reutilize; 4. Come together, participate, share; 5. Change structures and rules; 6. Stage and celebrate.

These fundamental design principles precipitate **immediate effects**, which influence design within the space and the further development of the space. These effects, and their interactions with one another, describe the fundamental mechanism of *Baukultur instant*: 1. Making spatial changes noticeable; 2. Creating meaning and value; 3. Steering behaviour patterns; 4. Generating knowledge and objectives within and beyond the space; 5. Promoting dialogue in and about spaces; self-determination; 6. Community and togetherness.

The *Baukultur instant* measures included and classified in this project are meant to be understood as a **complementary design and planning approach**. This approach can provide support in situations where ambitious plans become stalled, where strategic planning receives little support, where there is a lack of good everyday communication between politicians and citizens about urban development, or where people perceive the changes and complexity of current challenges as a threat. *Baukultur instant* creates spatial changes and helps to open up new possibilities, try out reversible solutions, address the local population in an accessible manner and, following a rapid period of production, to initiate a process of shared reflection. This process introduces the possibility of reverse-transferring small interventions onto overarching themes and standards. The open and creative process of *Baukultur instant* also produces unexpected effects, thereby supporting an open process of learning about where and how our sites, neighbourhoods and cities can develop.

This recommended approach to design and planning is aimed at planners and designers, but also at government and political officials, at investors and companies. It is intended to encourage them to apply complementary *Baukultur instant* measures to their problems and tasks. Within the framework of this research project, we present the following initial recommendations as a prerequisite.

- **Matching:** *Baukultur instant* requires matching – that is, mediation and connection – between official or private building, planning and development processes and their environment, with its existing

Complementary design and planning approach

Recommendations for support, development and planning

spaces, stakeholders and social, cultural or political processes.

- **Spatial supply:** Baukultur *instant* requires designable spaces as a resource, in order to design and develop them without fixed expectations and in iteration with overarching and longer-term problems, tasks, projects and processes in locations, neighbourhoods, cities and regions.
- **Actors and alliances:** Given the short time frames of Baukultur *instant*, trusting cooperation and close contact between different stakeholders in government, politics, the private sector, civil society and intermediaries are especially important – and can be developed further through Baukultur *instant* activities.
- **Contracting, funding and financing:** Baukultur *instant* requires cross-sectoral oversight, contracting and in some cases, funding that remains fair to its character of unfixed expectations. The value of voluntary involvement must be represented sensitively and transparently, and any added value that arises from the project must be compensated appropriately.
- **Co-production of processes:** Baukultur *instant* relies on multifaceted cooperation that opens up avenues for co-authorship and coproduction of spatial designs, thereby promoting flexibility, momentum and self-management.

Critical assessment and need for further research

With its complementary design and planning approach, Baukultur *instant*, this research project has developed a **differentiated hypothesis** which it is offering to partners in research and practice for discussion and further trial. In doing so, it bridges the gap between immediate architectural-cultural actions – which are currently most often initiated and supported by civil society or intermediaries – and their deliberate integration into the longer-term development of spaces and urban processes.

The triadic model of Question – Resource – Action sets up a framework that can provide impulses for practical implementation. In dialogue with a broad range of stakeholders, it can help conceptualize **options and enhancements for design and planning processes** and aid them in coming to agreement. The recommendations we have developed can then be tested in practice. However, they would function equally well in **planning scenarios** for a comparative study for scientific evaluation.

This would allow researchers to gather evidence about the perceived opportunities and challenges associated with present-day design and planning tasks in sites, neighbourhoods, cities and regions; what respective resources are being identified and activated; and what complementary Baukultur *instant* actions are seen as desirable and feasible.

We can further examine the individual positions of the action model by means of **systematic and detailed case studies**. Through an analysis of selected **methods and instruments** and their potential **interface with Baukultur *instant***, we can examine their connections and integration with design and planning processes.

3 Einführung

3.1 Anlass und Zielsetzung

Die Entwicklung von Baukultur geschieht über lange Zeiträume. Die Planung und Errichtung eines öffentlichen Gebäudes oder einer Freianlage kann von dem grundlegenden Ratsbeschluss bis zur Eröffnung und Inbetriebnahme rasch fünf und mehr Jahre in Anspruch nehmen. Auch der fortwährende Diskurs um die Qualität privater Bauvorhaben benötigt viele Jahre, bis er Wirkung zeigt – denn Qualität lässt sich vielfach nur über Beratungen, Empfehlungen und gute Vorbilder erreichen. Wie aber lässt sich der Prozess zu mehr Baukultur in Gang setzen? Welche ersten, kurzfristig umsetzbaren Maßnahmen können Anstoß geben und Mut machen, um Räume neu zu sehen, diese perspektivisch zu gestalten und langfristig zu entwickeln?

Baukultur beruht auf einem gesellschaftlich breit getragenen Prozess, in dem Gestaltung, Funktion und Wertschätzung der gebauten und gelebten Umwelt eng miteinander verknüpft fortentwickelt werden. Das Forschungsprojekt entwickelt eine **Hypothese**: Durch sogenannte Sofortmaßnahmen der Baukultur können positive Impulse für die längerfristige Gestaltung und Planung von Orten, Quartieren, Städten und Regionen gegeben werden.

Die Hypothese **basiert auf zwei Erfahrungen**: Erstens entwickelten sich in den letzten Jahren **zahlreiche baukulturelle Aktivitäten**, die mit einfachen Mitteln, in kurzer Zeit, vorwiegend punktuell an einzelnen Orten und vielfach auch zeitlich begrenzt umgesetzt wurden. Es sind zumeist Akteurinnen und Akteure aus der Zivilgesellschaft oder Intermediäre, die solche Projekte entwickeln.

Zweitens besteht in hoheitlichen und privaten Bau-, Planungs- und Entwicklungsprozessen sowohl Potenzial als auch zunehmender Bedarf, über die **Gestaltung konkreter Räume** unmittelbare räumliche Erfahrungen zu ermöglichen und **offene Prozesse der Nutzung, Aneignung und Kommunikation anzustoßen** und aus diesen zu lernen. Hintergrund dafür können Probleme sein, die nicht ad hoc und durch herkömmliche Maßnahmen zu lösen sind, strukturelle Änderungen, welche Zwischenzeiten entstehen lassen und die Gestaltung von Übergängen notwendig machen oder auch gesellschaftliche und politische Aushandlungsprozesse, die mehr Raum und Zeit benötigen, um mit Unsicherheiten und Optionen der zukünftigen Entwicklung umzugehen.

Darauf aufbauend verfolgt das Forschungsprojekt folgende **Ziele**:

- **Sichtung und Strukturierung von Sofortmaßnahmen der Baukultur**, als Wege, Maßnahmen und Strategien, um in kurzer Zeit im Raum greifbare und sichtbare Veränderungen herbeizuführen,
- **Einbettung dieser Sofortmaßnahmen in räumliche Entwicklungsprozesse** unter Berücksichtigung notwendiger Voraussetzungen sowie vermuteter Effekte als Beiträge zur Orts- und Stadtentwicklung,
- **Betrachtung und Bewertung von Baukultur *instant* als einen komplementären Gestaltungs- und Planungsansatz** zur Entwicklung von Baukultur sowie zur Orts- und Stadtentwicklung und Formulierung des zu erwartenden **Mehrwerts**,
- Entwicklung von **Empfehlungen für Akteurinnen und Akteure der Orts- und Stadtentwicklung**, um Sofortmaßnahmen der Baukultur zu befördern und diese aktiv in Projekten und Prozessen einzusetzen,
- Formulierung des **weiteren Forschungs- und Entwicklungsbedarfs** in dem bisher wenig beforschten Feld von Baukultur *instant*.

Zielsetzung des Forschungsprojekts

3.2 Grundgedanke Baukultur *instant*

Hier und jetzt mit vergleichsweise geringem Aufwand Räume gestalten und damit Impulse für die mittel- und langfristige Entwicklung von Orten, Quartieren, Städten und Regionen geben – das ist der Grundgedanke von Baukultur *instant*. Gesucht werden Sofortmaßnahmen der räumlichen Gestaltung, die eine längerfristige Wertschätzung und Gestaltung von Orten, Stadträumen, Freiräumen, Gebäuden oder Infrastrukturen anstoßen.



Baukultur *instant* verbindet eine konkrete räumliche Gestaltung im Hier und Jetzt mit einem längerfristigen Entwicklungsprozess von Orten, Quartieren, Städten und Regionen.

Vielfältige Lesarten von *instant*

Der Begriff Baukultur *instant* bezieht sich sowohl auf einen bestimmten **Miteinsatz** als auch auf eine von diesen Mitteln erhoffte **Wirkung**: Kurzfristig umsetzbare Wege in den Raum einzugreifen und diesen zu gestalten, sollen sowohl Nutzungs- und Gestaltungsoptionen konkret erfahrbar machen als auch Impulse für weitere Entwicklungen geben. Baukultur *instant* hat **vielfältige Erscheinungsformen**. *Instant* lässt sich als Mittel an verschiedenen Eigenschaften festmachen:

Baukultur *instant*

- arbeitet mit **einfachen Mitteln** und **setzt Ressourcen sparsam ein**
- basiert auf **kurzfristigem Handeln**: „Einfach mal machen“
- zielt auf **schnelle Realisierung**
- zeigt **unmittelbar Wirkung**
- ist **spontan** und **experimentell**
- ist meist **kostengünstig**
- ist **testbar** und **reversibel** und damit wiederholbar.

Diese – nicht abschließenden – Merkmale von Baukultur *instant* sind als Einstiegspunkte in eine Sondierung der heutigen Praxis hilfreich. Das Ziel des Forschungsprojekts ist es, solche Aktivitäten und Projekte in einen größeren Entwicklungsrahmen zu setzen, in dem sich Baukultur und Stadt mittel- bis langfristig fortentwickeln können.

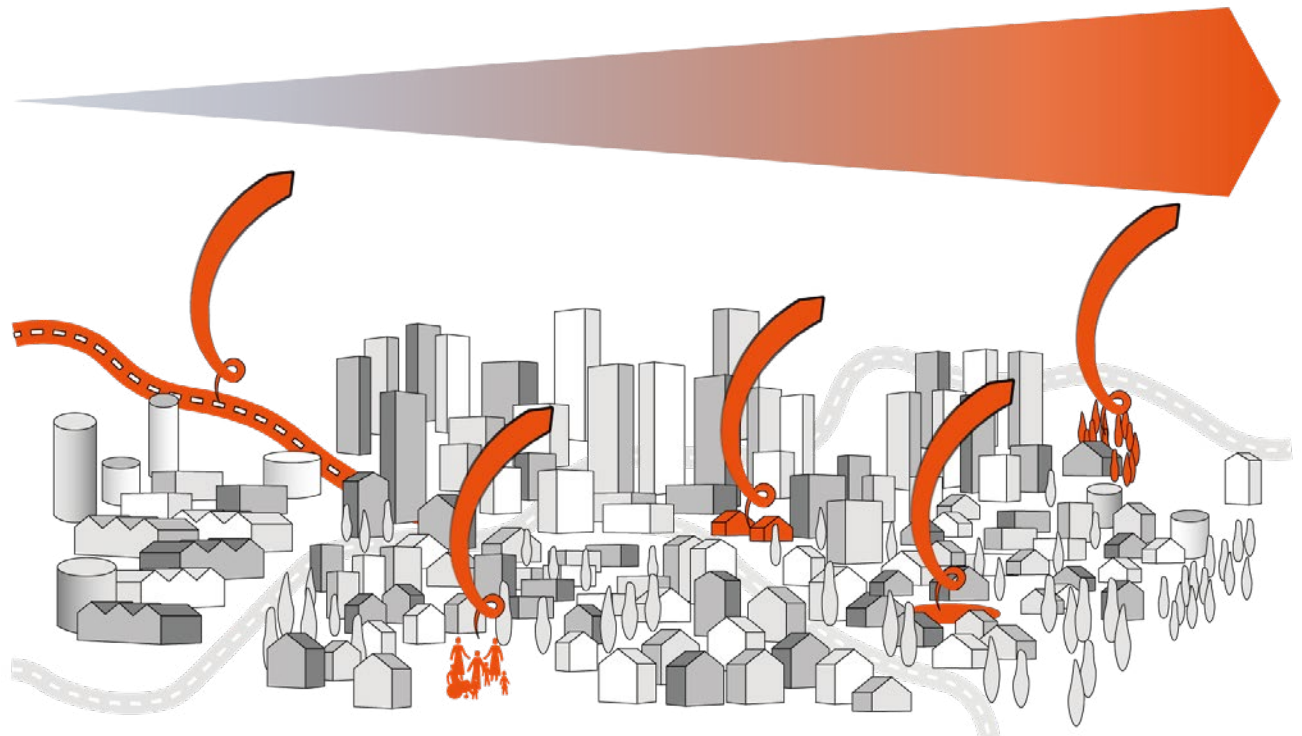


Abbildung 3: Verständnis von Baukultur *instant* als „Sprungfeder“: Impulsgeber zur mittel- bis langfristigen Entwicklung von Baukultur und Stadt // STUDIO | STADT | REGION

Die Kulturminister haben 2018 eine **europaweite Koalition für Baukultur** gebildet und ihr Grundverständnis von Baukultur in der gemeinsamen Deklaration von Davos festgehalten:

**Basisdefinition
Baukultur *instant***

„Baukultur umfasst die Summe der menschlichen Tätigkeiten, welche die gebaute Umwelt verändern. Die gesamte gebaute Umwelt muss als untrennbare Einheit verstanden werden, die alle gebauten und gestalteten Güter umfasst, die in der natürlichen Umwelt verankert und mit ihr verbunden sind. Baukultur umfasst den gesamten Baubestand, (...) sowie die Planung und Gestaltung von zeitgenössischen Gebäuden, Infrastrukturen, vom öffentlichen Raum und von Landschaften“ (Kulturministerkonferenz 2018).

In ihrer Vision formulieren sie unter anderem:

„Wir brauchen dringend einen neuen integrierten Ansatz, um unsere gebaute Umwelt zu gestalten, einen Ansatz, der in der Kultur verankert ist, der den sozialen Zusammenhalt aktiv stärkt, eine nachhaltige Umwelt sicherstellt und zu Gesundheit und Wohlbefinden der gesamten Bevölkerung beiträgt. Dies ist hohe Baukultur“ (Kulturministerkonferenz 2018).

Diesem Verständnis folgend verknüpft Baukultur räumliche Gestaltung mit einem integrierten Vorgehen, ist immer **Resultat und Prozess**. Raum sowie Identität, Aktivität, Wert und Organisation in Bezug auf Gesellschaft spielen dabei eng zusammen. Ob Ergebnis oder Prozess, das **Medium von Baukultur** ist immer der Raum, ob ein Innenraum, ein Objekt oder ein Stadtraum – oder das Wechselspiel dieser Räume.

Baukultur *instant* bezieht sich auf Formen der Baukultur, die innerhalb eines kurzen Zeitraums wirken. Die **Prozessdimension von Baukultur** hat dabei eine besondere Bedeutung: Einerseits findet das Planen, Gestalten und Realisieren der baukulturellen Maßnahmen zeitlich verdichtet statt. Andererseits hat die Im-

pulswirkung, der Anstoß und Effekt auf weitere Aktivitäten und Gestaltungen, eine besondere Bedeutung. Das Ergebnis des Gestaltens ist aber ebenfalls eng mit dem Prozess verknüpft, Testen, Variieren und auch das Verwerfen sind unmittelbar aufeinander bezogen. Auf diesen Grundüberlegungen aufbauend soll die **Basisdefinition** von Baukultur *instant* wie folgt gefasst werden:

- **Raum** als Medium:
Baukultur *instant* basiert auf Interventionen im Raum, die ein Katalysator sind, um Veränderungen anzustoßen.
- **Schnell** umgesetzt – bis maximal fünf Jahre:
Im Fokus stehen dabei Maßnahmen, die in einem überschaubaren Zeitrahmen geplant und umgesetzt werden.
- **Effekt** und Impulswirkung im Prozess um Baukultur und Stadtentwicklung:
Die Interventionen im Raum haben eine mittel- bis langfristige Wirkung.

Raum ist in dem Konzept von Baukultur *instant* nicht nur Ergebnis von – organisiertem oder nicht organisiertem – Wandel, sondern auch **Medium und Treiber von Wandel**. Damit deutet sich an: Das Verständnis von Raum, Planung und Art und Umfang des davon angestoßenen Wandels hängen eng zusammen.

Raum als Medium für Wandel

In der Praxis von Baukultur *instant* sind die Planenden und Gestaltenden der Aktivitäten und Projekte vielfach **Teil des Geschehens**. Das heißt, sowohl die Umsetzungs- und Betriebsphase, als auch die Effekte, welche darüber vor Ort erlebbar werden, sind zumeist integraler Bestandteil von Baukultur *instant*. Die Interventionen im Raum schaffen neue Wahrnehmungen, ermöglichen andere Nutzungen oder lassen Menschen in Räumen neu interagieren. Durch schnelle Rückkopplungen erleben sowohl die Planenden, Gestaltenden und Umsetzenden als auch die adressierten Zielgruppen eine gesteigerte **Selbstwirksamkeit** ihres Tuns in der Stadt. Sie spornen damit im Sinne von Empowerment zu weiteren Schritten an und binden Akteurinnen und Akteure in Kommunikationsprozesse über Räume und ihre Entwicklungsperspektiven ein.

Baukultur *instant* stößt **Prozesse des Wandels** als eine Serie fortgesetzter Aktivitäten und Eingriffe in der Stadt an. Oftmals ist diesen Aktivitäten der Endzustand nicht bereits eingeschrieben, die Aktion nicht direkt auf die langfristige Wirkung hin ausgerichtet. Wesentlich ist, dass kurzfristige Interventionen und langfristige Planung als komplementäre Wege der Stadtentwicklung verstanden werden. Damit wirkt Baukultur *instant* wie eine Sprungfeder auf die Entwicklung von Baukultur und Stadt (Abbildung 3).

Nicht nur über konkrete Räume, Angebote und Praktiken, sondern auch über veränderte Bedeutungen im Raum, beispielsweise mit einer gesteigerten Wertschätzung bestimmter Orte, trägt Baukultur *instant* zu diesem Wandel bei. Der (Stadt-)Raum ist Träger von kollektiven Bedeutungen, Vorstellungen und Werten. Akteurinnen und Akteure von Baukultur *instant* wandeln Stadt auf einer **kulturellen Ebene** – mit nachfolgenden Effekten auf die Nutzung und auch die Prozesse der Steuerung, Planung und Gestaltung von Stadt. Ohne dass diese Effekte bereits in einer exakten Weise intendiert oder als konkretes Ziel formuliert sein müssen.

Diesen Vorüberlegungen folgend ist Baukultur *instant* also als **offener Prozess** zu verstehen. Im und über den Raum wird ein mittel- bis langfristiger Wandel des Raums angestoßen. Die Eingriffe passieren schnell, sind überschaubar, einfach zu erstellen, von vielen gestaltbar und für viele zugänglich, anpassungsfähig und reversibel. In diesem Sinne kann Baukultur *instant* vom Kleinen ins Große wirken, vom Temporären zum Dauerhaften, von der schnellen zur langfristigen Veränderung. Aus planerischer Sicht kann der Beitrag von Baukultur *instant* als **performativer Ansatz** zur Veränderung von Stadt verstanden werden.

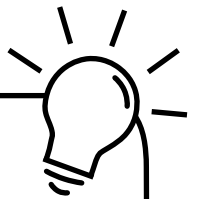
Baukultur *instant* basiert auf vier **grundlegenden Gestaltungsdimensionen**, die in konkreten Projekten miteinander verknüpft zum Einsatz kommen:

- **Physisch:** auf materielle, bauliche Ergebnisse orientiert:
Zum Beispiel Stadtmobiliar, temporäre Infrastruktur, Fassadengestaltung, Innenräume, Bepflanzungen, Oberflächen, Installationen,
- **Nutzungsorientiert:** Angebote, Anregungen, Regeln für Nutzungen:
Zum Beispiel Zwischennutzung, Summer Street, Parklet, Pop-up Store, rollender Dorfladen, Sportfläche, Bücherschrank, Open-Air-Kino, W-Lan,
- **Performativ:** Aktivitäten und Aktionen, Wege des Machens und Produzierens:
Zum Beispiel Spaziergänge, Festivals, Dinner, Spiele, Happenings, Aktionen im öffentlichen Raum, Radsternfahrt,
- **Kommunikativ:** Angebote, Formate, Prozesse des Dialogs:
Zum Beispiel: Quartiersladen, Sprechstunde, Workshop, Konferenz, Kampagne, Runder Tisch, Plattform, Newsletter, Podcast.

Mit diesen vier Gestaltungsdimensionen können in kurzer Zeit, mit einfachen Mitteln, testbar und reversibel Räume gestaltet und damit zugleich in einen übergeordneten Diskurs oder Prozess zur Orts- und Stadtentwicklung eingebettet werden.

Vier grundlegende Gestaltungsdimensionen von Baukultur *instant*

Baukultur *instant* verknüpft physische, nutzungsorientierte, performative und kommunikative Gestaltungsansätze und Maßnahmen im Raum und hat daher eine starke Prozessorientierung.



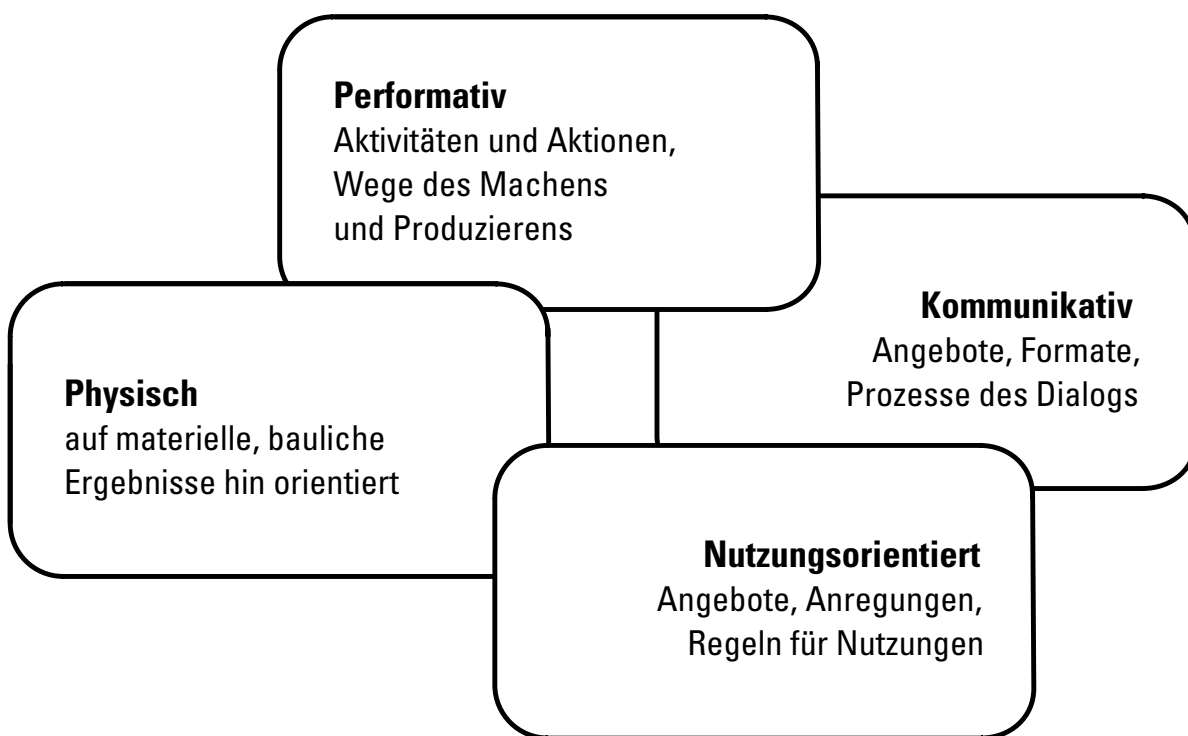


Abbildung 4:
Vier miteinander verknüpfte Gestaltungsdimensionen von Baukultur *instant*// STUDIO | STADT | REGION

3.3 Aufbau und Methodik des Forschungsprojekts

Das Forschungsprojekt erkundet Baukultur *instant* als Feld, dem heute bereits zahlreiche Akteurinnen und Akteure und Aktivitäten zuzuordnen sind, und bettet dieses in eine übergeordnete Perspektive der Entwicklung von Baukultur und Stadt ein. Aufbauend auf einer breiten Sichtung von Anwendungsfällen und deren Systematisierung entwickelt das Projekt ein Handlungsmodell zu Baukultur *instant*. Dieses richtet sich an verschiedene Zielgruppen der baukulturellen und planerischen Praxis.

Damit sind die Zielgruppen des Forschungsprojekts weniger die Akteurinnen und Akteure, die heute bereits Projekte im Sinne von Baukultur *instant* planen und realisieren, sondern vor allem diejenigen, welche die Planung und Entwicklung von Stadt verantworten. Diese sollten angeregt werden, planende und realisierende Akteurinnen und Akteure von Baukultur *instant* als Kooperationspartner anzuerkennen, mit ihnen in Dialog zu treten und so die Voraussetzungen zu schaffen, Baukultur *instant* als **ergänzenden Gestaltungs- und Planungsansatz** einzusetzen. Zielgruppen sind daher:

Zielgruppen des Forschungsprojekts

- Die **lokale Politik**, die entscheiden kann, ob Räume verfügbar sind, Budgets bereitstehen, Kooperationen mit städtischen Akteurinnen und Akteuren möglich sind, oder Regeln – temporär – außer Kraft gesetzt werden können, und die übergeordnet signalisieren kann, ob Projekte im Sinne von Baukultur *instant* in einer Stadt willkommen sind.
- Expertinnen und Experten aus der **Verwaltung**, die Baukultur *instant* begleiten, Genehmigungen und Bewilligungen erteilen, Zugang zu Fördermitteln schaffen und helfen können, Hindernisse zu bewältigen, Räume zugänglich und Aktivitäten von Baukultur *instant* anschlussfähig zu machen an andere Projekte und Entwicklungen der Stadt.
- **Bauherrschaften, Eigentümerinnen und Eigentümer, Investierende und Betreibende**, die mit eigenen Projekten Stadt entwickeln und dabei Raum geben können für Baukultur *instant*, die eigens geplante längerfristige Entwicklungen durch schnelle, erkundende, dialogorientierte, reversible, räumliche Eingriffe und Gestaltungen ergänzen und solche Entwicklungen bewusst zulassen und unterstützen können.
- **Planende und Gestaltende aus den Bereichen Architektur, Landschaftsarchitektur, Stadtplanung und Design** bis hin zu Kommunikation, Projektsteuerung oder Bankberatung, die Baukultur *instant* in die von ihnen verantworteten Planungsaufgaben einbeziehen und mit eigenem Planungs-Know-How darin unterstützen können, die schnellen Formen der Baukultur in längerfristige Prozesse absichtsvoll einzubeziehen.

Dem Erkenntnisinteresse des Forschungsprojekts und den Interessen, Aufgaben und Praxen dieser Zielgruppen folgend, lassen sich folgende **Fragen an Baukultur *instant*** richten:

- Welche **Probleme, Fragen und Aufgaben** der Baukultur und Stadtentwicklung können durch den Einsatz von Baukultur *instant* unterstützt werden?
- Welche **Voraussetzungen und Ressourcen** sind für Baukultur *instant* notwendig? Welches **Umfeld** unterstützt Baukultur *instant*?
- Welche **Aktionen und Aktivitäten** sind mit Baukultur *instant* möglich? Welche **Effekte** können von diesen ausgehen?

Mit Antworten auf diese Fragen soll gezeigt werden, wie ein absichtsvolles Initiieren, Ermöglichen oder Nutzen der Aktivitäten im Sinne von Baukultur *instant* durch andere Akteurinnen und Akteure, an verschiedenen Orten und in unterschiedlichen Kontexten möglich wird – und warum dieses wünschenswert sein kann. Das Forschungsprojekt soll aufzeigen, wie Baukultur *instant* in andere Aktivitäten, Projekte und Prozesse der Entwicklung von Baukultur und Stadt eingebettet und dort eingesetzt werden kann.

Schritte im Forschungsprozess

Das Vorgehen im Forschungsprojekt war ein **Wechselspiel von konzeptionellen und empirischen Arbeitsschritten** (Abbildung 5). Aufbauend auf der Basisdefinition von Baukultur *instant* wurden Fallbeispiele – vorwiegend aus dem deutschsprachigen Raum – in einer **Long List** gesammelt und entlang weniger Kriterien beschrieben. Die Suche erfolgte schwerpunktmäßig anhand von vier Perspektiven:

- verschiedene Gestaltungsprinzipien räumlicher Maßnahmen, die innerhalb von bis zu 5 Jahren geplant und umgesetzt wurden,
- von Gestaltungs- und Planungsbüros, die in der Fachpresse publiziert wurden,
- Orts- und Stadtentwicklungsprozesse mit einer Gestaltung an einem konkreten Ort oder in einem Stadtraum,
- Projekte, die im Rahmen von Förderprogrammen und Wettbewerben entstanden oder die ausgezeichnet wurden.

Die Liste wurde so mit Beispielen bestückt, dass sie eine möglichst große Varianz unterschiedlicher Gestaltungsansätze und Strategien im Sinne von Baukultur *instant* abdeckt.

Die Beispiele der Long List wurden im Anschluss entsprechend verschiedener Modi von Interventionen im Raum zu **Projektfamilien** geclustert. Für jede Projektfamilie wurde ein Set unterschiedlicher Projekte ausgewählt und einer **Grobanalyse** unterzogen. Das Ziel der Fallarbeit war, die Breite und Vielfalt bestehender Aktivitäten und Projekte von Baukultur *instant* aufzuzeigen und zu strukturieren. Die Kategorisierung der Projekte in Familien und zugehörige Untergruppen hilft, die Formate und Interventionen von Baukultur *instant* von den zumeist ortsspezifischen Rahmenbedingungen und den prägnanten Einzelprojekten zu lösen, sie zu generalisieren und damit eine wichtige Voraussetzung für Perspektiven der Übertragbarkeit und Anschlussfähigkeit an andere Akteurinnen und Akteure, Aktivitäten und Prozesse von Baukultur und Stadtentwicklung zu schaffen.

Auf die Fallstudienarbeit folgte die Konzeption eines **Handlungsmodells zu Baukultur *instant*** im Kontext der Stadtentwicklung. Dieses Handlungsmodell erweitert den Blick ausgehend von den Aktionen und Aktivitäten der Baukultur *instant* im engeren Sinn und bezieht die Frage „Was wollen wir erreichen?“ mit ein. Hier geht es um die Probleme, Fragen und Aufgaben sowie potenziellen Anschlüsse und Schnittstellen in der Entwicklung von Baukultur und Stadt. Ebenso wird die Frage nach den Ressourcen und den damit verknüpften Gestaltungsmöglichkeiten gestellt.

Dieses Modell wurde in einer **Fokusgruppe** mit Expertinnen und Experten aus der Planungspraxis diskutiert. Dabei waren die Perspektiven aus Verwaltung, Planung und Immobilienwirtschaft sowie aus Gestaltung und Umsetzung von Baukultur *instant* vertreten. Das Ziel war, die Potenziale und auch Grenzen des entwickelten Handlungsmodells und damit des breiteren Einsatzes von Baukultur *instant* auszuloten. Als Grundlage für die Veranstaltung wurden **Szenarien** zu Anwendungsfällen von Baukultur *instant* entwickelt. Diese wurden im Workshop in Tischgruppen diskutiert und mit einem vorbereiteten Set an Einsatzkarten von Baukultur *instant* weiterentwickelt und anschließend vergleichend bewertet. Mit den Ergebnissen der vergleichenden Fallstudienarbeit erfolgte eine Bewertung der Szenarien. Auch wurde die entwickelte Methode reflektiert und zur Vermittlung der Forschungsergebnisse wurden an die beabsichtigten Zielgruppen Empfehlungen gegeben.

In einem abschließenden Bearbeitungsschritt wurden die Anregungen zu Rolle und Mehrwert von Baukultur *instant* sowie die Empfehlungen zur Anwendung für die jeweiligen Zielgruppen zusammengetragen.

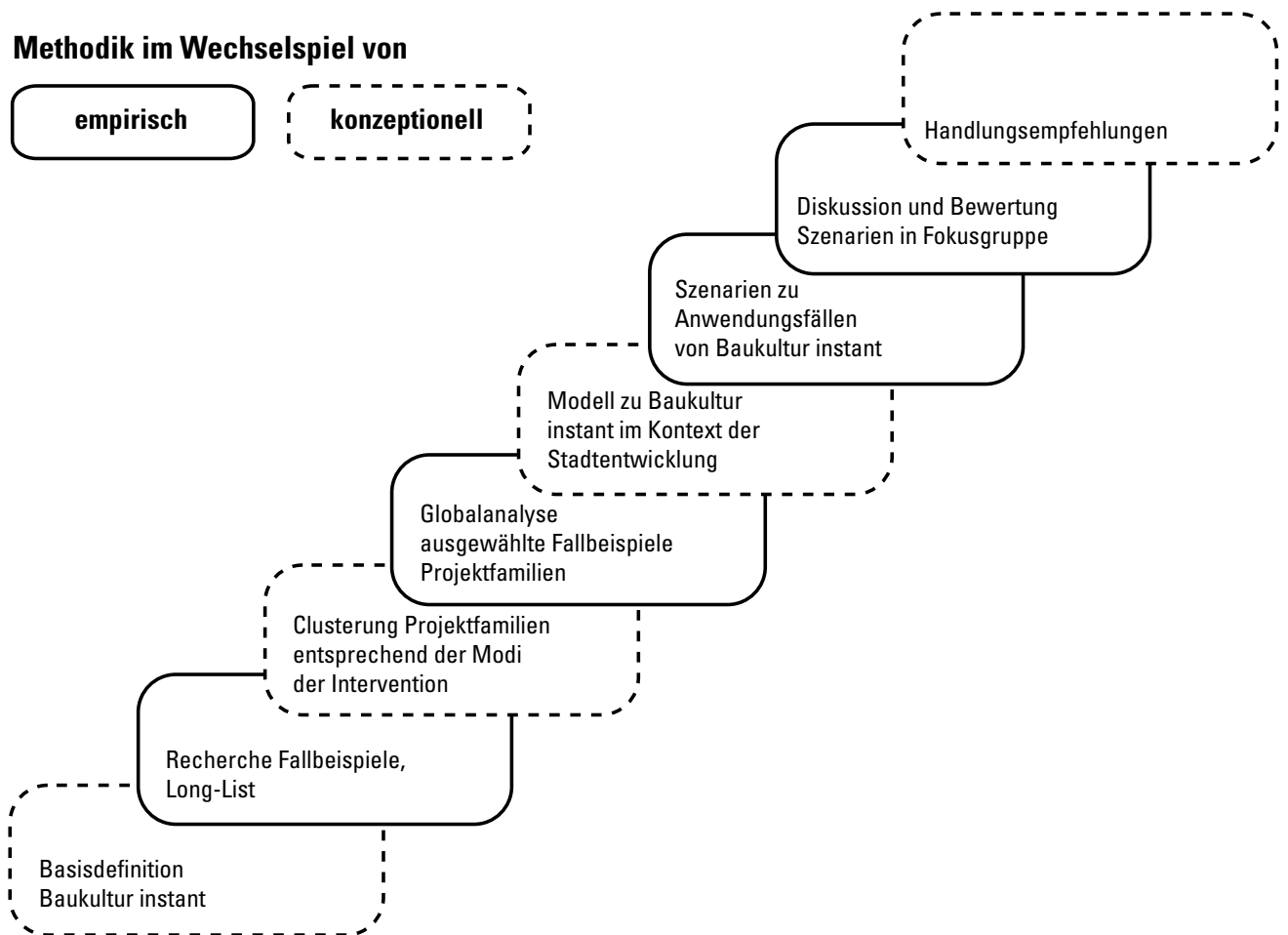


Abbildung 5:
Vorgehen im Forschungsprojekt: im Wechselspiel von empirischen und konzeptionellen Arbeitsschritten // STUDIO | STADT | REGION

Grenzen des Vorgehens

Das vorliegende Forschungsprojekt hat das Ziel, ein Feld, in dem heute bereits sehr viele Praxisbeispiele vorliegen, zu strukturieren, zu analysieren und dieses damit zugänglich zu machen und für eine breitere Anwendung zu öffnen. Dabei werden Perspektiven aufgezeigt, wie Baukultur *instant* als **ergänzender Gestaltungs- und Planungsansatz** in der Entwicklung von Baukultur und Stadt eingesetzt werden kann. Das Projekt richtet sich dabei an Akteurinnen und Akteure aus Politik und Verwaltung, aus Planungs- und Gestaltungsbüros sowie an vielfältige Entwicklerinnen und Entwickler in der Stadt.

In das Forschungsprojekt und die Entwicklung seines Handlungsmodells flossen zudem das **Erfahrungswissen** der Forschenden selbst, der Gesprächspartnerinnen und -partner im Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung und im Bundesministerium des Inneren, für Bau und Heimat, sowie der Expertinnen und Experten der Fokusgruppe ein.

Der Erfolg und eine mögliche positive Wirkung der recherchierten Beispielprojekte konnten im Rahmen des Zeitbudgets für diese Forschung nicht empirisch untersucht werden. Die **Existenz der Projekte** und ihre fachöffentliche Verbreitung muss als Qualitätsnachweis alleine genügen. Die Projekte haben sich trotz schwieriger Genese durchgesetzt. Sie wurden realisiert und in der (Fach-)Öffentlichkeit publiziert. Beides wird als Hinweis für die Relevanz der Projekte, der Themen, die sie adressieren, und der Formate und Methoden, die sie einsetzen, gewertet. Allerdings konnten keine detaillierten Anwendungsszenarien entwickelt und vergleichend ausgewertet werden.

Daher sind das Handlungsmodell als Ganzes und auch seine Bestandteile als Hypothese zu betrachten, also als eine Sammlung von begründeten Vermutungen, die es in der weiteren Forschung und Praxis zu bestätigen gilt.

4 Handlungsmodell zu Baukultur *instant*

Das Forschungsprojekt entwickelt ein Handlungsmodell zu Baukultur *instant*. Dieses beruht auf einer breit angelegten Fallrecherche und der Analyse der vielfältigen Erscheinungsformen schnell und einfach umzusetzender oder auch reversibler Gestaltungen im Raum. Die Anwendungsmöglichkeiten für Kommunen, für private Entwicklungen sowie für planende und gestaltende Berufe wurden anschließend gemeinsam mit Expertinnen und Experten aus der Praxis diskutiert. Das Handlungsmodell folgt drei Schritten:

1. Frage: Was wollen wir erreichen?

2. Ressource: Welche Möglichkeiten haben wir?

3. Aktion: Wie können wir handeln?

Bisher haben vor allem Akteurinnen und Akteure aus der Zivilgesellschaft, Aktivistinnen und Aktivisten oder auch Künstlerinnen und Künstler Erfahrungen mit kurzfristig umsetzbaren Formen der Baukultur gesammelt. Das Handlungsmodell ermöglicht es, diese Erfahrungen in hoheitlich verantwortete oder begleitete Bau- und Planungsprozesse einzubinden und für diese Prozesse nutzbar zu machen.



Baukultur *instant* verknüpft physische, nutzungsorientierte, performative und kommunikative Gestaltungsansätze und Maßnahmen im Raum und hat daher eine starke Prozessorientierung.

Das Handlungsmodell hilft dabei, die Möglichkeiten von Baukultur *instant* in einem spezifischen Kontext zu erörtern. Es geht von einem auf Fragen, Probleme und Aufgaben bezogenen Verständnis der lokalen Gestaltungs- und Planungsprozesse aus, die daher als Ausgangspunkt dienen. Zudem ermuntert das Modell die Akteurinnen und Akteure, sich über ihre jeweiligen Voraussetzungen, Rahmenbedingungen und Ressourcen klar zu werden. Dazu zählen neben den zu gestaltenden (Frei-)Räumen auch jene Akteurinnen und Akteure, die heute schon vor Ort engagiert sind und die Wissen und Kreativität in die Prozesse einbringen oder es könnten. Erst auf der Basis dieser ersten beiden Schritte werden die eigentlichen Aktionen im Sinne von Baukultur *instant* entwickelt.

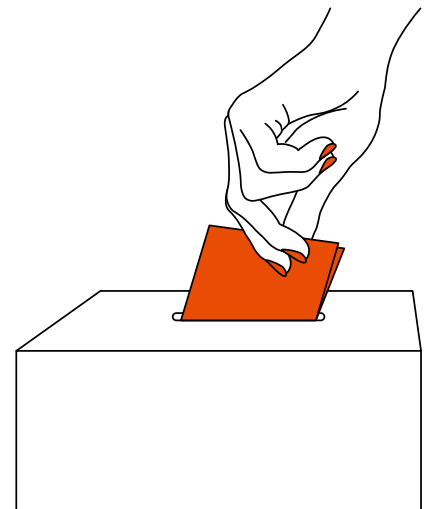
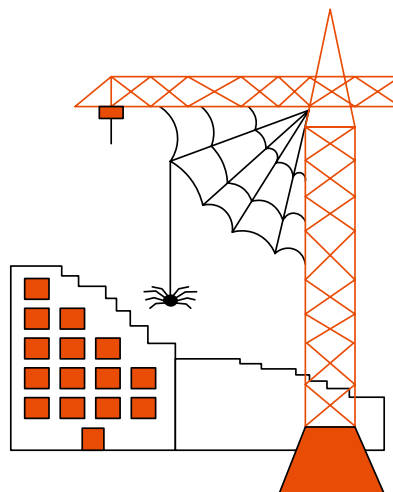
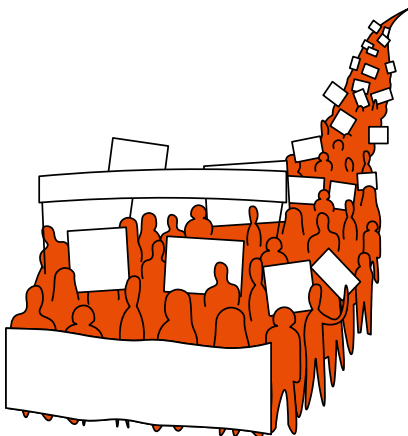
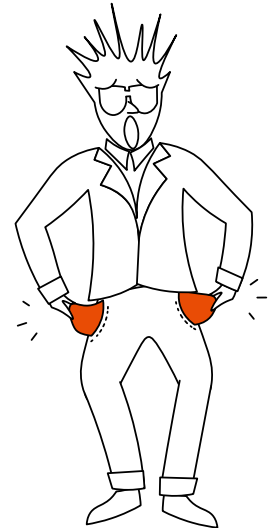
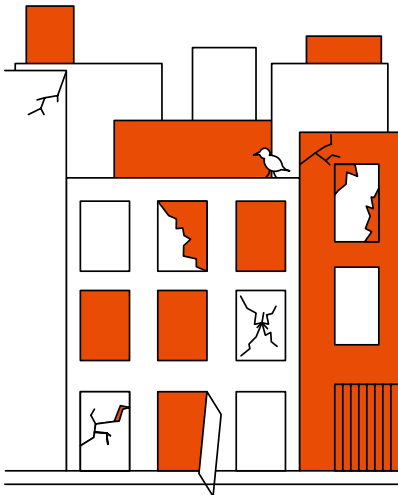
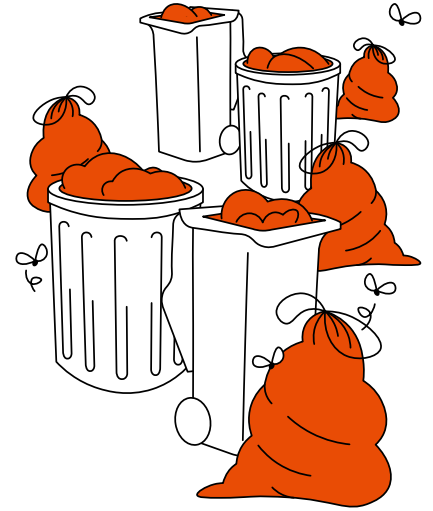
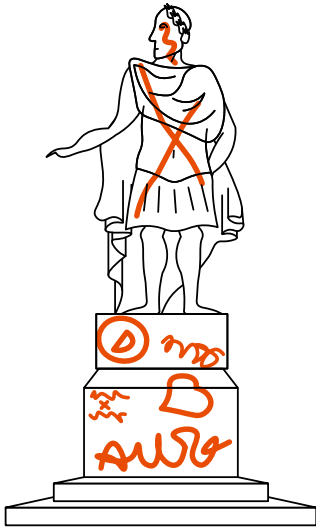


Abbildung 6:
Vielfältige Fragestellungen und Ausgangssituationen für Baukultur *instant* // José Miguel Sánchez-Molero Martínez

4.1 Frage: Was wollen wir erreichen?

Wenn Baukultur *instant* auf schnelle Veränderungen und Gestaltungen im Raum zielt, dann ist damit nicht einfach die Beschleunigung von Planungsphasen gemeint. Vielmehr können Sofortmaßnahmen der Baukultur Anstöße für einzelne Etappen in längerfristigen und größeren Aufgaben der räumlichen Gestaltung und Planung geben und eine höhere Genauigkeit bei der letztlichen Wahl der bevorzugten Variante erzielen. Was kann Baukultur *instant* also verändern?

Das Handlungsmodell zeigt innerhalb des ersten Schritts „Was wollen wir erreichen?“ acht Fragen auf, zu deren Beantwortung Baukultur *instant* mit konkreten Gestaltungen im Raum beitragen kann – von der Problemerkundung über das Aufzeigen von Lösungsoptionen, das Testen von Lösungen im Raum, die schrittweise Entwicklung von Flächen und Räumen, das Anstoßen neuer Nutzungen im Raum bis hin zur Unterstützung der Selbstbefähigung der Menschen vor Ort.

Baukultur *instant* beschreibt die rasche Gestaltung von Räumen und damit verbunden das Etablieren von neuen Nutzungsangeboten, von Möglichkeiten des Miterlebens und Mitmachens und von Wegen der Kommunikation. Diese Formen der Gestaltung und räumlichen Artikulation an Orten, in Quartieren und in der Stadt weicht damit von üblichen Verfahren und ihrer planvollen Umsetzung ab. Denn das Durchlaufen der verschiedenen Arbeitsschritte und Planungsphasen, die zu einer dauerhaften und langfristig orientierten räumlichen Umsetzung führen, dauert zumeist mehrere Jahre. Zu diesen gehören die Identifikation von Problemen und das Formulieren von Aufgaben, die Entwicklung von Lösungsvarianten und die Reduktion auf eine bevorzugte Variante inklusive deren Ausarbeitung, die Verständigung über das Vorgehen und schließlich die Umsetzung und die Inbetriebnahme (Schönwandt 2002).

Folgende acht Fragen unterstützen die Standortbestimmung in Schritt 1 des Handlungsmodells „Was wollen wir erreichen?“

Acht Fragen

- 1. Welche Probleme erkennen wir vor Ort?**
- 2. Welche Optionen haben wir zur Lösung der Probleme?**
- 3. Wie können wir uns verständigen?**
- 4. Wie gelangen wir zu langfristig orientierten Planungen und Konzepten?**
- 5. Wie testen wir Lösungen im Raum?**
- 6. Wie können wir große Räume und Flächen schrittweise entwickeln?**
- 7. Wie können wir Nutzungen im Raum verändern?**
- 8. Wie können wir die Entwicklung von Menschen fördern?**

1. Welche Probleme erkennen wir vor Ort?

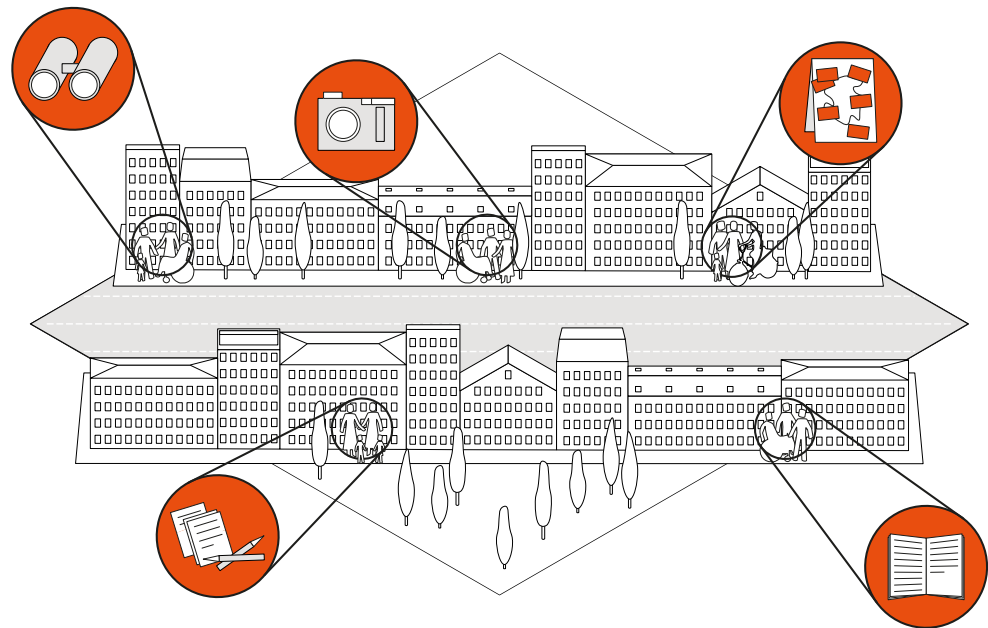


Abbildung 7:
Identifizierung von Problemen durch unterschiedliche Methoden // STUDIO | STADT | REGION

Konkrete Gestaltungen im Raum, beispielsweise durch Markierungen, Installationen, Möblierungen, neue Nutzungsangebote und auch Räume für den Dialog mit und zwischen Menschen können den Austausch und die Wahrnehmung darüber anstoßen, welche Herausforderungen und welcher Handlungsbedarf in Orten, Quartieren, Städten und Regionen besteht.



Baukultur *instant* kann zur Problemerkundung, -wahrnehmung und zur Verständigung über Probleme beitragen.

Zum Beispiel:

- Die Bestandsaufnahme und Analyse im Rahmen der **Erarbeitung eines integrierten Stadt(teil-)entwicklungskonzepts** kann durch Erkundungen vor Ort unterstützt werden. Wenn zum Beispiel eine Fotodokumentation oder Markierung erlebter und potenziell „begabter“ Situationen oder von Orten mit Schwachstellen im Raum erfolgt, wirkt das als sichtbare Anlaufstelle für persönlichen Austausch. Diskussionen können aus Innenräumen oder digitalen Räumen an öffentliche Orte verlegt werden.
- Einen Ort als Brennglas für ein stadtweites Thema exemplarisch zu gestalten kann eine Methode sein, mit der im Rahmen der **Stadtentwicklungsplanung** die Aufmerksamkeit auf bestehende Herausforderungen gelenkt und diese vor Ort begreifbar gemacht werden können: ob in einer Baulücke, einem Verkehrsraum oder einem Leerstand. Abstrakte Debatten zur Stadtentwicklung können so vor Ort gebracht werden und den Menschen die wahrgenommenen Probleme und Bedarfe veranschaulichen.

2. Welche Optionen haben wir zur Lösung der Probleme?

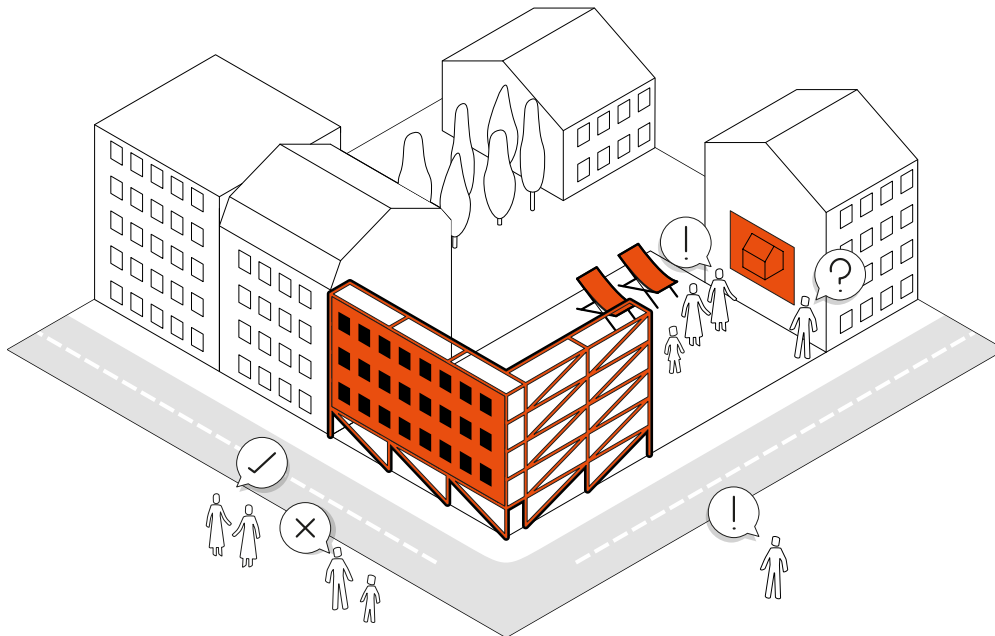


Abbildung 8:
Schnelles und temporäres Testen von Problemlösungen durch bauliche Varianten // STUDIO | STADT | REGION

Schnell umzusetzende und gegebenenfalls temporäre Gestaltungen in städtischen Räumen, in öffentlich zugänglichen Gebäuden oder in Freiräumen können helfen, den Möglichkeitsraum für längerfristige Lösungen zu erweitern, weil hier und jetzt Alternativen veranschaulicht und sinnlich erlebbar werden. Zudem wird die Diskussion über Lösungsmöglichkeiten im Stadtraum angeregt.

Baukultur *instant* kann den Möglichkeitsraum für die Lösung von Problemen erweitern und mögliche Lösungen sichtbar machen.

Zum Beispiel:

- Um einen öffentlich zugänglichen **Freiraum neu zu gestalten**, können verschiedene Alternativen temporär simuliert und getestet werden. Die Nutzerinnen und Nutzer können aufgefordert werden Feedback zu geben, beispielsweise ihren Lieblingsplatz zu markieren oder weitere Gestaltungs- und Nutzungsideen einzubringen.
- **Bauliche Varianten** für ein stadtbildprägendes Gebäude lassen sich öffentlich sichtbar visualisieren, ob als Gerüst, das die Kubatur erkennen lässt, oder über einen textilen Screen, der eine Idee der künftigen Fassade vermittelt.

3. Wie können wir uns verständigen?

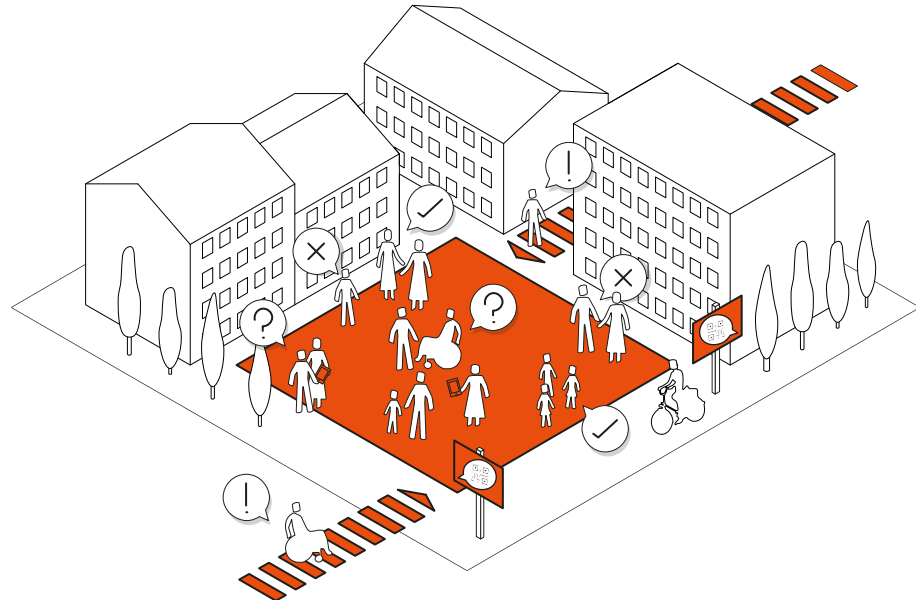


Abbildung 9:
Der öffentliche Raum als Ort des Diskurses und der Verständigung // STUDIO | STADT | REGION

Markierte, inszenierte, umgestaltete, neu genutzte und besetzte Stadträume, Freiräume, Gebäude und Infrastrukturen können einen Rahmen und eine Bühne bilden, um verschiedene Positionen und Interessen zu artikulieren, auszutauschen und schließlich in einen Prozess der Verständigung zu bringen. Zudem kann über gemeinsame Aktion eine andere Form der Kommunikation entstehen, weil in ihr andere Kompetenzen anerkannt und geschätzt werden und sie Begegnung auf Augenhöhe ermöglicht. Die Auseinandersetzung im Raum über Raum kann rein kommunikative oder virtuelle Formate wirkungsvoll ergänzen.



Baukultur *instant* kann die Verständigung und Aushandlung von Positionen und Interessen zwischen verschiedenen Akteurinnen und Akteuren unterstützen und helfen, Vereinbarungen zu treffen. Sie bietet eine weitere, neue Gelegenheit an, ins Gespräch zu kommen.

Zum Beispiel:

- Öffentliche Räume können zu **Orten des öffentlichen Diskurses** (um-)gestaltet werden. So können Erdgeschosse, Freiräume und Stadtplätze zu temporären Bühnen umfunktioniert und mit einer Vielzahl von Aktivitäten bespielt werden.
- Schriftzüge, Banner und Projektionen sind **öffentlich sichtbare Zeichen**, die Orte in Veränderung oder mit vielschichtigen Herausforderungen markieren und einladen, über sie zu diskutieren. Physische Stadträume werden dabei vielfach mit digitalen Medien und Räumen öffentlicher Diskussion verknüpft.

4. Wie gelangen wir zu langfristig orientierten Planungen und Konzepten?

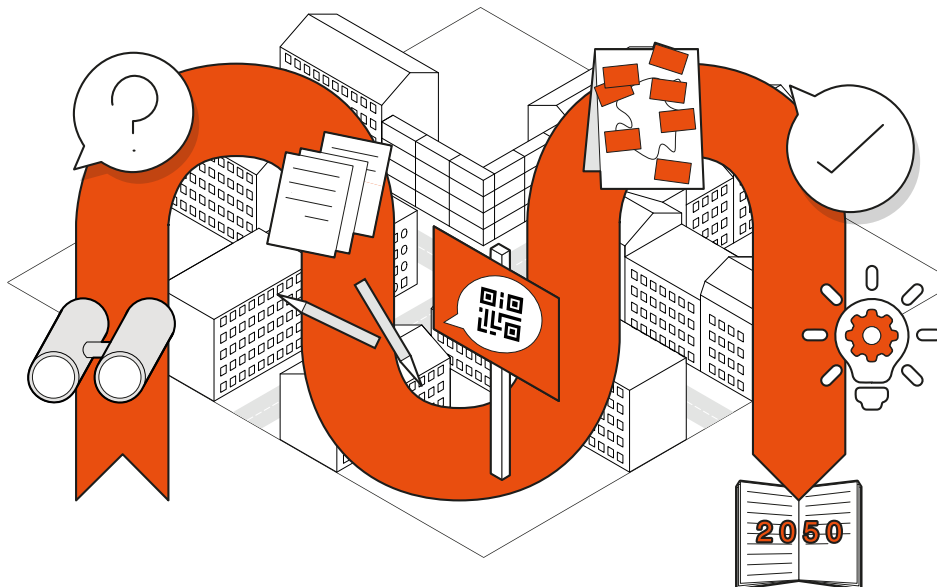


Abbildung 10:
Langfristige Planungen werden durch Umsetzung einzelner Prozessschritte im Raum erlebbar gemacht // STUDIO | STADT | REGION

Langfristige Projekte und übergeordnete Entwicklungskonzepte sind häufig schwer verständlich und vermittelbar. Die Begleitung dieser Prozesse über greifbare räumliche Gestaltungen von Orten, in denen Entwicklungen erlebbar und nachvollziehbar werden, kann die kommunikativen oder auch politischen Prozesse stabilisieren und Mut und Lust auf die langfristigen Projekte machen.

Baukultur *instant* kann mehrjährige Planungsprozesse und langfristig orientierte Entwicklungskonzepte durch konkrete Gestaltungen im Raum unterstützen und ergänzen.

Zum Beispiel:

- Die Planung und Realisierung eines **großen neuen Quartiers oder Stadtteils** kann über Formen der temporären Raumeignung, mit Aktionen vor Ort oder mit der Gestaltung einer (Zwischen-)Landschaft begleitet und vermittelt werden – und zugleich spätere Nachbarschaften vorbereiten.
- **Langfristige Infrastrukturprojekte**, beispielsweise der Bau einer neuen Straßenbahnlinie, können über Informationsstellen vor Ort aber auch durch vorab neu gestaltete öffentliche Räume, die neue Aneignungsmöglichkeiten bieten, vorbereitet werden. Die Verknüpfung mit digitalen Informationsangeboten und Plattformen – beispielsweise der Nahverkehrsgesellschaft – bieten einen Blick auf das Große und Ganze des Verkehrs- und Stadtentwicklungsprojekts.

5. Wie testen wir Lösungen im Raum?

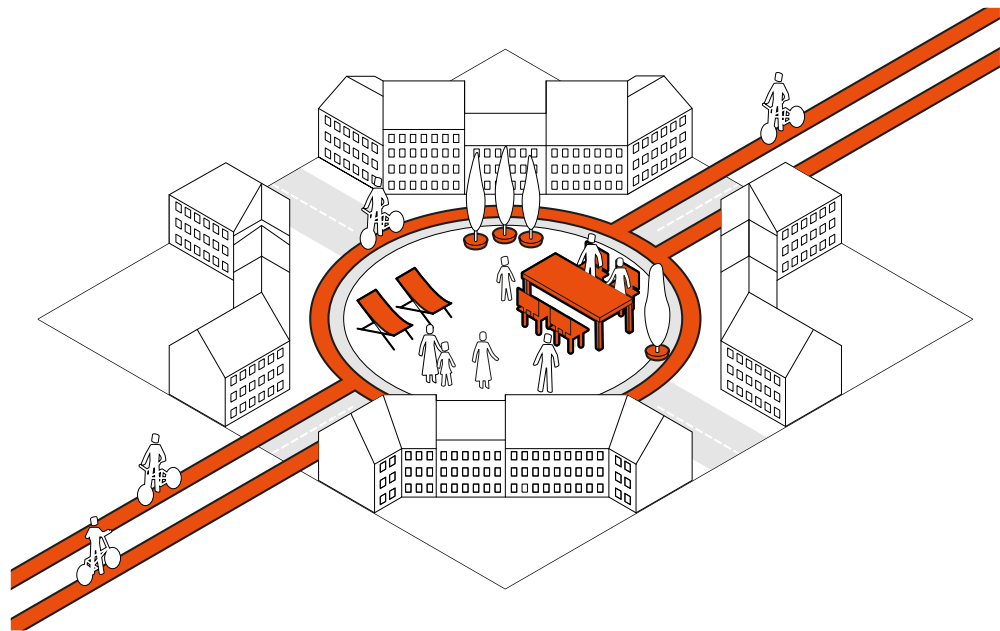


Abbildung 11:
Der Stadtraum als Versuchslabor für Prototypen und Testanwendungen // STUDIO | STADT | REGION

Sofortmaßnahmen der Baukultur sind für das Experimentieren mit und Testen von Lösungsansätzen geeignet. Dieses Prinzip ist für veränderte Räume der Mobilität genauso nutzbar wie für die Revitalisierung von Erdgeschossen oder neu zu entwickelnden Freiräumen. Solche Pilotversuche können verstetigt oder im Sinne von Testfeldern auf andere Räume übertragen werden.



Baukultur *instant* kann Lösungen im Raum testen und diese über die Rückkopplung mit den Nutzerinnen und Nutzern verfeinern.

Zum Beispiel:

- Verkehrsversuche bieten die Möglichkeit, die verkehrlichen Regeln und Nutzungen an einzelnen Orten, Straßen oder Arealen für einen begrenzten Zeitraum zu verändern und die Folgen für das **Mobilitätsgeschehen und das öffentliche Leben** zu testen.
- Urbane Prototypen zur Aneignung und Begegnung machen den Stadtraum zum Versuchslabor für **neue Wahrnehmungen, Nutzungen und Verhaltensweisen**. Der frische Blick auf die vielfältigen Potenziale des öffentlichen Raums werden dadurch forciert, dass in den räumlichen Gestaltungen auch neue Materialien, Technologien und Produktionsweisen eingesetzt werden.

6. Wie können wir große Räume und Flächen schrittweise entwickeln?

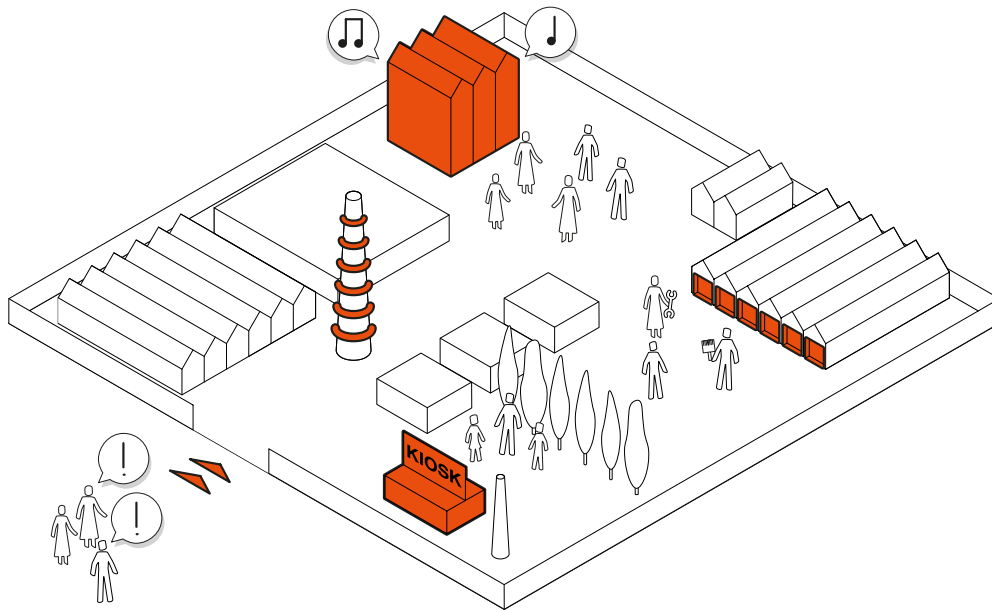


Abbildung 12:
Gestaltungen im Kleinen bereiten Möglichkeiten der räumlichen Skalierung von Planungen vor // STUDIO | STADT | REGION

Die Öffnung, die Revitalisierung oder die Entwicklung großer Gebäudebestände oder Flächen stehen häufig vor der Herausforderung, Prozesse der Nutzung und Aneignung in Gang zu setzen oder auch machbare Investitions- und Realisierungsetappen zu organisieren. Daher kann es hilfreich sein, mit der auch provisorischen Gestaltung kleinerer Räume und Flächen zu beginnen, die für die Standorte neue Nutzungen etablieren und neue Wahrnehmungen und Wertschätzung schaffen.

Baukultur *instant* kann über Gestaltungen im Kleinen Möglichkeiten der räumlichen Skalierung von Planungen vorbereiten.

Zum Beispiel:

- **Produktive und kreative Nutzungen über die Zeit entwickeln** – das ist eine wirkungsvolle Strategie, um zuvor verschlossene Areale zu öffnen und wieder in ihr Umfeld zu vernetzen. Stadtleben sowie produktive und kreative Nutzungen lassen sich nicht verordnen, sie benötigen Anstöße und Raum zur Entwicklung. Baukultur *instant* kann solch eine Entwicklung einleiten und unterstützen – in Ergänzung und im Sinne eines Gegenstromprinzips mit Blick auf längerfristige städtebauliche (Master-)Pläne.
- **Nachbarschaft und Zusammenleben** kann über aktive Gruppen, Vereine oder Kooperativen angestoßen werden, die in Stadt- und Freiräumen oder baulichen Nischen, im Bestand oder im provisorischen und improvisierten Neubau Platz finden. Diese können als Ankerutzer in eine größere Entwicklung am Standort integriert werden und helfen, den Übergang von der Planungs- und Bau- in die Betriebsphase zu gestalten

7. Wie können wir Nutzungen im Raum verändern?

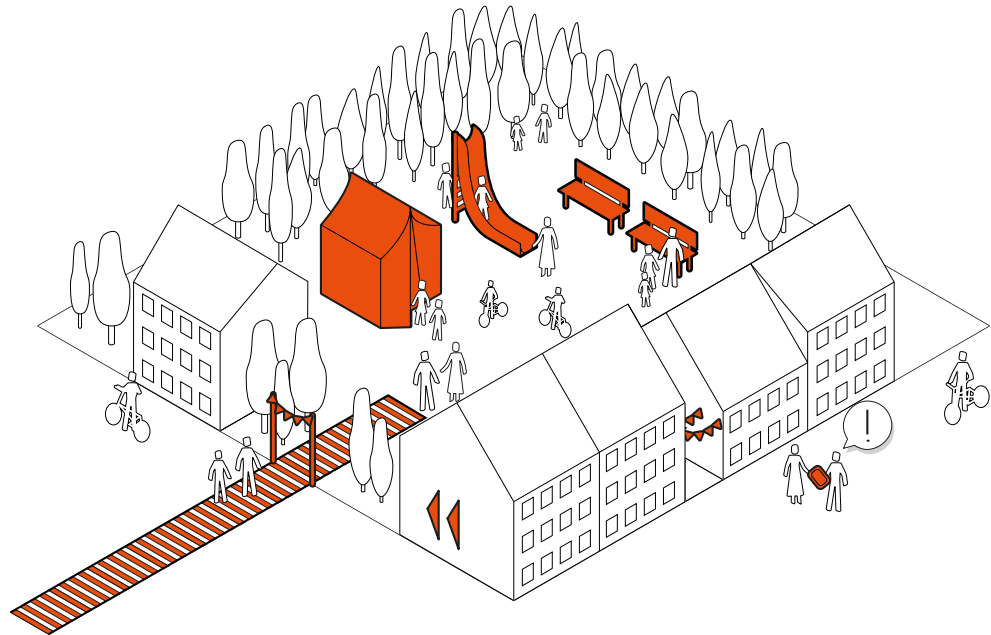


Abbildung 13:
Temporäre Veränderungen zur Erkundung und Beeinflussung von Nutzungsmustern im Raum // STUDIO | STADT | REGION

Das Verhalten der Menschen im Stadtraum ist besonders schwer plan- und steuerbar. Auch Präferenzen und Nutzungsdynamiken können häufig nur schwer abgeschätzt werden. Beispielsweise durch die temporäre Gestaltung von Verkehrsräumen, veränderte Regeln und Nutzungsmöglichkeiten von Freiräumen, Infrastrukturen oder Innenräumen oder auch durch neue Möglichkeiten der Wahrnehmung und Kommunikation im und über Raum kann das Verhalten der Nutzerinnen und Nutzer erkundet und verändert werden.



Baukultur *instant* kann helfen, Nutzungsmuster und Routinen im Raum zu erkunden, zu erkunden und zu verändern.

Zum Beispiel:

- Temporäre und experimentelle Leitsysteme können helfen, **Passanten** an zuvor wenig(er) besuchte Orte zu führen und damit zu neuen Räumen und Angeboten. Zugleich kann das Bewusstsein für bestimmte Themen – ob nachhaltiger Konsum, lokale Kultur oder Geschichte des Ortes – durch die neuen Anreize gesteigert werden.
- **Aktives Bewegen, Spiel oder Aufenthalt** im Raum können durch temporäre Gestaltungen, Stadtmobiliar, Beschilderungen und veränderte Nutzungs- und Verkehrsregeln angeregt werden. Damit lassen sich die Potenziale bestehender Stadträume erkunden und die Erfahrungen mit einer Vielzahl unterschiedlicher Nutzerinnen und Nutzer teilen.

8. Wie können wir die Entwicklung von Menschen fördern?



Abbildung 14:
Persönliche Entwicklung und Identifikation durch die Mitgestaltung von Räumen // STUDIO | STADT | REGION

Wenn Menschen über die Nutzung hinaus gehen und Räume mitgestalten, haben sie die Möglichkeit, neue Fertigkeiten und Fähigkeiten zu entwickeln, und sie erleben, wie sie selbst wirksam sind. Wenn Räume schnell und mit einfachen Mitteln gestaltet werden, ist die Möglichkeit für mehr Menschen gegeben, sich hier selbst aktiv einzubringen.

Baukultur *instant* kann Erfahrungen der Selbstwirksamkeit und Selbstbefähigung und damit ein Bewusstsein der Relevanz der eigenen Handlungen von Menschen im Raum befördern.

Zum Beispiel:

- Formate der (Mit-)Gestaltung von Räumen können bestehende Nachbarschaften aktivieren und unterstützen und damit **Sozialräume stärken**. Diese Formen von Baukultur *instant* können gezielt bestimmte Zielgruppen ansprechen, beispielsweise Kinder und Jugendliche oder Menschen verschiedener Geschlechterperspektive oder Kulturen.
- Das Gestalten, Bauen und Organisieren von Räumen sind **grundlegende Fertigkeiten**, die durch Baukultur *instant* vermittelt und angeeignet werden können. Daraus können auch berufliche und ökonomische Perspektiven erwachsen – ob in Handwerk, Gestaltungsberufen, Kommunikation oder Sozialem.

Die beschriebenen Fragen präzisieren den ersten Schritt des Handlungsmodells mit der Frage nach „Was wollen wir erreichen“. Damit regt das Handlungsmodell Planende und Gestaltende, aber auch Verantwortliche in Verwaltung und Politik, Investierende und Betreibende an, die Potenziale von Baukultur *instant* in ihre Verantwortungs- und Aufgabenbereiche einzubeziehen.

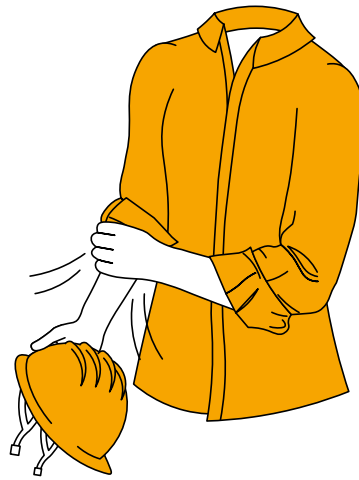
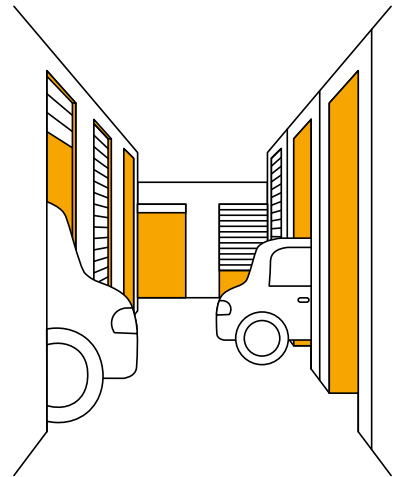
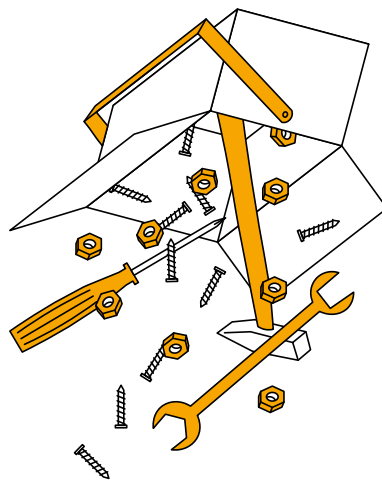
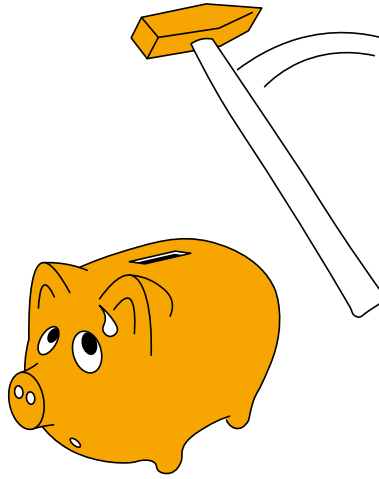
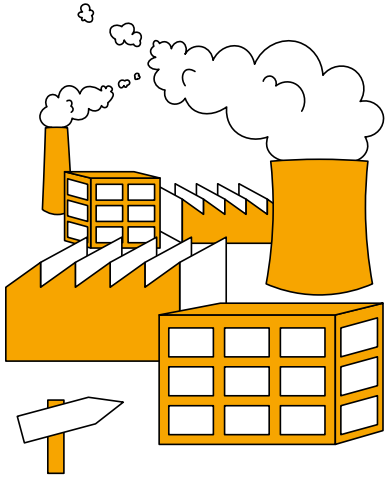


Abbildung 15:
Erkundung der Möglichkeiten vor Ort und Nutzung vorhandener Ressourcen für Baukultur *instant*// José Miguel Sánchez-Molero Martínez

4.2 Ressource: Welche Möglichkeiten haben wir?

Das Handlungsmodell richtet den Blick zweitens auf die zur Verfügung stehenden Ressourcen zur Realisierung von Sofortmaßnahmen der Baukultur. Denn die Möglichkeit, im Stadtraum, im Freiraum, in Innenräumen oder in Bezug auf Infrastrukturen in kurzer Zeit etwas zu gestalten, basiert wesentlich auf den an einem Ort, in einem Quartier, einer Stadt oder einer Region verfügbaren Personen, Organisationen und Institutionen und den ihnen verfügbaren Mitteln und Wegen. Zudem spielen auch die bestehenden Räume als Anlass und Ausgangspunkt für die räumlichen Gestaltungen eine wichtige Rolle.

Der zweite Schritt im Handlungsmodell sucht nach den Akteurinnen und Akteuren, die mit ihren jeweiligen Ressourcen Aktivitäten im Sinne von Baukultur *instant* begleiten, fördern, gestalten und verantworten können. Ebenso geht es um die Wahl möglicher Standorte in einem Quartier, einer Stadt oder einer Region, in denen räumlich interveniert werden soll. Und es gilt dort die Räume zu finden, die Ausgangspunkt für die Gestaltung von Baukultur *instant* sein können.



Baukultur *instant* setzt an bestehenden personellen, organisationalen und räumlichen Ressourcen an und entwickelt diese fort.

Am Ort und in der Stadt **aktive und engagierte Akteurinnen und Akteure** bieten wichtige Anknüpfungspunkte für Projekte der Baukultur *instant*. Dazu können zivilgesellschaftliche, marktwirtschaftliche, öffentliche oder auch intermediäre Institutionen, Organisationen, Vereine, Gruppen oder Einzelpersonen gehören. So bringen Vereine, Kirchen, soziale und kulturelle Träger, Stiftungen und lokale Aktionsgruppen ein Gespür für Bedarfe und Potenziale am Ort mit und sind gegebenenfalls bereit, selbst eine aktive Rolle in der Konzeption, der Herstellung und der Durchführung von Aktionen und Projekten zu übernehmen und auch Zielgruppen vor Ort direkt anzusprechen.

Akteurinnen und Akteure und ihre Ressourcen

Ebenso sind **unterstützende Akteurinnen und Akteure** notwendig. So stellen Eigentümerinnen und Eigentümer, Investierende und Betreibende, stadtweite Institutionen oder die verschiedenen Ämter der Verwaltung eine Ressource dar, weil sie über Erfahrungen in Abläufen und Genehmigungen, über finanzielle Mittel und Fördermöglichkeiten et cetera verfügen. Auch die **Vernetzung** und die **Kooperationsstrukturen** zwischen den verschiedenen Akteurssphären bildet eine unterstützende Voraussetzung für Baukultur *instant* Projekte.

Die **Begabungen einzelner Menschen**, ihre Fertigkeiten und Fähigkeiten und ihr kreatives Potenzial – einzeln oder in der Gruppe – sind eine Ressource, mit der sich die richtigen Fragen stellen, Räume, Material und bestehende soziale und kulturelle Prozesse erkunden und in Aktionen und Projekten nutzbar machen lassen.

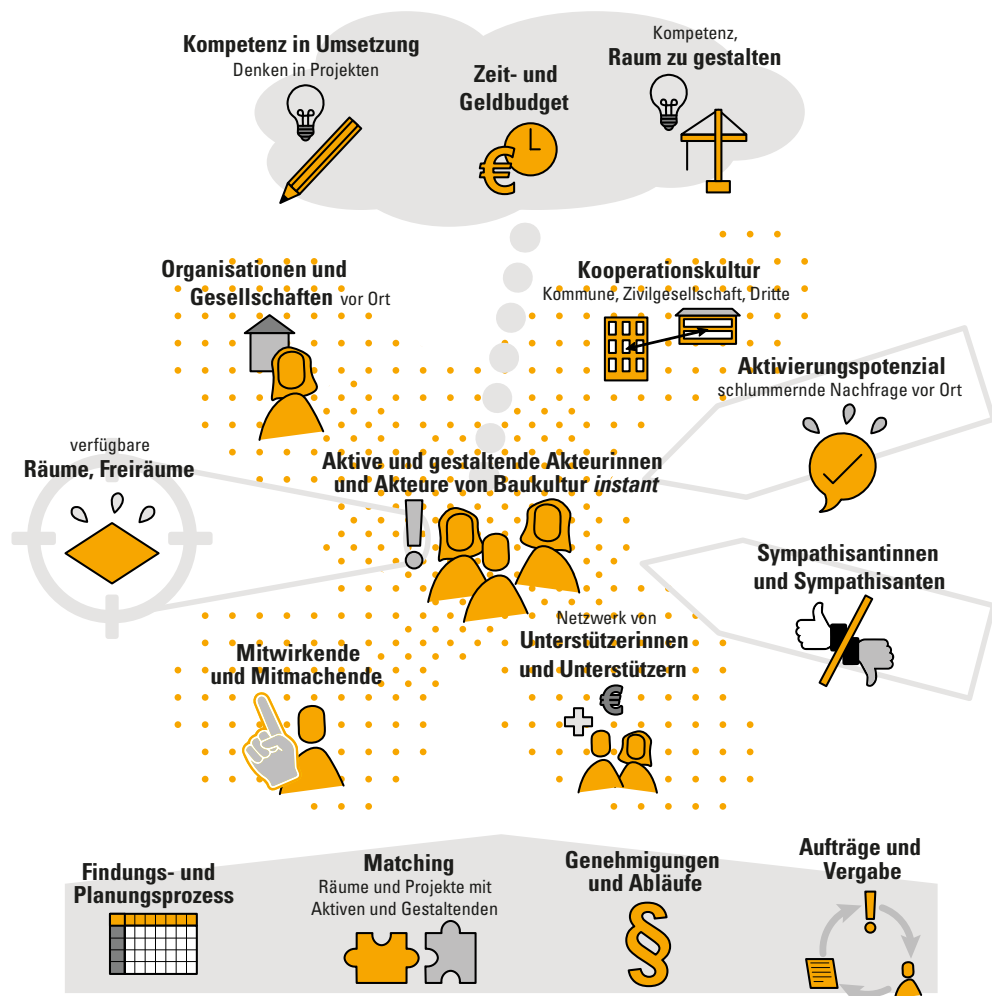


Abbildung 16: Akteurinnen und Akteure und ihre Ressourcen, die Baukultur *instant* befördern können// STUDIO | STADT | REGION

Auswahlstrategie geeigneter Standorte

Wenn Baukultur *instant* Prozesse im und über den Raum anstößt, ist die Frage nach den Räumen, an denen anzusetzen ist, zentral. Mit der Frage nach den Ressourcen soll zugleich die Reflexion über die **räumlichen Begabungen** und den „**genius loci**“, die ein spezifischer Ort oder ein Umfeld aufweist, angestoßen werden, um von ihnen ausgehend einen konkreten Schritt der Gestaltung zu entwickeln. Vor diesem Hintergrund ist zu klären, welcher Standort ausgewählt wird und auch, welche räumliche Ausgangslage genutzt wird, um Sofortmaßnahmen der Baukultur zu entwickeln.

Die Wahl geeigneter Standorte steht in Bezug zur Ausgangsfrage, also zum Schritt 1 des Handlungsmodells: „Was wollen wir erreichen?“. So kann die Wahl des Raumes eine Form der Zuspitzung bedeuten, der Standort kann exemplarisch für ein Problem stehen oder Sichtbarkeit in einem weiteren Kontext erlauben. Es geht um die Frage, an welchen Orten man Hand anlegen kann, wie man diese auswählt und wie bestehende Räume Ausgangspunkt, Inspiration und wirkungsvoller Boden für Gestaltung von Sofortmaßnahmen der Baukultur sein können.

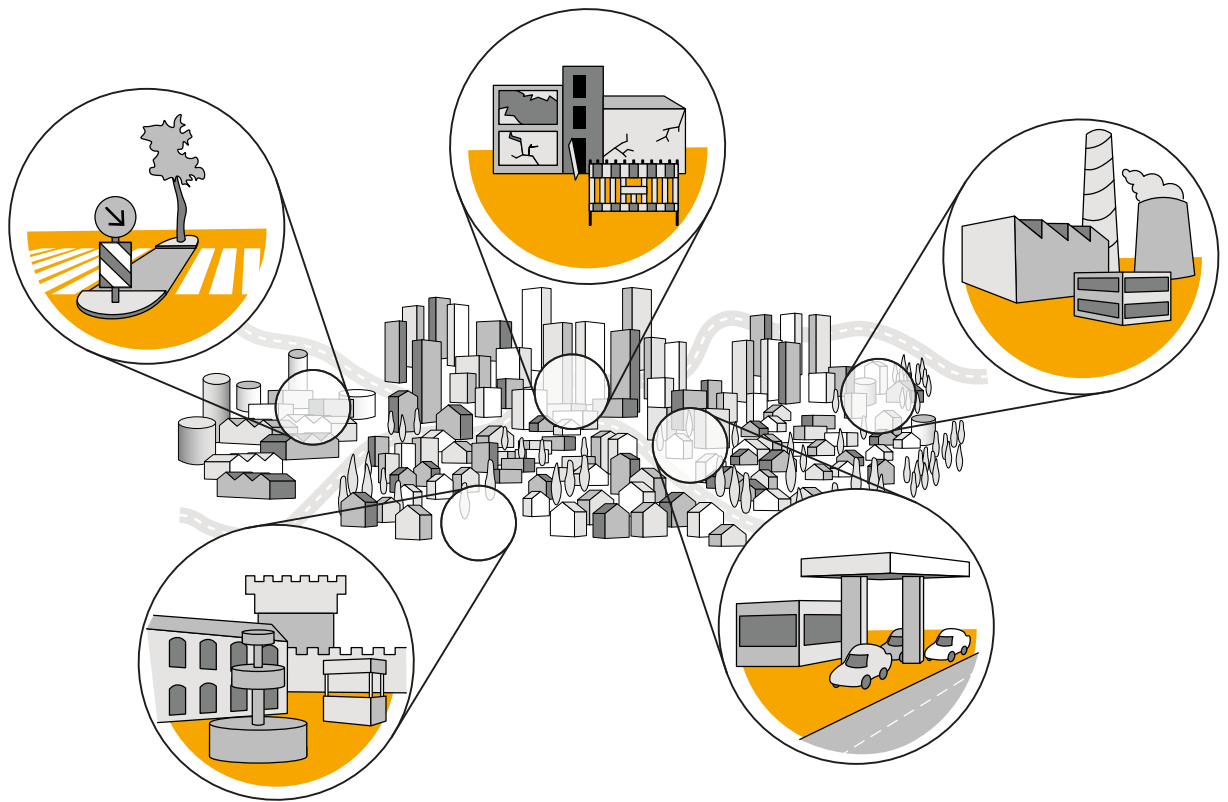


Abbildung 17:
Räume als Ausgangspunkt von Baukultur *instant* // STUDIO | STADT | REGION

Die **Auswahlstrategie geeigneter Standorte** kann folgenden Prinzipien folgen:

- Erstens können solche Standorte identifiziert werden, die **Wirksamkeit** der beabsichtigten Sofortmaßnahmen der Baukultur und damit einen **geeigneten Hebel** für Veränderungen versprechen. Das Ziel ist die strategische Wahl eines Standorts, um die beabsichtigten Veränderungen deutlich und öffentlich sichtbar zu erreichen. Die gestaltenden Akteurinnen und Akteure von Baukultur *instant* erkunden gleichsam solche prominenten und neuralgischen Standorte. Zum Beispiel: Ein Parklet auf einer Hauptverkehrsstraße, eine Begrünungsaktion auf einem Großparkplatz, ein Community Dinner neben einem Shopping-Center, eine Zwischennutzung im Erdgeschoss einer ehemals prominenten Einkaufsstraße, eine Jugendaktion neben einer etablierten Kulturinstitution.
- Zweitens können Standorte nach ihrer **Verfügbarkeit** und **Gestaltbarkeit** gewählt werden. Der Fokus richtet sich auf Freiräume, Reserven, Nischen oder übergangsmäßig vernachlässigte Räume, die aktuell nicht im Fokus der Nutzung und Verwertung durch den Markt oder andere Akteure liegen und daher zugänglich und leistungsfähig sind. Auch könnten Räume durch Dritte zur Verfügung gestellt werden.

Zum Beispiel: Ein leerstehendes Erdgeschoss umfunktioniert zu einem Quartiersladen, eine verkehrliche Restfläche für ein Gartenprojekt, Selbstbauateliers am Stadtrand, ein temporärer Spielplatz auf einer Industriebrache.

- Drittens können solche Standorte gewählt werden, in deren Umfeld **Bereitschaft** und **Akzeptanz für Wandel** durch die Impulse von Baukultur *instant* zu vermuten sind. Gewählt werden Stadtviertel mit Bewohner- und Nutzermilieus, die offen für die Aktionen und Projekte sind und Orte, de-

ren neuartige Gestaltung vom Umfeld toleriert wird. Dort werden Unterstützer und Sympathisanten gezielt aufgesucht. Bestehende Experimentierräume und Reservate werden weiterentwickelt, weil dort geringe Hürden bestehen und wenig Widerstand zu erwarten ist. Ebenso können bewusst Räume gewählt werden, die außerhalb der Wahrnehmung liegen und der öffentlichen Aufmerksamkeit verborgen sind. Sie bieten Schutz, um etwas zu entwickeln, das nicht sofort als präsentables Ergebnis erscheinen muss, was die große Öffentlichkeit skeptisch machen würde.

Zum Beispiel: Öffentliche Bepflanzungsaktionen in einem durch Toleranz und vielfältiges Zusammenleben geprägten Stadtviertel, temporäres Wohnen für Geflüchtete in einem Kreativquartier, alternative Veranstaltungs-, Kunst- und Musikräume in einem Gewerbegebiet.

Räume als Ausgangspunkt

An diesen Standorten setzt die Gestaltung in konkreten Räumen an und bezieht sowohl die bestehenden Qualitäten als auch die Bedeutung und ihre Rolle im Umfeld und in der Stadt mit ein. Räume als Ausgangspunkt für Baukultur *instant* können sehr vielfältig sein (s. Abbildung 17):

- **Suche nach Deutlichkeit, Prägnanz und Präsenz**
Zum Beispiel: stark frequentierte Orte, Räume als Visitenkarten der Stadt, historische Orte und Monumente, weithin sichtbare Orte und Räume.
- **Kontrast als Stilmittel**
Zum Beispiel: eine Installation in einer Unterführung, ein Ort der Geselligkeit auf einer Verkehrsinsel, eine Gestaltung aus Recyclingmaterial vor einer Glasfassade, ein Hochpunkt in einer Weite.
- **Gebiete ohne Wahrnehmung**
Zum Beispiel: ein Hinterhof, eine Garage, ein Gewerbebestandort am Stadtrand, eine marginalisierte Wohnsiedlung, ein stiller Landschaftsraum.
- **Prototypische Räume stellvertretend für andere Situationen**
Zum Beispiel: eine Ausfallstraße, ein Shopping-Center, eine Tankstelle, eine Straßenecke, eine Erdgeschosswohnung, eine Bushaltestelle.
- **Räume, die Unmittelbarkeit, Selbstwirksamkeit und Resonanz bieten**
Zum Beispiel: ein urbaner Garten, ein gemeinschaftlicher Innenhof, ein Stadtplatz, ein öffentlicher Park, das Umfunktionieren eines Stellplatzes oder Fahrstreifens, ein Wegesystem.
- **Räume, die eine Transformationsgeschichte erzählen**
Zum Beispiel: Industrieräume, die ihre Bedeutung verlieren, eine ehemalige Schule, eine vakante italienische Eisdiele aus den 1960er Jahren, ein umfunktioniertes Parkhaus, eine umgenutzte Kirche.
- **Vorgeschichte des Raums und Pfadabhängigkeit**
Zum Beispiel: ein Kreativstandort, der sich seit einigen Jahren entwickelt, ein ehemaliger Schauplatz gesellschaftlicher Auseinandersetzungen und Demonstrationen, ein ehemals prominenter Raum.
- **Bedeutungsüberschuss in der Stadt**
Zum Beispiel: Orte und Räume der Macht und Repräsentation, international bekannte Orte, medial beachtete Räume, Räume der Identifikation.
- **Gefährdete Räume**
Zum Beispiel: Räume, die vom Abriss bedroht sind, Orte die überplant werden sollen, Räume, die vernachlässigt sind oder die übernutzt werden.

Die Aktiven, Planenden und Betreibenden von Baukultur *instant* erkunden diese sehr unterschiedlichen Orte und Räume und tragen mit der Wahl und Gestaltung der Räume zu einem übergeordneten Diskurs über die Orte und Qualitäten in einer Stadt im Wandel bei.

Die Bewusstwerdung und die Verständigung über die verfügbaren räumlichen, personellen und organisationalen Ressourcen sind Teil des Handlungsmodells von Baukultur *instant*. Sie können in den Aktionen von Baukultur *instant* wahrgenommen und fortentwickelt werden und damit Impulse für längerfristige Gestaltungs- und Entwicklungsprozesse setzen.

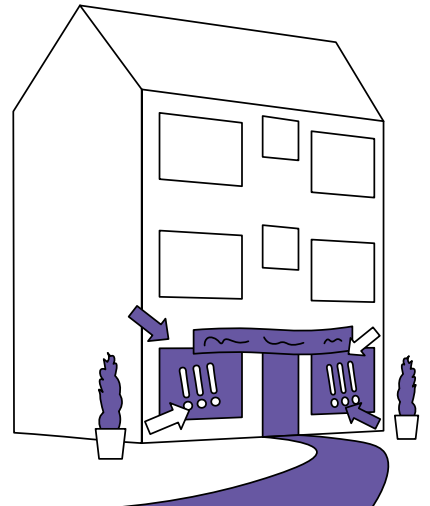
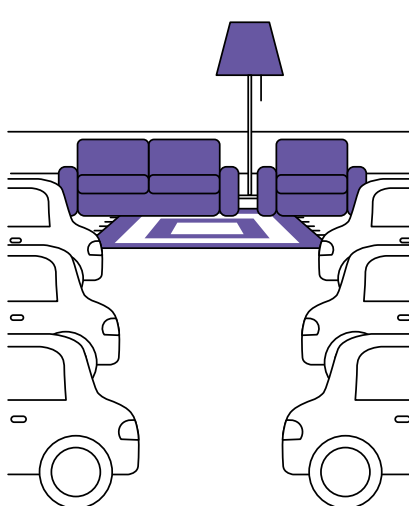
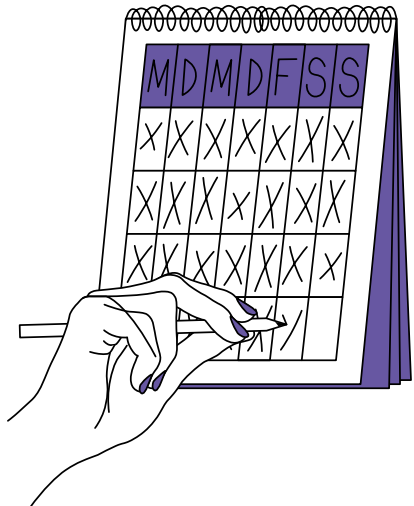
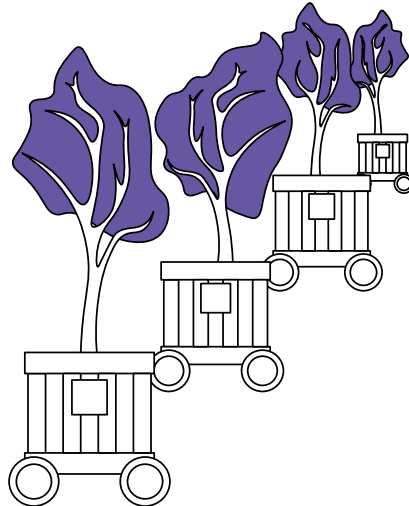
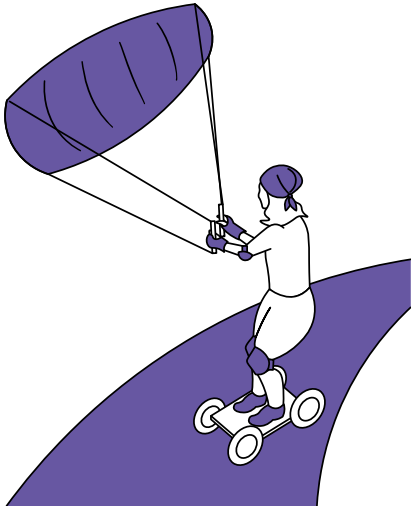
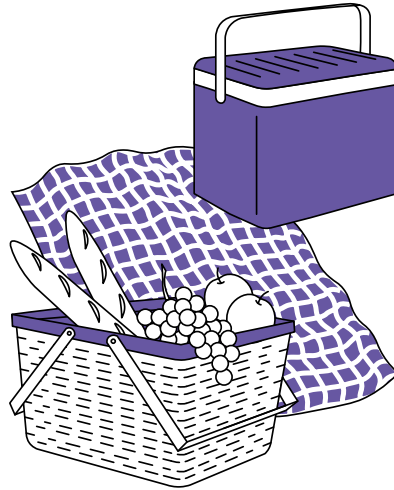
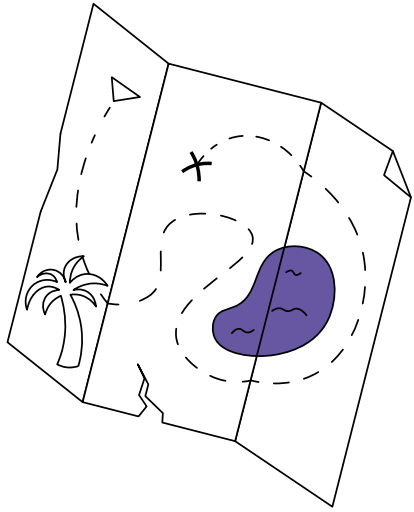



Abbildung 18:
Baukultur *instant* tritt über vielfältige Gestaltungswege in Aktion // José Miguel Sánchez-Molero Martínez

4.3 Aktion: Wie können wir handeln?

Das entwickelte Handlungsmodell unterscheidet sechs Modi der Intervention, die auch aufeinander aufbauen können. Dabei handelt es sich um grundlegende Prinzipien der räumlichen Gestaltung – jenseits der mannigfaltigen Ausprägungen von Baukultur *instant* an einzelnen Orten und in einzelnen Projekten. Diese grundlegenden Prinzipien der Gestaltung stoßen unmittelbare Effekte an, welche die Gestaltung im Raum und die weitere Entwicklung des Raums beeinflussen. Diese Effekte und ihre gegenseitige Verknüpfung machen die Wirkungsweise von Baukultur *instant* aus.

Maßnahmen und Interventionen im Sinne von Baukultur *instant* können physische, nutzungsorientierte, performative und kommunikative Gestaltungsdimensionen verknüpfen. Baukultur *instant* hat also Zugriff auf eine große Bandbreite verschiedener Gestaltungsansätze, die sich in kurzer Zeit, mit einfachen Mitteln, kostengünstig und gegebenenfalls reversibel umsetzen lassen. Die Erscheinungsformen von Baukultur *instant* sind daher sehr vielfältig und nicht abschließend zu erfassen (Abbildung 19).

Aufbauend auf diesen grundlegenden Gestaltungsdimensionen lassen sich sechs verschiedene Modi der Intervention unterscheiden. Diese Modi bauen aufeinander auf und können auch miteinander kombiniert werden.



Baukultur *instant* lässt sich über sechs grundlegende Modi der Intervention beschreiben, die – miteinander kombiniert und aufeinander aufbauend – Impulse für die Entwicklung von Räumen und Prozessen in Orten, Quartieren, Städten und Regionen geben können.

Wahrnehmen, aufmerksam machen, informieren. Darunter fallen Instrumente und Vehikel der Raumwahrnehmung, wie Aussichtsplattformen, Tore, Loops, Leinwände, Hochsitze sowie Interventionen in Landschaftsräumen, Zeichen und Signale oder auch Informationsmedien im Raum, wie Schriftzüge, Infocounter, Baustellenplakate, Führungen oder Spaziergänge.

Erkunden, entdecken, entwickeln. Zu diesem Prinzip gehören temporäre Werkstätten, die ein gemeinsames Planen mit den Nutzenden bis hin zu Mitbauaktionen ermöglichen, aber auch urbane Aktionen, Diskussionen und Vorträge oder die teilnehmende Beobachtung durch Forscher, Agenten und Scouts zu Themen der Baukultur und Stadtentwicklung.

Aufschließen, neu nutzen und bespielen. Dieser Modus kann die Wieder- oder Neunutzung von bestehenden Gebäuden umfassen, die mit geringen Mitteln zu neuem Leben erweckt werden, aber auch die temporäre Nutzung von Erdgeschossen oder die Entwicklung von alternativen Nutzerkonzepten, wenn sich Mieter als Instandsetzer einbringen oder sich vom Zwischenmieter zum Eigentümer entwickeln.

Einander begegnen, mitmachen, teilen. Zu dieser Kategorie zählen Orte und Räume zum Teilen, die gemeinsame Pflege von Räumen, gemeinschaftliches Gärtnern, die Aneignung oder Neuentwicklung von öffentlichen Orten und Räumen der Begegnung sowie Aktionen im Sinne einer Do-It-Yourself-Stadt.

Rahmen und Regeln verändern. Hierunter fallen die Nutzer-Steuerung – auch Nudging – über neue oder veränderte Wahrnehmungen, Regeln, Bepreisung oder die Verfügbarkeit von Echtzeitdaten, wie auch

Versuche und Tests, welche die Rückeroberung von Verkehrsflächen oder temporäre Infrastrukturen wie Verbindungen und Brücken umfassen können.

Inszeneren und feiern. Feste, Aktionen und Veranstaltungen bringen Menschen zusammen, Orte und Räume werden über urbane Performances neu inszeniert oder durch Schmecken, Hören, Schauen und Riechen sinnlich neu erlebbar und als aufeinander bezogene wahrnehmbar.

Nachfolgend werden die sechs Modi der Intervention anhand von Beispielprojekten knapp erläutert. Die Beispiele stehen prototypisch für die verschiedenen Modi und veranschaulichen damit verschiedene, charakteristische Gestaltungsansätze von Baukultur *instant*. Die Aktualität der Beispiele zum Untersuchungszeitpunkt war hingegen kein Auswahlkriterium.

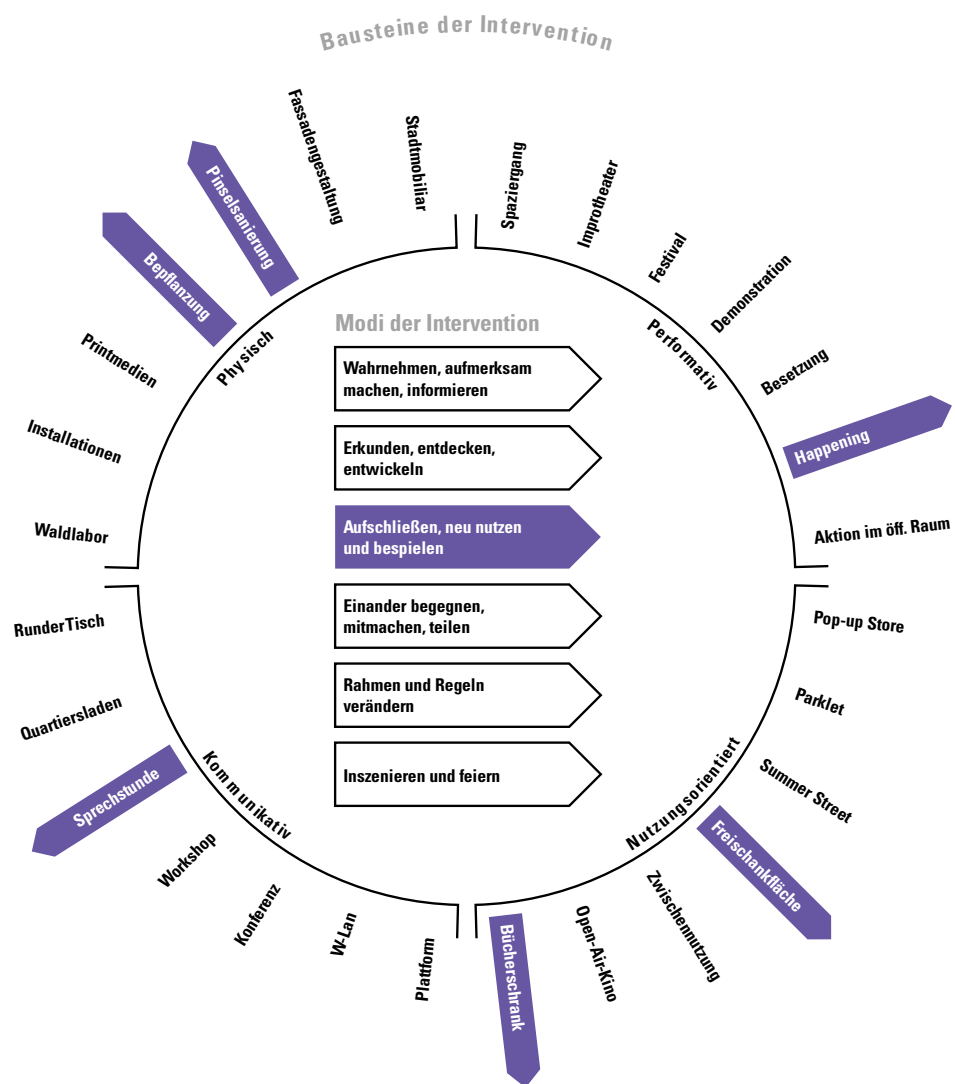


Abbildung 19:
Zusammenhang zwischen grundlegenden Gestaltungsdimensionen und Modi der Intervention bei den Sofortmaßnahmen der Baukultur // STUDIO | STADT | REGION

1. Wahrnehmen, aufmerksam machen, informieren

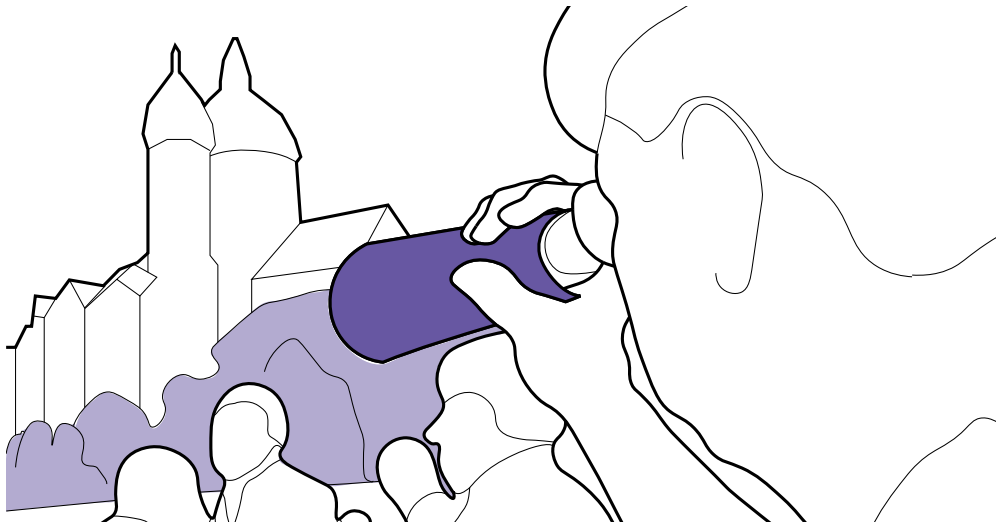


Abbildung 20:
Projektbeispiel FreiraumFlimmern // STUDIO | STADT | REGION

FreiraumFlimmern, München:

FreiraumFlimmern lud anhand einer auf faltbaren Fernrohren gedruckten Spaziergangsrouten zur Erkundung des innerstädtischen Isarraums ein

Guck mal! Landschaftsrahmen, Bleichstetten:

Über 120 rote, hölzerne Landschaftsrahmen sollen den Blick auf die Landschaft lenken

QR-Code-Stadtpflaster, Minden:

Verknüpfung des realen Stadtraums mit dem virtuellen Minden (digitale Informationen etc.)

**Instrumente und Vehikel
der Raumwahrnehmung**

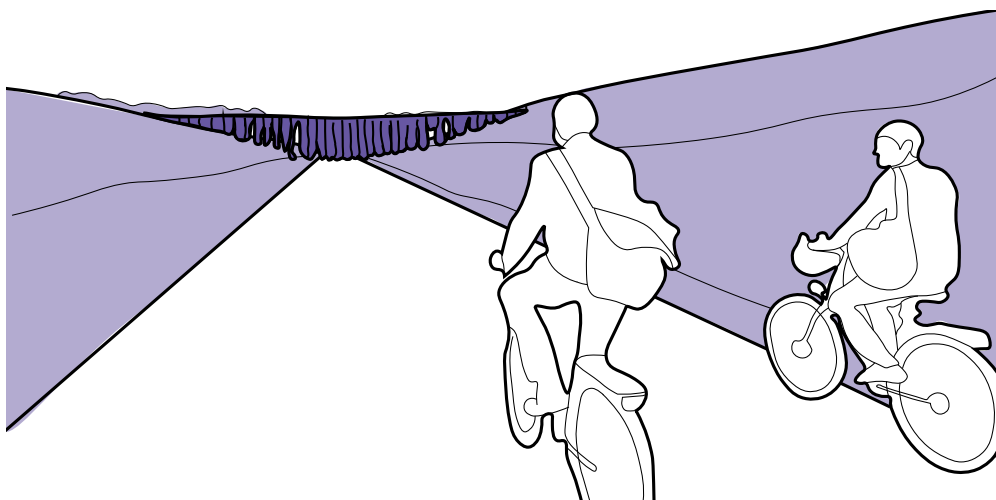


Abbildung 21:
Projektbeispiel Discover Braambergen // STUDIO | STADT | REGION

Discover Braambergen, Almere, NL:

Drei studentische Interventionen sollen den ungenutzten Freiraum inszenieren und aktivieren

Flowery Zeeburg, Amsterdam, NL:

Aufwertende Zwischennutzung der brachliegenden Fläche Zeeburgereiland als Mohnfeld-Blumenwiese

Wuhlesteg im Kienbergpark, Berlin:

Neuer Steg ermöglicht das Wandern bis zu acht Metern Höhe mit einzigartiger Aussicht auf die Natur

**Landschaftsraum als
Wahrnehmungsraum**

Zeichen und Signale im Raum

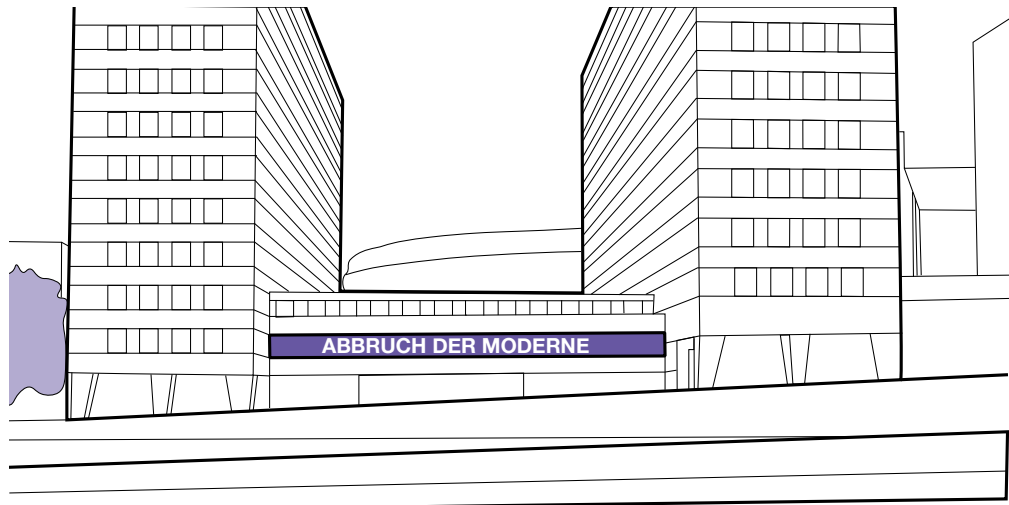


Abbildung 22:
Projektbeispiel „Abbruch der Moderne“ // STUDIO | STADT | REGION

„Abbruch der Moderne“, Hamburg:

Temporärer Schriftzug am City-Hof als Kritik an der gängigen Abriss-Praxis bei Nachkriegsarchitektur

DRIVE THRU Gallery, Aschersleben:

Fünf multifunktionale Medienwände auf Abrissflächen zeigen Werke verschiedener Künstler

opendot, Augsburg:

Roter Punkt an Wohnungstüren soll menschliche Begegnungen zwischen Nachbarn fördern

Informationsmedien im Raum

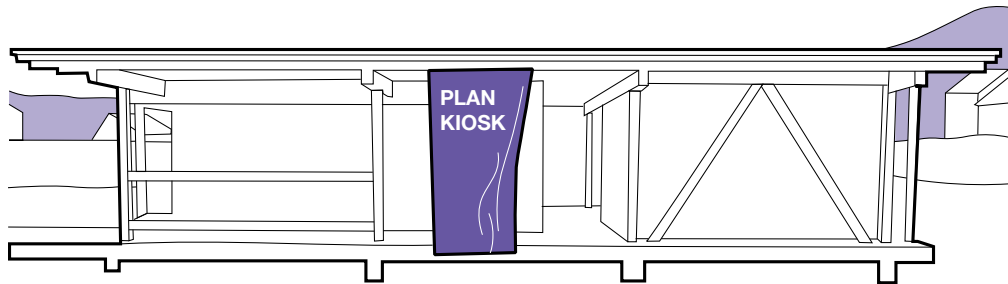


Abbildung 23:
Projektbeispiel Plankiosk // STUDIO | STADT | REGION

ISEK Café und Halle, Salzweg:

Multifunktionale Halle als Anlaufstelle für Bürgerbeteiligung zur Ortsentwicklung Salzweg

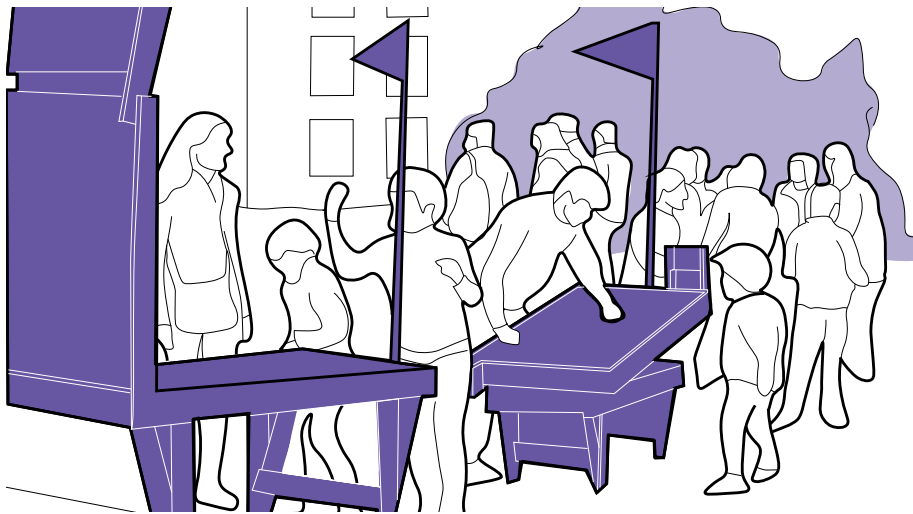
Plankiosk, Lörrach:

Basisdemokratischer Planungsprozess und Ort der offenen Ideensammlung zu neuem Stadtquartier

Zeitstrom Haus, Mannheim:

Anlaufstelle für Workshops und Ausstellungen zur Konversion der ehemaligen FRANKLIN-Militärflächen

2. Erkunden, entdecken, entwickeln



Temporäre Werkstätten

Abbildung 24:
Projektbeispiel Emmas Hoftour // STUDIO | STADT | REGION

Emmas Hoftour, Berlin:

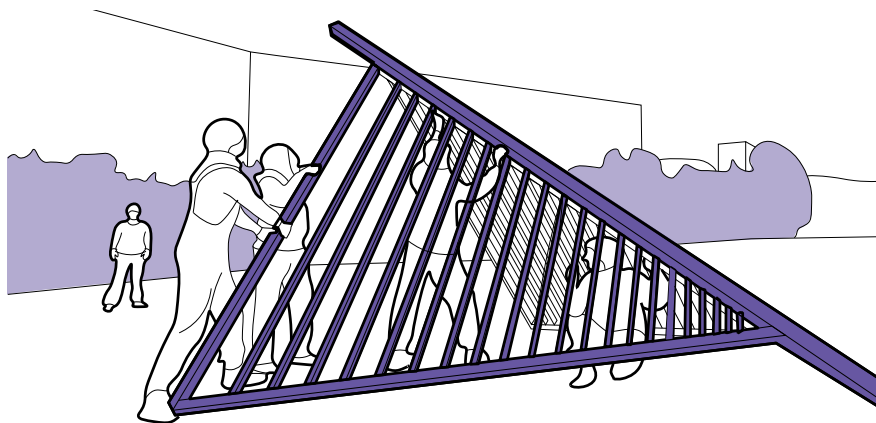
Mobiler Aktivator in Form einer fahrbaren, langen Tafel mit unterschiedlichen Nutzungsmöglichkeiten

Luises Sommerklimmbimm, Köln:

Offener Open-furniture-building-Workshop im Rahmen eines Festivals im Luisenviertel

Sommerwerkstatt Wiesenburg, Berlin:

Ehemaliges Obdachlosenasyll Wiesenburg wird zu einem Raum für Kultur- und Bildungsprojekte



Urbane Aktionen

Abbildung 25:
Projektbeispiel 72 Hours Urban Action 2012 // STUDIO | STADT | REGION

72 Hours Urban Action 2012, Jena:

Experten verändern gemeinsam mit Anwohnern das Stadtbild in einem Echtzeit-Architekturwettbewerb

Modellstadt „Duismülsen“, Duisburg, Essen, Mühlheim:

Geführte Reisen durch die imaginäre Modellstadt ermöglichen einen ungewohnten Blick auf die Heimat

Spacebuster, New York, US:

Mobile, aufblasbare Membran öffnet den Stadtraum für temporäre gemeinschaftliche Nutzungen

Forscher, Agenten und Scouts

Abbildung 26:
Projektbeispiel Supermarkt der Ideen // STUDIO | STADT | REGION

Die Stadt von der anderen Seite sehen, Köln:

Zweijähriges Stadtprojekt des Schauspiel Köln mit Künstlern, Stadtplanern und Bürgern

Supermarkt der Ideen, Oberhausen:

Leerstehendes Ladenlokal wird zur Plattform für die Problematik des innerstädtischen Leerstands

Vor Ort Ideenwerkstatt, Fließ, Tirol, AT:

Planerinnen und Planer arbeiten gemeinsam mit allen Beteiligten direkt vor Ort im Rahmen eines Workshops, um Lösungen zu entwickeln

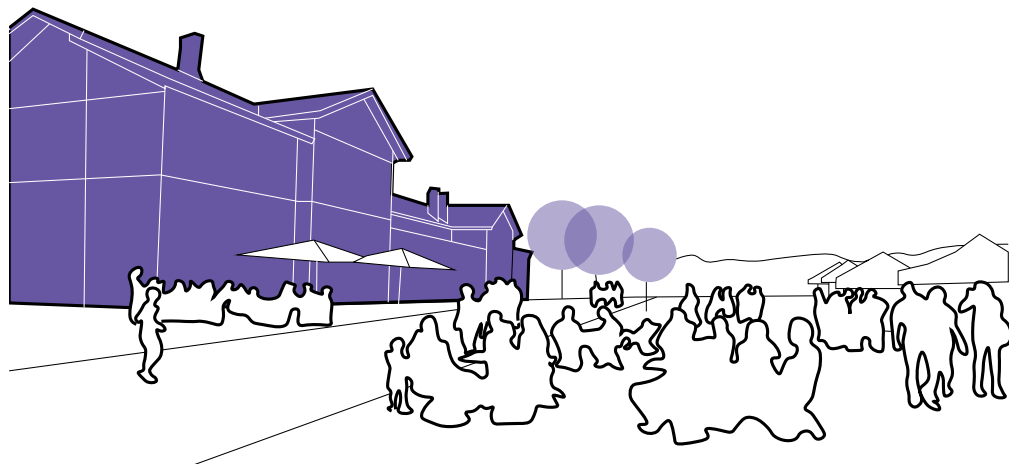
3. Aufschließen, neu nutzen und bespielen**Häuser wieder oder neu bespielen**

Abbildung 27:
Projektbeispiel Utopiastadt // STUDIO | STADT | REGION

Große Potemkinsche Straße, Wittenburg:

Temporäres Stadt-Wiederbelebungs-Projekt mit Bespielung der teils verfallenen Häuser und Aktivierung des Straßenraums

Utopiastadt, Wuppertal:

Ehemaliger Bahnhof Mirke wird zur zentralen Anlaufstelle für kreative Stadtentwicklung

Wurst Case, Bremen:

Zwischennutzung des Verwaltungsgebäudes einer ehemaligen Wurstwarenfabrik

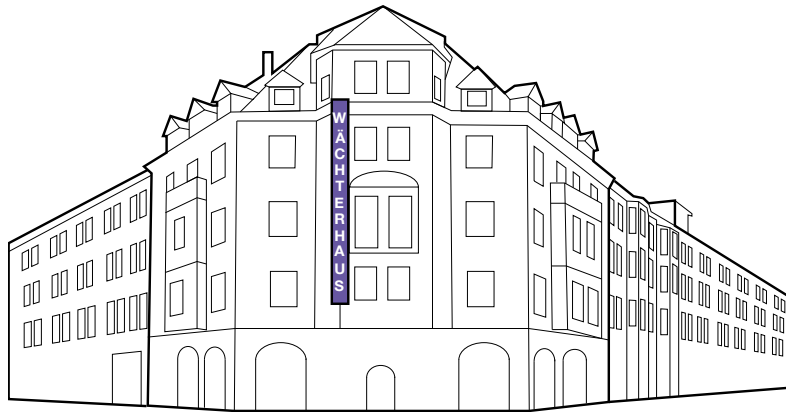


Abbildung 28:
Projektbeispiel Wächterhäuser // STUDIO | STADT | REGION

ACTiN Park, Wien, AT:

Partizipationsprojekt schafft eine frei zugängliche, multifunktionelle Spiel- und Sportfläche

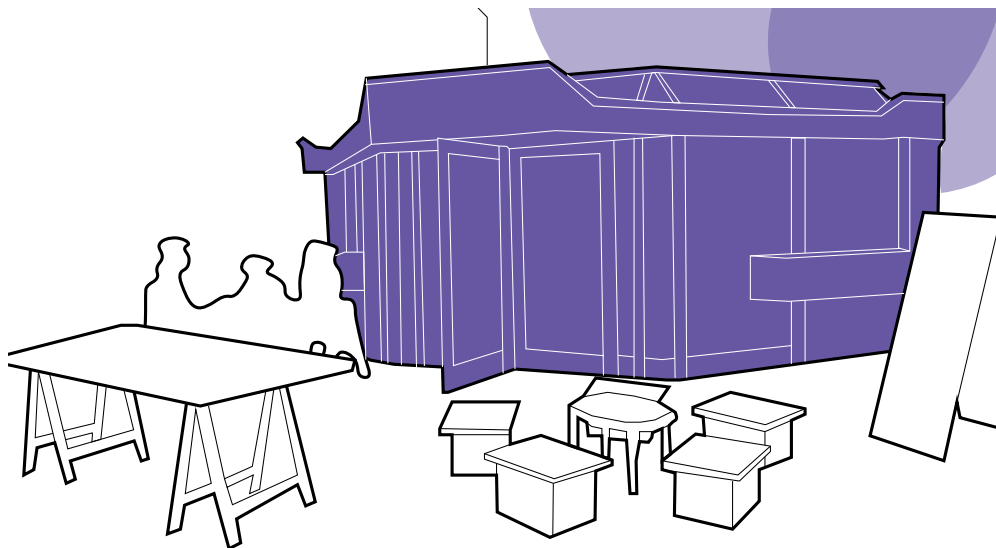
PlatzProjekt, Hannover:

Selbstorganisierter Raum wird für experimentelle Projekte und Ideen zur Verfügung gestellt

Wächterhäuser, Leipzig:

Vier unterschiedliche Nutzungsmodelle zur Belebung leerstehender denkmalgeschützter Gebäude

Alternative Nutzungs- und Betreiberkonzepte



**Erdgeschoss
temporär nutzen**

Abbildung 29:
Pavillon // STUDIO | STADT | REGION

Ein Laden Lokal, Billerbeck:

„Testbetrieb“ für das geplante Informationszentrum Baukultur in einem leerstehenden Geschäft

Pavillon, Almere, Zürich, CH:

Zwischennutzung des ehemaligen Tickethäuschens als vielfältiger, unkommerzieller Möglichkeitsraum

Pop Up Altena, Altena:

Förderung von Pop-Up-Stores in der Innenstadt zur Steigerung der Attraktivität und des Aufschwungs der Kleinstadt Altena

4. Einander begegnen, mitmachen, teilen

Orte und Raum zum Teilen,
Raum gemeinsam pflegen

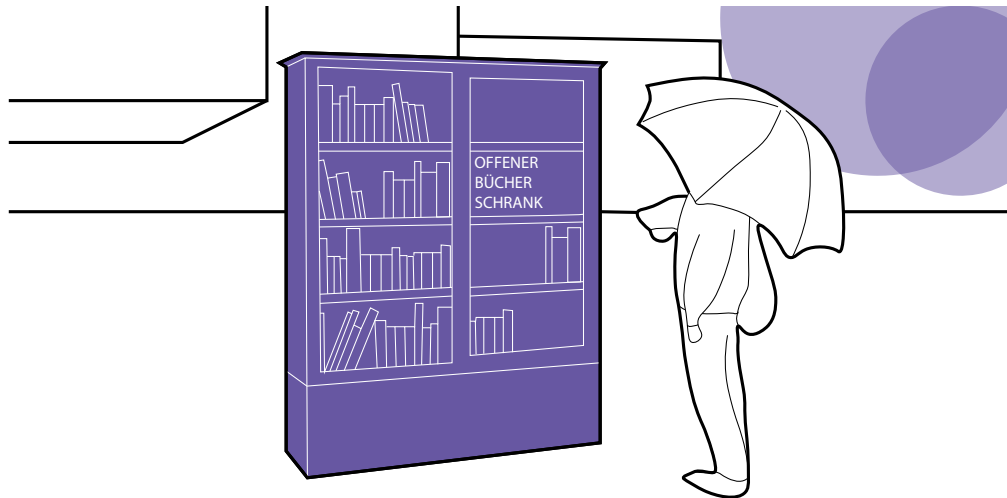


Abbildung 30:
Projektbeispiel Offener Bücherschrank // STUDIO | STADT | REGION

Fair-Teiler, Berlin:

27 öffentliche Foodsharing-Kühlschränke an frei zugänglichen Orten und in Geschäften

Offener Bücherschrank, Olten:

Frei zugängliche und offene Bücherschränke zum Teilen und Tauschen privater Bücher

Rama Dama, Puchheim:

Gemeinschaftliche Säuberungsaktion von städtischen, öffentlichen Grünflächen und Plätzen

Gemeinsame Gärten

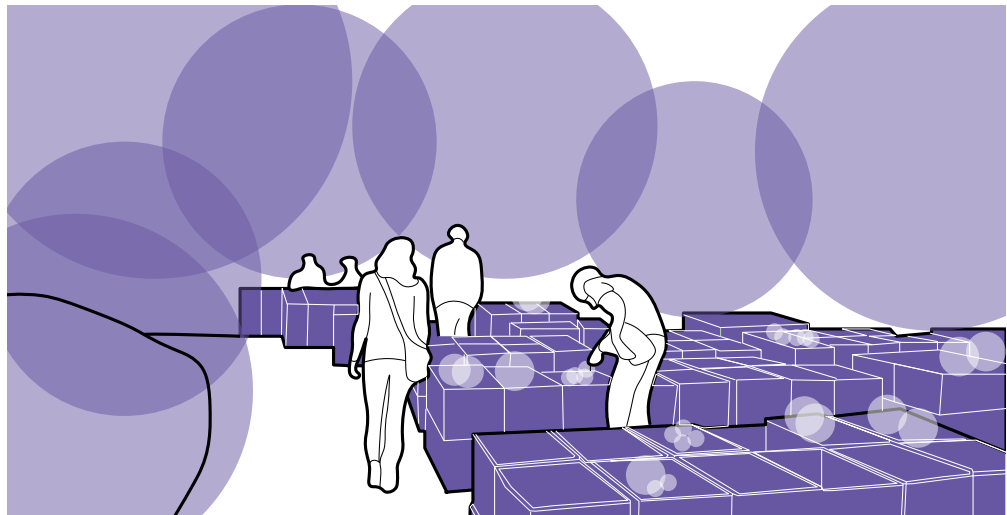


Abbildung 31:
Projektbeispiel Prinzessinnengärten // STUDIO | STADT | REGION

Neuland, Köln:

Gemeinschaftsgarten mit Allmende- und Individualbeeten und spezifischen Arbeitsgruppen

Prinzessinnengärten, Berlin:

Soziale und ökologische urbane Landwirtschaft auf brachliegenden Flächen inmitten der Stadt

StadtAcker, München:

Gemeinschaftsgarten (1000 m²) in Trägerschaft des örtlichen Quartiersvereins mitten im Wohngebiet

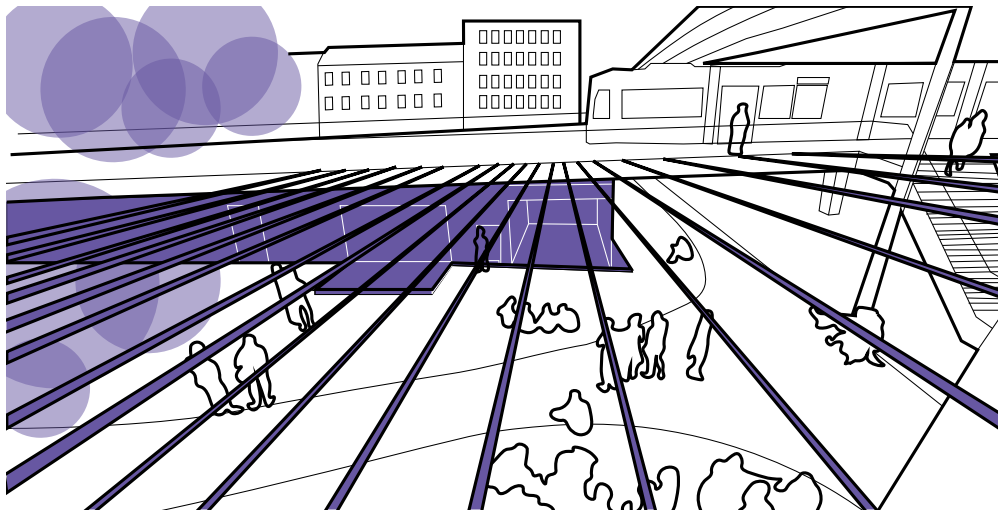


Abbildung 32:
Projektbeispiel Haltestelle Fortschritt // STUDIO | STADT | REGION

Haltestelle Fortschritt, Mannheim:

Festival für Ideen und Impulse im öffentlichen Raum mit darauffolgender Zwischennutzung

Kulturdachgarten, München:

Dachgarten mit Gastronomie und offenen Hochbeeten auf innerstädtischem Parkhausdeck

Stadionbrache Hardturm, Zürich, CH:

Quartierverträgliche, nicht kommerzielle Zwischennutzung auf brachliegendem Stadionareal

**Öffentliche Orte und
Räume der Begegnung
schaffen**

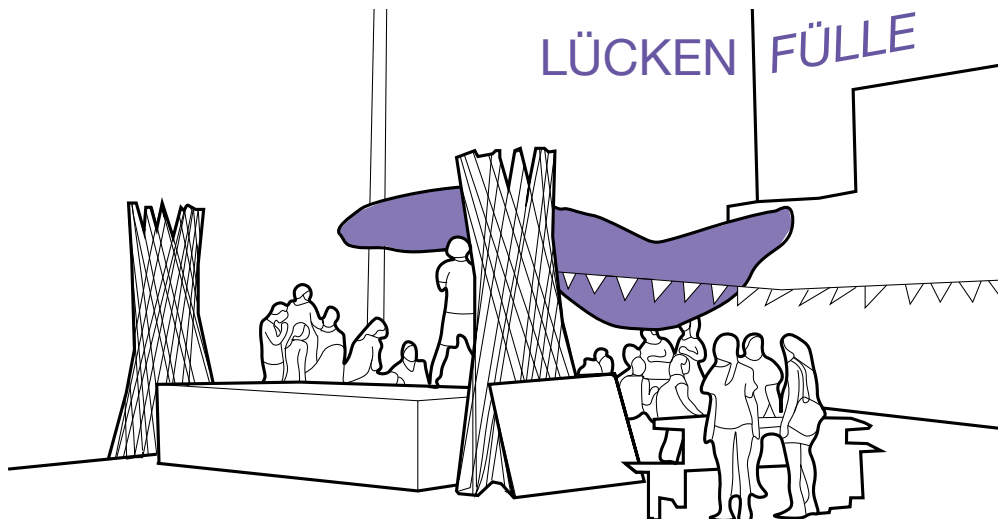


Abbildung 33:
Projektbeispiel Lückenfülle // STUDIO | STADT | REGION

City Swing, Hamburg:

Guerrilla-Schaukeln sollen vielerorts Spielattraktionen in den öffentlichen Raum bringen

Gezi Park Fiction, Hamburg:

Selbstkonzipierter „paralleler Planungsprozess“ für einen Park mithilfe zugänglicher Planungstools

Lückenfülle, München:

Studentenkollektiv widmet Baulücke temporär als bespieltes „Wohnzimmer für die Nachbarschaft“ um

Do-It-Yourself-Stadt

5. Rahmen und Regeln verändern

Nutzer-Steuerung, Nudging

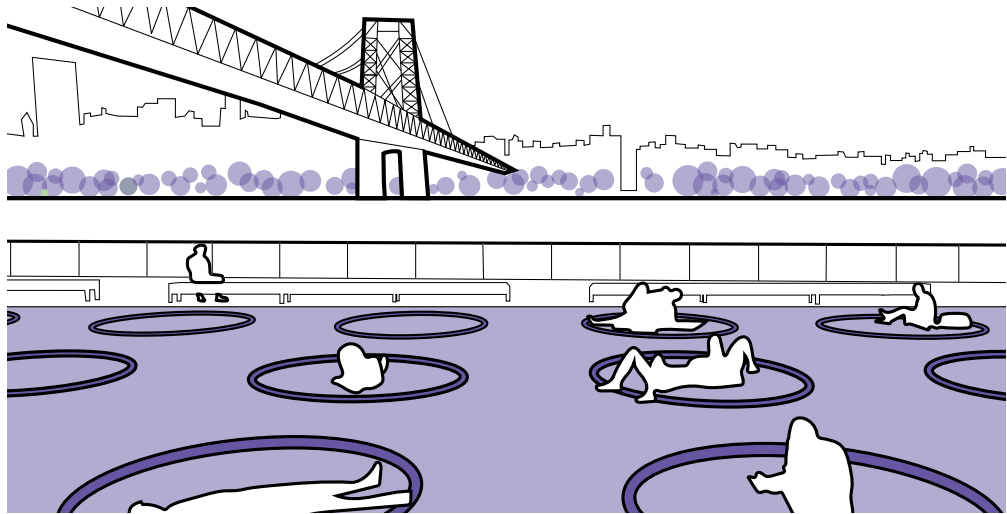


Abbildung 34:
Projektbeispiel Domino Park // STUDIO | STADT | REGION

Amsterdam Detours, Amsterdam, NL:

Räumliche Interventionen untersuchen/lenken Bewegungsrouten v.a. von Touristen in der Stadt

Domino Park, New York, US:

Weißer Kreise im Domino Park zur Unterstützung der physischen Distanzierung während der Corona-Krise

Street Pong Ampel ActiWait, Hildesheim:

Videospiel-Ampel lädt zum „Street Pong“ ein, um Wartezeit an roter Ampel attraktiver zu machen

Versuche und Tests



Abbildung 35:
Projektbeispiel Österreichischer Platz // STUDIO | STADT | REGION

Floating University, Berlin:

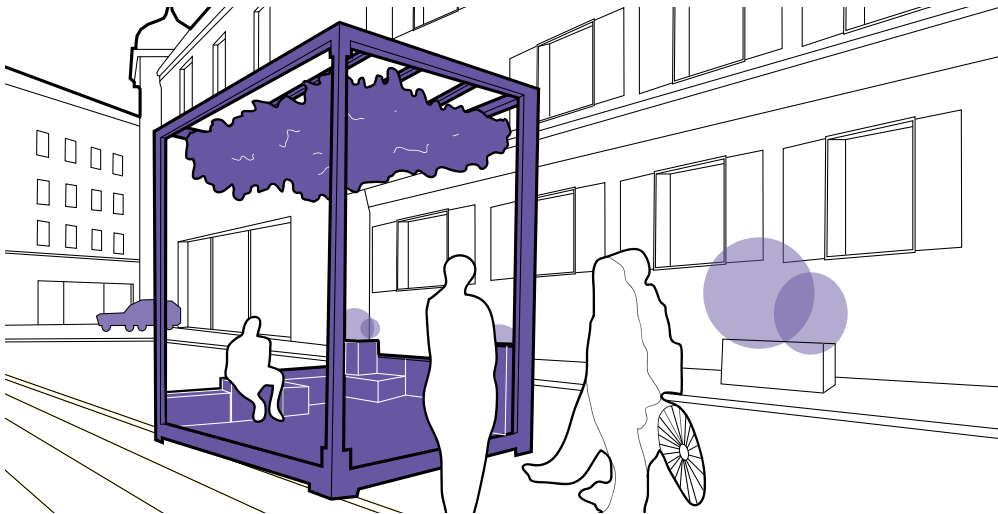
Temporäres Labor für kollektives, erfahrungsorientiertes Lernen und transdisziplinären Austausch

Labor Schützenmatte, Bern, CH:

Temporäre Umwidmung des Parkplatzes im Rahmen eines partizipativen Planungsprozesses

Österreichischer Platz, Stuttgart:

Offenes und frei zugängliches Experimentierfeld für die Zukunft des städtischen Zusammenlebens



**Verkehrsräume
zurückerobern**

Abbildung 36:
Projektbeispiel Parklets // STUDIO | STADT | REGION

Glauchau, Albert-Schmidt-Straße, Auslegerasen, Halle an der Saale:

Auslegerasen verwandelt Straßenzug in eine temporäre grüne Oase mit Mitmachprojekten

Parkcycle Swarm, Kopenhagen, DK:

Modulares System auf Lastenfahrrädern ergibt zusammen mobile Grün- und Erholungsfläche

Parklets, Stuttgart:

Temporäre Umwidmung öffentlicher Parkplätze in bespielte Aufenthaltsflächen mit baul. Elementen



Pop-up-Infrastruktur

Abbildung 37:
Projektbeispiel Luchtsingel // STUDIO | STADT | REGION

Floating piers, Sulzano, IT:

Begehbarer, schwimmender, orangener Steg auf dem Lago d'Iseo erlaubt Spaziergänge auf dem See

Hoorn Bridge, Hoorn, NL:

Temporäre Brücke bestehend aus zwei roten Fracht-Containern

Luchtsingel, Rotterdam, NL:

Fußgängerbrücke revitalisiert vernachlässigten Stadtteil und schafft innerstädtische Anbindung

6. Inszenieren und feiern

Feste, Aktionen und Veranstaltungen

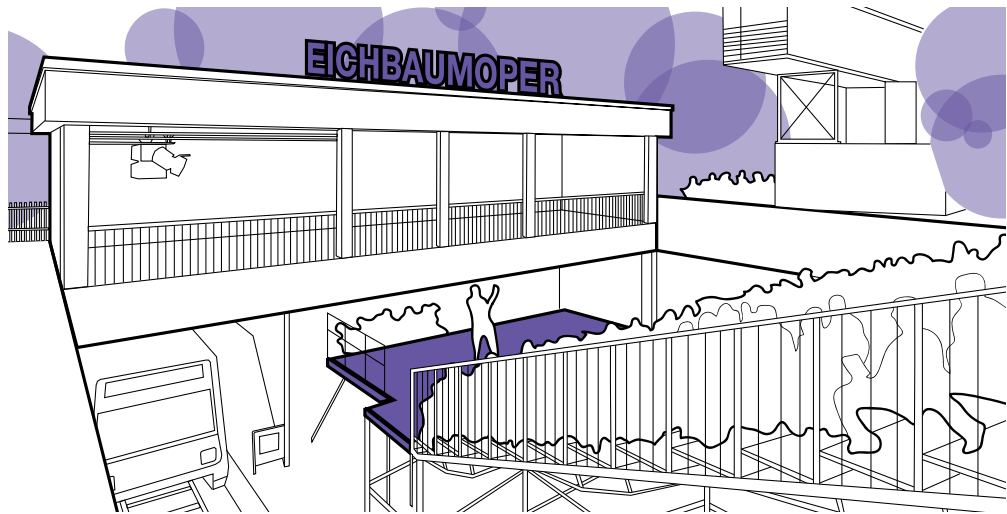


Abbildung 38:
Projektbeispiel Eichbaumoper // STUDIO | STADT | REGION

Art Spin, Berlin:

Gemeinschaftliche interaktive Kunst- und Fahrrad-Tour durch die städtische Kunstszene

Eichbaumoper, Mülheim:

Temporäre Transformation der U-Bahnstation Eichbaum in ein Opernhaus

Tape-Art-Workshop Jugendhilfe Individuell, Krefeld:

Tape-Art-Workshops für Jugendliche lassen bunte Kunstwerke im öffentlichen Raum entstehen

Urbane Performances



Abbildung 39:
Projektbeispiel Das gelbe Haus // STUDIO | STADT | REGION

Das gelbe Haus, Pforzheim:

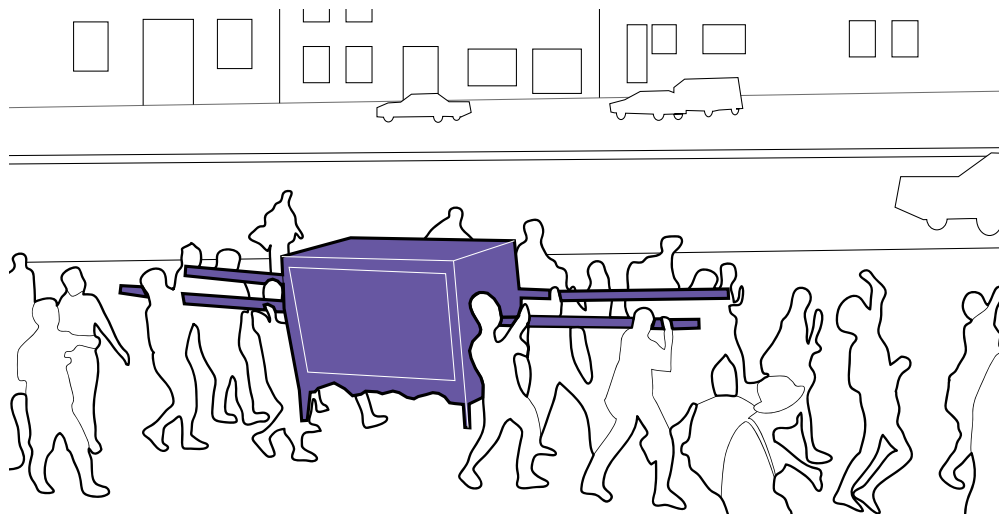
Installation eines Käfigs um ein gelbes Haus übt Kritik an neuen Wohngebieten „aus der Retorte“

Mons Street Review, Mons, BE:

Mapping mehrerer Inszenierungen und Happenings im Stil des 360°-google-street-view-Verfahrens

Street Graphs, London, GB:

Balkendiagramme im öffentl. Raum weisen auf Wohnungsnot und die gesellschaftl. Konsequenzen hin



**Schmecken, hören und
riechen**

Abbildung 40:
Projektbeispiel Steel City Sound System // STUDIO | STADT | REGION

EssKulTour, Herford:

Stadtführungen kombiniert mit einem 3-Gänge-Menü in drei städtischen Lokalitäten

Speisekino Moabit, Berlin:

Kostenloses, frei zugängliches Format, das die angebotenen Filme mit Essen abstimmt

Steel City Sound System, Linz, AT:

Aktionistische Performance mit Musik als verbindendem Element kultureller Unterschiede

Effekte von Baukultur *instant*

Diese grundlegenden Gestaltungsprinzipien stoßen **unmittelbare Effekte** an, welche die Gestaltung im Raum und die weitere Entwicklung des Raums beeinflussen. Diese Effekte und ihre gegenseitige Verknüpfung bestimmen die **grundlegende Wirkungsweise** von Baukultur *instant*.



Die Wirkungsweise von **Baukultur *instant*** beruht auf sechs miteinander verknüpften Effekten, mit denen die Gestaltungen im Raum Impulse für die weitere Entwicklung dieser Räume und der damit verknüpften Prozesse geben.

- **Veränderungen im Raum spürbar machen:** Konkrete gestalterische, funktionale oder soziale Verbesserungen im Raum realisieren, beabsichtigte zukünftige Nutzungen, Bewegungen, visuelle Qualitäten etc. mit geringem Aufwand herstellen und damit Räume umwandeln und umwidmen.
- **Bedeutung und Wertschätzung schaffen:** Neue Wertschätzung für vernachlässigte, marginalisierte oder periphere Räume, Themen oder Zielgruppen befördern, einen Wandel von Werten anstoßen oder zum politischen Agenda-Setting beitragen.
- **Verhaltensweisen lenken:** Wirkung auf das Verhalten von Menschen, Dynamik in der Raumnutzung anstoßen und neue Verhaltensweisen im Raum in Gang bringen, Selbstorganisation räumlicher Prozesse befördern und Selbstheilung anstoßen.
- **Wissen und Ziele im und über den Raum generieren:** Den Stadtraum als Ort und Anlass nutzen, um ihn zu erkunden und gemeinsam Ziele zu entwickeln, Öffentlichkeit zur Auseinandersetzung mit Baukultur und Orts- und Stadtentwicklung herstellen und einsetzen, enge Interaktion zwischen Planenden und Raum praktizieren, um lokales Wissen zu nutzen.
- **Dialog im und über Raum anstoßen:** Orte und Räume der Auseinandersetzung und des Dialogs über Baukultur und über die Entwicklung von Orten, Quartieren, Städten und Regionen schaffen, auch durch die Moderation von Konflikten.
- **Selbstwirksamkeit, Gemeinschaft und Miteinander initiieren:** Interaktion und soziales Miteinander befördern, eigene Wirkung und Ko-Produktion von Raum erleben.

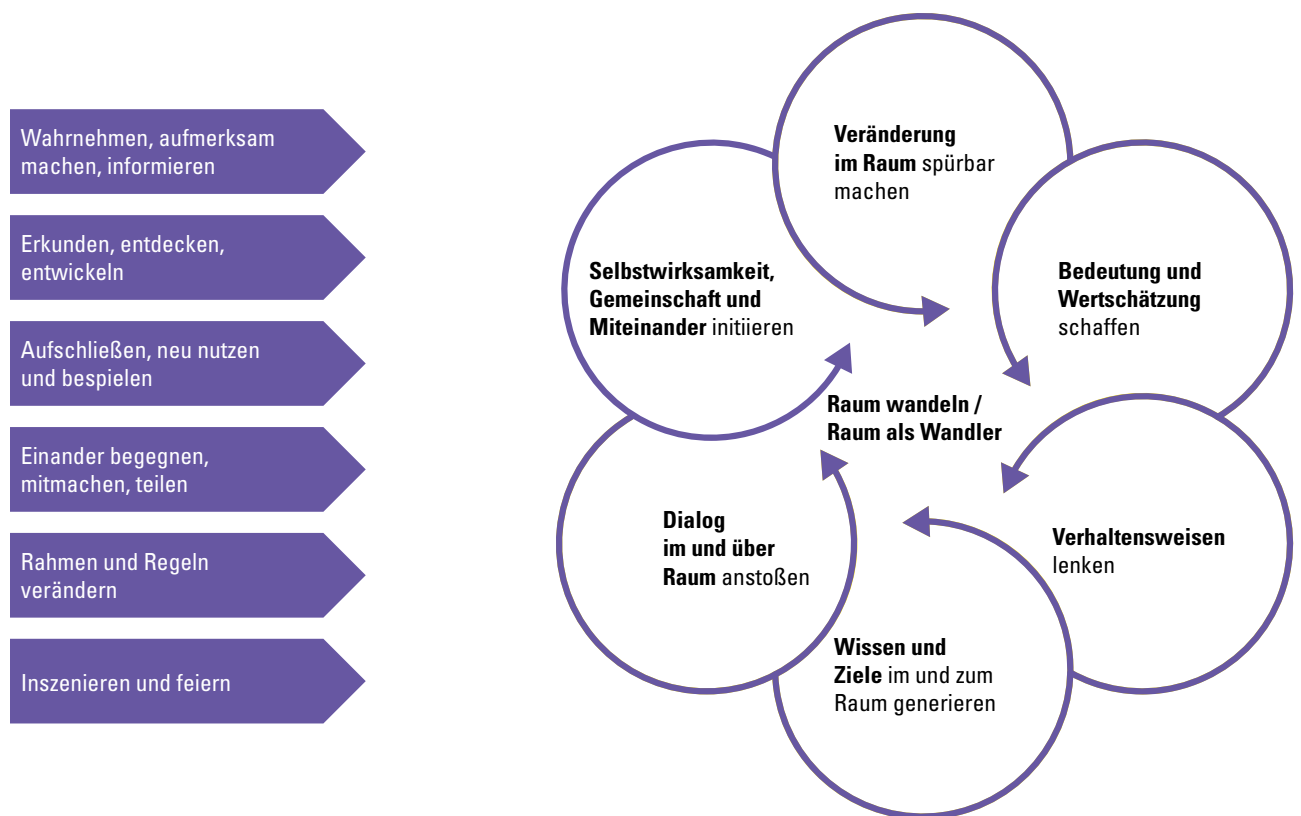


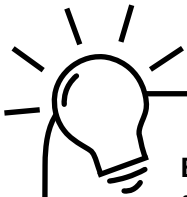
Abbildung 41:
Unmittelbare Effekte von Baukultur *instant*// STUDIO | STADT | REGION

5 Reflexion des ergänzenden Gestaltungs- und Planungsansatzes

Die in dem Projekt erfassten und systematisierten Sofortmaßnahmen der Baukultur lassen sich als komplementärer Gestaltungs- und Planungsansatz verstehen. Dieser unterstützt dort, wo große Pläne ins Stocken geraten, strategische Planung wenig Rückhalt erfährt, das gute Alltagsgespräch zwischen Politik und Bürgerschaft über Stadtentwicklung fehlt oder Menschen Wandel und die Komplexität aktueller Herausforderungen als Bedrohung erleben. Baukultur *instant* gestaltet Wandel im Raum und hilft damit, das Feld zu öffnen, neue reversible Lösungen auszuprobieren, Menschen vor Ort niederschwellig anzusprechen und nach dem raschen Produzieren einen Prozess der gemeinsamen Reflexion anzustoßen.

Baukultur *instant* ist einerseits als ergänzender Gestaltungs- und Planungsansatz sowohl im Hinblick auf die Anpassung, die Korrektur und die Überprüfung von Prämissen langfristiger Planung zu sehen, ist andererseits aber auch ein eigenständiges Element im Instrumentarium, das ohne notwendigen Niederschlag in größeren Planungen Teil einer städtischen Kultur des Miteinanders werden kann.

Im Prozess von Baukultur *instant* ist die Möglichkeit der Rückübertragung kleiner Interventionen auf übergeordnete Themen und Maßstäbe angelegt. Dabei können diese Interventionen auch Frühanzeiger für Bedürfnisse und Prozesse sein, die bald vor Ort relevant werden. Der offene und kreative Prozess von Baukultur *instant* zeigt auch unerwartete Wirkungen und unterstützt damit ein offenes Lernen hinsichtlich der Frage, wo und wie sich unsere Orte, Quartiere und Städte in Zukunft entwickeln können.



Baukultur *instant* ergänzt Gestaltungs- und Planungsprozesse durch eine offene und kreative Herangehensweise, die Verknüpfung kleiner und großer Maßstäbe, die Möglichkeit der Aushandlung im Raum und die enge Verzahnung von physischem Raum und sozialem Prozess.

Baukultur als Produkt und Prozess

Eine besondere Chance von Baukultur *instant* liegt darin, dass die Trennung aufgehoben wird zwischen einem abgeschlossenen, baulichen und stadträumlichen Projekt und dem Prozess, durch den es entstanden ist. In vielen Fällen ist der Prozess selbst das Projekt und das Machen und Gestalten von Räumen – und die darin verknüpften Prozesse der Nutzung, des Miteinanders und der Begegnung – wird im Projekt anschaulich. Baukultur *instant* steht für offene Prozesse und macht sie sichtbar. Dabei verschränken sich in vielen Fällen Kommunikation, Raum, Projekt und aktive Beteiligung.

Auf diese Weise stellt Baukultur *instant* auch das Verständnis von Baukultur auf die Probe. Das zeigt auch die Diskussion in der Fokusgruppe, also unter Personen, die mit der Praxis und den Formaten von Baukultur *instant* ja schon vertraut sind. Grundsätzlich konnte man sehen, dass durch Baukultur *instant* die Grenzen zwischen verschiedenen Qualitätsvorstellungen verwischt werden: sozialer Aushandlungsprozess und Produktqualität, Planung und Improvisation gehen neue Verbindungen ein. Auch die Trennung zwischen Produzenten und Konsumenten, zwischen gestaltenden Akteurinnen und Akteuren und Publikum wird als durchlässig verstanden. Beteiligung wird als Teil der Projektqualität und Baukultur als ein performativer Akt verstanden.

Damit werden Vorstellungen von Architektur und Stadt, die zwischen Raum und den in ihm stattfindenden Prozessen unterscheiden, auf die Probe und in Frage gestellt. In diesem Verständnis ist Stadt keine Bühne, die hergestellt wird, um das Stadtleben als Aufführung zu ermöglichen, sondern ein Verb, das die Ver-

änderung und Entwicklung als Teil des Physischen wie auch des Sozialen einschließt.

Da Baukultur *instant* aber ebenfalls auf einen räumlichen Kontext der bestehenden Stadt angewiesen ist, sei es, um eine Veränderung vorzuschlagen oder um auf zukünftige Planungen Einfluss zu nehmen, greifen hier verschiedene Vorstellungen von Baukultur stets ineinander. Die Verknüpfung von räumlicher Gestaltung und Prozess ist Teil des Grundverständnisses von Baukultur, wie es in der Davos Deklaration formuliert ist (Kulturministerkonferenz 2018).

In diesem Verständnis von Baukultur *instant* ist Baukultur stets Teil eines Kommunikations- und Entwicklungsprozesses. Zu Baukultur *instant* gehört die Kommunikation über sie ebenso dazu wie die Entwicklung von (Qualitäts-)Vorstellungen, was konkret als Baukultur zu gelten hat.

Perspektive von Sender und Empfänger

Das Gelingen von Baukultur *instant* setzt eine Reflexion darüber voraus, wer Sender und wer Empfänger ist, was nicht ausschließt, dass diese Rollen zwischen den beteiligten Akteurinnen und Akteuren im Verlauf des Prozesses wechseln oder von hinzugekommenen Personen wahrgenommen werden. Welche Akteurinnen und Akteure haben welche Absichten? Wer soll zuhören? Wer darf reden und gehört werden? Wer wird adressiert – und unter welchen Bedingungen kann der Adressat die Botschaften aufnehmen?

Die durch Aktivitäten und Aktionen vermittelte Kommunikation in Räumen und über Räume ist eine besondere Qualität von Baukultur *instant*. Das Machen von Baukultur *instant* zeigt nicht nur auf, wie Räume anders gestaltet und genutzt werden können. Zugleich werden die Bedingungen und Grenzen der räumlichen Gestaltung und Planung sowie die damit verknüpften Fragen untersucht und diskutiert. Der physische Raum ist hier ein Medium, durch das und in dem die Kommunikation über die Entwicklung von Orten, Quartieren und Städten angestoßen wird. Hier können konkrete Gegebenheiten betrachtet, erlebt und erörtert werden: neben den neu gestalteten Räumen auch Fragen wie Finanzierung, Haftung und auch die Notwendigkeit, Regeln aufzustellen, Abläufe zu strukturieren und Beteiligung zu organisieren, ohne Konflikte zu provozieren.

Die Kommunikation im Raum geht über die sprachliche Artikulationsfähigkeit hinaus. Handwerkliche oder soziale Kompetenzen bieten wichtige Ausdrucksmöglichkeiten. Auch kann in der Eigendynamik des Machens mitunter das, was erreicht werden soll, überzeugender formuliert werden. Der Sender kann deutlich machen, was er zu bieten hat und einbringen kann. Auch wird ein räumliches Defizit, welches das Projekt aufgreift, dem Empfänger klarer vermittelt.

Baukultur *instant* kann als ein Ansatz verstanden werden, der bestehende Vorgehensweisen der Gestaltung und Planung gebauter Umwelt ergänzt. Die Tatsache, dass in den letzten Jahren verstärkt Formate von Baukultur *instant* initiiert und eingefordert wurden, deutet darauf hin, dass bestehende Vorgehensweisen und Instrumente des Entwickelns, Planens und Bauens in Zeiten einer von Veränderungen geprägten und Veränderungen erfordernden Umwelt nicht mehr ausreichen. Baukultur *instant* setzt an folgenden Grundprinzipien an, die geeignet sind, etablierte Vorgehensweisen und Instrumente zu ergänzen:

Baukultur *instant* als komplementärer Ansatz

Offener Entwicklungsprozess:

Baukultur *instant* folgt häufig einer explorativen Herangehensweise, die durch das Machen Möglichkeiten erst vermittelbar und durch Kreativität Chancen erst greifbar macht. Der Ansatz von Baukultur *instant* zeichnet sich durch Beweglichkeit im Umgang mit nicht vorhersehbaren Entwicklungen und Herausforderungen aus. Baukultur *instant* kann daher als Teil der Phase Null für Planungsprozesse dazu dienen, Planungsgrundlagen zu ergänzen sowie Bedarfe zu kanalisieren.

Hierzu trägt bei, dass die Projekte von Baukultur *instant* in aller Regel niederschwellig angelegt sind. Sofortmaßnahmen der Baukultur können eine vermittelnde Rolle einnehmen, um mit Unvorhergesehenem

in laufenden Entwicklungs- und Planungsprozessen umzugehen. Dabei dienen sie weniger der – dauerhaften – Problemlösung als vielmehr der Problemerkundung und ihrer Deutung. Sie können Empathie unter den Beteiligten und das Verständnis für die räumlichen Fragestellungen an einem Ort hervorrufen.

Aktivitäten und Projekte im Sinne von Baukultur *instant* sind in unterschiedlichen Geschwindigkeiten möglich und erlauben angepasste Strategien, etwa dazu, wann in einem längerfristigen Planungsprozess sichtbare Veränderungen präsentiert und vermittelt werden sollen. Baukultur *instant* ist deswegen nicht auf einen bestimmten Zeitpunkt innerhalb einer längerfristigen Planung beschränkt, sondern kann auch in einer Zwischenphase eingesetzt werden, wenn Planungen ins Stocken geraten, Akzeptanz fragwürdig oder die Rahmenbedingungen andere geworden sind. Obwohl Maßnahmen von Baukultur *instant* vielfach reversibel sind, können diese zugleich Situationen schaffen, die nicht mehr umkehrbar sind. Sie können Aufmerksamkeit erzeugen, neue Qualitäten im Stadtraum erlebbar machen und damit den öffentlichen Diskurs und auch die politische Meinungsbildung nachhaltig prägen.

Aufgrund der kurzfristigen Realisierung der Maßnahmen gelingt eine spezifische Verknüpfung von Gestalten und Machen einerseits und Reflektieren andererseits. Durch die Identifikation von Problemen und den gleichzeitigen Umgang mit ihnen sind die Sofortmaßnahmen von Baukultur *instant* häufig ermutigende Signale, die Umwelt nachhaltig zu gestalten. Es ist Teil vieler Projekte, dass neue Akteurinnen und Akteure, auch aus anderen Sphären, hinzustoßen, weil sie in den Projekten Potenziale für eigene Anliegen und Bedürfnisse entdecken.

Kleiner und großer Maßstab:

Baukultur *instant* umfasst überwiegend Projekte, die direkt vor Ort verwirklicht werden. Ihr Umfang ist überschaubar, es sind meist kleine Projekte, die im Bestand und auf die Bedingungen vor Ort bezogen entwickelt werden. Dies ergibt sich unmittelbar aus der Verfügbarkeit von Ressourcen und dem zeitlich gebundenen Charakter. Als Bottom-up-Projekte sind sie vielfach mit Akteurinnen und Akteuren, Nutzerinnen und Nutzern, Bewohnerinnen und Bewohnern vor Ort verbunden – auch dann, wenn die Initiatorinnen und Initiatoren von außen kommen und ein unbesetztes Feld für sich entdecken.

Dennoch sind sie nicht auf den kleinen Maßstab und den unmittelbaren Ortsbezug beschränkt. Sie schaffen eine Sichtbarkeit von Orten, die Neugier weckt und Aufmerksamkeit erregt, so dass Menschen von außen angezogen werden. Zudem behandeln die Projekte vielfach Themen mit exemplarischer Relevanz oder sind Pilotprojekte, die über ihren direkten Ortsbezug hinausweisen. Sie regen zu einem grundsätzlich anderen Umgang mit öffentlichem Raum und mit Besitzverhältnissen an, zeigen Wege der Kooperation mit der Bevölkerung vor Ort auf und machen Alternativen zu gängigen Praxen der Lebensgestaltung, der Produktion oder des Zusammenlebens überhaupt sichtbar und anschaulich.

Insofern tragen diese Projekte vielfach Ideen von einem anderen oder verbesserten Ganzen in sich, die sich in andere Maßstabsebenen einbinden lassen. So können Vorstellungen von alternativer Lebensmittelproduktion Teil eines groß angelegten Parks werden, können Formate von Baukultur *instant* zur Ermittlung von Potenzialen und Defiziten im Rahmen von städtischen Leitbildprozessen oder zur Stabilisierung von Nachbarschaften eingesetzt werden. Umgekehrt sind großmaßstäbliche Entwicklungen immer auch mit Wirkungen auf den konkreten Ort verbunden. Für die Wirksamkeit von Aktivitäten und Projekten im Sinne von Baukultur *instant* ist also wesentlich, wie diese mit anderen Maßstabsebenen von Planung und Entwicklung ineinandergreifen.

Aushandlung im Raum:

Baukultur *instant* nutzt den Raum als ein Medium für den Diskurs. Raum wird hierbei als ein relationaler verstanden, der durch die Anordnung von Objekten, die Praxis sozialer Beziehungen, gesellschaftliche Normen und rechtliche Grundlagen konstruiert wird. Die Sofortmaßnahmen der Baukultur arbeiten gezielt mit Verschiebungen und Veränderungen konventioneller Raumproduktion, indem sie neue Objekte installieren, etablierte Begegnungen und routinierte Nutzungen von Raum durchbrechen und so eine neue Form der Kommunikation ermöglichen.

Vermittels des Projekts selbst werden somit grundsätzliche Themen verhandelbar und eine soziale oder politische Agenda körperlich erfahrbar. Andere oder gemeinschaftliche Nutzungen, Begegnungsorte, Eigentumsprivilegien und Aneignungspotenziale werden über den Raum verhandelt. Die Aushandlung über Bedingungen der Raumnutzung und der Raumproduktion bekommt einen Ort und ein Projekt, das Defizite erfahrbar und Alternativen anschaulich macht. Damit stehen die Projekte auch exemplarisch für Defizite an anderen Orten, sie können ein Problem stellvertretend artikulieren, das anderswo noch drängender auftritt.

Dabei schaffen die Projekte eine Aufmerksamkeit und eine Verhandelbarkeit, die über die Sprachfähigkeit im engeren Sinne hinausgeht, da sie auch verschiedene Aktionen wie Bauen, Kochen, Gärtnern oder Pflegen einbeziehen können.

Über die Projekte kann eine Verbindung von Akteurinnen und Akteuren aus Verwaltung, Wirtschaft und lokaler Politik mit Initiativen, Nutzerinnen und Nutzern, Nachbarinnen und Nachbarn angestoßen werden – so beispielsweise beim Haus der Statistik in Berlin. Solchen Projekten ist oft auch ein mitunter zähes Ringen um die politische Legitimation inhärent, die außerhalb eines engen baukulturellen Rahmens in geeigneten Finanzierungs- und Rechtsformen verankert werden muss.

Räume, Strukturen, Prozesse:

Die Aktivitäten und Projekte von Baukultur *instant* stehen als komplementäre Formate in stetiger Wechselwirkung mit den bestehenden Räumen, Strukturen und Prozessen. Über die Artikulation von Potenzialen, Anliegen und Bedürfnissen im Raum werden Hinweise zur möglichen Veränderung und Weiterentwicklung von Orten und Städten gegeben. Über die Aktionen im Raum werden Fragen nach der Anpassung bestehender Vorgehensweisen und Instrumente wie auch Regelwerke, Funktionen und Verfügbarkeit von Räumen gestellt und herausgefordert.

Über die Präsenz im Raum werden neue Formen der Kommunikation erprobt und gepflegt. Ein wesentlicher Aspekt der komplementären Qualität von Baukultur *instant* ist die Entwicklung einer befähigenden Planungskultur, die darauf beruht, dass Bedarfe vielfältiger von unten artikulierbar werden. Die übliche Hierarchie zwischen Planenden, Ausführenden und Betroffenen wird auf eine grundlegendere Weise aufgebrochen, als dies in institutionellen Beteiligungsprozessen möglich ist.

Dies ist erstens auf das große Bottom-up-Potenzial der Projekte zurückzuführen. Sie bieten Formate an, mit denen Interessen vor Ort artikuliert werden können und Spielräume für selbstbestimmtes Handeln und die Erfahrung von Selbstwirksamkeit geöffnet werden. Das bewirkt eine andere Form des Selbstbewusstseins im Kommunikationsverhältnis.

Zweitens sind die Qualitäten, die in Baukultur *instant* Projekten erzielt werden, nicht notwendigerweise an Fachwissen, an die Verfügbarkeit von Eigentum oder umfangreiche finanzielle Ressourcen gebunden. Sie aktivieren das Potenzial von Kompetenzen auf vielen Gebieten, die vom handwerklichen und alltagspraktischen Wissen bis zu sozialer Intelligenz reichen. Die Flexibilität der Projekte erlaubt es, sie an die Fähigkeiten der Beteiligten anzupassen. So kann zum Beispiel Spezialwissen im Rahmen von Gebietserkundungen oder für die Bereicherung von Gemeinschaftsveranstaltungen genutzt werden.

Drittens setzen die Akteurinnen und Akteure der Projekte von sich aus Themen und formulieren Anliegen, die in den Projekten bereits in Teilen sichtbar und eingelöst sind. Damit fordern sie zu Reaktion und Positionierung heraus und nehmen als Projektmacherinnen und -macher eine aktive Rolle gegenüber Politik, Verwaltung oder Dritten ein.

Wirkung ja, aber:

Aktivitäten und Projekte im Sinne von Baukultur *instant* sind bereits dadurch wirkungsvoll, dass es sie gibt. Indem sie überhaupt durchgeführt werden, besetzen sie sichtbar und konkret eine Lücke in der Planung und im Diskurs, die gewöhnlich zwischen Stadt und Städtischem, Objekt und Prozess, Physis und

Sozialem unterscheiden. Solche Unterscheidungen sind in diesen Projekten oft aufgehoben. Damit wird ein Verständnis von Stadt artikuliert, das Prozess und Objekt ineinander verwebt und das Materielle als Teil des Prozesses postuliert.

In vielen Projekten ist die Tatsache, dass die Hierarchien der gewöhnlichen Planungs-, Kommunikations- und Bauprozesse erheblich abgeflacht werden und damit eine Form von Augenhöhe und gegenseitigem Respekt etabliert werden kann, eine wichtige Wirkung.

Eine über das Projekt hinausweisende Wirkung von Baukultur *instant* kann, muss aber von ihren Initiatorinnen und Initiatoren nicht notwendigerweise intendiert sein. Im Fokus kann zunächst ein konkretes Einzelinteresse stehen. Daran anknüpfend kann das Projekt auf verschiedenen Wegen eine exemplarische Wirkung entfalten. Andere können sich ein Beispiel daran nehmen und, durch seine Umsetzung ermutigt, ähnliche Wege suchen, die eigenen Bedürfnisse zu entfalten. Auch kann öffentliche Aufmerksamkeit Interesse und Neugier wecken und ihm eine über es hinausweisende Bedeutung zuschreiben. Die Initiatorinnen und Initiatoren können erkennen, dass eine Wirkung im direkten Umfeld, im Quartier und in der Stadtgesellschaft hilft, das eigene Projekt zu stabilisieren. Verwaltung und Politik können erkennen, dass das Projekt Möglichkeiten aufzeigt, einen Umgang mit schwelenden Konflikten zu finden, Planungsgrundlagen für Projekte zu sammeln, Interessen und Bedarfe zu artikulieren und somit frühzeitig möglichen Konflikten bei der Planungsumsetzung entgegenzuwirken.

Aktivitäten und Projekte von Baukultur *instant* zu nutzen und ihre Wirkung in die Planungspraxis einfließen zu lassen, setzt allerdings voraus, dass man ihre spezifischen Qualitäten anerkennt und sich auf sie einstellt. Weil diese Projekte vielfach nicht von einem konkret vereinbarten Zielhorizont oder Pflichtenheft ausgehen und in ihrer Eigenlogik eine Anpassung an sich verändernde Umstände und damit einen offenen Entwicklungsprozess verfolgen, lässt sich ihre Wirkung nicht bestellen oder planen.

Obwohl sich methodisch aus bekannten Prozessen Wirkungen beschreiben lassen, sollte das nicht zu der Erwartung führen, man könne diese in jedem Fall generieren oder gezielt verfolgen. Sofortmaßnahmen der Baukultur können allerdings Spielräume für mögliche Wirkungen eröffnen, die in einem regelmäßigen Reflexionsprozess beobachtet und bewertet werden. In einem offenen Lernprozess kann Baukultur *instant* Projekte zu neuen Erkenntnissen führen, Planungsprozesse bereichern und verbessern, die Diskussionskultur verändern oder zu einer Anpassung bestehender Planungsmethoden und Instrumente führen.

Die grundlegende Erkenntnis ist: Baukultur *instant* zeigt, dass Stadt als ein permanenter Prozess verstanden werden muss, dass ihre Unbestimmtheit zu ihrem Wesen gehört und dass eine abschließende Bestimmung weder ihrem Begriff noch dem Umgang mit ihr gerecht wird.

Mehrwert von Baukultur *instant*

In der Innensicht der Beteiligten und Initiatoren ist der Mehrwert von Baukultur *instant* offensichtlich: Die Aktivitäten und Projekte entsprechen den eigenen Interessen, befriedigen einen konkreten Bedarf, erhöhen die persönliche Zufriedenheit durch eigenes Tun, Begegnung und Austausch und schaffen Aufmerksamkeit für ein bestimmtes Anliegen. Doch welchen Mehrwert leistet Baukultur *instant* aus der Perspektive des Umfelds, eines Orts oder einer Stadt – und weshalb sollte sie als ergänzender Gestaltungs- und Planungsansatz angeregt oder unterstützt werden?

Raum vielschichtig entwickeln:

Raum ist kein gegebener Behälter, der mit Dingen und Aktivitäten gefüllt wird, sondern ein Produkt, in dem physische Voraussetzungen verschiedene Optionen bieten, die sich durch den Gebrauch, die Regeln, gesellschaftliche Absprachen und Konventionen ebenso wie durch wirtschaftliche Kräfte und Machtverhältnisse herausbilden. Raum kann in diesem Sinne auf vielschichtige Art und Weise produziert werden und dabei ein Medium sein, das Potenziale hervorbringen oder im negativen Fall zu Konflikten führen kann.

Baukultur *instant* ist eine wichtige Möglichkeit, die vielschichtigen Potenziale von möglichen Raumgestaltungen in Abhängigkeit von den Bedingungen des Ortes zu erkennen und zu aktivieren. Mit den Aktivitäten und Projekten lässt sich das Verständnis davon, wie Raum gebildet und genutzt werden kann, überprüfen. Indem physische, funktionale, soziale wie auch ökonomische Fragen miteinander verknüpft werden, erweitert Baukultur *instant* auch das Raumverständnis der verschiedenen Sektoren der Verwaltung.

Die Möglichkeiten im Raum, die durch Baukultur *instant* konkret vermittelt und experimentell erweitert werden, lassen sich anschließend in Planungen berücksichtigen, etwa indem man Aneignungspotenziale schafft und zulässt. Räumliche Planung und Gestaltung kann in Verknüpfung mit Baukultur *instant* noch stärker als ein Prozess verstanden werden, indem begleitend zur Entwicklung des physischen Raums Prozesse der veränderten Wahrnehmung und Nutzung des Raums angeregt werden. Das gelingt, wenn Planungs- und Bauprozesse stärker iterativ und damit lernend ausgerichtet sind.

Prozesse öffnen und testen:

Aktivitäten und Projekte im Sinne von Baukultur *instant* lassen sich als Versuchsanordnungen verstehen, die Aufschluss über die Ressourcen und Bedarfe eines Ortes und seines Umfelds geben. Die Projekte können zeigen, welche Konstellationen zwischen Nutzenden, Anwohnenden, Betreibenden und Entwickelnden möglich sind und wie sie fruchtbar gemacht werden können. Prozesse der Ko-Produktion können erprobt und erlernt, Potenziale eines Raums sichtbar gemacht, die gemeinsame Gestaltung von Stadt initiiert und die Bevölkerung direkt und konkret eingebunden werden.

Baukultur *instant* adressiert die Gesellschaft über den Raum sehr breit und kann daher offen, integrativ und inklusiv wirken. Zum einen werden neue Chancen, aktiv zu werden, direkt im Alltag angeboten. Baukultur *instant* bietet die Möglichkeit, dass Menschen mit konkreten Bedarfen selbst einen Prozess in Gang setzen. Zum anderen lassen sich schnell Möglichkeiten und Perspektiven erkunden, die wiederum Grundlage für weitere Planungen und Gestaltungen sind: Welche Akteurin oder Akteur in der Stadt ist der Richtige für ein bestimmtes Problem, einen bestimmten Bedarf, ein bestimmtes Anliegen? Durch die Möglichkeit, ein Projekt in kleinen Bausteinen und Abschnitten zu entwickeln, die flexibel und fehlerfreundlich sind, ist das Öffnen und Testen ein wertvoller Weg zur Erkundung der Qualitäten, Potenziale und Konflikte eines Ortes.

Urbane Prototypen:

Sofortmaßnahmen der Baukultur zeigen räumliche Möglichkeiten in Form konkreter Materialisierungen. Die Projekte können den Charakter urbaner Prototypen aufweisen: sie sind sichtbar, man kann über sie sprechen, sie bieten die Möglichkeit einer Erörterung von Für und Wider, von Verbesserungs- und Erweiterungsmöglichkeiten.

Diese Chance kann aktiv entwickelt und forciert werden: Prototypen können für eine konkrete Fragestellung entwickelt werden – etwa die Nutzungspotenziale eines Raums, die Aktivierungspotenziale einer Nachbarschaft oder die Kombinationsalternativen von verschiedenen Nutzungen, die als Bedarfe artikuliert werden. Der Prototyp bietet die Grundlage für Argumentationen im politischen Raum, da er auf konkrete Erfahrungen und Wirkungen aufbaut. Er öffnet die Sicht auf neue, von bisherigen Routinen und Erfahrungen abweichende Erkenntnisse.

Prototypen können als Katalysatoren einer Entwicklung Anstöße geben, wie und mit wem die Stadt von morgen gestaltet werden kann, wie Menschen angesprochen werden können, welche Aneignungsmöglichkeiten zu Konflikten führen und welche nicht. Ein konkreter Prototyp kann der Ausgangspunkt von Untersuchungen sein, wie eine dauerhafte Entsprechung im urbanen Raum und im konkreten Betrieb umgesetzt werden kann.

Seismograph für Diskurs:

Baukultur *instant* kann durch konkrete Aktivierung, Ansprache oder Ermutigung zur Aneignung die Grundlagen des Diskurses über die Zukunft der Stadt anschaulich und konkret machen. Für alle mit der

Gestaltung und Entwicklung von Stadt Bepflanzung bietet sie damit Optionen, die Diskussion über konkrete Wünsche und Bedarfe vor Ort und in ihrer Gemeinde zu führen. Was sind die Grundlagen, auf denen die Entwicklung eines Projekts, eines Ortes, einer Umgebung aufbauen soll? Was sind die Themen, über die ein Austausch stattfinden soll? Welche Anliegen sollten Politik und Verwaltung aufgreifen, welche Ziele können mitgetragen werden? Welche Bedeutung haben verschiedene Räume, wie sind sie im Alltag verortet und welche Defizite weisen sie auf?

Baukultur *instant* bietet eine Option, wie die Zuweisung von Bedeutung an Räume ausgehandelt werden kann, sowie Möglichkeiten der kulturellen Raumproduktion auf experimenteller Basis – und entwickelt damit zugleich einen neuen Erfahrungsraum und neue Perspektiven für die Diskussion der Orts- und Stadtentwicklung.

Latente Potenziale lassen sich durch Baukultur *instant* ebenso sichtbar machen wie latente Konflikte, die gleichzeitig ausgehandelt werden können, bevor sie sich weiter verfestigen. Baukultur *instant* bietet die Chance, dass die Themen, die im Diskurs behandelt und verhandelt werden sollten, sichtbar und erlebbar werden. Dabei werden Veränderungen in der Stadtgesellschaft und Verschiebungen im Verhältnis von verschiedenen Gruppen zueinander schnell deutlich. Die Sofortmaßnahmen der Baukultur wirken damit wie ein Seismograph für das, was künftig im Raum verhandelt werden muss.

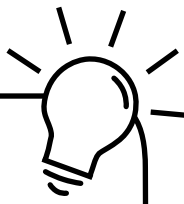
6 Empfehlungen für Begleitung, Entwicklung und Planung

Der vorgeschlagene ergänzende Gestaltungs- und Planungsansatz richtet sich an Planende und Gestaltende, an Verantwortliche in Verwaltung und Politik und an Investoren und Betreiber. Sie sollen angeregt und ermutigt werden, die vielseitigen Chancen und Möglichkeiten eines offenen Prozessbausteins wie Baukultur *instant* für die Bewältigung ihrer Herausforderungen und Aufgaben ergänzend zu nutzen. Im Rahmen dieses Forschungsprojekts werden erste Empfehlungen ausgesprochen, damit die Voraussetzungen hierfür geschaffen werden können..

Matching:

Baukultur *instant* basiert wesentlich darauf, Ressourcen und Räume mit Entwicklungspotenzial in Kontakt zu bringen. Dazu bedarf es des Austauschs und des Wissens um verfügbare Räume, um ihre kulturellen, nutzungsmäßigen und sozialen Potenziale und des Wissens um Nutzende, Mitwirkende, Multiplikatoren und Unterstützende.

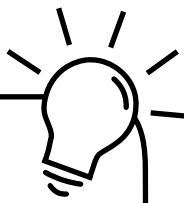
Matching bedeutet, Probleme, Aufgaben und absichtsvolle Bau-, Planungs- und Entwicklungsprozesse mit den Räumen, Akteurinnen und Akteuren und Prozessen im Umfeld zu verbinden, aber auch die verschiedenen Ressourcen – Personen, Organisationen und Institutionen sowie deren Mittel, Fertigkeiten und Fähigkeiten – zu verknüpfen. Information, Vernetzung und aktive Vermittlung können hier unterstützend wirken – ebenso wie Maßnahmen, welche die Wertschätzung von baukulturellem Engagement im Sinne der Sofortmaßnahmen unterstützen.



Baukultur *instant* bedarf des Matchings, also der Vermittlung und Verknüpfung von hoheitlichen oder privaten Bau-, Planungs- und Entwicklungsprozessen mit deren Umfeld sowie mit bestehenden Räumen, Akteurinnen und Akteuren und sozialen, kulturellen oder politischen Prozessen.

Räume bereitstellen:

Die Verfügbarkeit und Nutzbarkeit von Räumen, ob als Freiräume oder Innenräume, ob als Fassaden oder Oberflächen in hoheitlichen oder privaten Liegenschaften, ist eine Grundvoraussetzung, will man Sofortmaßnahmen der Baukultur anstoßen und realisieren. Die Ressource Raum sollte in Hinblick auf die Nutzungspotenziale von räumlichen Gestaltungen und Interventionen im Bewusstsein von Verwaltung, Politik, Entwicklern und Privatpersonen verankert werden. Es sollten Wege geschaffen werden, um verfügbare Räume zu identifizieren, diese unbürokratisch zur Verfügung zu stellen und sie im Rahmen von größeren Planungs- und Entwicklungsprozessen für sichtbare Etappen im Sinne von Baukultur *instant* freizugeben.

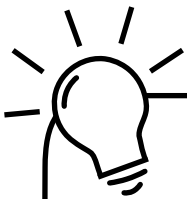


Baukultur *instant* benötigt gestaltbare Räume als Ressource, um diese ergebnisoffen und in Iteration mit den übergeordneten und längerfristigen Problemen, Aufgaben, Projekten und Prozessen in Orten, Quartieren, Städten und Regionen zu gestalten und zu entwickeln.

Akteurinnen und Akteure und Allianzen:

Sofortmaßnahmen der Baukultur können sowohl von der öffentlichen Hand, als auch von privaten Eigentümerinnen und Eigentümern, von Investierenden und Betreibenden angestoßen, koordiniert und durchgeführt werden. Planende und Gestaltende können in ihrem Auftrag Konzepte entwickeln, diese konkretisieren und umsetzen und sie auch in der Durchführung begleiten und auswerten.

Doch viele Erfahrungen und Beispiele von Sofortmaßnahmen sind Ergebnis des Engagements und der Eigeninitiative zivilgesellschaftlicher Akteurinnen und Akteure und Initiativen oder sie beruhen auf Kooperationen mit Intermediären. Daher sind für Baukultur *instant* als ergänzender Gestaltungs- und Planungsansatz die Möglichkeiten von Austausch und Kooperation zwischen den verschiedenen Akteurinnen und Akteure aus Verwaltung, Politik, Privatwirtschaft, Zivilgesellschaft und den Intermediären von besonderer Bedeutung.



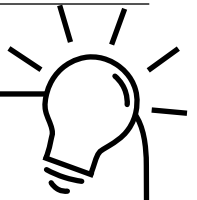
Bei den kurzen Zeiträumen von **Baukultur *instant*** sind die vertrauensvolle Zusammenarbeit und der kurze Draht zwischen verschiedenen Akteurinnen und Akteuren aus Verwaltung, Politik, Privatwirtschaft, Zivilgesellschaft und den Intermediären besonders wichtig – und diese können über die Aktivitäten von **Baukultur *instant*** hinaus fortentwickelt werden.

Vergabe, Förderung und Finanzierung:

Aktivitäten und Prozesse von Baukultur *instant* sind vielfach ergebnisoffen. Sie erkunden die Begabungen eines Ortes, die Chancen eines Zeitpunkts in der Planung und Entwicklung von Räumen oder auch in der öffentlichen Debatte und im politischen Agenda-Setting und kommen dann zu auch überraschenden Gestaltungsansätzen und Ergebnissen. Dabei können diese Aktivitäten grundsätzlich verschiedenen Verwaltungsressorts zugeordnet werden: Bauen und Stadtentwicklung genauso wie Soziales, Kultur, Bildung oder auch Wirtschaftsförderung.

Aus diesen Gründen stehen die Vergabe und auch die Förderung von Baukultur *instant* vor besonderen Herausforderungen. Die Förderung von Akteurinnen und Akteuren über Stipendien oder andere Sonderformate können geeignete Ansätze sein. Ebenso könnten in längerfristigen Planungsprozessen und größeren Projekten Budgets bereitgestellt werden, um begleitende räumliche Prozesse zu gestalten. Baukultur *instant* kann Teil der Projektkommunikation und der Beteiligungsangebote für das Umfeld sein. Solch ein stark instrumenteller Einsatz der Baukultur *instant* ist zugleich kritisch zu reflektieren. Ebenso könnten bestehende Fördertöpfe, beispielsweise die Städtebauförderung oder integrierte Stadtentwicklungsprozesse, Aktivitäten von Baukultur *instant* finanziell unterstützen. Zugleich besteht jedoch die Gefahr, dass Baukultur *instant* nur ein Zwischenspiel für bereits zugesagte und projektierte Projekte ist oder dass der Fokus auf Förderkriterien und Förderlogiken die intrinsisch motivierten Baukultur *instant* Projekte schwächt und diese ihre Schwerpunkte verlagern müssen.

Wenn Baukultur *instant* Projekte aus intrinsischer Motivation heraus initiiert und entwickelt werden, können im Verlauf des Prozesses und in einer Weiterentwicklung der Wert des Projekts für das Umfeld und möglicherweise daran anknüpfende Planungen relevant werden. Hier ist früh darauf zu achten, dass Arbeiten, die sonst als Aufträge und Leistungen honoriert werden, nicht ohne weiteres als ehrenamtliche Leistungen behandelt werden. Es sollte früh nach Möglichkeiten gesucht werden, eine der Eigengesetzlichkeit des Projekts angemessene Entschädigung und Wertschätzung sicherzustellen und eine Anschlussfinanzierung zu prüfen.



Baukultur *instant* bedarf einer Verwaltungsressorts übergreifenden Zuständigkeit, Vergabe und gegebenenfalls Förderung, die dem ergebnisoffenen Charakter gerecht wird. Der Wert ehrenamtlichen Engagements ist transparent und sensibel darzustellen und im Falle eines projektbezogenen Mehrwerts angemessen zu entschädigen.

Ko-Produktion von Prozessen:

Baukultur *instant* kann – muss aber nicht – aus einer Hand absichtsvoll geplant und durchgeführt sein. Eine besondere Qualität der Aktivitäten und Prozesse von Baukultur *instant* ist die Möglichkeit, im Verlauf flexibel zu (re-)agieren und dabei eine Eigendynamik zuzulassen, die auch neue Mitwirkende und Nutzende anziehen und dabei sogar selbstorganisierende Prozesse in Gang setzen kann. Eine hohe Aufmerksamkeit ist daher auf die Ko-Produktion und die Prozessgestaltung zu richten. Neben Auftraggebenden und Auftragnehmenden können viele weitere Rollen entstehen und sich verschiedene Konstellationen einer Ko-Autorenschaft entwickeln. Dabei ist im Auge zu behalten, dass Finanzierung, Anerkennung und Austausch von Erkenntnissen aus den Projekten breit angelegt sind. Es ist darauf zu achten, dass der Erfolg der Entwicklung alle Beteiligten berücksichtigt und würdigt, insbesondere im Fall von ehrenamtlichem Engagement.



Baukultur *instant* setzt auf vielfältige Kooperationen, die Wege der Ko-Autorenschaft und Ko-Produktion von Räumen eröffnen und Flexibilität, Eigendynamik und Selbstorganisation befördern.

Einbettung und Verschränkung von Bottom-up und Top-down:

Wenn Baukultur *instant* Projekte in andere Projekte eingebettet werden, wenn sie Stadtentwicklungsprojekte vorbereiten oder Planungsgrundlagen ergänzen, ist eine sorgfältige Abstimmung und Organisation nötig, die sicherstellt, dass die im Projekt gewonnenen Erkenntnisse gebündelt und weitergegeben werden. Wenn hoheitliche Prozesse mit von unten organisierten oder mitgetragenen Projekten verknüpft werden, ist es wichtig, beide als komplementäre Zugänge zum Ganzen zu verstehen und den Akteurinnen und Akteuren eine Begegnung auf Augenhöhe zu ermöglichen. Die Einbettung der zeitlich oder räumlich begrenzten Baukultur *instant* Aktivitäten in einen größeren Zusammenhang kann durch eine Dokumentation oder eine (Abschluss-)Veranstaltung gelingen, die alle Beteiligten zusammenbringt und eine Weitergabe der gesammelten Erfahrungen sicherstellt.

Baukultur *instant* Projekte sind immer auch als ein Experiment zu verstehen, das offen ist für die Einbettung in einen größeren Zusammenhang, diesen aber von vorneherein nicht festlegen und einplanen kann. Zu der Frage, wie der Zusammenhang zwischen den verschiedenen räumlichen und zeitlichen Maßstäben der Stadtentwicklung verstanden werden kann, sollte eine Reflexion oder Evaluation vorgesehen werden.



Die Einbettung der räumlich und zeitlich beschränkten **Baukultur *instant*** Projekte gelingt über ein offenes Wechselspiel aus Bottom-up- und Top-down-Aktivitäten, aus denen ein größerer Entwicklungs- und Gestaltungszusammenhang erwachsen kann.

7 Anhang

Bücher, Literatur, Grundlagen

Alfaro d'Alençon, Paola, et al. (2016): Ephemere Stadtentwicklung. Neue Handlungsspielräume in der Planungskultur. Berlin: Dom Publishers.

Appelhans, Nadine, et al. (2014): Informeller Urbanismus. In: Information zur Raumentwicklung, Heft 2/2014. Berlin: Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung, S. 103–112.

Bankleer, Heißenbüttel, Dietrich, Re:Form e.V. (Hrsg.) (2019): Re:Eden. Neue Blicke auf die älteste Reformsiedlung Deutschlands. Berlin: Jovis Verlag.

Burckhardt, Lucius (2004): Wer plant die Planung? Architektur, Politik und Mensch. Berlin: Martin Schmitz Verlag.

Busch, Roland, Kämmerer, Christine, Spars, Guido (2015): Gründerzeit. Sanierung und Neunutzung von Problemimmobilien durch urbane Pioniere. Gelsenkirchen: Landesinitiative StadtBauKultur NRW 2020.

Buttenberg, Lisa, Overmeyer, Klaus, Spars, Guido (2014): Wie Nutzer selbst Räume entwickeln. Berlin: Jovis Verlag.

Cappeller, Riccarda (2017): Bausteine, Bruchteile und zahllose Hände. Wie neue Recyclingstrategien soziale Räume erzeugen. In: Baunetzwoche #489, 05/2017. Berlin: BauNetz, S. 6–21.

Dell, Christopher (2011): Replay City. Improvisation als urbane Praxis. Berlin: Jovis Verlag.

Faber, Kerstin, Oswald, Philipp (Hrsg.) (2013): Raumpioniere in ländlichen Regionen. Neue Wege der Daseinsvorsorge. Leipzig: Spector Books.

Ferguson, Francesca (2007): Instant Urbanism. Schweizerisches Architekturmuseum. S AM N°02. Basel: Christoph Merian Verlag.

Ferguson, Francesca, Make_Shift (Hrsg.) (2019): Make City. A Compendium of Urban Alternatives. Stadt anders machen. Berlin: Jovis Verlag.

Ferguson, Francesca, Urban Drift Projects (Hrsg.) (2014): Make_Shift City. Die Neuverhandlung des Urbanen. Berlin: Jovis Verlag.

Finkenberger, Isabell Maria, Baumeister, Eva-Maria (Hrsg.) (2019): Komplement und Verstärker. Zum Verhältnis von Stadtplanung, künstlerischen Praktiken und Kulturinstitutionen. Berlin: Jovis Verlag.

Fitz, Angela, Ritter, Katharina, Architekturzentrum Wien (Hrsg.) (2017): Assemble. Wie wir bauen. Zürich: Park Books.

Fröbe, Turit (Hrsg.) (2014): StadtDenker. Ein Spielraum für urbane Entdeckungen. Berlin: Jovis Verlag.

Gerber, Andri, Kurath, Stefan (Hrsg.) (2016): Stadt gibt es nicht. Unbestimmtheit als Programm in Architektur und Städtebau. Berlin: Dom Publishers.

Gernert, Stefanie, Eisinger, Angelus (Hrsg.), Seifert, Jörg (Hrsg.) (2012): Neucodierung eines stillgelegten Transitkorridors. Die Nordbahntrasse in Wuppertal. In: Urban Reset. Freilegen immanenter Potenziale städtischer Räume. Basel: Birkhäuser Verlag, S. 220–227.

Häußermann, Hartmut, Kronauer, Martin, Siebel, Walter (2004): An den Rändern der Städte. Armut und Ausgrenzung. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Häußermann, Hartmut, Siebel, Walter (1993): Die Politik der Festivalisierung und die Festivalisierung der

Politik. In: Festivalisierung der Stadtpolitik. Stadtentwicklung durch große Projekte. Leviathan Sonderheft 13/1993, S. 7–31.

Heitmeyer, Wilhelm, Dollase, Rainer, Backes, Otto (Hrsg.) (1998): Die Krise der Städte. Analysen zu den Folgen desintegrativer Stadtentwicklung für das ethnisch-kulturelle Zusammenleben. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Holoub, Barbara, Hohenbüchler, Christian (Hrsg.) (2015): Planning the unplanned. Darf Kunst eine Funktion haben? Wien: Verlag für moderne Kunst.

Internationale Bauausstellung Hamburg GmbH (Hrsg.) (2012): Metropole: Zivilgesellschaft. Berlin: Jovis Verlag.

Keller, Ursula (Hrsg.) (2000): Perspektiven metropolitaner Kultur. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Kuhnert, Nikolaus, Ngo, Anh-Linh, Uhlig, Günther (alle Hrsg.) (2016): Projekt Bauhaus 1: Kann Gestaltung Gesellschaft verändern? arch+ 222 03/2016, 48. Jahrgang. Berlin: arch+.

Kuhnert, Nikolaus, Ngo, Anh-Linh, Uhlig, Günther (alle Hrsg.) (2007): Situativer Urbanismus. arch+ 183 05/2007. Berlin: arch+.

Kulturministerkonferenz (2018): Erklärung von Davos 2018. Davos, Schweiz: 20.–22. Januar 2018.

Lackner, Linda, et. al. (2019): Halfway. On Specializing Urban Conditions. Wien: Eigenverlag.

Lange, Bastian, Prasenc, Gottfried, Saiko, Harald (Hrsg.) (2013): Ortsentwürfe. Urbanität im 21. Jahrhundert. Berlin: Jovis Verlag.

Lendzinski, Lukasz, et. al. (2016): Von Katzen und Mikrowellen. Berlin: Jovis Verlag.

Matton, Ton (2019): Zweifel. Performative Stadtplanung in 13 Vorträgen. Berlin: Jovis Verlag.

Matton, Ton (Hrsg.) (2017): Dorf machen. Improvisationen zur sozialen Wiederbelebung. Berlin: Jovis Verlag.

Meier, Michael, Franz, Christoph (Hrsg.) (2018): Der Durchschnitt als Norm. Leipzig: Spector books.

Mönninger, Michael (Hrsg.) (1999): Stadtgesellschaft. Frankfurt am Main: Suhrkamp Verlag.

Montag Stiftung Urbane Räume (Hrsg.) (2013): Neue Partner für die Quartiersentwicklung. Die KALKschmiede* in Köln. Methoden – Erkenntnisse – Interviews. Bielefeld: Transcript Verlag.

Müller, Michael, Dröge, Franz (2005): Die ausgestellte Stadt. Zur Differenz zwischen Ort und Raum. Basel: Birkhäuser Verlag.

Müller, Vanessa Joan, Schafhausen, Nicolaus (2006): Under Construction. Perspektiven kulturellen Handelns. Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König.

Neumüllers, Marie, et al. (2017): Stadt Machen. Orte, Tempo, Engagement. Ludwigsburg: Wüstenrot Stiftung.

Oswald, Philipp, Overmeyer, Klaus, Misselwitz, Philipp (2013): Urban Catalyst. Mit Zwischennutzungen Stadt entwickeln. Berlin: Dom Publishers.

Parenc, Gottfried (2013): Lendwirbel. Ein Ortsentwurf. In: Ortsentwürfe. Urbanität im 21. Jahrhundert. Berlin: Jovis Verlag, S. 36–47.

Petrin, Julian (2012): Next Hamburg. Bürgervisionen für eine neue Stadt. Hamburg: Edition Körber-Stiftung.

Reckwitz, Andreas (2017): Die Gesellschaft der Singularitäten. Zum Strukturwandel der Moderne. Berlin: Suhrkamp Verlag.

Ring, Kristin, AA projects, Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt Berlin (Hrsg.) (2013): Self-made City. Stadtgestaltung und Wohnprojekte in Eigeninitiative. Berlin: Jovis Verlag.

Roskam, Nikolai (2017): Die unbesetzte Stadt. Postfundamentalistisches Denken und das urbanistische Feld. Basel: Birkhäuser Verlag.

Senatsverwaltung für Stadtentwicklung und Umwelt Berlin (Hrsg.) (2007): Urban Pioneers. Stadtentwicklung durch Zwischennutzung in Berlin. Berlin: Jovis Verlag.

Sieverts, Thomas (2011): Beyond Institutions. Inspirationen für selbstbewusste Stadtentwickler. In: Polis – Magazin für Urban Development 2/2011, 15. Jahrgang. Wuppertal: Verlag Busemann, S. 6–12.

Schönwandt, Walter L. (2002): Planung in der Krise? Theoretische Orientierungen für Architektur, Stadt- und Raumplanung. Stuttgart: Kohlhammer.

Teichmann, Björn, Kluge, Florian (2018): Baukultur konkret. Bundesinstitut für Bau-, Stadt- und Raumforschung (BBSR) im Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung (BBR) (Hrsg.). Bonn: Bundesamt für Bauwesen und Raumordnung.

Büros, Vereine, Institutionen

Assemble. Multi-disziplinäres Kollektiv: Koproduktive Architektur. London. www.assemblestudio.co.uk

Basurama. Künstlerkollektiv: verbindende Plattform mit internationalen Projekten. Bilbao und Madrid. www.basurama.org

BellaStock. Büro: bauliche Interventionen, Events und Workshops. Paris. www.bellastock.com

Constructlab. Netzwerk: Koproduktive Zusammenarbeit von Designern und Erbauern permanenter und temporärer Bauprojekte. Berlin. www.constructlab.net

Fabric Lörrach. Plattform und Plankiosk (Schöpflin Stiftung): Mehrstufige Planungswerkstatt vor Ort mit Rückmeldemöglichkeiten in Briefkästen. Lörrach. www.schoepflin-stiftung.de/einrichtungen/fabric/

Feld72. Büro: Architektur und urbane Strategien. Wien und Feldkirch. www.feld72.at

Folke Köbberling. Künstlerin: künstlerische Interventionen im öffentlichen Raum. Braunschweig. www.folkekoebberling.de

Modulor Beat. Büro: Generierung und Betreuung von urbanen Projekten, Studien und dialogischen Planungsprozessen. Münster. www.modulorbeat.de

Muf. Büro: Urban Design und urbane Interventionen. London. www.muf.co.uk

Neue Räume. Büro für Städtereisen (Boris Sieverts): Reisen und Tagestouren durch unbekannte Teile der

Stadt. Köln. www.neueraeume.de

Parklet. Initiative: Rückeroberung von städtischen Parkplatzflächen für qualitative Nutzungen im öffentlichen Raum. Stuttgart. www.parklet-stuttgart.de

Public Works. Netzwerkinitiative: Urbane Interventionen für bürgernahe Stadtentwicklung. London. www.publicworksgroup.net

R-Urban. Netzwerkinitiative: Bottom-Up-Strategie zur Etablierung von lokalen Netzwerken für resiliente Stadtteile. Paris. www.r-urban.net

Raumlabor. Architekturkollektiv: Urbane Interventionen und experimentelle architektonische Praxis. Berlin. www.raumlabor.net

Shared Square München. Netzwerk: Digitale Plattform für Zwischennutzungen in der Stadt. München. www.sharesquare.de

Stadtlücken. Verein: Bewusstsein für öffentlichen Raum und Stadterfahrung schärfen, u.a. mit der Diskussionsreihe „Wem gehört die Stadt?“. Stuttgart. www.stadtluecken.de

Umschichten. Büro: Urbane Interventionen und temporäre Architektur. Stuttgart. www.umschichten.de

Yalla Yalla. Büro: Urbane Interventionen, Stadtentwicklung durch Placemaking. Stuttgart. www.yallayalla-studio.com

Yrdworks. Künstlerkollektiv: Urbane Interventionen, Seefestspiele. Offenbach. www.yrd.works

72 hour urban action. JenaKultur: Festival für koproductive urbane Interventionen in einem Echtzeit-Architekturwettbewerb. Jena (2019) www.72stundenlobeda.de

**Projekte, Aktionen,
Festivals**

A40 Frühstück. Kulturhauptstadt 2010: Ruhrschnellweg. Essen (2010)

Architektursommer Rhein-Main. Architektursommer Rhein-Main Frankfurt/Offenbach e.V. und Architektursommer Wiesbaden und Mainz e.V.: Event mit vielen Projekten für städteübergreifende Kooperationen auf kulturellem Gebiet. Metropolregion Rhein-Main (seit 2011) www.wiesbaden.de/leben-in-wiesbaden/planen/architektur/architektursommer.php

Bundesgartenschau. Deutsche Bundesgartenschau-Gesellschaft: Landschaftsarchitektonische Ausstellung mit dem Ziel der nachhaltigen Stadtentwicklung. Deutschlandweit (seit 1951) www.bundesgartenschau.de

European Kunsthalle. European Kunsthalle: Institution ohne Raum führt zu Projekt zur Untersuchung der Bedingungen und Strukturen von Kunsthallen. Köln (2006) www.eukunsthalle.com

Hausaufgaben in Barkenberg. Modulorbeat: Werkstattreihe zur Zukunft von Einfamilienhäusergebieten der 1950er bis 1970er Jahre. Wulfen-Barkenberg (u.a. 2016) www.hausaufgaben.ms/portfolio/barkenberg/

IBAs Stadtbau. IBA und Büro chezweitz: Sammlung von 500 Ideen für den Umgang mit dem Leerstand von Kirchen. Thüringen (2017) www.chezweitz.de/de/home/500-kirchen-500-ideen

Lendwirbel. Verein für nachbarschaftliche Stadtentwicklung: Jährliches Nachbarschaftsfest. Graz (seit 2014) www.lendwirbel.com

Nordbahntrasse Wuppertal. WuppertalBewegung e.V.: Umwidmung zum Panorama-Radweg. Wuppertal (seit 2007) www.wuppertalbewegung.de

Ruhrtriennale. Kultur Ruhr GmbH: Jährliches Festival zur kulturellen und künstlerischen Bespielung von monumentaler Industriearchitektur der Metropole Ruhr. Bochum (seit 1999) www.ruhrtriennale.de/de/pQ3viv/ruhrtriennale

Shabby Shabby Apartments. Münchner Kammerspiele und Raumlabor: Provisorische Hütten im urbanen Raum mit Vorträgen, Führungen und Veranstaltungen. München (2009) www.muenchner-kammerspiele.de/shabbyshabby-apartments

Universität der Nachbarschaften. HafenCity Universität (HCU): Zwischennutzung als integrierender Arbeits- und Veranstaltungsort. Hamburg (2008-2014) www.udn.hcu-hamburg.de/de/?cat=3

Urban intervention award. Berliner Senatsverwaltung für Stadtentwicklung: Europaweit ausgelobter Preis für Projekte, die zur Verbesserung der Lebensqualität im urbanen Umfeld beitragen. Berlin (seit 2010) www.stadtentwicklung.berlin.de/staedtebau/baukultur/urban_intervention_award/download/uiab_2013.pdf

