



KOMPETENZZENTRUM TYPOLOGIE & PLANUNG IN ARCHITEKTUR (CCTP)

Das Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP) erforscht die Interaktion zwischen Mensch und gebauter Umwelt. Dabei steht die Transformation von Gebäuden und Quartieren im Zentrum der wissenschaftlichen Arbeit.

Unsere Gebäude und Städte sind einem permanenten Anpassungsdruck ausgesetzt. Auf diese Ausgangslage angemessen zu reagieren ist eine verantwortungsvolle Aufgabe von hoher gesellschaftlicher Relevanz. Das CCTP analysiert Ist-Zustände, entwickelt Konzepte, erarbeitet in partnerschaftlichen Kooperationen Lösungen die in der Praxis implementiert werden – und generiert damit Mehrwert für Mensch und Umwelt. Diese Herausforderung hat das CCTP zu seiner Mission gemacht. Es untersucht das Systemverhalten, die Wirkung und die Leistungsfähigkeit unterschiedlicher Innenraum-, Gebäude- und Quartierstypen im Kontext sich verändernder Anforderungen. Dabei begreift das CCTP den architektonischen Raum als Lebensraum. Die entwickelten Lösungen orientieren sich an deren Konsequenzen für die Nutzenden.

Diesen umfassenden Aufgabenkomplex geht das CCTP mit drei interagierenden Fokusbereichen und der Grundlagenforschung im Themenfeld Architektur und Innenarchitektur an.

Lucerne University of
Applied Sciences and Arts

HOCHSCHULE LUZERN

Technik & Architektur
FH Zentralschweiz

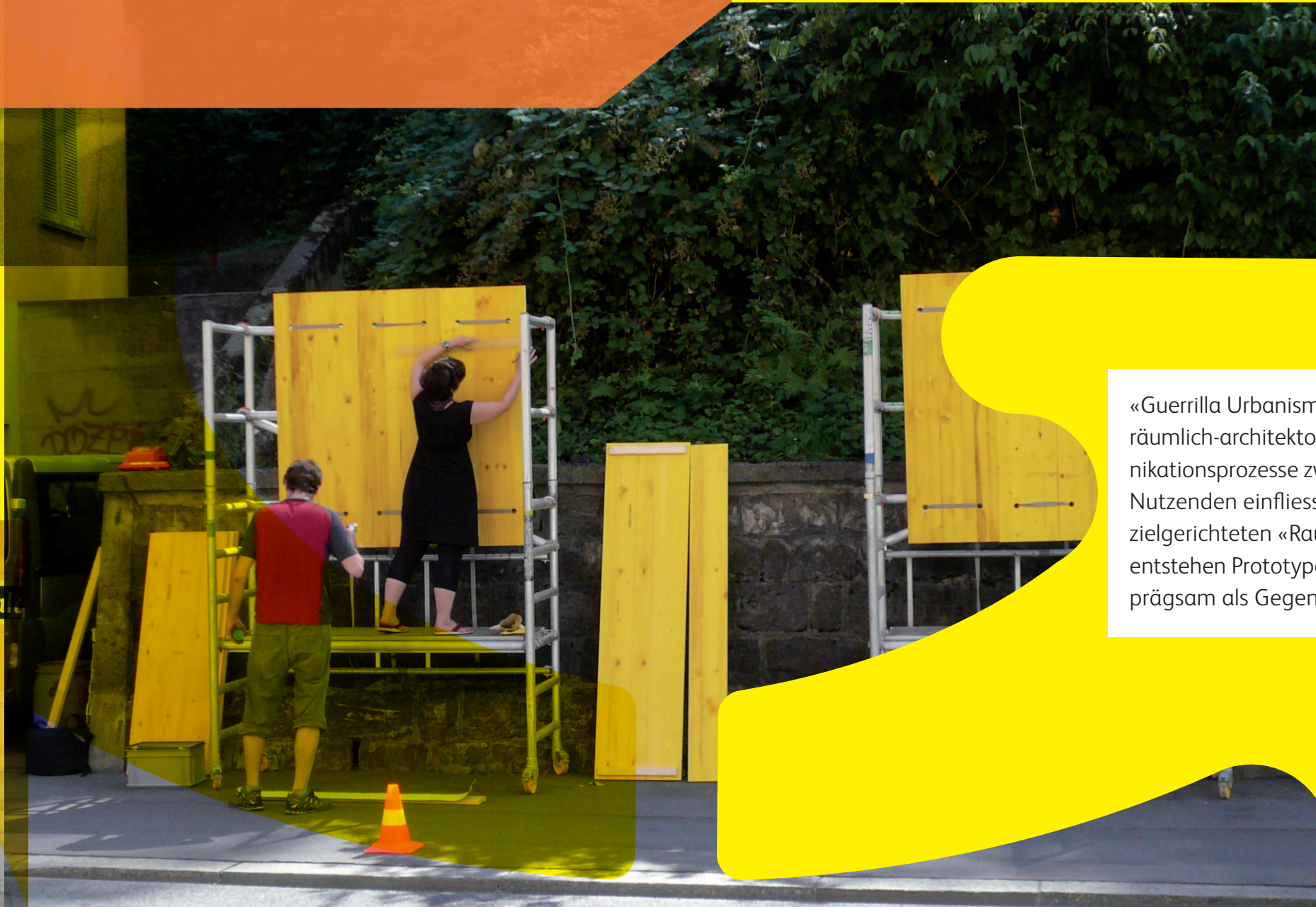
PROJEKTSTATUS

GUERRILLA URBANISM

An Alternative Approach to Urban Research Practice

Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP)

Stand Januar 2014

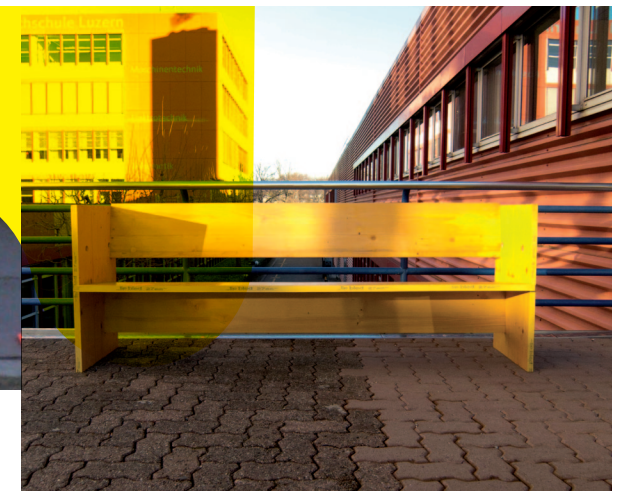


«Guerrilla Urbanism» erprobt in einem alternativen Ansatz, wie räumlich-architektonische Dimensionen in partizipative Kommunikationsprozesse zwischen Stadtentwicklung, Forschung und Nutzenden einfließen können. In kompakten, effektvollen und zielgerichteten «Raumexperimenten» im öffentlichen Raum entstehen Prototypen für strategische Ziele, die konkret und einprägsam als Gegenstand des Gesprächs dienen sollen.

Würden Sie sich bei
Erstellung und Unterhalt
der «PocketParks»
einbringen?

ja

nein



«Do what you can,
with what you have,
where you are.»

THEODORE ROOSEVELT

Im Kontext der Stadtplanung und Quartiersentwicklung stehen häufig langfristige Konzepte im Vordergrund. Aus Sicht der öffentlichen Hand finden, oft durch Forschungsinstitute begleitet, strategische Überlegungen statt. Die Partizipation der Bewohnerschaft vor Ort dient vor allem dem Informationsaustausch, der Bedürfniserhebung und der Sensibilisierung. So schärfen sich Rahmenbedingungen und Visionen, und Konzepte werden präzisiert. Zwischen Planung (abstrakt, Pläne, Diagramme) und Realisierung (Raum, Material, Funktion) bilden allerdings keine räumlichen, architektonischen, sinnlich wahrnehmbaren Objekte die formulierten Intentionen ab. Somit fehlt dem Dialog der Beteiligten jenes Medium, in welchem ein solcher Prozess schlussendlich seine Realisierung finden soll: in Raum, Material, Zeit, Nutzung – Architektur.

«Guerrilla Urbanism» schliesst diese Lücke am Beispiel des öffentlichen Stadtraums durch temporäre, kompakte und vor allem durch physische statt abstrakte Aktionen. Als Teil eines Gesamtkonzepts besitzen diese «Raumexperimente» einen hohen Wirklichkeitsfaktor, gehen auf akute Bedürfnisse ein oder zeigen das Potenzial von Orten auf. Sie werden im Gesamtprozess entwickelt und mit allen Beteiligten vor Ort umgesetzt (z.B. konstruiert) sowie evaluiert. Im Vergleich zu bisherigen Abläufen in der Stadtentwicklung erscheint der «Guerrilla»-Ansatz irregulär und alternativ. Zum Beispiel verkürzt er die Zeit zwischen Planung und (in diesem Fall «prototypischem») Produkt, so dass ein unmittelbarer Dialog vor Ort initiiert und von allen Beteiligten räumlich-zielorientiert formuliert werden kann.

Im Forschungsprojekt wird der beschriebene Ansatz durch den Prozess hindurch dokumentiert und nach der Durchführung ausgewertet. Ziel ist es, das Methodenspektrum von Bürgerbeteiligung, Stadtentwicklung und Forschung um ein markantes, konkret erfahrbares Produkt zu erweitern, das sich besonders an der Aneignung des öffentlichen Raumes und der damit verbundenen Identifizierung orientiert.

Das Projekt wird durch den Interdisziplinären Schwerpunkt «Creative Living Lab» der Hochschule Luzern finanziert. Die Aktionen finden unter der Leitung des Kompetenzzentrum Typologie & Planung in Architektur (CCTP) der Hochschule Luzern – Technik & Architektur und unter Beteiligung der Departemente Soziale Arbeit und Design & Kunst sowie in Kooperation mit dem Quartierverein BaBeL statt.

PROJEKTDATEN
Projektbeginn: Juli 2012
Projektdauer: 24 Monate

TEAM
Forschung
– Hochschule Luzern – Technik & Architektur,
Kompetenzzentrum Typologie & Planung in
Architektur (CCTP) (Projektleitung)
– Hochschule Luzern – Design & Kunst
– Hochschule Luzern – Soziale Arbeit

Träger/Finanzierung
– Interdisziplinärer Schwerpunkt Creative Living
Lab (IS CreaLab) der Hochschule Luzern

KONTAKT
C. Lars Schuchert
lars.schuchert@hslu.ch
T +41 41 349 34 96

«If you want to go quickly, go alone.
If you want to go far, go together.»

AFRICAN PROVERB, NEAL GORENFLO

«Just DO architecture.»

GUERRILLA URBANISM

«Dream it. Make it. Share it.»

FABLAB LUZERN

AKTION #01

GUERRILLA URBANISM @ JUST ARCHITECTURE?
im Schweizerischen Architekturmuseum S AM
Basel (Oktober 2012)



Etwa ein Dutzend Forschende aus verschiedenen Ländern nahm unter dem Thema «Just Architecture?» an der Konferenz «COMPETITION is/as ARCHITECTURE» im Schweizerischen Architekturmuseum in Basel teil. Das benötigte Mobiliar wurde in der vom CCTP initiierten «Guerrilla Competition» am ersten Tag der Konferenz von den Teilnehmenden eigenhändig erstellt. Der Austausch auf konzeptioneller Ebene wurde so um (s)ein räumliches Element treffend ergänzt.

AKTION #02

GRILL-YA-URBANISM
am Gütschbrunnen in der Baselstrasse
Luzern (August 2013)



Am Gütschbrunnen in der Baselstrasse Luzern fand die erste urbane Guerrilla-Aktion in Form von «Grill-Ya-Urbanism» statt. Bei bestem Sommerwetter wurde einen Nachmittag lang grilliert und mit Anwohnenden über die Idee von «Pocket Parks» im Quartier gesprochen und potenzielle Standorte diskutiert. In informeller Atmosphäre beim Grillieren waren die Informationstafel und Fragen zwar eher Randbemerkungen, neben einem durchweg positiven Feedback in den Gesprächen wurde die Aktion aber von vielen Personen wahrgenommen und beobachtet – aus den Fenstern, Fahrzeugen und aus «sicherer Distanz».



AKTION #03

BENCH/MARK
in der Baselstrasse
Luzern (Oktober 2013)



In einem weiteren «Raumexperiment» wurde an zwei Orten in der Luzerner Baselstrasse mithilfe spontaner Guerrilla-Möbliering interveniert. Die ad-hoc platzierten Bänke erhöhten an ihren Standorten die Aufenthaltsqualität massgeblich und griffen prototypisch die geplanten «Pocket Parks» auf. Mit der «Guerrilla Bench/Mark» wurden Prototypen einer Stadtmöbliering an zwei «Pocket Park»-Standorten eine Woche lang getestet und beobachtet. Während der Standzeit wurden die Sitzgelegenheiten rund um die Uhr immer wieder kurzzeitig genutzt und es fanden mehrere spontane Gespräche zwischen den Forschenden, der Bevölkerung und dem Quartierverein statt. Es wurden spontan Wünsche für die Baselstrasse auf die Möbel geschrieben. Einige Blumen und eine Bank wurden sogar so sehr geschätzt, dass sie mitgenommen wurden. Wiederum gab es viele Beobachterinnen und Beobachter sowie ein gesteigertes Medieninteresse.



ZWISCHENFAZIT UND
AUSBLICK

Die Methode der Guerrilla-Taktik im urbanen Raum eignet sich einerseits, um Aufmerksamkeit zu erregen und den Dialog zu starten. Andererseits lassen sich Rahmenbedingungen und Hypothesen testen (z.B. Orte für eine Bespielung) oder durch die Aktion erst erarbeiten. Es wird latente Energie sichtbar gemacht und die Beobachtung steigt an (Anwohnenden, Passantinnen/Passanten, Medien). Das Verständnis eines flexiblen, öffentlichen Stadtraums mit dem Potenzial zur vielfältigen temporären Nutzung lässt sich am Beispiel von scheinbar benachteiligten Raumnischen und Unorten sehr gut veranschaulichen.

In einer vierten Guerrilla-Aktion im Frühjahr 2014 wird das Projekt seinen Abschluss finden. Die Bevölkerung vor Ort soll direkt bei der Konstruktion von Prototypen einbezogen werden. So können Potenzial und Bedürfnis zur Partizipation in Erfahrung gebracht und ein grösserer Wirkungskreis für die Methodik erschlossen werden.