

## **T.A.I.B :**

### **Temporäre architektonische Intervention in einer Baulücke Exampel partizipativer Architektur und räumlicher Aneignung**

Eine temporäre architektonische Intervention in einer Baulücke bietet die Möglichkeit, brachliegenden, nicht genutzten Raum mit einer neuen Nutzung zu versehen und somit Stadtraum seinen Bewohnern zurück zu geben. Einen für die Öffentlichkeit nutzbaren Raum zu schaffen, der den unterschiedlichen städtischen Diskursen, als Faktoren der Stadtentwicklung gerecht wird und der Diskussion um das Erproben von Veränderung Vorschub leistet.

Baulücken sind Narben der Städte, urbane Manifestationen der Erinnerung an Verfall, Krieg und Zerstörung. Der Raum ist seit Jahrzehnten ungenutzt und hat sich bei den Menschen, meist unbemerkt, als unbrauchbare, hässliche Brache eingeprägt.

Diese kollektiv, negativ konnotierte Erinnerung, wird durch die Umnutzung, bzw. Zwischennutzung des Ortes, aufgelöst. Im Zuge der Intervention werden die Orte als verändert wahrgenommen und gewinnen die Chance, sich neu in das individuelle Gedächtnis einzuschreiben und regen an, über die Entwicklung der Stadt nachzudenken.

Selbst nach Vorhandensein der Raumaktion sind die Impulse für den stadtentwicklungstechnischen Prozess noch spürbar, da die temporäre architektonische Intervention als Planungsinstrument *in vivo*<sup>1</sup> verstanden werden kann. Auf Grundlage von Beobachtungen des Verhaltens der Nutzer, lassen sich Erkenntnisse erlangen, welche zu einem späteren Zeitpunkt, bei einem weiteren Vorhaben, von Nutzen sein können.

Da der Kontrast zwischen Ist-Zustand und Intervention enorm ist, hat die Aktion zwangsläufig ein großes Interesse der Öffentlichkeit zur Folge.

Aus ökonomischer Sicht ist die temporäre Intervention eine Variante, als junger Architekt zu bauen und somit gesellschaftliche Impulse zu geben. Außerdem bietet es die Möglichkeit ohne wirtschaftliche Gedanken in einer Innenstadt zu planen, dies lässt eine ungeahnte Freiheit zu, erinnert einen jedoch unmittelbar an seine soziale Verantwortung als Architekt<sup>2</sup>. Man sollte an einer lokal verbundenen, realisierbaren Utopie interessiert sein, um mit Architektur zeitgemäße Lebensräume zu schaffen.

In der virtuellen Welt ist die Person sensibilisiert worden, gemeinschaftlich und partizipativ zu handeln. Nahezu alle Open Source Ideen des Web 2.0 haben den Menschen zum Teil-sein und Teil-haben animiert.

Die Umsetzung dessen in Architektur hat zur Folge, dass sie, als real gebaute Struktur, den Gesetzen der Echtzeit unterliegt und somit der Beschleunigung<sup>3</sup> unseres Lebens entgegen wirkt. Eine Gemeinschaft im realen Raum wieder zu Stärken, die Möglichkeiten des Web und die damit einhergehende sozialstrukturelle Veränderung positiv zu sehen und sie zu nutzen sind weitere Aufgaben, die dieses Vorhaben beinhaltet.

---

## Die Intervention :

Der Raum soll Platz bieten Menschen welche sich nicht von Ihrer Berufung mit Stadt beschäftigen, für Stadt und Stadtplanung zu interessieren .

Der Einzelne sollte sich seiner Rolle in der Stadt als gemeinschaftlicher Lebensraum, bewusst werden und animiert werden seine Stimme zu nutzen um seinen Teil für ein gesellschaftliches Stadtleben zu erbringen.

Der Raum soll auch Kinder an das Thema Stadtraum heranführen , gleichzeitig erhält man auf diese Weise Informationen der Stadtbewohner über Ihr Denken, Fühlen der Stadt.

Was für weitere Planungsprozesse von grossem Interesse sein kann.

Generell ist zu sagen, das ein Interesse für Stadt erschaffen werden soll, bei Menschen ,welche nicht zur Vorstellung eines Masterplans etc. gehen würden jedoch Bewohner unserer Stadt sind und auf Ihre Weise Interesse, an Ihr haben

Raum für nicht kommerziell produzierte Werke. Der Raum bietet Platz, eigen produzierte, gestaltete Produkte, der Öffentlichkeit zu präsentieren. Man erhält die Möglichkeit den Nutzer an dem Projektions-und Gestaltungsprozess teilhaben zu lassen. Energie und Arbeit, die in dem Schaffensprozess stecken, werden somit sichtbar, hiermit soll eine Wertschätzung des Produktes erreicht werden. Diese Änderung der Perspektive überträgt sich auf andere Produkte und lässt einen bewußteren Konsum erhoffen. Der Raum sollte Platz bieten für eine möglichst große Bandbreite verschiedener Medien, und deren Präsentation, Kurzfilme, Kunst, Fashion etc..

Er soll den Einzelnen in seinem Schaffensprozess stärken. Anderen den Schaffensprozess zeigen, Interesse an dem Produkt und der Produktionsweise wecken .

---

1 Raumlaborberlin ist eine Gruppe für Architektur und Städtebau. projektbezogen arbeiten Raumlaborberlin Mitglieder mit Spezialisten anderer Professionen zusammen. Das Raumlaborberlin ist genreübergreifend und arbeitet interdisziplinär. Neben Architekturaufgaben beschäftigen sie sich auch mit Städtebau, Aktion, Landschaftsarchitektur, Gestaltung des öffentlichen Raumes und künstlerischen Installationen. Die Hauptthemenfelder sind entsprechend: öffentlicher Raum, Städte in Transformation, die Grenzen von öffentlich und privat.

2 Recetas urbanas seit 2000 diverse Interventionen in Baulücken und im öffentlichem Raum. „responsabilidad“ 2004 ein Interview mit Juan beschreibt die soziale Verantwortung eines modernen zeitgemassen Architekten.

3 Paul Virilio französischer Philosoph Architekt und Medienkritiker. Virilio ist vor allem als Begründer der Dromologie bekannt. Virilio sieht Geschwindigkeit als verborgene Seite des Reichtums und der Macht und damit entscheidenden Faktor, der die Gesellschaft bestimmt. Seines Erachtens vernichtet die Geschwindigkeit den Raum und verdichtet die Zeit. Dies sei das verhängnisvollste Phänomen des 20. Jahrhunderts. 2004: Ville panique: ailleurs commence ici (Panische Stadt, Passagen-Verlag, Wien 2007.